

2023년 한국스포츠산업경영학회 추계학술발표대회 평가표

1. 시상 내역

- 대상 1편, - 최우수상 3편, - 우수상 5편

2. 평가 방법(65점 만점)

- 아래의 내용으로 심사하고, 좌장 4명이 상호 협의하여 순위 결정.
- ❶ 연구주제의 창의성(차별성) : 새로운 연구주제인가?(5점) 선행연구의 문제점을 규명하고 차별성이 나타나고 있는가?(5점)
- ❷ 연구목적의 타당성(적시성) : 연구의 필요성 및 목적이 타당한가?(5점) 시기적으로 적절한가?(5점)
- ❸ 연구내용 및 범위의 적절성 : 연구대상의 규모(표집)는 적절한가?(5점) 자료처리가 구체적인가?(5점)
- ❹ 연구방법의 타당도 및 신뢰도 : 측정(설문지, 도구)는 적절한가?(5점) 타당도와 신뢰도는 적절한가?(5점)
- ❺ 연구결과, 논의, 기대효과 : 연구결과에 대한 논의가 적절한가?(5점) 연구분야의 지식증진 및 활성화에 기여하는가?(5점)
- ❻ 출석 : 발표시간을 잘 지키고, 발표를 잘 경청하는가? (질의가 없을 경우 질의 안한 발표자에게 질문하기를 통해 출석 체크)
- ❼ 질의 : 발표에 대한 질문이 적절한가? 다른 발표에 대해 질문을 하였는가?
* 상대방 발표에 대한 질문 때 몇 번 발표자(공동)인지 밝히고 질문하기(질문 횟수(최대 4번)와 질을 평가)
- ❽ 응답 : 질문에 대한 답변이 적절한가?

- 1 -

2층 서울 홀 / 좌장 : 김옥기 (용인대학교 교수)

순서	발표자	제목	❶ 연구주제 (10점)	❷ 연구목적 (10점)	❸ 연구내용 (10점)	❹ 연구방법 (10점)	❺ 연구결과 (10점)	❻ 출석 (5점)	❼ 질의 (5점)	❽ 응답 (5점)	총점	비고
1	진효준	한국 해양스포츠산업 발전 방안										
2	권민형	라이벌/비 라이벌 경기에 따른 프로스포츠 중계 시청동기와 시청만족, 재시청의도의 차이										
3	방효찬	온라인 스포츠 교육 서비스품질(KS-SQI)이 만족도 및 지속참여의도에 미치는 영향										
4	유호석	증강현실(AR)을 통한 스포츠 브랜드 제품 이용경험이 앱(App) 지속사용의도에 미치는 영향: 통합기술수용이론(UTAUT)을 중심으로										
5	고세진	태권도원 문화유산품질 및 전라북도 도시브랜드 전략방안연구										
6	허단비	골프장 인적자원 관리를 위한 직무요구와 직무자원										
7	윤은혜	학부모가 지각한 태권도장의 브랜드 증거가 브랜드 신뢰, 고객충성도에 미치는 영향: 브랜드 시민행동의 조절된 매개효과										
8	장소영	피트니스 산업에서의 PT 서비스 거래비용의 이론적 검토										

- 2 -

2층 런던 홀 / 좌장 : 변경원 (단국대학교 교수)

순서	발표자	제목	① 연구주제 (10점)	② 연구목적 (10점)	③ 연구내용 (10점)	④ 연구방법 (10점)	⑤ 연구결과 (10점)	⑥ 출석 (5점)	⑦ 질의 (5점)	⑧ 응답 (5점)	총점	비고
1	황윤경	실감형스포츠 이용자의 행동반응에 관한 연구: 통합기술수용모델2(UTAUT2)를 중심으로										
2	YAOYAO	온라인 홈트레이닝 콘텐츠 특성이 기대 일치, 지각된 유용성, 운동만족 및 지속 사용의도에 미치는 영향										
3	고영호	스포츠 기업의 ESG경영이 지각된 가치, 기업이미지, 행동의도에 미치는 영향										
4	임성중	Fitness instructor knowledge-sharing behaviors in the relationship between goal orientations and service innovative behavior										
5	윤진수	노인들의 스포츠경험 요소가 심리적 안녕감 및 지속적 참여의도에 미치는 영향										
6	임원	나이키와 코비: 캐릭터 아이콘 메이킹과 상품 가치 전환으로 만든 브랜드 정체성——기호학적 시각에 기초한 해석										
7	민병재	e스포츠 인게임 상황과 광고형태가 시각적 주의, 기억, 브랜드 태도 및 행동의도에 미치는 영향										

4층 아테네 홀 / 좌장 : 박찬민 (인하대학교 교수)

순서	발표자	제목	① 연구주제 (10점)	② 연구목적 (10점)	③ 연구내용 (10점)	④ 연구방법 (10점)	⑤ 연구결과 (10점)	⑥ 출석 (5점)	⑦ 질의 (5점)	⑧ 응답 (5점)	총점	비고
1	이루시	생활체육 수영 참여자의 수영용품 브랜드 아이덴티티와 행동의도간의 영향 관계										
2	평명양	중국 스포츠 라이브 스트리밍의 계획행동이론과 소비자 구매행동의 관계										
3	김시예	스포츠 브랜드 콜라보레이션의 조화수준에 따른 명시적 및 암묵적 태도가 구매의도에 미치는 영향: 독특성 욕구의 조절효과를 중심으로										
4	변준석	비대면 생활체육 프로그램 개발 및 지원을 위한 지도자 직무과정 모델										
5	최지영	AIDMA 모델과 목표지향적 행동모형(MGB)를 적용한 골프콘텐츠 시청자의 의사결정과정										
6	전중건	PPM(push-pull-mooring) 이론을 적용한 실내골프연습장에서 스크린골프연습장으로의 전환의도에 관한 연구										
7	임승현	스포츠 브랜드 제품의 SNS 숏폼(Short-Form)광고에서 광고 형태, 스포츠 제품관여도가 광고 속성, 몰입, 즐거움, 광고태도에 미치는 영향										

4층 베를린 홀 / 좌장 : 하재필 (경상국립대학교 교수)

순서	발표자	제목	① 연구주제 (10점)	② 연구목적 (10점)	③ 연구내용 (10점)	④ 연구방법 (10점)	⑤ 연구결과 (10점)	⑥ 출석 (5점)	⑦ 질의 (5점)	⑧ 응답 (5점)	총점	비고
1	김희수	프로야구 구단의 상황적 위기 커뮤니케이션 전략이 프로야구 팬의 팀 이미지와 재관람의도에 미치는 영향										
2	이상현	국내 스포츠 애널리틱스 연구의 현재와 미래: 인공지능 알고리즘을 적용한 스포츠데이터 분석 활용전략을 중심으로										
3	전현민	프로야구경기의 관람동기가 관람만족에 미치는 영향: 액션플로우 및 집단응집력의 매개효과와 중심으로										
4	강다희	수치화된 스마트워치가 이용자의 목표 추구동기에 미치는 영향: 건강자기효능감의 매개효과를 중심으로										
5	최명경	인공지능 챗봇 서비스의 의인화 효과 및 귀인의 매개효과										
6	신평권	홈트레이닝의 소비환경과 소비욕구 및 지속가능성의 관계: COVID-19 이후 중국 허난성 정주시민을 대상으로										
7	이성원	가치기반수용모델(VAM)을 활용한 프로야구(KBO) NFT 수용의도에 관한 연구										