

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

# 2025 추계 학술대회

- 지능화된 엔터테인먼트산업의 가치와 책임 -

- 일 시 : 2025년 11월 29일(토) ~ 11월 30일(일)
- 장 소 : 상명대학교 천안캠퍼스 한누리관 212호
- 주최·주관 : (사)한국엔터테인먼트산업학회 · 상명대학교 천안캠퍼스



공인인증번호 0000000000000000 E-Mail : [office@koen.or.kr](mailto:office@koen.or.kr)

학회본부·사무국 : 충북 청주시 서원구 1순환로 803번길 15 제원 401호  
TEL : 043) 276-0711 Fax : 043) 276-0712

사단법인 한국엔터테인먼트산업학회  
2025 추계학술대회 프로그램

■ 일 시 : 2025년 11월 29(토) ~ 11월 30일(일)

■ 장 소 : 상명대학교 천안캠퍼스 한누리관 212호

■ 11월 29일(토)

• 12:30 ~ 13:00 등 록

• 13:00 ~ 13:30 개 회 식

사회 : 박현주(상명대학교 교수)

- 국민의례

- 개회사

신 정 훈(한국엔터테인먼트산업학회 회장)

- 환영사

김 종 희(상명대학교 총장)

- 시상

신 정 훈(한국엔터테인먼트산업학회 회장)

- 기념촬영

• 13:30 ~ 14:30

- 기조연설

1. 주제 : 생성형 AI시대 연구의 신뢰를 다시 묻다 이 문 영(호남대학교 교수)

2. 주제 : AI가 다시쓰는 엔터테인먼트의 법칙: 게임·콘텐츠 산업의 진화

이 장 원(디노티시아 AI사업본부 전무)

• 14:30 ~ 17:00

- 우수논문 경연 I 논문발표

좌장: 이 문 영(호남대학교 교수)

- 우수논문 경연 II 논문발표

좌장: 전 민 주(한림성심대학교 교수)

• 17:00 ~ 17:20

- 우수논문상 시상

신 정 훈(한국엔터테인먼트산업학회 회장)

- 종합토론 및 폐회식

좌장: 박 현 주(상명대학교 교수)

■ 11월 30일(일)

• 10:00 ~ 17:00 지역 분과 학술세미나 및 문화탐방

## Session 통합세션(우수논문 경연 분과 1)

좌 장 : 이문영(호남대학교 교수)

장 소 : 상명대학교 천안캠퍼스 한누리관 212호

- 14:30-14:40 **시 기반 뉴스 요약 및 트렌드 분석 플랫폼: Newpick!**  
/이승비, 최주희(상명대학교 스마트정보통신공학과)
- 14:40-14:50 **텍스트마이닝을 활용한 지역특산물축제 마케팅 전략 연구 : 논산딸기축제를 중심으로**  
/김현수, 이가현(상명대학교 문화예술경영학과)
- 14:50-15:00 **힐링형 게임과 LLM 시스템이 정신건강에 미치는 영향 연구: Life Simulation(동물의 숲)과 GPT 기반 시를 중심으로**  
/김다현(상명대학교 스마트정보통신공학과)
- 15:00-15:10 **전시의 서비스 품질이 갤러리 브랜드 이미지와 평판에 미치는 영향 연구 : Btree Gallery를 중심으로-**  
/김현수, 천한영, 김숙희(상명대학교 문화예술경영학과, 일반대학원 문화콘텐츠학과)
- 15:10-15:20 **지역 특화 라이프케어 플랫폼을 활용한 외국인 의료 접근성 개선 연구**  
/김태우, 박범홍, 송영준, 이태현, 박현주(상명대학교 스마트정보통신공학과)
- 15:20-15:30 **워터백 러시안 트위스트 운동이 정적 균형 능력과 복부 근육 두께에 미치는 영향**  
/배진영, 신혁, 이호진, 정수민, 이원휘, 전현주, 김진영(전주비전대학교 물리치료학과)
- 15:30-15:40 **주간보호센터 노인들에게 일반적인 근력훈련과 놀이형 복합훈련이 근력, 신체기능검사 및 근육량에 미치는 영향**  
/강승현, 김태석, 소원, 신현경, 양승훈, 김진영(전주비전대학교 물리치료학과)
- 15:40-15:50 **Coffee Break**
- 15:50-16:00 **반도체 수율 향상을 위한 환경 제어 기술 연구 : 쉘저스팀을 중심으로**  
/이경은, 한준탁(강남대학교 세무학과, 우석대학교 교양대학)
- 16:00-16:10 **실시간 바이오피드백이 초보자 스쿼트 품질에 미치는 단기적 영향**  
/이준학, 최완석, 김홍래, 왕천하, 이위한, 마욱, 용언연, 권영은, 윤수연, 웨이한이, 최태석(경운대학교 물리치료학과, 군장대학교 물리치료학과)
- 16:10-16:20 **사용자 특성 기반 다지선다형 인터페이스를 통한 초보자 맞춤 PC 조립 견적 추천 시스템**  
/박재현, 김채연, 이명희, 노승연, 박현주(상명대학교 스마트정보통신공학과)
- 16:20-16:30 **V2X 통합 커넥티드카 기반 적응형 속도 제한 방법: 운전자 피로도를 중심으로**  
/최준우, 신도윤, 임동한, 김미성, 이광재(상명대학교 시모빌리티공학과)
- 16:30-16:40 **유튜브 데이터 기반 크리에이터 콘텐츠 전략 지원 시스템 구현**  
김상현, 김민욱, 박현주(상명대학교 스마트정보통신공학과)
- 16:40-16:50 **적응형 퍼지 제어 기반 성인 ADHD 치료 게임 앱 설계 및 효과성 평가**  
/최준영, 송예준, 김동명, 이상욱, 박현주(상명대학교 스마트정보통신공학과)
- 16:50-17:00 **후방보행 중 진동으로 인한 간섭자극 제공이 여성의 신체균형에 미치는 영향**  
/배창현, 윤혜린, 최민, 한예찬(전주비전대학교 물리치료학과)
- 17:00-17:10 **고유수용성 감각 운동을 결합한 발목과 종간볼기근 강화 운동이 발목 안정성에 미치는 효과**  
/김현진, 김영민, 이하윤(전주비전대학교 물리치료학과)

