

※ 세션 발표: 6월 3일(금) 오전 9:00~12:00

세션				논문 정보			
No	장소	세션명	발표시간	성명	소속	논문번호	논문명
1	201	세션 A: 게임 산업 연구	09:00-09:15	두민석○	링링예술대학교	6	게임디자인의 전략: 플레이 가능성과 게임성
2			09:15-09:30	이창섭○	세종대학교	7	회계정보의 가치관련성과 게임 규제
3			09:30-09:45	최은지○*, 김지연**, 전성민*	가천대학교*, 고려대학교**	31	PC 게이머의 행동이 확률형 아이템 신뢰도에 미치는 영향에 관한 연구
4			09:45-10:00	이창섭○	세종대학교	8	게임 업계와 타산업의 사회적 활동에 관한 연구
5			10:00-10:15	김준석○, 위정현	중앙대학교	48	게이머의 위기 직면 태도와 이용자 이탈에 관한 연구: 확률형 아이템 BM 발달을 중심으로
6	201	세션 E: 게임 문화 연구	10:35-10:50	이혁진○, 최은경	한신대학교	13	격투 게임 게이머의 커뮤니티 참여 동기와 경험에 대한 연구
7			10:50-11:05	육선영○	프리랜서	16	<와치독 Watchdogs>과 도시 공간을 지배하는 은폐된 시선
8			11:05-11:20	신혜인○, 홍페이산, 최은경	한신대학교	14	e스포츠 아시안 팬의 소셜 미디어 활용 비즈니스 연구
9			11:20-11:35	심국보○	서울대학교	37	'로스트아크 이주 사태'의 재구성: 온라인 공간의 이주와 정착의 가능성
10			11:35-11:50	김동현○, 최은경	한신대학교	15	장애인의 게임 플레이와 자기 효능감 탐구
11	202	세션 B: 게임 디자인 연구	09:00-09:15	가문이(KE WENYI)○*, 조동민**	전북대학교	2	플레이어의 사고 감정적 요구 : 사고 어드벤처 게임 'SKY'의 사례 연구
12			09:15-09:30	정곤봉○, 조동민	전북대학교	4	한·중·일 게임에서의 삼국지 전개 및 특징 연구
13			09:30-09:45	주소민○, 조동민	전북대학교	21	인지 부하 모형을 기반으로 MMORPG 게임 속성 시스템의 정보 과부하에 관한 연구
14			09:45-10:00	손백준○, 조동민	전북대학교	24	커스터마이제이션 요소가 플레이어 선택의 마비 및 자율성에 미치는 영향 연구
15			10:00-10:15	소영결○, 조동민	전북대학교	27	오픈 월드 게임 자유도가 플레이어의 게임 지속도에 미치는 영향
16	202	세션 F: 기능성 게임 연구	10:35-10:50	당전후이○, 경병표	공주대학교	5	가상현실 게임을 이용한 자폐성 장애 아동의 인지능력 향상 연구
17			10:50-11:05	유자미(LIU ZIWEI)○, 조동민	전북대학교	9	ASD 아동을 위한 체험형 게임의 애착이론 연구
18			11:05-11:20	최은혜○, 오규환	아주대학교	44	집중 및 이완 훈련 기반의 BCI 뉴로피드백 게임 연구
19			09:00-09:15	박유천○, 강예진, 박근영, 장운우, 정다솜, 경병	공주대학교	32	인터랙티브 미디어 게임의 새로운 입출력 방안 제시 : 그림자 검출 기술 연구
20	203	세션 C: 게임 제작 연구 I	09:15-09:30	전효경○, 조동민	전북대학교	1	3D게임 애니메이션 리타겟팅을 위한 딥러닝 클라우드 서비스 기술에 관한 연구
21			09:30-09:45	이성빈○, 김원겸, 김준오, 강경원, 조경은	동국대학교	19	농구 게임 환경에서 유저의 실력 향상을 위한 A2C 기반 강화학습 모델 구현
