

<http://www.koen.or.kr>

사단법인 한국엔터테인먼트산업학회

# 2025 춘계학술대회

— 글로벌라이제이션과 엔터테인먼트산업의 혁신과 성장 —

- 일 시 : 2025년 5월 24일(토) 13:00~18:00
- 장 소 : 계명대학교 체육대학 연구동 101호
- 주최·주관 : (사)한국엔터테인먼트산업학회·계명대학교 체육학과

**K-EN**

한국엔터테인먼트산업학회

E-Mail : [office@koen.or.kr](mailto:office@koen.or.kr)

학회본부·사무국 : 충북 청주시 서원구 1순원로 803번길 15 재원 401호

TEL : (043) 276-0711 Fax : (043) 276-0712

사단법인 한국엔터테인먼트산업학회  
**2025 춘계학술대회 프로그램**

- 일 시 : 2025년 5월 24(토) / 13:00~18:00
- 장 소 : 계명대학교 체육대학 연구동 101호

▪ 5월 24일(토)

- 12:30 ~ 13:00 등 록
- 13:00 ~ 14:00 개 회 식  
사회 : 백승헌(조선대학교 교수)
  - 국민의례
  - 개회사 신 정 훈(한국엔터테인먼트산업학회 회장)
  - 환영사 이 선 장(계명대학교 체육대학 학장)
  - 시상 신 정 훈(한국엔터테인먼트산업학회 회장)
  - 기념촬영
  - 기조연설 하 제 현(계명대학교 체육대학)  
주제 : 글로벌라이제이션, 스포츠 & 엔터테인먼트
- 14:00 ~ 17:50
  - 우수논문상 논문경연 분과 논문발표 좌장: 전민주(한림성심대학교 교수)
- 17:50 ~ 18:00
  - 종합토론 및 폐회식 좌장: 백승헌(조선대학교 교수)

▪ 5월 25일(일)

- 10:00 ~ 17:00 지역 분과 학술세미나 및 문화탐방

## Session 통합세션(우수논문 경연 분과)

좌 장 : 전민주 (한림성심대학교 교수)

장 소 : 계명대학교 체육대학 연구동 101호

- 14:00-14:10 온라인 플랫폼에서 AI의 인지된 의인화, 인지된 지능이 AI 기반 구매의도에 미치는 영향  
/강준모, 김성일(서원대학교 경영.부동산 전공)
- 14:10-14:20 전자상거래의 인지된 즐거움, 생생함, 플로우, 만족이 지속 이용의도에 미치는 영향  
/강준모, 박건아(서원대학교 경영.부동산 전공)
- 14:20-14:30 은행의 AI 기반 마케팅이 소비자의 재구매 의도에 미치는 영향  
/강준모, 이상학, 이교탁(서원대학교 경영.부동산 전공)
- 14:30-14:40 소셜 미디어에서의 전자 입소문(eWOM) 특성이 Z세대의 온라인 구매 의도에 미치는 영향  
/강준모, 최인숙(서원대학교 경영.부동산 전공)
- 14:40-14:50 병원 브랜드 게슈탈트, 환자 만족도가 재방문 의도에 미치는 영향  
/강준모, 이은지(서원대학교 경영.부동산 전공, 효성병원 글로벌메디컬센터)
- 14:50-15:00 텍스트 마이닝 기법을 이용한 e스포츠 이벤트의 관광자원 가능성 분석: LCK 지역 유치 사례를 중심으로  
/김재욱, 조수영(광운대학교 스마트융합대학원, 광운대학교 게임콘텐츠학과)
- 15:00-15:10 게임의 투자 가치 평가 요소 연구 : 국내 벤처캐피탈 게임 투자를 중심으로  
/박형택, 정형원(광운대학교 게임학과)
- 15:10-15:20 흡스테드 6가지 문화 차원이 호텔 리뷰 유용성에 미치는 영향: 빅데이터 접근법을 중심으로  
/이중원, 정옥경(충북대학교 기초과학연구소, 호서대학교 산업인공지능공학과)
- 15:20-15:30 ICT 기반 스마트 물류 자동화가 물류 성과에 미치는 영향 : CJ대한통운의 TES 시스템 사례분석  
/장명숙, 정옥경(호서대학교 기술경영전문대학원, 호서대학교 산업인공지능공학과)
- 15:30-15:40 공연장 복합문화공간 이용 요인에 대한 중요도-만족도 분석에 관한 연구 : 예술의 전당을 중심으로  
/김현수, 심예림, 이가현(상명대학교 문화예술경영학과)
- 15:40-15:50 공연장 기반 복합문화공간의 문화예술교육프로그램 분석 연구 : 국내외 복합문화공간을 중심으로  
/김현수, 김다연(상명대학교 문화예술경영학과)
- 15:50-16:00 **Coffee Break**

- 16:00-16:10 **대학 입학자원에 따른 실용음악 전공의 지역 격차 연구: 부산 지역을 중심으로**  
/홍소현(세종대학교 일반대학원 음악학과)
- 16:10-16:20 **예술인 복지제도 개선 방안: 스포츠 드래프트 제도를 중심으로**  
/이준우(세종대학교 일반대학원 음악학과)
- 16:20-16:30 **AI 시대, 음악산업 패러다임 전환에 따른 실용음악 교육과정 개선 연구**  
/정현진(세종대학교 일반대학원 음악학과)
- 16:30-16:40 **생성형 인공지능 기반 음악 제작과 저작권 공정 이용에 대한 국가별 비교연구: 법제도와 문화적 인식 차이를 중심으로**  
/독고훈(세종대학교 일반대학원 음악학과)
- 16:40-16:50 **사용자 선호 기반 맞춤형 길 찾기 및 장소 추천 서비스: AI 기반 인포테인먼트 기술을 활용한 정보 편의성 향상 방안**  
/김려원, 김연, 맹진영, 현용찬, 박현주(상명대학교 스마트정보통신공학과)
- 16:50-17:00 **AI 기반 감정 인식과 맞춤형 디지털 정신 케어 애플리케이션 개발에 관한 연구**  
/김민주, 신명기, 이지원, 표건우, 박현주(상명대학교 스마트정보통신공학과)
- 17:00-17:10 **개인의 감정 분석을 활용한 맞춤형 캠퍼스 공간 휴식 공간 추천 시스템**  
/손혁진, 이재원, 박현주(상명대학교 스마트정보통신공학과)
- 17:10-17:20 **축제 프로그램, 인지된 가치, 편리성, 온라인 광고가 방문의도에 미치는 영향에 관한 연구**  
/이지훈, 김해선, 김용민, 김서진, 김연경, 서예지, 박지유, 이유빈  
(한라대학교 경영학과)
- 17:20-17:30 **The Delvers: 로그라이크 게임의 비주얼 및 UI/UX 컨셉 디자인 연구**  
/김승민, 한준탁(우석대학교 컴퓨터공학과, 우석대학교 교양대학 IT교육부)
- 17:30-17:40 **공유대학 기반 실시간 동시적 강좌의 학습 효과 분석 -휴머노이드 로봇 교과목 중심으로-**  
/한준탁(우석대학교 교양대학 IT교육부)
- 17:40-17:50 **인공지능 교양교육에서 블렌디드 러닝의 적용 효과에 대한 분석**  
/한준탁(우석대학교 교양대학 IT교육부)



공립 한국엔터테인먼트산업협회

E-Mail : [office@koen.or.kr](mailto:office@koen.or.kr)

연락처 : 043) 276-0711 Fax : 043) 276-0712