

## 한국 풍속화의 도상을 활용한 게임그래픽의 제안

김 부자  
서울게임대학

The Suggestion of the Korean Folk Picture Image for Game Graphic  
Kim Boo-Ja  
SEOUL GAME COLLEGE

### 요약

한민족의 공통적인 삶의 풍속은 신분이나 계급의 구분 없이 삶의 감정을 반영하고 있다. 우리 민족만이 가지는 정서와 해학과 유머가 곁들여진 멋들어진 그림으로서의 풍속화는 우리의 역사와 함께하며, 진실을 담아내는 그릇처럼 사실성과 기록적 성격, 도상적인 전통미를 드러내고 있다. 각각의 시대상황과 문화, 예술, 철학, 종교 등을 화면의 조화로움과 미의 세계를 구축하며 그려진 풍속화야말로 게임그래픽의 도상학적 원류로 보아도 좋을 것이다. 게임이 가상현실의 재현으로, 그 속에서 게임을 즐기는 유저들이 생활하는 또 하나의 공간으로 이해 됐을 때, 창조적인 기획력과 예술성 있는 그래픽의 개발은 반드시 필요하며, 또한 새로운 콘텐츠의 개발로서, 우리의 전통 풍속화에 대한 관심이 필요한 때이다.

풍속화에 대한 현대적인 재해석과 표현기법의 개발로, 게임그래픽 도상의 다변화를 꾀해 다양한 연령층의 유저 확보가 가능해진다면, 게임의 저변화로 게임산업 발달의 초석을 이룰 것은 자명한 일이다.

### Abstract

The common lives of the Korean people reflect the feeling and emotion of their own world irrespective of rank and class. The folk picture which has the humor, feeling of the Korean people, has been with the whole nation throughout times. Therefore it reveals the imaged tradition, recordable character and the truth.

It is the folk picture that is the first stream of the game graphic. Because it has its own world built by timeless culture, philosophy, religion, art, and so on.

When the game is understood as the reappearance of virtual truth, and the whole new world of the game players, it is really necessary to develop the game graphic with creative plans and artistic value. It is the time to focus on the Korean folk picture as a new source of the contents.

Then it is obvious to solidify the groundwork of the game industry if people at all ages play games as a result of reinterpreting and developing technical tools for the Korean folk picture for the present age.

### 1. 서론

풍속화란 인간의 풍속을 그린 것을 의미한다. 풍속의 사전적 의미는 '옛적부터 사회에서 행하여 온 의식주, 그밖의 모든 생활에 관한 습관'을 뜻하는 것으로써[1], 인간이 집단을 이루어 군집 생활을 영위하면서부터 현대에 이르기

까지 훌륭한 풍속화들이 많이 제작되어 뚜렷한 한국적 풍속화의 전통을 형성해 왔고, 과거 한국인들의 생활과 사상과 감성을 가득 담아 한국적 미의 세계를 잘 표현하고 있다.

우리 민족만이 가지는 정서와 해학과 유머가 곁들여진 멋들어진 그림으로서의 풍속화는 우리의 역사와 함께하며, 진실을 담아내는 그릇처럼 사실성과 기록적 성격, 도상적인

전통미를 드러내고 있다. 각각의 시대상황과 문화, 예술, 철학, 종교 등을 화면의 조화로움과 미의 세계를 구축하며 그려진 풍속화야말로 게임그래픽의 도상적 원류로 보아도 좋을 것이다.

이러한 풍속화를 통해 한국의 역사, 문화, 생활상, 미의식 등을 담아 낼 수 있는 응용 분야로서의 게임그래픽을 제안하고자 한다. 다양한 장르의 게임은 풍속화 만큼이나 인간의 생활상을 적나라하게 담아내고 있으며, 세계무대로 향해 갈 때 한국적 특성의 차별화는 동양적 신비감의 표현이나 사상을 나타내기엔 적절한 도상이라 여겨진다.

## 2. 풍속화의 개념과 분류

### 2.1 개념

#### 2.1.1 광의적 의미

: 인간의 여러 가지 행사, 습관이나 인습, 그밖의 일상 속에서 나타나는 일체의 현상과 실태를 의미하며, 왕실이나 조정의 각종 행사, 양반 사대부들의 문인 취향적 행위나 행사, 서민들의 다양한 생활상, 전승놀이, 민간 신앙, 관혼상제, 세시풍속 등을 묘사한 모든 그림들을 포함한다고 볼 수 있다.

