한국가구학회지 2008.09. Vol. 19(5): 341-349

# 놀이와 학습을 위한 아동용가구의 디자인방향 모색[1]

이미혜[2] · 양승희†[3]

# Design Development of the Child-Oriented Furniture for Playing & Learning[1]

Mi-Hye Lee[2] · Seung-Hee Yang†[3]

## ABSTRACT

This study intends to analyze the importance of design on the basis of the children' emotion, by instancing the child-oriented furniture that contributes to the healthy growing and emotion-development of children. This means the reflection of the will trying to see the main point of design for the child-oriented furniture and it's possibility from another new standpoint. It will be understood how far the furniture influences the children and for that the furniture among others for the preschool children having playing & leaning functions is taken as an object of the study.

The scope of study is the child-oriented furniture having playing & learning functions that has been presented for displaying as well as for a commercial use, since 2005. The attempt to find objective factors working positively for the emotion- & behavior development of children through seeking a new design of the child-oriented furniture for playing & learning is for emphasizing the importance of the emotional function, not only the primary function of furniture, at designing the child-oriented furniture.

The combination between applications of the specialized material for child education & studies, therefore, has to be handled more importantly. The child-oriented furniture for playing & leaning that stimulates a healthy growing of child not only physically, also emotionally should be constantly and more deeply specialized on child education and design aspects.

***Keywords***: Child-oriented furniture, design.

## 1. 서 론

### 1-1 연구의 목적 및 의의

아동용 가구는 아동을 대상으로 개발된 가구로써 어느 영역의 가구보다도 신중하게 정서적

1. 논문접수: 2008. 09. 12.

2. 홍익대학교 대학원 디자인 공예학과 (목조형가구 전공) 박사과정, Ph.D. Course, Dept. of Design & Craft, Hongik University Graduate School, Seoul, Korea. 121-791.

3. 서일대학 유아교육과 조교수, Dept. of Early Childhood Education Seoil College.

† Corresponding author: Seung-Hee Yang(E-mail: ysh9177@hanmail.net).

측면을 고려해 개발 되어야 하는 영역이며 아동교육의 자료 또한 병행되어지는 연구를 필요로 한다. 이는 아동용가구가 성장기의 아동에게 건강한 성장과 정서발달에 기여하는 영향력을 가지고 있으며, 아동정서를 중심으로 볼 때 디자인의 중요성을 재해석해 보고자 함이다.

놀이와 학습이라는 기능을 담고 있는 아동용 가구의 디자인 모색을 통해 아동교육에 실질적으로 반영될 수 있는 내용을 자료와 함께 검토하면서 아동용 가구의 질적 향상을 위한 방향과 가능성을 가늠해보는데 연구의 목적이 있다. 아동용 가구 디자인은 아동에게 직 간접적으로 올바른 성격형성과 정서발달에 영향을 줄 수 있어서 아동 발달 특징에 대해 사회적, 교육적 측면에서도 병행되어 활발하게 연구되어야한다.

따라서 아동용 가구 디자인 작업에 있어서 아동교육의 전문자료 활용과 연구의 접목은 중요한 기초 자료로 상호작용 되어 활용되어야 한다. 아동가구 디자인의 조형적, 기능적 요소가 정서적으로나 교육적 측면에서 반영되는 아동의 특징을 이해하고, 점진적으로 보다 질적으로 향상된 아동용 가구의 디자인을 지향하고자 한다. 아동용 가구디자인을 통해 건강한 아동의 성장에 도움이 될 수 있는 놀이와 학습을 통한 아동용 가구의 자료는 실질적으로 만 3세에서 만 5세의 아동에게 미칠 수 있는 영향에 대해 검토해 보면서 가구디자인의 중요성을 각인하는 기회로 보다 발전된 아동용 가구산업의 전문화에 과제를 둔다.

### 1-2 연구의 범위 및 방법

연구의 범위는 2005년 이후 한국에서 전시 또는 상용을 목적으로 발표된 아동용가구에서 발췌 된 자료로 설정하였다. 아동의 범위를 만 3세부터 만 5세(초등학교 입학 전)까지로 정하였으며, 이 시기의 아동은 급격한 신체 발달이 이루어지는 시기이면서 동시에 심리적 사회적 측면에서도 인격의 기본적인 토대가 형성되는 매우 중요한 시기이다. 이 시기의 아동을 '유아'라고 구분짓는다.