## Session 통합세션(우수논문 경연 분과 II)

좌 장 : 전민주(한림성심대학교 교수)

장 소 : 상명대학교 천안캠퍼스 한누리관 203호

- 14:30-14:40 한국 영화 투자 결정 요인의 예측 정확도 연구 : 국내 벤처캐피탈 투자 사례를 중심으로  
/박형택(광운대학교 게임콘텐츠학과)
- 14:40-14:50 메시지 큐 기반 게임 서버에서 RabbitMQ와 Kafka의 성능 비교에 대한 실험적 분석  
/유환수, 조수영(광운대학교 방위산업학과, 광운대학교 게임콘텐츠학과)
- 14:50-15:00 팝업 전시를 통한 경기 없는 e스포츠 관광의 가능성 고찰: '페이커 신전'의 사례를 중심으로  
/김재욱, 조수영(광운대학교 스마트융합대학원, 광운대학교 게임콘텐츠학과)
- 15:00-15:10 경도인지장애 여성노인의 뉴로피드백 중재가 전전두엽 SMR/Theta 비율 및 인지기능, 균형기능에 미치는 영향  
/이은영, 천우광(계명대학교 체육학과)
- 15:10-15:20 의료 챗봇의 따뜻함, 유능함이 지속사용의도에 미치는 영향  
/강준모, 이은지(서원대학교 경영·부동산학과, 청주 효성병원)
- 15:20-15:30 이모티콘 캐릭터 편집 형성과 오프라인 참여에 영향을 미치는 요인에 대한 연구 : 준사회적 상호작용의 조절효과를 중심으로  
/안윤정(중앙대학교 일반대학원)
- 15:30-15:40 토픽모델링을 활용한 한·중 생성형 AI 교육 연구동향 비교 분석 -KCI와 CNKI를 중심으로  
/박관지, 서희정(한국외국어대학교 교육대학원, 한국방송통신대학교 미래원격교육연구원)
- 15:40-15:50 **Coffee Break**
- 15:50-16:00 AI 기반 ESG 경영이 지속 이용 의도에 미치는 영향  
/강준모, 임은하(서원대학교 경영부동산학과)
- 16:00-16:10 성과 기대, 노력기대, 즐거움이 AI 서비스 로봇의 액세서리 구매 의도에 미치는 영향  
/강준모, 김윤곤(서원대학교 경영·부동산학과)
- 16:10-16:20 프로야구 팬의 레트로 유니폼 구매의도 영향요인 연구 : SOR 모델의 적용  
/박지민, 김예인, 전유정, 서효민(조선대학교 스포츠산업학과)
- 16:20-16:30 소셜네트워크 빅데이터를 활용한 프로야구 팬덤 현상 분석  
/백승현, 김기탁, 한혜린, 정지혜(조선대학교 스포츠산업학과)
- 16:30-16:40 소셜네트워크 빅데이터를 활용한 국내 F1대회 개최 관련 이슈 분석  
/백승현, 김기탁, 박태원, 나동주(조선대학교 스포츠산업학과)
- 16:40-16:50 대학생들이 유튜브 숏폼에 중독되는 이유에 관한 연구  
/이지훈, 한관희, 천석현, 김해선, 김용민, 서예지, 박지유(한라대학교)
- 16:50-17:00 자동화 콘텐츠와 AI문학의 에듀테인먼트적 접근  
/강옥희(상명대학교)

### Session 총괄

- 게임 내 비공개 프로필 유형 연구를 위한 Taxonomy 설계  
/김재욱, 조수영(광운대학교 스마트융합대학원, 광운대학교 게임콘텐츠학과)
- NeRF 기술을 활용한 중고거래 상품 가격대별 신뢰 형성 차이에 관한 연구  
/김강, 김지윤(홍익대학교 영상디자인전공, 홍익대학교 영상커뮤니케이션)
- 의사소통 역량 강화를 위한 지능화 된 텍스트의 융합적 이해와 표현 전략  
-AI 에듀테인먼트를 기반으로-  
/임지원(우송대학교 교양대학)
- 요양병원 간호사의 재난 인식, 재난 준비도 및 재난간호 핵심역량 간의 관계  
/양현주, 허영림(창신대학교 간호학과)