#### 2.1.2 협의적 의미

: 단순히 풍속이라는 뜻이 아닌 '저급한 생활상' 라는 의미를 내포하며[2], 서민들에 게 환영받던 일상적인 생활사가 담긴 그림을 이르며, 또한 여인의 색이 풍기는 춘화도 이에 해당한다.

### 2.2 시대적 분류

한국에서의 고대 풍속은 농사와의 관계에 의해서 생성되고 발전되었다고 생각되나, 이에 대한 그림이 전해지는 것은 없다. 풍속화와 연관지어 볼 수 있는 가장 오래된 그림은 반구대 암각화와 농사장면이 실린 '농정문청동기' 를 들 수 있으며, 그 시대 사람들의 생활과 생각을 시사해 주기는 하지만 아직은 화면을 구성한 하나의 그림으로 보기에 어렵다. 그러므로 한 장의 그림으로 배경과 인물의 시대상황을 재현한 풍속화에 이르러서야 현실을 재현한 가상현실로서의 게임그래픽과의 연계가 가능해지고 의미분석이 가능하므로, 조선시대 이전과 조선시대로 분류하고자 한다.

조선시대 이전의 풍속화를 보면, 삼국시대 이전에는 주술적 의미가 담겨 있으면서 배경이 생략되어 상징적이며, 단순한 형태의 그림이거나 기호화 되어있으며, 농경생활에 바탕을 둔 그림이 주류이다. 삼국시대에 이르면 생활과 풍속이 더욱 다양해져 당시 생활의 여러 가지 모습이 그림에 나타나 있다. 고구려의 경우 주로 고분벽화가 많으며, 무덤주인의 살아 생전의 시는 모습이나 특별한 행사를 재현한 복식, 건축, 종교와 사상등이 다양한 양상으로 그려져 있으며, 벽면에는 주로 묘주초상, 묘주부인상, 행렬장면, 전투장면 등 무덤주인과 관련된 각종행사나 행위를 표현한 그림들로 당시의 생활과 직결된 거실, 부엌, 방앗간, 푸줏간, 차고, 마구간 등과 같은 각종 건축물이 그려져 있다. 그리고 천정에는 일, 월, 성신, 신선 등 신선사상에 관련된 도상이 주류를 이루고 있다. 삼국시대에는 고구려를 제외하면 풍속화로 분류될 만한 그림은 거의 남아있지 않고, 고려시대도 전해지는 그림의 자료가 절대적으로 부족하여 미루어 짐작할 수 밖에 없는데, 현재 일본에서 대부분 소장하고 있는 고려 불화속의 하단 부분에 불교 신도들의 생활모습이 일부 그려져 있는 것을 보면 상당한 수준의 풍속을 재현하고 있는 풍속화가 존재 했음을 알 수 있다.

조선시대에 이르면 다양한 회화가 번성하게 되고, 풍속화의 경우도 물론 그러하다. 전반기에는 주로 궁중의 여러 행사 장면이나 양반 사대부들의 계획도가 주류를 이루어, 주로 산수를 배경으로 야외에서 행하는 계획 장면이 많고, 중반 이후에는 산수를 배제하고 실내에서의 행사 자체에 의미를 둔 그림으로 바뀌어, 오히려 그 당시의 풍속을 엿볼 수 있는 장면으로 전환되고 있다.

한국의 풍속화는 조선시대 후반기에 접어들면서 그 절정을 이루고 있다. 이러한 발달이 가능한 것은 시대적인 배경과 궤를 같이하는데, 영조 정조를 거쳐 순조에 이르는 시기에 실학사상의 발흥, 서민인식의 성장, 자아의 각성 등 일련의 사회적 변동 및 사상의 변천은 물론 문학, 음악, 회화등 사회전반의 각 분야에 걸쳐 새로운 경향이 풍미 하였기 때문이다. 이때의 풍속화는 전통성을 강하게 띠면서 새로운 경향을 개척한 시기이기도 하다. 또한 서양화의 영향을 받기도 하는데, 실제 제작자들에게는 상류 지식인들에 의한 간접적인 전달로 원래의 서양화법과는 다른 양상을 보인다. 양반사대부의 문인화적 풍을 띤 풍속화와 전문화원들의 풍속화, 그리고 민화속에 나타난 풍속화가 공존하는 시

기이기도 하다.

