인문 프로그램 기반 감정 치유 서비스 플랫폼 기술개발 연구개발계획 참고자료

한국문화예술위원회

□ 국가연구개발사업 연구개발과제 개요

- ㅇ 과제명 : 인문 프로그램 기반 감정 치유 서비스 플랫폼 기술개발
- ㅇ 수요기관 : 문화체육관광부
- ㅇ 전문기관 : 한국콘텐츠진흥원
- ㅇ 연구개발기관 : 한국문화예술위원회(컨소시엄 내 공동연구개발기관 참여)
  - 예술위 내 담당인력(총 3명) : **계약직 신규 채용 인력 1명,** 정책연구파트 박사급 인력 2명
- ㅇ 연구기간(45개월간) : (1단계) 25.04.01~26.12.31 / (2단계) 27.01.01~28.12.31

□ 연구개발과제 목적 및 필요성

- ㅇ **(과제 목적)** 다양한 감정 상태 문제(과몰입, 외상후 스트레스 장애 등)에 대한 대국민 감정 치유를 위해서, 과학적 근거가 검증된 인문 치유 프로그램 개발과 개인 맞춤형 인문 치유 프로그램 추천 및 분석예측 AI 서비스 제공을 위한 감정 치유 서비스 플랫폼 기술 개발 및 실증
- ㅇ **(정책적)** 정신건강 등 다양한 사회문제에 대한 문화의 사회안전망 역할 확대가 요구되고 있음. 이에 따라 효능감·회복탄력성 제고 등을 통한 우울·불안 감소, 정신적 어려움 치유 등에 효과가 있는 인문프로그램의 치유 효과를 의료·과학기술분야와 협업하여 검증하고 국가적으로 확산할 수 있는 연구개발 필요
- ㅇ **(인문 프로그램)** 의료분야에서는 심리적 치료를 위한 디지털 치료제 개발이 진행 중이나, 효과성이 과학적으로 검증된 인문 프로그램 기반 감정 치유 서비스는 부재
- ㅇ **(과학적)** 사용자의 심리상태에 적합한 인문 프로그램 제공을 통해 뇌 활성도 변화와 기능적 특성을 분석하여 인문 프로그램의 과학적 검증과 근거 마련 필요
- ㅇ **(서비스 확대)** 정신건강 문제 해결을 위한 대국민 감정 치유 서비스 제공을 위해 인문 프로그램을 체계화하고 AI 기반 맞춤형 추천·분석·예측 서비스 및 플랫폼 개발을 통한 인문 프로그램 보급·확산 필요
  - 게임과몰입 이용군의 경우 다른 집단에 비해 불안, 우울, 충동성, 부주의 수준이 가장 높게 나타남(한국콘텐츠진흥원, 2023.4.)
  - 소방관 5만 2,802명 대상 조사 결과, 소방관 45%가 PTSD, 우울 증상, 수면장애, 문제성 음주 등 경험(소방청, 2023)

□ 연구개발과제 전체 연구내용

- ㅇ **(연구목표1)** 개인 맞춤형 감정 평가 및 감정 치유 서비스를 위한 인문 프로그램 기술 개발

- 개인 특성 기반 정량적 감정 상태 평가를 위한 분석 도구 개발
- 인문 프로그램의 감정 치유 효과에 대한 심리적 및 뇌과학적 검증 방안 연구
- **감정 치유 서비스 적용을 위한 인문 프로그램 저작권 활용 방안 연구**
- **게임과몰입*, 외상후스트레스장애** 등 감정 상태 평가 및 맞춤형 인문 프로그램 개발**
  · 빈번한 게임의 욕구로 일상생활 방해, 계획적 일상생활에 필요한 충동조절이 어려운 상태
  · 자연·사회재난 상황 이후에 생명·신체를 위협할 정도의 극심한 스트레스를 경험한 이후의 증상

○ **(연구목표2)** 인문 프로그램 기반 개인 맞춤형 감정 치유 프로세스 기술 개발
- **국내외 인문 프로그램 기반 감정 평가 및 감정 치유 프로세스 분석**
- **개인 상태 분석을 위한 감정 평가지표 및 평가 기준 개발**
- **개인 특성에 따른 인문 프로그램 기반 감정 치유 프로세스 개발**
- 인문 프로그램 기반 감정 치유 프로세스 시각화 도구 개발

○ **(연구목표3)** 인문 프로그램 기반 AI 감정 치유 서비스 플랫폼 기술 개발
- 인문 프로그램 기반 감정 치유 평가 및 분석·예측 데이터 모델 개발
- 감정 치유 서비스 데이터 수집 및 전처리 기술 개발
- 감정 치유 서비스를 위한 인문 프로그램 저작도구 개발
- AI 기반 개인 맞춤형 인문 프로그램 추천 서비스 기술 개발
- AI 기반 감정 치유 상태 분석·예측 서비스 기술 개발
- 개인 맞춤형 감정 치유 서비스 제공 UI/UX 기술 개발
- 클라우드 기반 감정치유 서비스 플랫폼 기술 개발

○ **(연구목표4)** 인문 프로그램 기반 감정 치유 서비스 임상 및 실증
- 기존 임상 데이터 기반 인문 치유 요소 분석 및 의과학적(심리 및 뇌과학) 효과 검증
- 인문 프로그램 기반 감정 치유 서비스 임상 및 의과학적 효과 검증
- 수요기관 대상 인문 프로그램 기반 감정 치유 서비스 실증 및 효과 검증

□ 연구개발과제 내 한국문화예술위원회 담당 연구내용[1)]

○ (1단계) 인문 프로그램 개발, (2단계) 저작권 활용 방안 도출
- **(1단계 / 1년차)** 문학 작품 기반 인문 감정치유 문장 추출, 인문 프로그램 유형 분류 체계 개발, 감정 상태 평가 문장 및 척도 개발
- **(1단계 / 2년차)** 인문 감정치유 문장명세서 제작, 인문 감정치유 문장 Pool 제작, 인문 감정 요소 기반 인문 프로그램 개발, 감정 중재 문장 및 척도 개발
- **(2단계 / 3년차)** 인문 프로그램 저작권 활용 방안, 인문 프로그램 기반 작가 저작권 수입 기준 도출
- **(2단계 / 4년차)** 시나리오별 저작권 예상 수입 규모 산출, 인문 프로그램 기반 작가 저작권 관리체계 설계

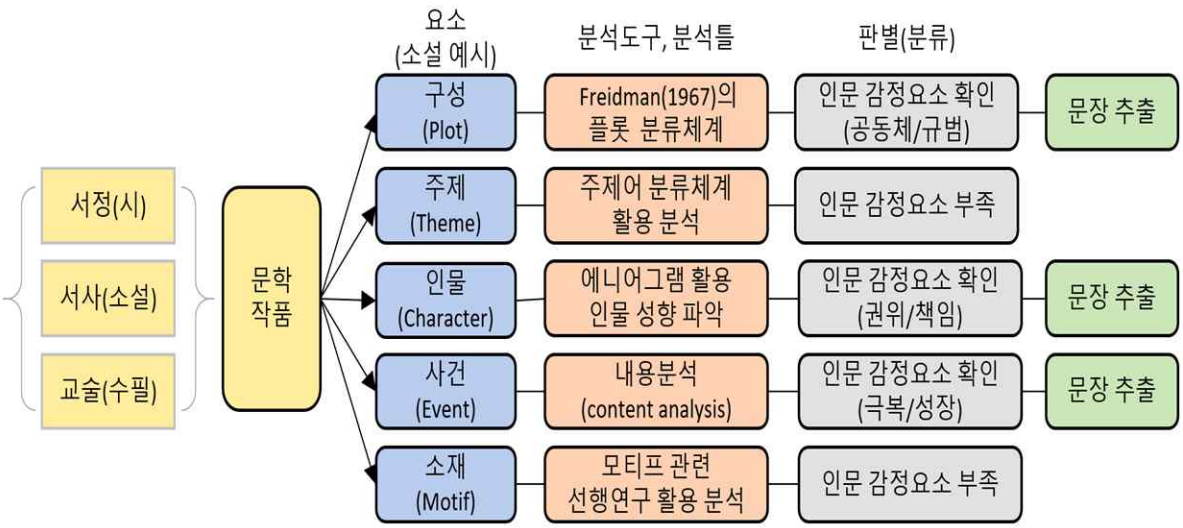
1) 이번 연구직 채용 인력의 담당 연구범위는 1단계(1~2년차)에 국한함

□ 세부연구내용

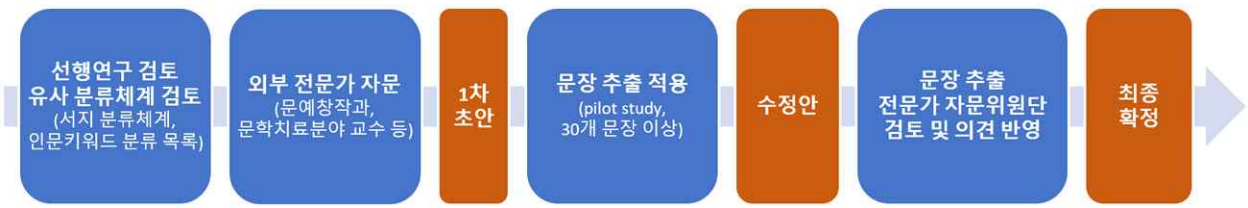
○ 인문 프로그램 기반 감정치유 서비스 개념도

□ 단계별 세부 연구계획(1단계)