22			09:45-10:00	장가관○, 이동열	공주대학교	33	게임 <와룡:폴른 다이너스티>에서 신수(神獸)문화의 연구
23			10:00-10:15	이규혁○, 우애화, 김준오, 강경원, 조경은	동국대학교	34	강화학습에서의 배속 기반 학습 유효성 검증
24	203	세션 G: 게임 제작 연구 II	10:35-10:50	이정기○, 장세현, 이 준	호서대학교	38	인공지능 기반 손동작 인식 알고리즘을 적용한 증강현실 기타 연주게임
25			10:50-11:05	김민철○	서일대학교	39	디지털 게임의 재미를 확보하기 위한 AI 에이전트의 개발 : MCTS기반의 GVGAI의 필요성
26			11:05-11:20	후권, 이 준○	호서대학교	40	XR 기반의 음료수 마시기 힐링 게임
27			11:20-11:35	실다경○*, 이영숙**, 이지연***	서울여자대학교*, 동국대학교**, 을지대	41	StyleGAN2-ada와 Pixel2Style2Pixel 기반한 민화 생성 방법론 연구
28	205	세션 D: 디자인&사례 연구 I	09:00-09:15	왕기탁(WANG JIDUO)○, 조동민	전북대학교	3	TikTok 쇼트 비디오 간접광고의 전파전략 분석 및 문제점 탐구
29			09:15-09:30	김기현○, 최은경	한신대학교	12	게임 대회 심판의 기술과 자질에 관한 사례 연구
30			09:30-09:45	이려(李 麗)○, 조동민	전북대학교	18	패스트푸드 브랜드 체험에서 스트레스 해소 디자인 컨셉의 탐구 연구
31			09:45-10:00	이동준○, 이상수, 장근수, 하수철	대전대학교	22	메타버스용 AI 모션 트래킹 VirtualVerse 설계
32	205	세션 H: 디자인&사례 연구 II	10:00-10:15	이아인○, 도영임	한국과학기술원	23	송고와 경외의 게임 경험으로의 확장: 주제범위 문헌고찰
33			10:35-10:50	손완정(Sun Wanzhen)○, 조동민	전북대학교	11	브랜드 전략 관점에서 시각 인식 디자인 업그레이드
34			10:50-11:05	홍예주○*, 백재순**, 유가은*, 오규환*	아주대학교*, 명지전문대학**	43	3D 공간 스캔 기반의 가상 박물관 구축 사례 연구
35			11:05-11:20	윤형섭○	전주대학교	27	관광의 게임화 성공사례 분석: 해외 박물관 사례를 중심으로
36	1층 로비	포스터 세션	10:00~12:00	김준서○, 최은경	한신대학교	10	게이머의 신체성 특징과 측정에 관한 탐색적 연구 : 게이머는 운동하는가?
37				심재연○	경동대학교	25	게임에서 NFT의 활용에 대한 제안
38				정현호○, 박종승	인천대학교	29	테이블 탑 유형의 타워 디펜스 게임 설계 및 구현
39				정현호○, 박종승	인천대학교	30	비전 기반 평면 인식을 사용한 증강현실 모바일 게임 제작
40				윤태복○	서일대학교	36	게임 인공지능 통합과 활용 방안 분류 연구
41				유나경○, 성경환	숭실대학교	35	모바일 증강현실 게임의 UI 디자인 분석
42				전신영○*, 박주희**	성균관대학교*, 예원예술대학교**	42	디지털 리더십 구성요소를 통한 디지털 교육의 필요성 연구
43				김주현○, 이다원, 성경환	숭실대학교	45	XR환경에서 다중공간 피팅을 위한 시지각 및 공간적 위계 분석
44				권민○, 한정엽	홍익대학교	28	VR을 이용한 기능성 게임의 군사 분야 활용 사례 연구
45				전주영○, 최지예, 이세윤, 이유나, 고혜영, 이기	서울여자대학교	47	웹다임을 위한 디지털 콘텐츠 기획 제안 연구