### 3. 풍속화의 특성

#### 3.1 일반적 성격

풍속화는 인간의 생활상을 적나라하게 표현해야 하므로, 리얼리티와 당시의 시대상을 기록해야하는 중요성을 가지고 있다. 사실성과 넓은 의미의 기록성은 풍속화의 1차적인 요건이며 생명이라 말할 수 있다. 이 두가지 중에서 어느 한 가지만 결여되어도 진실된 풍속화라고 보기 어렵다.[3] 김홍도나 신윤복의 풍속화가 현대를 사는 우리들에게 여전히 공감대를 불러일으키게 하는 것은 그들의 그림에 사실성, 기록성, 시대성이 적나라하게 드러나 있고, 지극히 세련된 감각과 낭만적 정취를 지니고 있기 때문이다.

#### 3.2 조형적 특성

삼국시대까지의 조형상의 특징은 일반적인 고대적 화법의 특징이 잘 나타나 있다. 주요 등장인물군은 원근에 관계 없이 중앙에 가장 큰 형태로 표현하였고, 그밖의 인물이나 조형물은 부수적인 이미지로 주변에 실제 크기 비례를 무시한 화면 설명법으로 그려져 있다.

조선시대 전반기까지는 산수를 포함한 풍경화법이 많이 차용되었으며, 세밀한 인물묘사가 주류를 이루고 있다. 입체적 사실성 보다는 선묘를 사용하여 문인화와 같이 여백의미를 살렸으며, 실내 풍경의 경우도 위쪽에서 내려다 본 관찰자 시점이 사용되었으나, 실제의 거리감은 여전히 무시되었고, 대상의 크기 차이를 활용한 원근법도 무시되고 있다. 그러나 의복의 표현에 있어서 단순한 선 만으로도 충분히 부드러운 질감과 자유분방한 옷 주름의 변화를 뛰어난 감각으로 표현 해내고 있다.

조선후기에는 서양화의 입체묘법이 나타나기도 하는데, 박지원의 열하일기에 의하면 서양화에 대한 감상의 일가견이 수록되어 있다. 그것은 전문 미술인에게 서양화법에 대한 최소한의 이해를 시키기에 충분하게 묘사되어 있기 때문에 서양화 유입시의 큰 자극제가 되었다.[4] 그러나 서양화의 유입기라는 점에서 그 영향에 대해서 긍정할 수 있으나, 원래의 서양화가 직접 반영된 것이 아니라 당시의 선각자적 지식인의 묘사에 의해 간접적인 자극정도였으므로, 실제 제작에서는 그들 자신의 상상력에 전적으로 의존하여

창조된 입체묘법으로 보인다.

#### 3.3 전통 색채관과 오행사상

우리의 전통 색채관은 오행사상에 바탕을 두고 있다. 진·채가 띠고 있는 색채는 동이적 세계관과 음양오행적 색채를 중심으로 한다.[5]

이때의 오행이란 다섯가지 색이 아니라 우주에 존재할 수 있는 모든 의미로서의 오색이다. 즉, 색채를 시각적으로만 본 것이 아니라 사고에 의하여 보고 있으므로, 철학적 이론을 바탕으로 이루어져 색채자체가 자연주의적 색채가 아닌 사회심리적 인간사의 문제, 그리고 철학사상과 깊은 관련을 맺게 되는 것이다. 이것을 중심으로 풍속화에 나타난 색채를 분석해야할 것이다. “상생(相生)과 상극(相克)의 뜻으로 풀어 설명하면, 상생은 서로 조화를 이루는 것이고, 상극에 있어서는 물(水)은 불(火)을 이기므로 검정색은 붉은색을 이길 수 있고, 불(火)은 쇠(金)를 녹이므로 붉은색은 흰색을 이길 수 있고...등”[6] 이러한 색채 해석 방법은 풍속화의 색채가 어떤 의미를 지녔는가를 확인 할 수 있는 열쇠가 된다.