○ **(과업별 세부 1 : 문학 작품 문장 pool 제작)** ①문학 작품 기반 인문 감정치유 문장 추출, ②인문 프로그램 유형 분류체계 개발, ③인문 감정치유 문장명세서 제작, ④인문 감정치유 문장 Pool 제작

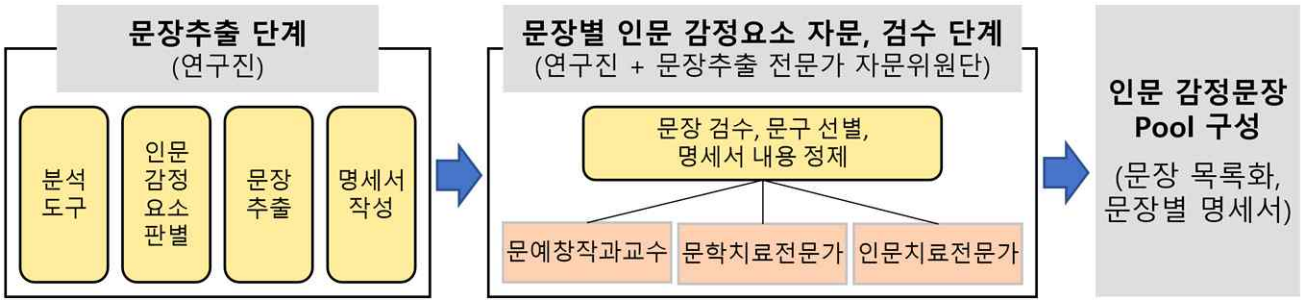


<인문 감정요소 문장 추출 판별 방법 및 절차(예시)>



<인문 프로그램 유형 분류체계 개발 절차(잠정)>

<문학 작품 문장별 인문 감정 요소(예시)> → **인문 프로그램 분류체계 설계에 반영**
✓ 공동체・규범, 사랑・성숙, 금기・욕망, 권위・책임, 공감・위로, 오해・편견, 극복・성장, 조력・연대 등



<인문 감정 문장 Pool 제작 절차(잠정)>

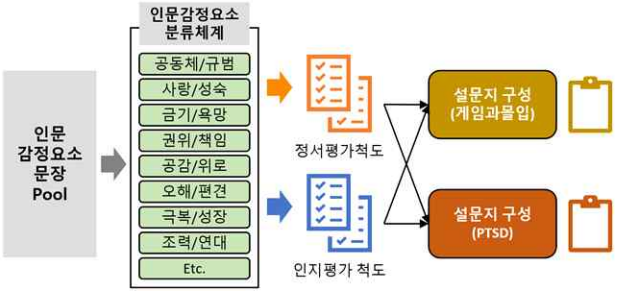
작품명(출간 연도)	채식주의자(2007)		
저자(작가)	한강	출판사	창비
형식 구분	문단형, 독백형	출처 페이지	25~27
추출 문장			
"나는 나 자신의 불완전함을 사랑한다." "삶의 진정한 가치는 어떻게 살았는지에 달려있다." "꿈속에선, 꿈이 전부인 것 같잖아. 하지만 깨고 나면 그게 전부가 아니란 걸 알지." "이 모든 것은 무의미하다. 더 이상은 견딜 수 없다." "몸은 내가 원하는 대로 할 수 있는 유일한 영역이다. 하지만 그것조차도 내가 원하는 대로 되지 않는다."			
분석 내용			
요소 구분	주요 내용		
구성(Plot)	• -		
주제(Theme)	• -		
인물(Character)	• -		
사건(Event)	• -		
소재(Motif)	• -		
감정 치유 요소			
인문감정요소	해석 내용		감정 구분
사랑 · 성숙	• 불안전한 자아에 대한 인지와 성찰 - '꿈'을 모티프로 한 자아성찰과 현실에서의 무기력함 표현 -		중립
극복 · 성장	• -		긍정

<인문 감정 문장 명세서(예시)>

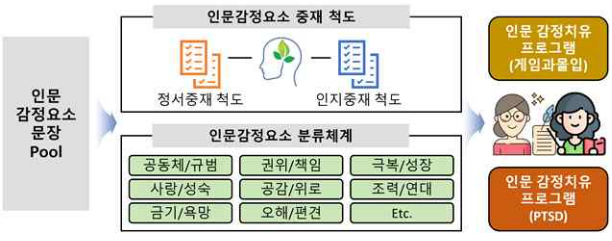
연번	추출 문장	인문감정 요소해석	작품 메타데이터				문장 메타데이터			
			작품명	저자	출간 연도	페이지	문장 형식	문장 유형	감정요소 구분	감정 구분
1	"아내가 채식을 시작하기 전까지 나는 그녀가 특별한 사람이라고 생각한 적이 없었다."	불안전한 자아에 대한 인지와 성찰	채식주의자	한강	2007	1	문장형	독백형	공동체, 규범	중립
2	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
3	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
4	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
5	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
6	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
7	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
8	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
9	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
10	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
...										
...										
...										
...										
...										
...										

<인문 감정 문장 Pool 구성(목록화 예시)>

○ **(과업별 세부 2 : 감정 상태 및 중재 문장(척도) 개발)** ⑤감정 상태 평가 문장 및 척도 개발, ⑥감정 중재 문장 및 척도 개발

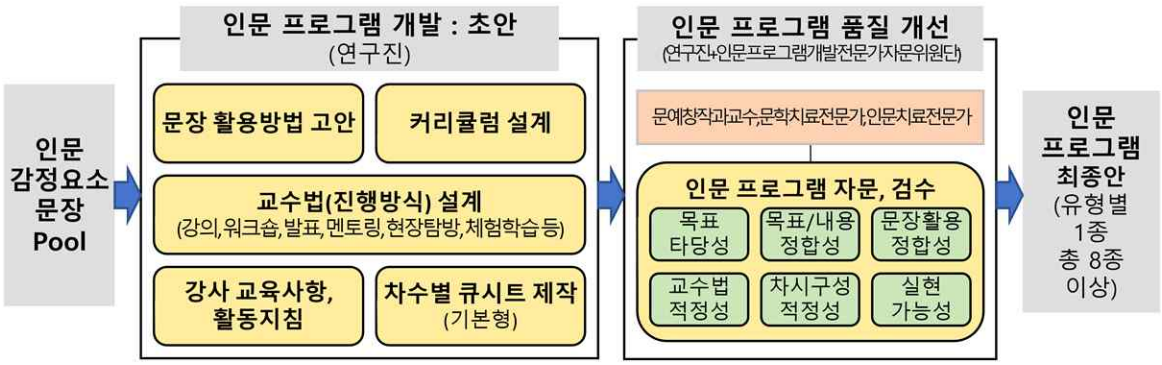


<인문 감정 요소 평가 척도>



<인문 감정 요소 중재 척도 개발>

○ **(과업별 세부 3 : 인문 프로그램 개발)** ⑦인문 감정 요소 기반 인문 프로그램 개발[2)]



<인문 프로그램 개발 절차>

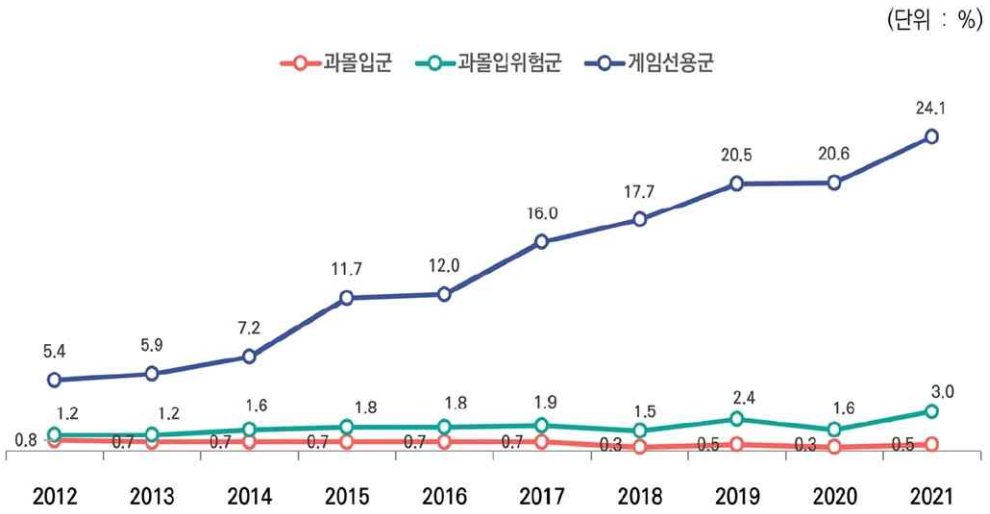
□ 연구개발과제 관련 현황 등 참고사항

[국내외 시장 현황]

- **게임과몰입 문제를 가진 아동·청소년 증가**와 **자연·사회재난·범죄 등의 증가에 따른 외상후스트레스 장애가 사회부적응, 자살 등의 심각한 양상**을 보임에 따라 감정치유 서비스 필요성 대두
- 전 세계적으로 디지털 헬스케어 및 정신건강 서비스는 높은 성장세를 구가하고 있으나, **국내는 디지털 정신건강 솔루션 개발 기술과 치료 인프라가 부족**한 상황
- **국내 인문 출판 시장은 지속적인 저성장 문제**를 겪고 있으며 **저작물 이용의 다변화를 통해 저작자와 출판사의 수익을 확대**하고 독자들이 풍부한 저작물을 만날 수 있는 방안 마련이 필요
- 높은 성장세의 디지털 정신건강 시장에 약물 부작용 최소화 및 공존 질환 치료지원을 위해 **인문 프로그램에 기반한 과학적으로 검증된 감정치유 서비스 개발 선점**이 필요

[청소년 게임과몰입 현황]

○ 2021년 청소년의 게임행동유형을 분석한 결과 과도한 시간을 소비하는 등 게임을 문제적으로 이용하는 게임과몰입군은 0.3%에서 0.5%로, 게임과몰입 위험군은 1.6%에서 3.0%로 2020년 대비 2021년에 소폭 증가(※출처: 2021 게임과몰입 종합 실태조사(한국콘텐츠진흥원, 2022.3.)



