

PRODUCT INTRODUCTION · 2026.07

(주)에스지엔터테크

VR 마음돌봄 스테이션

명상으로 안정, 페인팅으로 환기. 5~10분의 일상 회복 루틴

Calm with Meditation · Release with Painting

1평

Plug & Play 일체형 부스

반(半)무인

상주 인력 불필요

5~10분

1회 회복 루틴

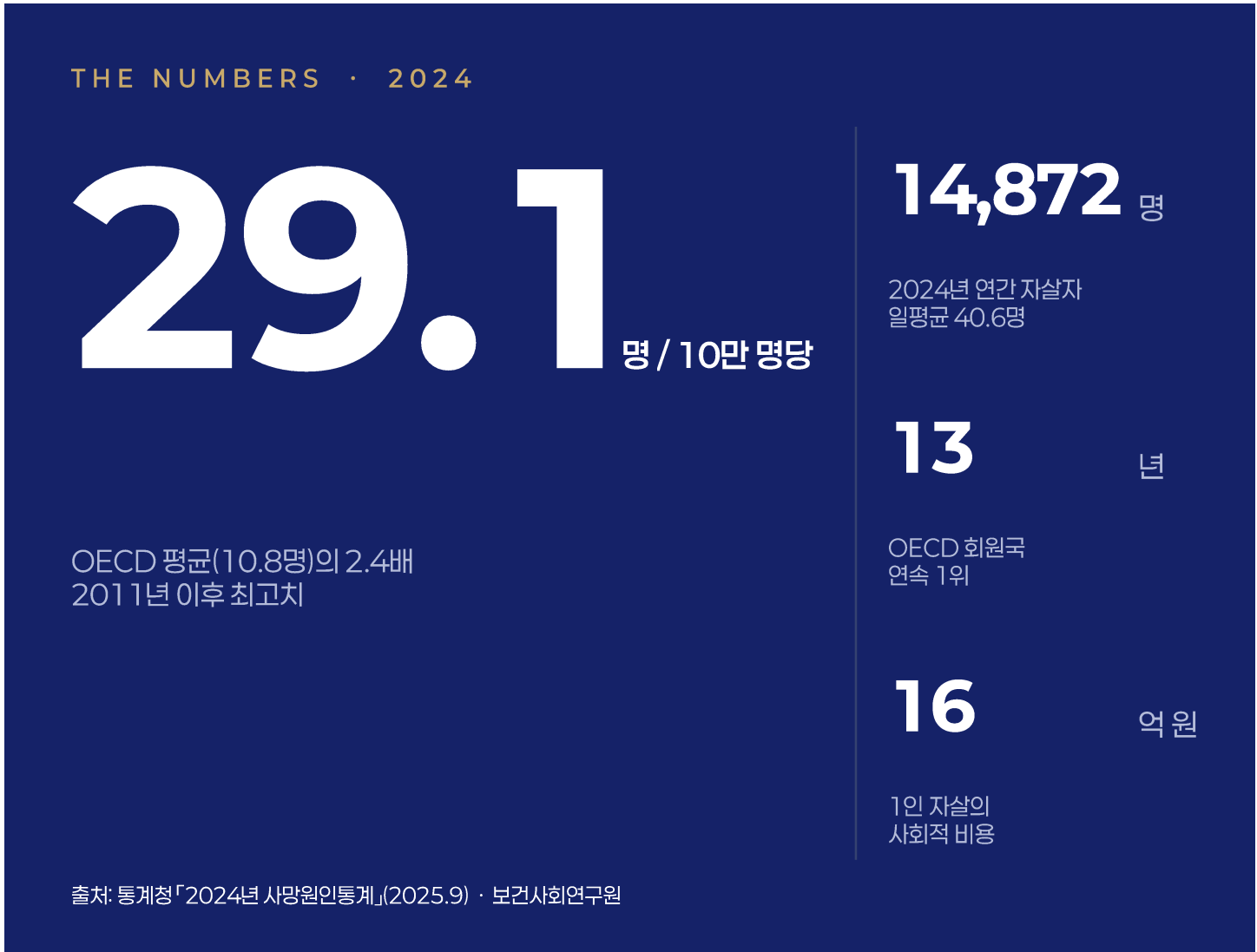
안 드 로 이 드 기 반 일 체 형 V R 키 오 스 크 시 스 템



Why Now

OECD 자살률 1위, 13년 연속

그러나 현행 대책은 여전히 '대면 상담 인력 확충'에 머물러 있습니다.



POLICY GAP · 사람 상담의 '앞단(前段)'이 비어 있다

현행 정책이 놓치는 3가지 공백

- 01

낙인의 벽

정신과·상담실 출입 자체가 부담. WHO 추정 정신건강 문제 보유자 6억 명 중 실제 상담은 1/3에 불과.
- 02

인력의 한계

자살예방센터 인력 2.6→5명으로 2배 늘려도 5천만 인구 대비 절대 부족. 학교·군·격오지는 접근성 자체 제한적.
- 03

일상 회복 도구 부재

'낙인 없이·짧게·즉시·익명적으로' 이용 가능한 1차 예방 인프라가 한국에는 부재.