연구의 방법으로는 2005년 이후 가구디자인의 결과물로 한국에서 발표된 아동용가구로 여기에는 상용을 목적으로 발표된 자료보다는 연구와 전시개념을 두고 디자인 된 아동용가구의 자료가 지배적이다. 아동용가구 중에서 놀이와 학습을 중심으로 디자인된 자료를 통해 아동교육과의 상호연관성을 찾아보고 공통적 지향점을 밝히고자 한다. 아동용가구의 중요성은 과거에 비해 인지하는바가 크지만 아직 전체가구시장에서의 현실적 지배력은 미비하다.

이러한 아동용가구의 자료를 아이템별로 놀이와 학습을 중심으로 형태, 색상, 기능적 특징을 크게 세 가지로 구분하여 해당되는 도판을 사례로 각각의 특성을 유아의 발달 특징과 연관하여 제시하고자 한다.

## 2. 아동용가구의 의미와 종류

아동을 대상으로 개발된 가구를 아동용 가구라 칭하며 사용의 주체가 특히 아동인 경우 형태나 기능에 대해 보다 전문화된 자료습득을 전제로 디자인 되어야 하는 가구분야 이다. 아동용 가구의 대상을 만 3세에서 만 5세로 볼 때 정서적으로는 모든 일상을 민감하게 수용하며 신체적으로는 행동발달에 많은 영향을 받는다. 아동이 경험하는 모든 일상이 교육이고, 그 주거공간에서의 일상에는 가구가 존재한다. 따라서 성장기의 중요한 시기에는 그 관심도에 맞는 아동용품이 제공 되어야 하는데 그중 가장 큰 비중을  차지하는 내구재가 아동용 가구이다.

가정용가구의 영역에 속하는 아동용 가구는 일반가구와는 재료에 있어 원자재의 선정부터 기준을 달리한다. 원목을 많이 사용한다든지, 친환경 중밀도섬유판(MDF)등 고급소재와 함께 무독성 페인트, 천연도료의 마감처럼 엄격한 기준을 적용한다. 따라서 아동용 가구는 제조과정의 전문화가 이루어진다. 적은 규모의 가구회사라도 아동용 가구만을 전문으로 제작되는 생산공정이 형성된다. 이렇게 아동용 가구가 지닌 특수한 차별성은 디자인부터 보다 전문화 되어 아동의 건강한 성장을 이끌 수 있는 견인차 역할을 해야 한다고 본다.

아동용 가구의 종류로 대표적인 품목은 침대, 책상, 옷장이 있고, 그 외에 책장, 서랍장, 선반장, 등이 있다. 침대와 책상인 경우 사용하는 주체가 아동인 품목이고, 옷장이나 서랍장의 경우에 외관의 디자인은 아동용 가구지만, 정리 하고 사용하는 사용의 주체가 아동이 아닌 보호자라서 특별히 아동을 고려한 기능의 차이가 없다. 외관의 형태나 색상, 그리고 마감재의 차별화는 아동의 이미지를 담은 가구로 구분된다.

아동용 가구에 있어 가장 특징적인 품목으로 기능적 차별화를 시도 할 수 있는 품목이 침대와 책상이라 볼 수 있다. 가장 잦은 빈도로 몸과 직접 닿는 가구이면서 기능에 따라 용도가 다양하게 제공 될 수 있기 때문이다. 여기에 아동에 관련하여 상호연관성을 갖는다고 볼 수 있는 아동교육의 학문과 디자인이 복합적 내용으로 정리된다면 아동용 가구의 결과물은 그 내용의 질적 발전과 함께 사회적 인식의 변화까지 견인하여 놀라울 정도로 발전할 것으로 본다. 인류가 과학의 힘으로 얻어낸 수많은 실험과 통계의 전문화된 정보는 분명 아동용 가구 디자인을 하는데 커다란 에너지로 작용될 것이라 믿기 때문이다.