2) 인문 프로그램 개발은 2026년 별도 계약직 채용을 통해 신규 인력 확보할 예정

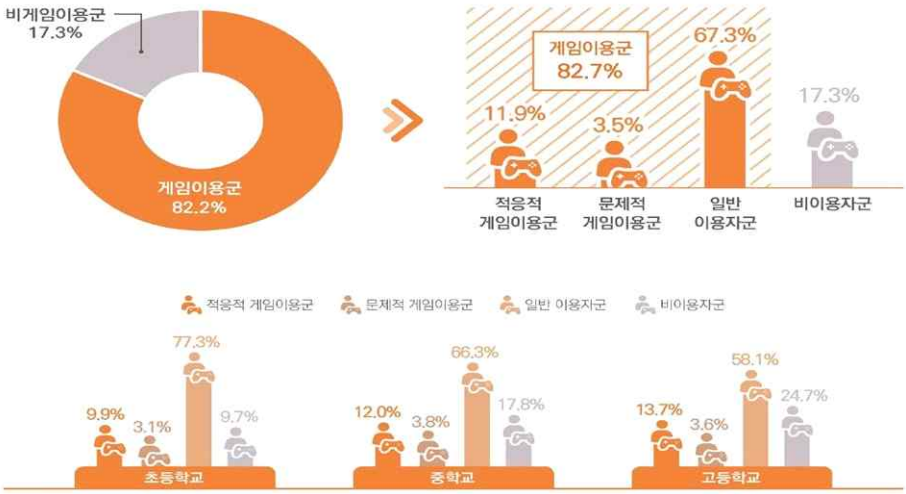
<연도별 게임행동 유형 추이>
※출처: 2021 게임과몰입 종합 실태조사(한국콘텐츠진흥원, 2022.3.)

○ 2022년 아동·청소년 게임행동 종합 실태조사에 참여한 초등학교 4~6학년 및 중·고등학교 학생(이하 청소년)의 게임행동유형별 비율은 적응적게임이용군*이 11.9%, 문제적게임이용군*이 3.5%, 일반 이용자군***이 67.3%, 비사용자군이 17.3%로 나타남(※출처: 2022 아동·청소년 게임행동 종합 실태조사, 한국콘텐츠진흥원, 2023.4.)

*적응적 게임이용군: 게임을 긍정적인 방향으로 잘 활용하고 필요시 조절할 수 있는 능력을 갖추고 있으면서 게임을 이용하는데 있어서 과몰입 문제를 전혀 가지고 있지 않은 학생

**문제적 게임이용군: 게임을 이용하는 데 있어 과몰입 문제를 가지고 있을 가능성이 높은 학생

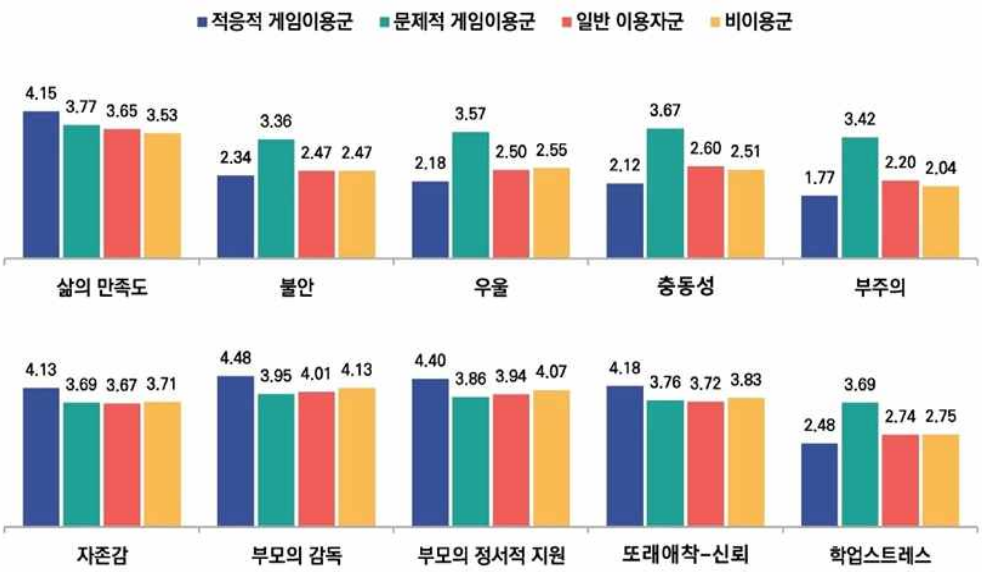
***일반 이용자군: 적응적 게임이용군과 문제적 게임이용군에 모두 속하지 않는 경우로, 게임을 적응적 혹은 역기능적으로 이용하는 특징이 뚜렷하게 관찰되지 않음



<청소년(초4~고3) 게임 행동유형 (학생 응답)>
※출처: 2022 아동·청소년 게임 행동 종합 실태조사(한국콘텐츠진흥원, 2023.4.)

○ 청소년기 특성상 학업에 대한 스트레스를 받을시 쉽게 스트레스를 해소하는 방안으로 게임을 선택하게 되며, 학업 스트레스의 수준이 높을수록 게임 몰입 수준도 높아짐(청소년의 학업 스트레스가 게임과몰입에 미치는 영향:부모-자녀 의사소통과 또래 관계의 매개효과, 김욱진外, 보건사회연구, 2020, 40(3))

- 문제적 게임이용군의 경우 다른 집단에 비해 불안, 우울, 충동성, 부주의, 학업 스트레스 수준이 가장 높게 나타남(한국콘텐츠진흥원, 2023.4.)



<청소년(초4~고3) 게임 행동 유형별 기타 특성 차이>

※출처: 2022 아동·청소년 게임 행동 종합 실태조사(한국콘텐츠진흥원, 2023.4.)

○ 게임과몰입 증상의 경우 주의력결핍 과잉행동장애(ADHD), 우울증, 불안장애 등 다른 정신적인 문제들이 동시에 공존 질환으로 나타나는 경우가 많음

○ 청소년의 경우 게임을 통한 긍정적인 경험이나 욕구 충족과 같은 경험이 증가하면 관련된 다른 심리적 장애요인의 감소를 기대할 수 있고, 과몰입 또한 감소할 수 있음(2021 게임이용자 패널 연구(2차년도), 한국콘텐츠진흥원, 2021.1.)

- 게임행동유형의 변화 방향은 아동·청소년의 과잉행동 문제와 관련이 있으며, 게임과몰입이 주의력 결핍이나 과잉행동 문제와 관련이 있을 수 있음

[외상후스트레스장애 현황]

○ 외상후스트레스장애(PTSD)는 해당 사건을 경험한 후 침습적 증상, 회피 증상, 부정적인 인지·감정의 변화가 각각 한 가지 이상, 각성과 반응성의 뚜렷한 변화가 두 가지 이상 나타나고 이것이 1개월 이상 지속되는 것을 말함(American Psychiatric Aassociation. (2015). 정신질환의 진단 및 통계 편람 제5판)

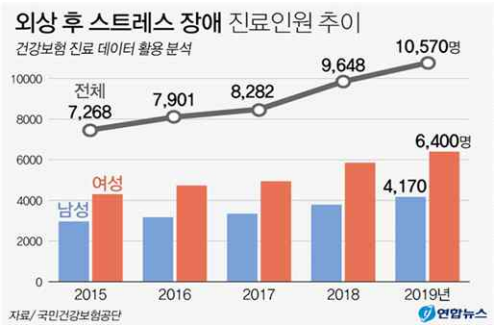
- 트라우마란 "개인에게 신체적, 정서적으로 해롭거나 위협이 되는 단일 사건, 여러 사건, 혹은 일련의 상황으로, 신체적, 사회적, 정서적, 영적 안녕에 부정적 영향이 지속되는 것"을 의미하여 외상후스트레스장애를 발생시킬 수 있는 전제 조건

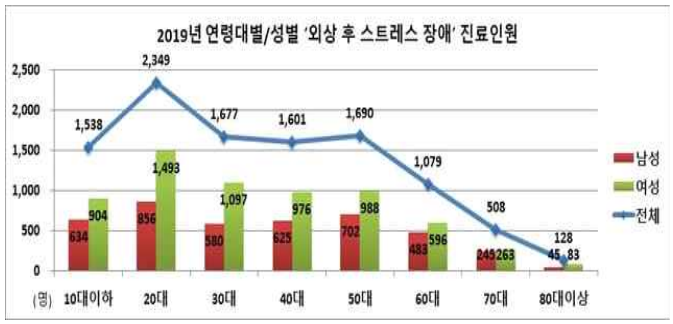
○ 한국의 청장년은 22개 유형의 트라우마에 대해 평균 4.8개의 트라우마를 경험했고, 89.9%가 평생 동안 적어도 1개 이상의 트라우마를 경험하였으며, 트라우마 경험자는 부정적인 정신건강 수준을 보임(출처: 한국 청장년의 트라우마 실태, 보건복지 Issue & Focus, 한국보건사회연구원, 2022.1.)