정부는 '천명지킴 프로젝트'를 통해 2026년 자살 사망자 1,000명 감축을 목표로 제시했습니다.

14개 부처·청이 참여하는 범부처 대응 체계 가동 중

국무총리 소속
법정부 생명지킴추진본부

Global Benchmarks

글로벌 정부가 채택한 디지털 정신건강 모델

미국·영국·호주는 '디지털 정신건강이 효과적인가'라는 학술 단계를 이미 통과하고, '어떻게 정책으로 채택할 것인가'라는 실행 단계에 와 있습니다.

USA

BRAVEMIND

국방부·보훈부 채택

- USC ICT 개발, 미 해군연구청·육군의무사령부 직접 자금 지원
- VA 병원 등 170개 이상 임상지에 보급
- 환자 76%가 VR 치료를 전통 상담보다 선호
- 재향군인 자살예방 1차 도구로 채택

UK

Game Change

NHS 정식 채택 (2023.11)

- 옥스퍼드대 + NHS 공동 개발
- Lancet Psychiatry 게재 RCT(346명) — 세계 최대 규모
- 세계 최초 NHS 공인 VR 치료
- 실제 치료사 없이 가상 코치 자동화 세션

AUSTRALIA

Head to Health

국가 디지털 게이트웨이

- 2017년 출범, 2021년 국가 정신건강·자살예방 계획 채택
- 디지털 인프라에만 A\$111.2M (약 1,000억 원) 별도 투입
- 디지털 정신건강을 '국가 정신건강 개혁의 핵심 축'으로 명시
- 별도 예산·거버넌스·평가체계 부여

K R K O R E A · 현재

학술 단계는 이미 통과 — 부족한 것은 '정책적 의사결정'입니다.

Clinical Evidence

VR 정서 게임의 학술적 근거

Nature 자매지 npj Digital Medicine(2025) 메타분석 결과 — VR 자연환경 노출은 불안·우울·스트레스 모두에 통계적으로 유의한 감소 효과를 보입니다.

VR 자연환경 노출의 효과 크기 (SMD)

불안 (Anxiety)

0.82

SMD = 0.82

Large Effect

p < 0.001

우울 (Depression)

0.62

SMD = 0.621

Moderate Effect

p < 0.001

스트레스 (Stress)

0.58

SMD = 0.577

Moderate Effect

p = 0.003

효과 크기, 어떤 의미인가

INTERPRETATION

효과크기(SMD) 해석 기준

0.2

작은 효과

0.5

중간 효과

0.8

큰 효과

0.82

VR 자연환경 노출 · 불안 감소

큰 효과(Large Effect) 구간에 해당

Cohen(1988) 효과크기 해석 기준 · 본 수치는 VR 자연환경 노출 콘텐츠 전반에 대한 메타분석 결과입니다.

KEY REFERENCES

npj Digital Medicine

2025 · VR Natural Environment Meta-analysis

The Lancet Psychiatry

2022 · gameChange RCT (Freeman et al.)

JAMA Psychiatry

2022 · VR Exposure Therapy for PTSD

Our Solution

정책 공백을 메우는 4가지 요건, 모두 충족합니다

VR 마음돌봄 스테이션은 임상 치료를 대체하지 않으며, 임상의 '앞단(前段)'에서 작동하는 일상형 인프라입니다. 위기 진입을 늦추고 임상 서비스로의 가교 역할을 수행합니다.

01

일상성

Everyday

보건소·도서관·복지센터 등 시민이 일상적으로 들르는 공간에 배치
'치료받으러 가는 곳'이 아닌 '잠깐 들르는 곳'.

02

비대면성

Non-Contact

사람과의 대면 없이 이용 가능. 정신과·상담실 출입에 대한 사회적 시선 부담을 원천 제거.

03

익명성

Anonymity

신원 확인 없이 즉시 이용.
회복 데이터는 통계 목적의 익명 처리만 허용.

04

확장성

Scalability

1평·반무인 운영으로 전국 확산 가능.
기존 PC 기반 VR 대비 1/10 수준의 도입 비용.

핵심 차별점

두 갈래의 회복 트랙 — 명상과 페인팅의 결합

기존 디지털 정신건강 솔루션이 '명상 단일 접근'에 머무는 동안, VR 마음돌봄 스테이션은 정서 안정(VR 명상)과 정서 환기(VR 페인팅)라는 서로 다른 메커니즘의 두 트랙을 단일 플랫폼에 결합했습니다. 사용자의 그날 마음 상태에 따라 적합한 트랙을 선택할 수 있습니다.