따라서 아동용 가구의 사회적 의미와 기능적, 미적 내용을 함께 담아 아동용 가구디자인의 연구가 이루어진다면, 그 의미의 진정성으로 디자인의 전환점을 삼아, 책상과 침대라는 기능적 품목에서의 검토가 밀도 있게 이루지리라 본다. 아동의 발달특징을 전제로 하여, 가구의 순기능을 뛰어넘은 보다 전문화 된 아동용 가구의 디자인을 찾자면 분명 각각의 분야에서 서로 영향을 주고 받으면서 성장하는데 그 방법이 있다고 본다.

## 3. 아동의 발달특징

아동의 범위를 만 3세부터 만 5세(초등학교 입학 전)까지로 연구범위를 정한바, 이 시기의 아동을 유아라고 구분하기도 한다. 발달의 기초가 형성되는 시기이며, 통통하였던 영아의 모습은 사라지고 점차 살이 빠지면서 근육이 단단해 지면서 어린애다운 모습을 보인다. 그러나 남아는 아직 어깨 근육, 여아는 골반 근육이 발달되지 않아서 남성·여성의 신체적 특성이 나타나지 않는다. 또한 유아는 급격한 신체 발달이 이루어지는 시기인 동시에 심리적·사회적 측면에서도 인격의 기본적인 토대가 형성되는 매우 중요한 시기이다.

### 3-1 아동의 신체 발달

영아(출생～만 2세)는 일생 중 신체발달이 가장 빠른 시기이다. 생후 1년이 되면 키는 1.5배가 되고, 몸무게는 출생시의 3배가된다. 출생시의 신생아의 키는 약 50Cm이던 것이 1년이 되면 75Cm이 되고, 2년이 되면 85Cm 정도로 자라게 되어 성인키의 반이 된다. 몸무게는 태어날 때에 약 3Kg이 조금 넘지만 3-4개월이 되면 출생시의 2배, 1년이 되면 3배, 2년이 되면 11-12Kg으로

성인의 1/5내지 1/6이 된다.

아동(만 3세～만 5세/유아)의 신체적 성장은 영아기처럼 급속하지 않으나 꾸준한 성장을 보이며 팔, 다리가 자라면서 균형있는 체형으로 된다. 키는 매년 5～7Cm 정도 증가하여 만 5세경에는 출생시의 2배 정도로 성장하여 100～120Cm 정도가 되고, 몸무게는 매년 2～3Kg 정도 증가하여 만 5세경에는 출생시의 5배가 되어 16～17Kg 정도가 된다. 신체 비율은 유아기 동안 팔 다리가 급속하게 성장하면서 출생시 머리와 키가 1:4 정도의 길이였으나, 만 6세경에는 1:7 정도로 성인과 비슷해 진다.

### 3-2 아동의 지각과 인지 발달

아동는 명암, 색깔, 움직임과 같은 여러 가지 시각적 자극에 반응하게 되며, 특정한 자극에 대하여 선택적으로 주의를 집중하는 능력이 늘어난다. 연령이 증가하면서 복잡한 자극을 좋아하게 되고 시각적인 탐색능력이 체계적으로 발달한다. 만 3세～만 4세에는 주로 내부적 요소를 탐색하나, 만 4세～만 5세가 되면 외부 윤곽에 대한 탐색이 급격하게 증가된다.

아동의 색채 인식 차이는 지각 발달, 인지적 발달, 신체적 발달과 연관성을 가지며 선호하는 색채로 심리를 이해할 수 있다. 또한 아동들은 선호하는 색채에 따라 연상 이미지를 부여한다. 아동의 색에 대한 반응은 생후 2개월에서 3개월 사이에 시작되어 만 2세가 되면 선호색의 반응이 뚜렷하게 나타난다. 아동은 구체적인 물건이나 동·식물, 주변의 사물들로 색채가 연상되는 경우가 많으며, 연령이 증가 할수록 이러한 것들이 추상적인 것으로 나타난다. 이는 색채가 지니고 있는 감정과 정서가 신체적, 정신적으로 발달하고 있는 유아에게 더 예민하게 자극적이고 감정적이며 직접적으로 작용하기 때문이다(허와 윤 2003).