- 특정 사건이 직접적으로 자살을 선택하는 원인이 되고, 자살사망자 대부분이 아동기의 부정적 경험이 있다는 심리 부검 결과는 트라우마가 자살과 중요하게 관련되어 있음을 방증(심리부검 면담 결과보고서, 중앙심리부검센터, 2019)

○ 2015~2019년간 외상후스트레스장애 환자를 분석한 결과, 5년 동안 건강보험 가입자 중 외상후스트레스장애로 요양기관을 방문한 진료 인원은 2015년 7,268명에서 2019년 1만 570명으로 45.4%(연평균 9.9%) 증가(출처: 「외상 후 스트레스 장애」환자, 최근 5년간 45.4% 증가, 국민건강보험, 2020.6.)

- 2019년 외상후스트레스장애로 진료받은 남자는 전체 환자의 39.5%(4,170명), 여자는 60.5%(6,400명)로 여자 환자의 비율이 약 1.5배 더 높았으며, 20대 환자(2,349명, 22.2%)가 가장 많았고, 50대(1,690명, 16.0%), 30대(1,677명, 15.9%) 순으로 조사

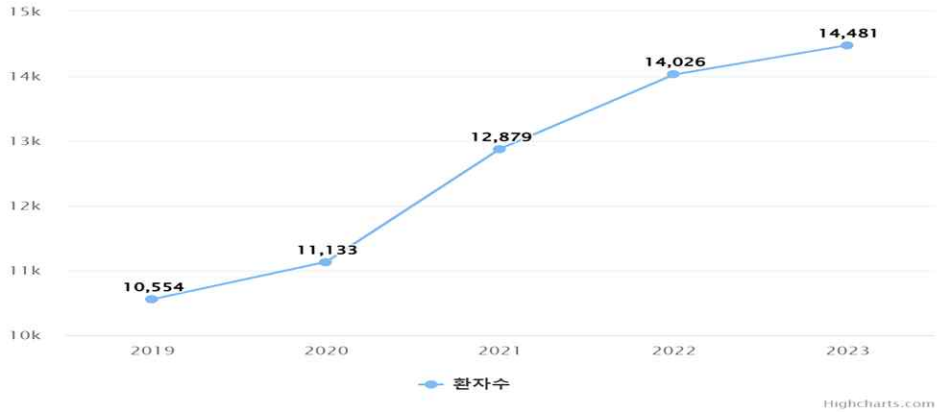




<외상후스트레스 장애 진료인원 추이(2015~2019)>

※출처: 지난해 외상후스트레스장애 환자 1만명 넘어...5명 중 1명은 20대 (연합뉴스, 2020.6.)

○ 2019~2023년간 외상후스트레스장애 환자를 분석한 결과, 5년 동안 건강보험 가입자 중 외상후스트레스장애 진료 인원은 2019년 10,554명에서 2023년 14,481명으로 45.4%(연평균 6.53%) 증가(출처: 보건의료빅데이터개방시스템 국민관심질병통계 자료 재구성, 건강보험심사평가원, 2025.2.)



<외상후스트레스 장애 진료인원 추이(2019~2023)>

※출처: 보건의료빅데이터개방시스템 국민관심질병통계 자료 재구성 (건강보험심사평가원, 2025.2.)

[주요 외상 사건 관련 외상후스트레스 현황]

○ **세월호 참사** 유가족과 생존자 가족의 정신건강 상태를 2015년부터 2021년 초까지 추적 관찰한 조사에서 사고 발생 6년이 지난 이후에도 유가족 중 절반 이상은 외상후스트레스장애 증상이 나타났으며, 3명 중 1명은 슬픔과 분노, 무기력감이 나타나는 울분장애 증상이 지속되었으며, 4명 중 1명은 의학적으로 자살 위험성이 높은 상태에 놓인 것으로 분석(출처: 세월호 유가족 57%, 참사 6년 후에도 '트라우마' 지속, 동아사이언스, 2023.3.)

- 일반적으로 큰 사고를 겪은 이후 시간이 지나면 애도와 같은 부정적 감정이 사그라들어야 하지만 세월사고 유가족이나 생존자 가족은 6년간의 추적 관찰에서 대체로 정신건강상태 악화가 지속
- 2023년 세월호 참사 피해자 코호트 건강검진 결과에서 세월호 참사 피해자는 복잡성애도 80%, 중등도 이상의 우울증 49%, 외상후스트레스장애 위험 55%, 자살위험군 19% 확인(출처: 정신건강 전문가들 "세월호 참사 피해자 지원 끝까지 국가가 책임져야", 메디칼업저버, 2024.4.)

○ 국가트라우마센터에 따르면 **코로나19** 확진 경험이 있는 완치자 380명 중 외상후스트레스 증상을 보인 이들은 192명으로 절반이 넘었으며 일상생활 복귀에 어려움을 겪고 있다는 응답자도 210명으로 55.3%를 차지(출처: [위드 코로나 이제는 뉴노멀] 완치자 절반은 PTSD 증상...우울증 관리에 일상 회복 달렸다, 서울경제, 2021.10.)

- 코로나19에 감염 후 5~12개월이 경과한 완치자를 대상으로 한 조사 결과. 대상자 380명 중 192명(50.5%)은 외상후스트레스 증상, 173명(45.5%)은 우울 증상, 116명(30.5%)은 불안 증상을 호소

- 코로나19 대응 의료진 역시 29.5%(773명 중 228명)가 외상후스트레스 증상을 보임

○ 정신건강평가 결과

단위: 명(%)

구분	PC-PTSD(외상후 스트레스 증상)	PHQ-9(우울)	GAD-7(불안)
정상군	188 (49.5)	207 (54.5)	264 (69.5)
임상군*	192 (50.5)	173 (45.5)	116 (30.5)

* 임상군 PC-PTSD≥3, PHQ-9≥10, GAD-7≥10

<코로나19 완치자의 정신건강 평가 결과>

※출처: [위드 코로나 이제는 뉴노멀] 완치자 절반은 PTSD 증상…우울증 관리에 일상 회복 달렸다 (서울경제, 2021.)

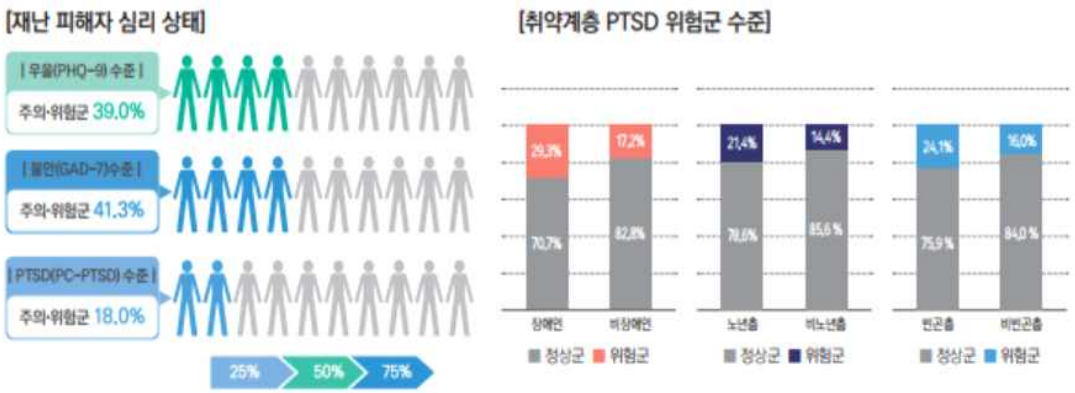
○ **이태원 사고** 관련 유가족, 부상자(가족), 목격자, 대응인력, 일반국민 등을 상대로 외상 후 스트레스, 우울, 불안, 신체증상, 재난 관련 스트레스 등의 정신건강 현황을 조사한 결과 78%가 심한 외상 후 스트레스 장애 수준을 보임(출처: 2023 국가트라우마센터 FACT SHEET, 국가트라우마센터, 2024.9.)