TRACK A

VR 명상

정서 안정

TRACK B

VR 페인팅

정서 환기

Two Tracks of Recovery

정서 안정과 정서 환기, 서로를 보완하는 두 갈래

TRACK A

VR 명상

Calm with Meditation

"케렌시아 공간으로의 몰입"

지친 현실에서 벗어나, 자신의 취향에 맞는 가상 공간을 직접 설정하고 호흡·이완·바디스캔 명상을 경험합니다.
. 부교감 신경계를 활성화시켜 급성 스트레스를 완화하고 정서를 안정시킵니다.

Space

Scenery

Object

Sound

TRACK B

VR 페인팅

Release with Painting

"창작 활동으로의 몰입"

VR 캔버스 위 밑그림에 자유롭게 색을 입혀 나만의 그림과 엽서를 완성합니다. 미술치료(Art Therapy) 원리에 기반해 창작 활동에 집중하면서 스트레스를 잊고, 긍정적 정서와 성취감을 회복합니다.

Canvas

Color

Focus

Reward

USAGE · 3단계 사용 흐름 — 5~10분

1

키오스크에서 콘텐츠 선택

→

2

무선 VR HMD 착용

→

3

1평 공간 몰입 체험

Track A · Calm with Meditation

케렌시아 VR 명상

정서 상태별 19종 명상 콘텐츠

마음 안정

6종

- 찻잔 속 운기
- 심연에 핀 꽃
- 고래의 비상
- 행성의 여정
- 아침의 노래
- 늘 푸른 나무

에너지 충전

4종

- 파도의 놀이
- 참나의 목소리
- 우주의 중심
- 불꽃의 진실

영감과 몰입

5종

- 무한 캔버스
- 폰의 비밀
- 목마의 꿈
- 관조적 시선
- 음양의 균형

쉼과 여유

4종

- 일상의 평안
- 자비와 연민
- 우주의 질서
- 수묵의 세상



Track A · Calm with Meditation

케렌시아 VR 명상

지친 현실에서 벗어나 현실과 완벽히 분리된 가상 세상에서 호흡·이완 명상을 경험하는 콘텐츠입니다.



Track B · Release with Painting

미술체험 VR 페인팅

VR 캔버스 위 밑그림에 자유롭게 색을 입혀 나만의 그림과 엽서를 완성합니다. 미술치료(Art Therapy)의 핵심 원리인 '정서의 시각적 외재화'를 VR로 구현했습니다.

창의·몰입 콘텐츠

창작과 몰입

머릿속을 환기하고 새롭게 시작하고 싶을 때
가상현실 속 캔버스에서 그림과 엽서 제작



미술치료 메커니즘

How Painting Heals

- 01 정서의 외재화**
마음 속 감정을 색과 형태로 표현하면서 자연스럽게 정리됩니다.
- 02 주의 환기 (Flow)**
창작에 몰입하는 동안 부정적 사고에서 벗어납니다.
- 03 성취감 회복**
완성된 작품을 보며 작은 성공 경험을 회복합니다.
- 04 사회적 연결**
완성작 엽서를 가족·친구에게 전송할 수 있습니다.

VR 마음돌봄 스테이션

두 트랙을 담아내는 일체형 플랫폼

안드로이드 기반 일체형 VR 키오스크 시스템.1평 공간에서 반(半)무인으로 운영되며, 자체 개발 시스템으로 제작되었습니다.



	기존 PC 기반 VR	VR 마음돌봄 스테이션
공간 Space	수십 평 이상 필요	1평 내외 가능
시스템 H/W	복잡한 인프라, 전문가 필요	Plug & Play
운영 Operation	상주 전문 인력 필수	반(半) 무인 운영
비용 Price	수천~수억 원	1/10 수준
안전성 Safety	유선 케이블로 인한 낙상 위험	무선 VR로 위험 원천 차단

① 일체형 구성

키오스크+무선VR기기

② 쉬운 사용법

키오스크를 통해 간단히 콘텐츠 선택 및 실행

③ 독자 개발 시스템

(주)에스지엔터테크 개발 (관련 특허 보유)

OPERATIONAL · 현장 검증 데이터

30,000명 +

문경 에코월드 400일 누적 이용 · 주말 일평균 200명
다중이용 환경 H/W·S/W 안정성 입증

SAFETY · 무선 VR 안전성

완전 무선

무선 HMD로 케이블 낙상 위험 원천 차단
남녀노소 누구나 즉시 이용 가능

"명상으로 안정, 페인팅으로 환기."

일상 속 5~10분의 회복 루틴, VR 마음돌봄 스테이션

일상의 동선 위에 자연스럽게 놓입니다.

01	02	03	04	05	06
보건소·마음건강센터	학교 보건실·상담실	군 부대·격오지	도서관·청소년수련관	공공기관·복지센터	기업 휴게실·EAP
지자체 정서복지 거점	학생 익명 회복 공간	장병 정서 관리 인프라	낙인 없는 일상 회복	고스트레스 직군 지원	새내 마인드케어

- **두 갈래 트랙**

VR 명상 + VR 페인팅
- **검증된 운영**

30,000명 + 다중이용 실증
- **보편적 확장**

1평 · 1/10비용 구조