풍속화에 나타난 오채는 靑=물=생명, 赤=태양=아들=권력, 黑=땅=神, 白=순결=금기, 黃=태양의 궤도=성스러움이라고 설명(기)하고 있다. 그러나 이러한 도식적인 해석이 완벽할 수는 없다. 왜냐하면 중국의 음양오행사상이 우리 것으로 융합되기 위하여, 단군이래 계속 민중속에 있어온 무속적인 색채관의 존재 또한 무시할 수 없기 때문이다. 즉, 태고 이래 무속신앙을 기조로하여 동양권 문화의 공통적 철학이라 할 수 있는 음양오행설이 첨가되어 여기에 유교 사상이 병합되므로써, 주술적이면서 봉건사회 특유의 계급적인 색채관의 궤도가 형성되었던 것이다. 그리고 유교사상이 만연한 조선조 이후부터는 모든 색기(色氣)를 천하고 품위 없는 것으로 비하하므로써 백색 선호사상을 창궐시키기도 하였다.[8]

### 4. 게임그래픽에의 활용

게임의 생명은 그래픽 화면의 연출에 달려 있다. 게임그래픽은 유저들에게 사실감, 가상 현실감이 분위기에 맞게 잘 전달 되어야 한다. 시나리오에 나타나 있는 시대 배경과 문화, 사상, 철학에 맞는 적절한 도상의 표현도 물론 중요하며, 인물의 의상 소품까지도 이에 어울리는 표현을 해야한

다. 풍속화의 경우 각 시대별로 상황에 맞는 모든 환경이 도상화되어 있으므로, 게임그래픽으로의 활용은 흥미있는 작업이 될 것이다.

#### 4.1 전통색채를 활용한 게임 분위기 연출의 예

풍속화는 진채를 사용했고, 진채의 색채는 한국 민족의 전통적인 색감과 직결된 것으로 사실적인 색채 표현 보다는 고유색의 구조적 질서에 치중하고, 주관적인 색의 가치를 추구하였다. 예를 들어, 중국의 적색은 검붉고 무거운데 반해 우리의 적색은 밝고 환한 인상을 띠고 있다. 선으로 형태를 그리고 그 안을 채색하는데 게임그래픽의 카툰렌더 방식과 비교되겠다. 입체감은 무시되고 있으나 짙은 색을 경계로 삼아 형상과 형상, 색과 색의 마주침에 의해 그려지는 방식도 있다. 또한 진채는 여러색깔의 배합에서 비롯된 조화미를 추구하는데, 배합은 물감의 혼합이 아니라 색상의 섞임이다. 진채의 미는 색도가 강한 채색으로 관능적인 차원의미를 벗어내고 있다.

이는 미와 생활, 예술과 삶의 분리가 아니라, 그것을 하나로 보려는 태도이다. 대중생활의 진상을 어느정도로 박진감있게 표현하고 있느냐에 착안하는 제작 태도의 반증으로서 우리의 생활과 의식세계가 자연스럽게 반영되고 있음을 알 수 있다. 바로 이점이 풍속화가 갖는 색채학적 중요성으로, 이는 자체의 형식적 의미 차원을 넘어 한국 문화의 일반적이고 심층적인 이해에 보다 진실한 요소로 작용한다고 보아도 좋겠다.

오늘날과 같은 산업사회에서 우리는 인위적으로 계획되고 조작되는 색채 환경 가운데에서 생활 하고 있어 색채는 이제 우리들의 생활 속에서 거의 절대적인 영향을 끼치고 있다. 우리 주변환경에 나타나는 대부분의 색채는 관념적 의미와 관념 조작에 의해 사용되고 있는데, 그것은 대부분 서구에서 들어온 개념적 의미가 많으며, 컴퓨터그래픽에 의해 구현되는 게임그래픽에서는 더더욱 그러한 성향이 강하다고 볼 수 있다.

한국인의 색채의식은 동적이고 활력적이기 보다는 정적이며, 중성적인 성격으로 볼 수 있다. 그러나 현재의 게임그래픽에서의 색채사용은 색채에 대한 심층적 분석없이 눈으로 보기에 예쁜색상 이라든가, 혹은 제작자들의 선호도에 의한 무분별한 색채 활용의 홍수 속에서 많은 유저들이 본인도 모르는 사이에 색의 공격을 받고 있다 해도 과언이 아니

다. 각각의 아름다운 색채라 할지라도 주변 색상들간의 조화와 균형이 깨지거나, 우리의 정서와 동떨어진 것이라면 유저들의 눈에 주는 피로도는 더해질 것이다. 그러므로 우리의 기본정서에 맞는 색상을 전통색채의 기본원리에서 찾아 색채들간의 조화와 어울림을 맞추어 나가는 일이 게임그래픽 디자이너들에게 주어진 당면과제라 할 수 있겠다.