<이태원 사고 경험자의 정신건강 수준>

※출처: 2023 국가트라우마센터 FACT SHEET (국가트라우마센터, 2024)

[재난 관련 외상후스트레스 현황]

○ 재난 경험이 있는 3천여 명을 대상으로 조사한 '재난 피해 회복 수준 실태조사' 결과에 따르면, 외상후스트레스장애 위험군 비율은 18.0%, 우울장애 주의·위험군 비율은 39.0%, 불안장애 주의·위험군 비율은 41.3%로 매우 높게 나타남(출처: 재난취약집단 건강 보호를 위한 제도 개선 방안, 보건복지 Issue & Focus, 힌국보건사회연구원, 2024.5.)



<2022년 재난 피해 회복 수준 실태조사: 재난 피해자 신체 피해 조사 결과>

※출처: 재난취약집단 건강 보호를 위한 제도 개선 방안 (힌국보건사회연구원, 2024)

○ 2023년 **소방공무원** 52,082명을 대상으로 마음건강 설문조사 분석 결과 외상후스트레스장애 6.5%, 우울

증상 6.3%, 수면문제 27.2%, 문제성 음주 26.4%로 조사(출처: 소방청, 2024.2.)

- 극단적 선택 우려에 따른 관리 필요군은 4.9%(2,597명)에 이르며, 특히 최근 1년간 한 번이라도 극단적 선택을 생각해 봤다고 밝힌 응답자는 전체의 8.5%(4,465명)로 조사

PTSD		우울증		수면문제		문제성 음주	
인원(명)	비율(%)	인원(명)	비율(%)	인원(명)	비율(%)	인원(명)	비율(%)
3,412	**6.5**	3,323	**6.3**	14,297	**27.2**	13,861	**26.4**

<2023년 소방공무원 마음건강 설문조사 결과>

※출처: 2023년 소방공무원 마음건강 설문조사 (소방청, 2024)

○ 2022년 **경찰공무원**의 우울증 진료 인원은 1,844명으로 2020년(1,104명) 대비 67% 증가하였으며, 외상후스트레스장애 치료 인원은 67명으로 2020년(46명) 대비 46% 증가(출처: 경찰관 우울증 진료 3년새 70% 증가…'위기의 경찰'은 누가 지키나, 경향신문, 2023.10.)

(단위: 명)

구 분	가입자 수	우울증(F32,F33)	PSTD(F431)	보건일반상담(Z719)
2022	151,282	1,844	67	311
2021	146,828	1,471	57	250
2020	143,516	1,104	46	219

<2020~2022년 경찰공무원 우울증, PTSD 진료 현황>

※출처: 경찰관 우울증 진료 3년새 70% 증가…'위기의 경찰'은 누가 지키나 (경향신문, 2023)

○ 2024년 **재난대응인력** 대상 정신건강 및 소진 실태 조사 결과에 따르면 우울, 불안과 같이 대표적인 정신건강 영역에서 일반인보다 약 1.5~2배 높은 수준(출처: 2024 재난대응인력 정신건강 및 소진 실태조사, 국가트라우마센터, 2024.12.)

- 외상후스트레스 증상이 심한 임상군은 18.2%, 우울의 정도가 심한 임상군은 11.9%, 불안의 정도가 심한 임상군은 7.3%로 나타남
- 재난대응 유경험 인력이 미경험 인력에 비해 외상후스트레스장애를 비롯한 정신건강 전 영역에서 약 2~3배 가량 높은 수준을 보임

<2024년 재난대응인력 정신건강 실태 조사 결과>

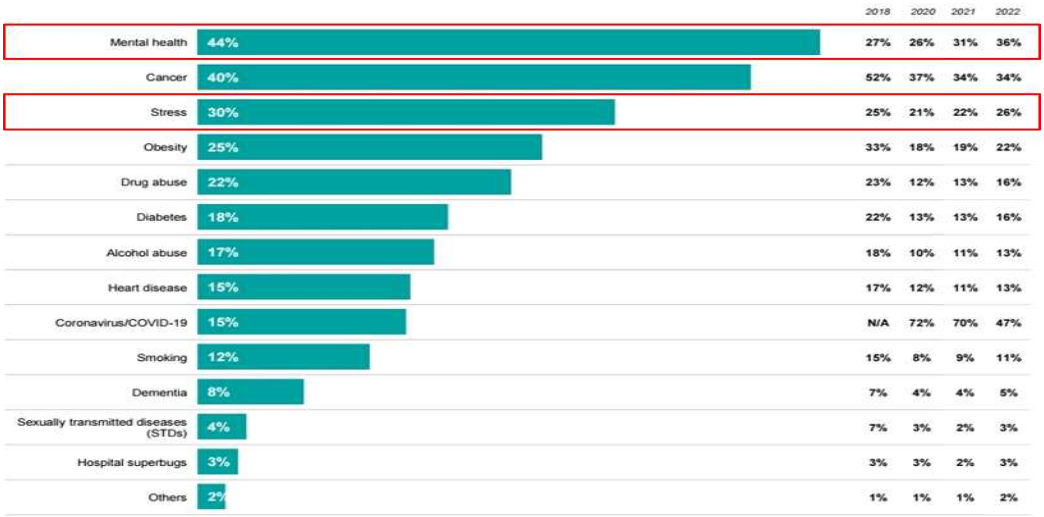
※출처: 2024 재난대응인력 정신건강 및 소진 실태조사 (국가트라우마센터, 2024)

[정신건강 서비스 시장 현황]

○ IPSOS가 31개국에서 조사한 자료에 따르면 사람들이 직면한 가장 큰 건강문제를 정신건강으로 답변하였으며 2018년 27%에서 17% 포인트 증가하여 2023년 44%를 차지(출처: GLOBAL HEALTH SERVICE

MONITOR 2023, IPSOS, 2023.9.)

- 또한 스트레스 문제는 2018년 25%에서 2023년 30%로 증가하여 암(40%)에 이어 3위를 차지하였으며, 한국은 스트레스에 대해 다른 나라에 비해 가장 높은 우려 수준(44%)을 보임



<세계 건강 서비스 조사 – 직면한 가장 큰 건강문제>

※출처: GLOBAL HEALTH SERVICE MONITOR 2023(IPSOS, 2023)

○ 2023년 정신의료기관을 통해 F코드(정신 및 행동장애)로 진료받은 실인원은 2,679,525명이며, 인구 10만 명당 5,824명으로 2022년과 비교하여 약 300명 증가하였으며, 특히 주요우울장애로 치료받은 환자 수는 100만 명을 넘어섬(출처: 국가 정신건강현황 보고서 2023, 국립정신건강센터, 2024.10.)

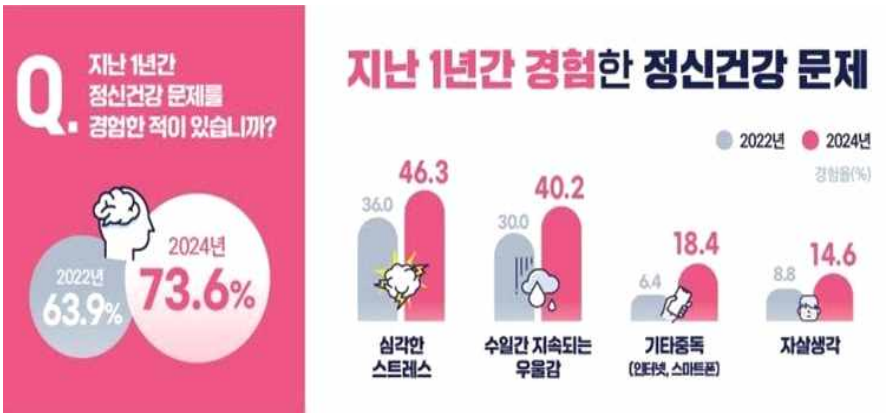
- 2021년 국민건강통계 결과에 따르면 19세 이상 성인 인구의 우울감 경험률은 11.3%로 2019년도(10.2%)에 비해 증가
- 2021년도 정신건강실태조사에 의하면, 정신장애 평생유병률은 27.8%로 18세 이상 79세 이하의 일반 인구 4명 중 1명이 평생 한 번 이상 정신건강 문제를 경험
- 2023년 사망원인통계에 따르면, 2023년 고의적 자해(자살)에 의한 사망자 수는 13,978명(인구 10만 명당 27.3명)으로 2022년보다 1,072명 증가
- 평생 중에 정신장애 진단을 받은 대상자 중 12.1%가 정신건강서비스를 이용

<국내 정신건강 규모 및 예방·조기개입 현황>

※출처: 국가 정신건강현황 보고서 2023 (국립정신건강센터, 2024)

○ 전국 만 15세~69세 이하 일반국민을 대상 총 3,000 표본 온라인 조사 결과 우울감, 스트레스, 불면 등 정신건강 문제를 경험한 응답자는 73.6%로 지난 2022년(63.8%) 대비 증가(출처: 2024 국민 정신건강 지식 및 태도조사, 국립정신건강센터, 2024.5.)

- 심각한 스트레스('22년 36.0% → '24년 46.3%), 수일간 지속되는 우울감('22년 30.0% → '24년 40.2%), 기타중독(인터넷, 스마트폰 등)('22년 6.4% → '24년 18.4%) 등은 '22년도 대비 10%p 이상 증가
- 정신건강 문제로 타인과 상의(상담) 또는 병원을 방문한 응답자는 27.0%로, 응답자 4명 중 3명(73.0%)이 정신건강 문제를 겪고도 상담이나 치료 등 주변 도움을 구하는데 소극적



<1년간 정신건강 경험율>

※출처: 2024 국민 정신건강 지식 및 태도조사 (국립정신건강센터, 2024)

○ 세계 디지털 멘탈케어 시장은 2023년 170억 6천만 달러에서 2024년 201억 달러로 연평균 18.4% 성장했으며 2030년까지 558억 2천만 달러에 이를 것으로 예상(출처: Digital Mental Health Market by Disorder Type, Age, Indication - Global Forecast 2025-2030, Research and Markets, 2024.10.)

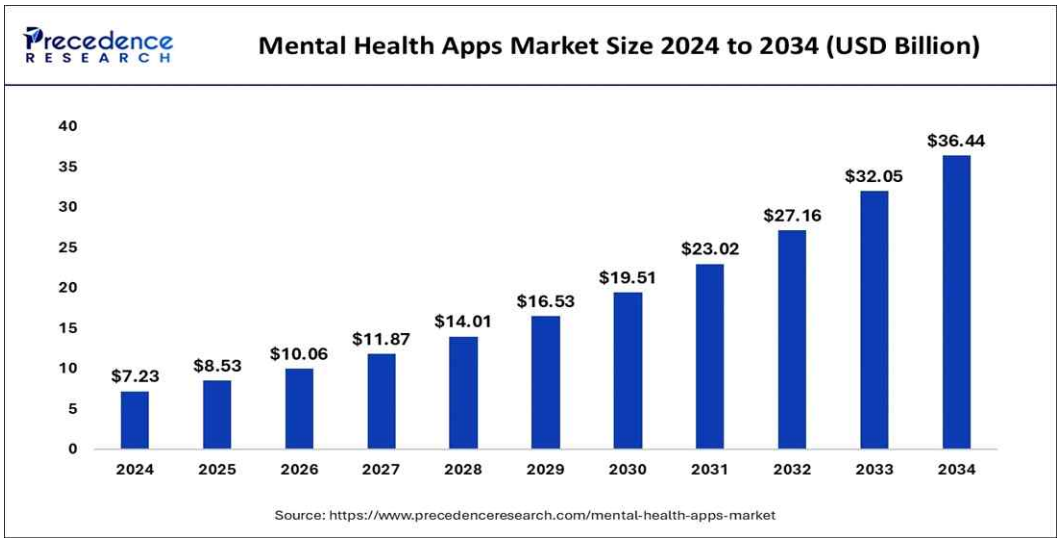
- 정신건강 관련 관심이 증가하면서 정신건강 서비스 솔루션에 ICT 기술을 통합하는 디지털 멘탈케어 시장이 확대되고 있으며, 정신건강과 관련된 디지털 헬스케어 서비스 솔루션이 30% 이상 차지
- 정신건강 관리 앱 관련 인지도가 급증하면서 2022년 25억 달러이던 세계 정신건강 앱 시장은 2023년 30억 달러로 확대되었고, 연평균 16.6% 성장하여 2028년까지 65억 달러에 이를 전망

<세계 디지털 멘탈케어 시장 전망>

※출처: Digital Mental Health Market by Disorder Type, Age, Indication - Global Forecast 2025-2030 (Research and Markets, 2024)

○ 세계 정신건강 앱 시장은 2025년 85억 3천만 달러에서 2034년 364억 4천만 달러까지 성장할 것으로 전망되며, 연평균 성장률은 17.56%에 이를 것으로 예측(출처: Mental Health Apps Market Size, Share, and Trends 2025 to 2034, Precedence Research, 2025.1.)

- 스트레스 관리 부문이 가장 빠른 높은 성장세를 보일 것으로 예측되며 전통적인 치료 방법에서 환자 중심적이고 개인화된 치료로의 전환은 정신건강 앱 시장의 성장을 촉진



<세계 정신건강 앱 시장 규모>

※출처: Mental Health Apps Market Size, Share, and Trends 2025 to 2034 (Precedence Research, 2025)

○ 한국의 정신건강 시장은 2025년 5억 7천만 달러에서 2029년 6억 1천만 달러까지 성장할 것으로 전망되며, 연평균 성장률은 1.38%에 이를 것으로 예측(출처: Statista, 2024.6.)

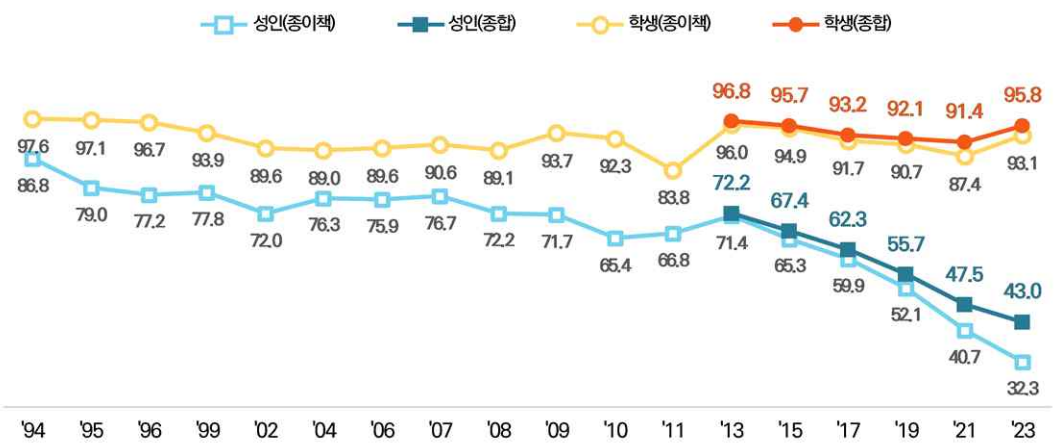
<국내 정신건강 시장 전망>

※출처: Statista, 2023)

[인문학 시장현황]

○ 2023년 국민독서실태조사 결과 종합 독서율은 성인 43.0%, 학생 95.8%로 조사되었으며, 성인은 지난 10년간 지속적으로 독서율이 하락하고 있는 반면 학생은 독서율이 상승으로 전환(출처: 2023년 국민독서실태조사, 문화체육관광부, 2023.12.)

- 고연령대 성인일수록 독서율이 낮게 나타났고, 특히 60대 이상 독서율은 15.7%로 큰 폭으로 하락
- 코로나19 거리두기 해제 이후 재개한 독서지도 활동의 영향으로 모든 학교급에서 독서율이 증가

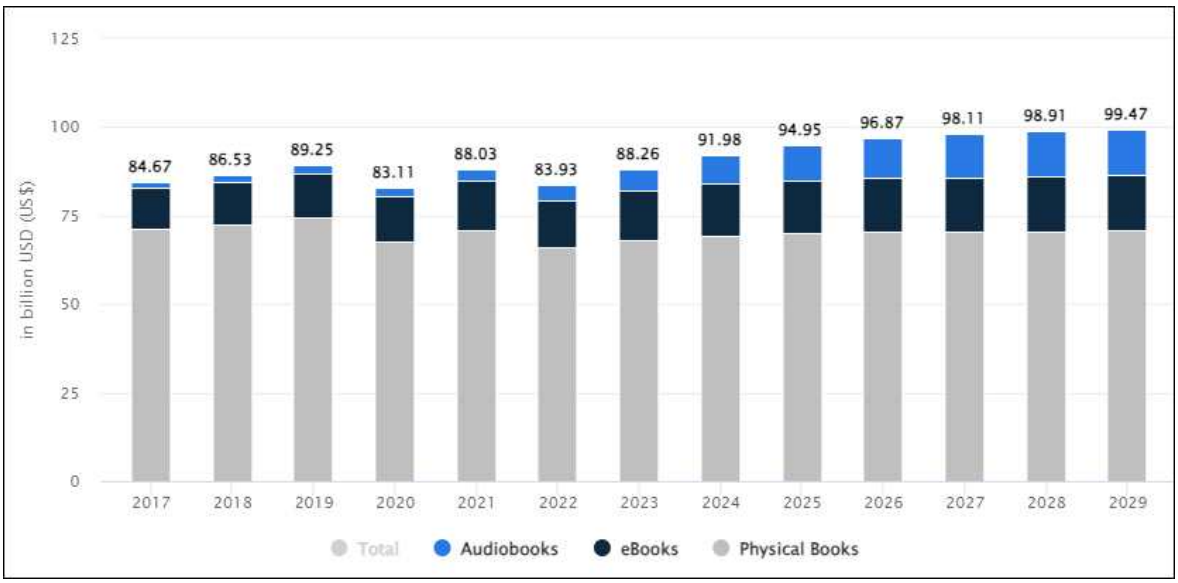


<국내 독서율 추이>

※출처: 2023년 국민독서실태조사 (문화체육관광부, 2024)

○ 세계 도서 시장은 2024년 919억 8천만 달러에서 2029년 994억 7천만 달러까지 확대되어 연평균 1.58%의 성장이 있을 것으로 전망(출처: Statista Market Insight, 2024.5.)