#### 4.2 게임 이미지에의 활용의 예

최초의 인류인 동굴인의 주술적인 그림에서부터 르네상스시대 까지 미술의 목표는 현실을 재현하는 것에 있었다. 게임과 풍속화의 공통적인 면 역시 현실을 재현함에서 찾을 수 있겠다. 현실을 어떻게 재현할 것인가의 문제에서, 도상학적 측면으로 이미지의 창조과정을 본다면, 풍속화의 경우 한민족 일상의 면면을 리얼리티를 살리되 조형적 사실성이 아닌, 진실성과 기록적 성격을 담되 해학과 유머를 담은 우리의 일상에서 만날 수 있는 친숙한 도상으로 그려내고 있다. 바로 이 점이 현대를 살고 있는 우리들에게 아직까지도 그림을 보는 즐거움과 감동을 주는 이유라 하겠다.

게임을 놀이, 유희, 즐거움, 오락으로 포괄적인 정의를 한 사전적인 의미로 본다면, 풍속화에 그려진 제기차기, 널뛰기, 탈춤놀이 등 전통놀이를 재현한 풍속화 역시 현대적 의미로 게임그래픽적 도상의 일종이라 볼 수 있다. 인물형상은 우리 자신들의 초상이며, 주변에서 흔히 볼 수 있는 오브젝트들의 도상으로 조합된 그래픽으로 봤을때, 충분히 현대의 게임 이미지들로 재현하는 일이 가능할 것이다.

어떤 목적의식을 갖고 그 목적을 달성하기 위해 연속되는 행위의 과정을 게임의 본래의미로 볼때, 역시 풍속화의 도상에서 그 유사성을 찾을 수 있다. 무용도, 씨름도, 수렵도 등 오락성과 목적성을 같이 가지고 있으며, 생생하게 현장감을 살려서 표현이 된 풍속화들이 많이 남아있다. 이러한 도상들은 격투게임, 롤플레이게임, 시뮬레이션게임 등의 상황연출과 연계를 가질수 있는 도상들이라 하겠다.

우리나라의 게임캐릭터 디자인은 기술력과 테크닉에 있어서 게임선진국과 비교해도 크게 되지진 않는다. 그러나 독창성 있는 캐릭터 디자인과 색채창조는 아직 미미한 상황이다. 게임선진국들은 자신들의 문화를 분석하여 적용하고 발전시켜 독특한 세계관의 게임을 만들어 낸다. 그들은 우리보다 게임개발을 먼저 시작해서, 노후가 축적된 많은 베테랑의 제작자들을 보유하고 있는것만으로도 유리한 상

황이다. 일본의 경우와 같이 국적이 애매모호한 캐릭터들의 성공사례를 맹목적으로 따라하기 보다는, 우리 전통의 분위기를 현대적인 시대상황에 맞게 재현한 캐릭터들의 끊임없는 연구의 게임에의 차용은 우리에게도 친숙할 것이며, 세계시장에서도 통할수 있는 개성있는 캐릭터의 창작으로 이어질 것이다. 일례로 우리 전통 형상을 담은 조각이 이영희의 닥종이 인형 캐릭터는 전문 미술인의 창작작품일 뿐만 아니라, 관광상품으로서도 세계인이 사랑하는 한국적 캐릭터 이미지로 정착되고 있다. 이러한 경우를 게임그래픽에서도 충분히 개발할 수 있을 것이다. 전 세계 캐릭터 시장의 양 축을 이루고 있는 일본식의 섬세함과 세련됨, 미국식의 그로테스크하면서도 부드러운 선의 장점도 따면서, 캐릭터 개발측면에서 우리의 얼굴모습의 전형을 현대화 하는 작업을 이루어나가야 한다. 게임 캐릭터 디자이너는 작가적 주관과 세계관을 확고히 정립하여, 거부감없이 유저들에게 어필할 수 있는 개성있는 캐릭터 개발에 주력하고, 역사 속에 그려진 아름다운 여백의 미가 살아있는 우리의 산수화가 있었듯이 우리 땅에서만 볼 수 있고, 펼칠 수 있는 게임 배경 이미지를 정겹게 재현할 수 있는 시각도 갖추어 나가야 하겠다.

## 5. 결론

한민족의 공통적인 삶의 풍속은 신분이나 계급의 구분없이 삶의 감정을 반영하고 있다. 우리 민족만이 가지는 정서와 해학과 유머가 결들여진 멋들어진 그림으로서의 풍속화는 우리의 역사와 함께하며, 진실을 담아내는 그릇처럼 사실성과 기록적 성격, 도상적인 전통미를 한껏 뽐내고 있다. 위로는 궁궐의 왕족의 일상사로부터 양반 사대부의 면모와 일반서민들의 삶에 깊숙이 감춰진 생활의 모습까지도 모두 드러내면서, 각각의 시대상황과 문화, 예술, 철학, 종교 등을 화면의 조화로움과 미의 세계를 구축하며 그려진 풍속화야말로 게임그래픽의 도상학적 원류로 보아도 좋을 것이다.

생생하게 현장감을 살려서 표현이 된 풍속화들은 격투게임, 롤플레이팅게임, 시뮬레이션게임 등의 상황연출과 연계될 수 있는 도상들이며, 전통놀이를 재현한 풍속화에 그려진 도상들 역시 현대적 의미의 오브젝트로 재창조되어 게임그래픽적 도상으로서의 전환이 가능하리라 본다. 인물 형

상은 우리 자신들의 초상이며, 주변에서 흔히 볼 수 있는 오브젝트들의 도상으로 조합된 그래픽으로 봤을때, 충분히 현대의 게임 이미지들로 재현하는 일이 가능할 것이다.

게임이 가상현실의 재현으로, 그속에서 게임을 즐기는 유저들이 생활하는 또하나의 공간으로 이해 됐을 때, 시각적으로 보여지는 그래픽의 세계를 게임그래픽 디자이너의 개인적인 선호도에 의해, 아무런 검증이나 연구 없이 보기에 좋다 라는 이유로 무분별하게 그릴 수는 없는 것이다. 우리나라의 게임산업이 아직은 어려운 상황이지만, 제작기술이나 전문 제작자의 양성은 이제 자리를 잡아가고 있다고 본다. 현 상황에서 창조적인 기획력과 예술성있는 그래픽의 개발은 반드시 필요하며, 국가 전략 사업으로서의 위치를 공고히 하기 위해서는 기존의 게임제작 인력들의 끊임 없는 자기계발과 재교육이 이루어 져야한다.

또한 새로운 콘텐츠의 개발로서, 우리의 전통 풍속화에 대한 관심이 필요한 때 이다. 풍속화에 대한 현대적인 재해석과 표현기법의 개발로, 게임그래픽 도상의 다변화를 꾀해 다양한 연령층의 유저 확보가 가능해진다면, 게임의 저변화로 게임산업 발달의 초석을 이룰 것은 자명한 일이다.

## 6. 참고 문헌

- [1] 이희승, '국어대사전' 민중서관, 1974, P3075.
- [2] 안휘준, '한국회화의 전통', 문예출판사, 1988, P311.
- [3] 안휘준, '한국회화의 전통', 문예출판사, 1988, P311.
- [4] 김태준, '홍대용과 그의 시대, 일지사, 1982, P51.
- [5] 裒德洙, '조선조 민화의 색채에 관한 연구', 계명대 석사논문, 1988, P13
- [6] 김종태, '동양화론', 일지사, 1982, P370.
- [7] 조교숙, '조선조 복색에 영향을 끼친 요인', 의류직물 연구, 이화여대학회지, 1972, P31.
- [8] 정시화, '한국인의 색채의식', 정신문화연구소, P138.
- [9] 이동준, '게임캐릭터 개발 사례연구' 컴퓨터게임 학술대회 학술자료집, 1999.



김부자

- 1981년 보성여자고등학교 졸업
  - 1985년 홍익대학교 미술대학 서양화과 졸업
  - 1990년 홍익대학교 대학원 서양화과 졸업
  - 1993년~2002년 서원대학교 조형예술학부 강사
  - 1997년~1999년 경원전문대학 산업디자인학과 강사
  - 1999년~2000년 전주대학교 영상예술학부 강사
  - 2000년 청강문화산업대학 컴퓨터게임학과 강사
  - 2002년 현재 서울게임대학 게임그래픽학과 교수/한국게임학회  
게임그래픽연구분과 부위원장/한국미술협회 회원/  
한국여류화가협회 회원/홍익여성화가협회 회원/  
선과색 회원
-