- 2029년에는 도서 시장의 독자 수가 25억 명에 달할 것으로 예측되며, 사용자당 평균 수익(ARPU)은 일반도서는 2024년 37.96달러에서 2029년 37.34달러, 전자책은 2024년 14.18달러에서 2029년 13.48달러, 오디오북은 2024년 5.46달러에서 2029년 7.45달러로 전망



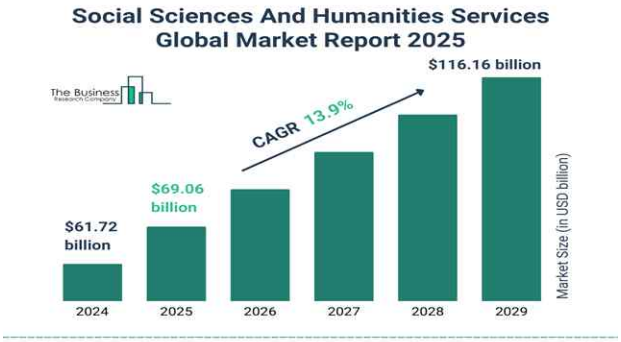
<세계 도서 시장 현황 및 예측>

※출처: Statista Market Insight, 2024.5.

○ 국내 출판사 수는 2022년 75,324개사로 지속적으로 증가하는 추세이고, 매출액 규모는 2021년 기준 9조 8,476억으로 추정되며, 전국 서점 수는 2023년 12월 기준 2,484개로 2021년 대비 4개(1.7%) 감소

- 출판업의 속성을 고려한 추가 수익원 마련의 필요성(출판계 권리 확대 방안 도출 연구, 한국출판문화산업진흥원, 2024.5.)
- 디지털 시대에 출판사가 기본적인 출판 방법 이외에 2차적 저작물 이용 등을 통해 저작물(출판물)의 다양한 이용을 활성화하여 저작자와 출판사 모두 추가 수익을 얻어 창작과 출판업에 전념할 수 있고 독자들도 더 다양하고 풍부한 저작물(출판물)을 만날 수 있는 방안 마련이 필요

○ 세계 사회과학 및 인문학 시장은 2024년 617억 2천만 달러에서 2025년 690억 6천만 달러까지 확대되고 이후 연평균 13.9%로 성장하여 2029년 1,161억 6천만 달러에 이를것으로 전망(출처: Social Sciences And Humanities Services Global Market Report 2025, The Business Research Company, 2025.1.)



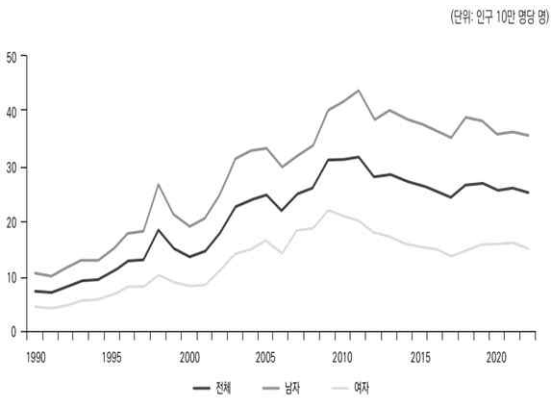
<세계 사회과학 및 인문학 시장 예측>

※출처: Social Sciences And Humanities Services Global Market Report 2025 (The Business Research Company, 2025)

[인문사업 관련 사회환경]

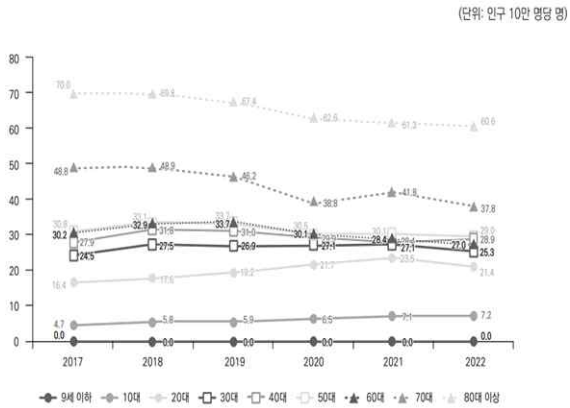
○ OECD 회원국 자살률 1위 국가

- 2023년 기준 한국은 OECD 회원국 중 가장 높은 자살률을 보이는 것으로 나타났으며, 회원국 평균 10.7명으로 한국은 2.3배 이상 높은 수준
- 통계청에 따르면, 10대부터 30대까지 사망원인 중 자살이 가장 높은 비중을 차지(이혜란, '대학생의 자살예방을 위한 정책제안', 2022)



<1990~2022년 자살률 추이>

※출처: 한국의 자살사망 현황과 시사점(한국보건사회연구원, 2023.10)

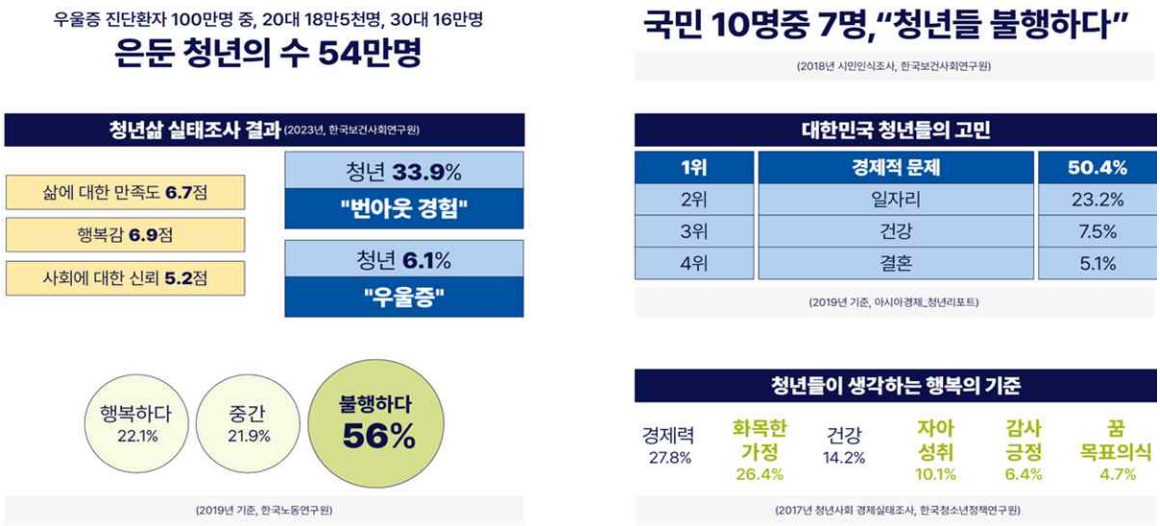


<2017~2022년 연령대별 자살률 추이>

※출처: 한국의 자살사망 현황과 시사점(한국보건사회연구원, 2023.10)

○ 청년 세대의 불안과 우울감 확산

- 보건복지부('자살예방백서', 2022.6)가 발표한 자료에 따르면 청년 세대의 91.5%가 불안감을 느끼는 것으로 조사되었으며, 불안감을 느끼는 가장 중요한 원인은 취업이나 결혼 등 불확실한 미래와 경제적 문제, 과도한 업무 등임
- 불확실한 미래에 대한 청년 세대의 불안은 높은 우울감과 낮은 자존감, 그리고 고립과 은둔으로 연결되어 결과적으로 삶의 질과 만족도가 하락함

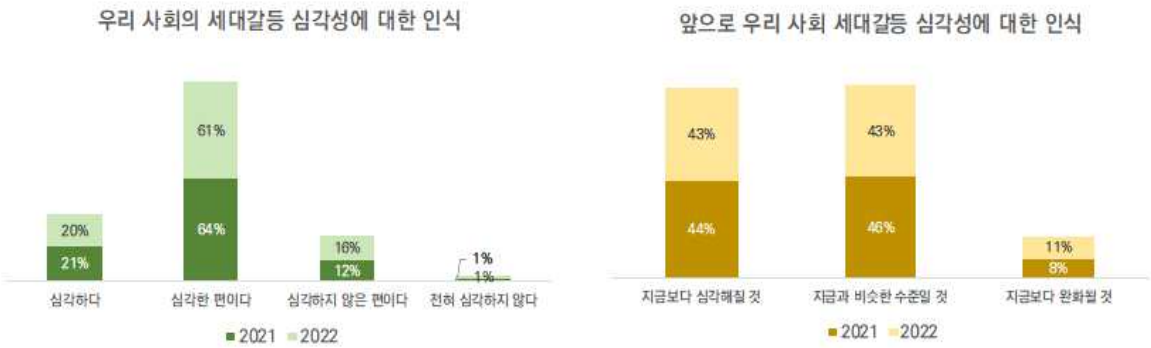


<한국 청년세대의 현주소>

※출처: 문화예술과 인문으로 답하다 (한국문화예술위원회, 2024.7)

○ 낮은 공동체 의식과 세대 갈등

- 여론조사 결과, 우리 사회의 공동체 의식 수준은 '20년 44.2%에서 '21년 39.7%, 그리고 '22년 37.7%로 우리 사회의 공동체 의식 수준은 지속해서 감소하는 추세로 나타남(엠브레인 트렌드모니터, '사회적 갈등 및 공동체 의식에 대한 인식 조사', 2023.9)
- 사회 전반적인 공동체 의식 부족은 세대 간 갈등을 부축이고, 사회문제화 되는 원인으로 지적되고 있음



<세대 갈등에 대한 인식도>

※출처: 2023 세대인식조사(한국리서치, 2023.3)

○ 높은 갈등지수와 갈등관리비용

- 우리 사회의 갈등지수는 OECD 국가 대비 높은 수준이며, 그로 인한 갈등 관리 비용도 심각한 수준

<한국 청년세대의 현주소>

※출처: 문화예술과 인문으로 답하다 (한국문화예술위원회, 2024.7)

[(국내) 인문사업 현황]

○ 인문정신문화는 개념적으로 추상적이고 포괄적인 의미로 사용될 수 있으나, 궁극적으로 인간다움의 의미와 가치를 발견하고, 그것을 개인과 공동체적 삶에 실현함으로써 국민행복과 삶의 질을 향상하고자 하는 노력

<인문정신문화의 의미>

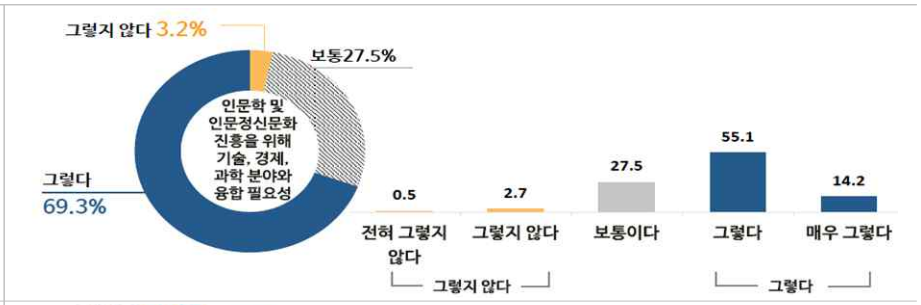
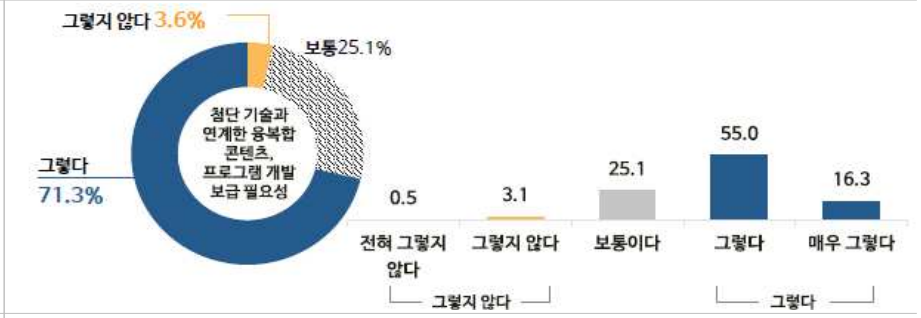
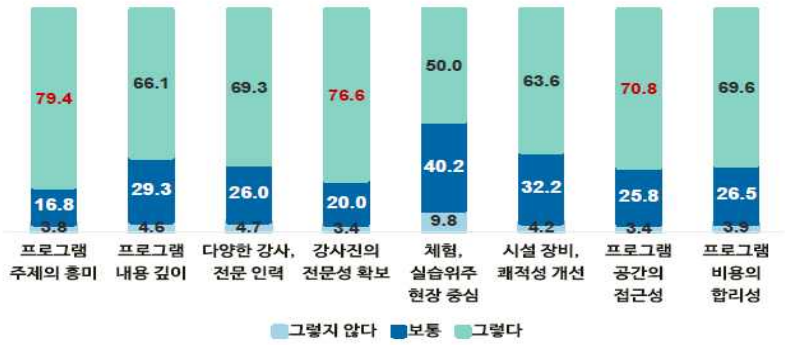
○ 문체부 소관 인문정신문화 진흥 사업은 2024년 기준 7개가 있으며, 2025년 신규 사업으로 3개 사업이 추가될 예정임

- 일반 국민을 대상으로 하는 사업부터 취약계층 청소년, 노인, 장애인, 재소자, 노숙자 등 특정 대상을 위한 사업 등 다양함

사업명		목적	대상	추진주체	사업방식
길 위의 인문학		도서관에서 인문 가치를 체험할 수 있는 인문프로그램을 운영하여 국민 인문 향유기회 확대 및 생활 속 인문정신문화 가치 확산	일반 국민	한국문화예술위원회, (사)한국도서관협회 공동주관	프로그램 운영 주체가 사업 운영을 위해 참가도서관을 공모·선정함, 선정된 도서관은 프로그램 개발·운영 참여자 모집을 수행함
도서관 지혜학교		활동적 고령자층의 주체적 인문 활동을 지원하여 지혜로운 노년의 모델을 만들고, 인문의 사회적 의미와 가치 확산	일반 국민, 고령자층		국공립/사립 인문대학 및 도서관이 인문 프로그램 기획안을 검토하여 희망하는 프로그램 신청하면 강사와 매칭 방식으로 운영함
청소년인문문화프로그램운영		인문.문화프로그램 지원을 통한 인문소양 향상 및 인문정신문화 확산	취약계층 청소년	한국문화예술위원회	추진주체가 5개 권역별로 수행기관을 선정함. 선정된 청소년 대상 인문 거점 기관이 프로그램 기획과 강사파견을 함
중·장년 청춘문화공간		중장년의 활력 제고	중장년	한국문화예술위원회, 고용노동부(노사발전재단) 부처협력	추진주체가 전국 29개소 중장년 청춘문화공간을 지정하고 인문 강좌, 탐방 등 프로그램 운영함
사회시설활용 인문프로그램운영		노인 및 장애인을 대상으로 하는 시설에서 인문 프로그램	노인, 장애인	한국문화예술위원회	추진주체가 5개 권역별로 수행기관을 선정하여 수강생 특성 맞춤형 프로그램 제공
인생나눔교실		중장년세대의 인생 경험과 인문적 지혜를 매개로 나눔·배려·소통의 인문 가치 확산, 개인 삶의 긍정적 변화와 품격 있는 공동체 실현 세대간 소통·이해 증진 기획사업, 청년·취약계층 등의 인문 향유 기회 확대를 통해 세대 간 갈등 해소와 공동체 통합에 기여	(멘토봉사단) 중장년 세대 중 사회 공헌(봉사) 희망자 200명 내외 선발 (멘티 그룹) 청년(군부대, 대학교 등), 아동 및 청소년(지역아동센터, 청소년 복지시설 등) 등 300개 내외 선정(멘티 약 2,000명)	한국문화예술위원회	추진주체가 지역별 주관처를 선정하면 주관처가 멘티기관을 선정하고 멘토를 선발·교육하고 활동을 지원함
인문정신문화 온라인 서비스 (인문360)		인문정신문화 온라인서비스('인문360°')를 통해 다양한 맞춤형 인문콘텐츠를 제공하여 인문가치 사회적 확산	일반 국민	한국문화예술위원회	추진주체는 콘텐츠 기획과 홍보 아이템 개발, 사업의 실행과 관리를 맡은 수행기관을 통해 용역 운영함
'25년 신규사업	디지털과몰입청소년인문치유프로그램	스마트폰, 게임 등 디지털 관련 과몰입 증세가 있는 청소년을 대상으로 치유 프로그램 참가 전후를 첨단 의료장비를 통해 측정하여 효과 검증	해당 증상이 있는 청소년	게임문화재단	중앙대 의대 및 전국의 디지털과몰입 치료기관과 협력하여 효과 측정 등 진행
	청년인문교실	전국에 인문행복센터(거점공간)을 민관 협력으로 조성하여 연중 인문 프로그램 기획 및 제공	청년	한국문화예술위원회	인문정신확산 전담기관에서 공공, 민간 협력구조를 통해 특수한 시설 접근, 참여 협조 등을 이끌어내 사업 운영 예정
	한국형 클레멘트코스 운영	재소자, 노숙인 대상의 인문프로그램 개발 및 사회복귀, 인간 존엄성 회복 등에 목적을 둔 사업 운영	재소자, 노숙인, 자활센터 등	한국문화예술위원회	

<인문정신문화 진흥 사업별 특징>

○ 인문 프로그램 참여자들은 인문 프로그램이 기술, 경제, 과학 분야와의 융합이 필요하고, 첨단 기술과 연계한 융복합 콘텐츠 및 프로그램 개발이 필요하다 인식함. 인문 프로그램 개선 및 보완점에 대해서는 프로그램 주제가 흥미로워야 하고, 강사진의 전문성과 프로그램 공간의 접근성이 용이해야 한다고 응답

기술, 경제, 과학 분야와의 융합 필요성	
첨단 기술과 연계한 융복합 콘텐츠, 프로그램 개발 보급 필요성	
인문 프로그램 개선 및 보완점	

<인문 프로그램 참여자 경험과 니즈>

※출처: 2021년 인문정신문화 실태조사(문체부, 2021.10)