아동의 색채 인지 발달은 만 2세～만 3세 유아의 경우 한 가지 색으로 그림을 그리나, 만 4세가 되면 동색계열의 색을 이해하고 다른 것과 구별하며, 간단한 무늬나 상징·형태(자연물의 도안 등)을 식별하고, 간단한 무늬를 그릴 수 있다. 만 5세 유아는 형과 색의 특징을 의식하고, 때때로 실제에 가까운 표현을 시도하나, 도식적·주관적 표현이 지배적이다. 또한 색의 다양성과 변화를 의식하고 관심을 가지고 사용하며, 혼색 효과에 흥미를 가진다(김 2008, 재인용).

아동이 어떤 색을 먼저 식별할 수 있는지는 확실하지 않으나, 4개월이 되면 다른 색보다 파란색이나 빨간색을 더 오랫동안 보는 경향이 있다. 유아들이 선호하는 색은 빨간색, 분홍색, 노란색, 주황색, 보라색, 자주색 등 주로 난색계와 중성색계로서 분홍색을 제외하고는 거의 순색에 가까운 색들로 채도가 낮은 색보다는 높은 색을 선호하였으며, 아동이 혐오하는 색은 검정을 제외하면 명도와 채도가 5도 이하인 어둡고 탁한 색이라고 하였다(이와 이 1985). 그러나 다른 견해의 내용을 살펴보면 시대가 변함에 따라 유아가 선호하는 색이 노한색, 무채색, 살색, 연두색, 분홍색, 하늘색 순으로 조금씩 변화하고 있다고 하였다(허와 윤 2003).

## 4. 놀이와 학습을 위한 아동용 가구 디자인

### 4-1 책상

놀이와 학습을 위해 처음으로 접하게 되는 가구가 테이블형태의 책상이다. 아동의 특성상 스스로 독립적인 놀이나 학습이 이루어지기 보다는 부모나 또래의 친구, 형제와 함께 놀이와 학습

을 경험하기 시작하는 것이다. 따라서 책상의 형태도 아동을 포함한 사용자가 2인 이상을 감안할 때 대면상태에 용이한 원형이나 사각형이라 하더라도 모서리를 둥글게 처리한 형태가 이상적이다. 놀이와 학습의 기능을 함께하는 테이블 형태의 책상은 아동에게 친밀도가 높은 흡사 장난감이다.

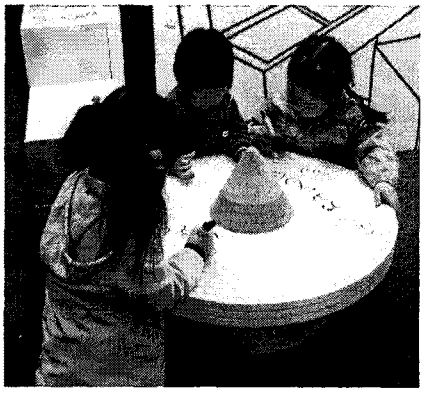

Fig.1. COEX Exhibition, Desk for child-oriented(2006).

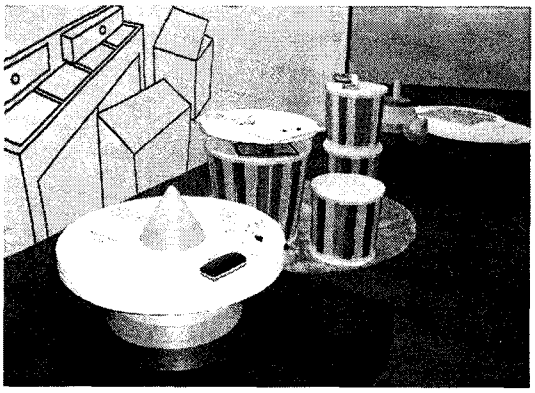

Fig.2. COEX Exhibition, Desk and stool for child-oriented(2006).

원형의 책상높이는 만 3세에서 만 5세의 아동의 신장(출생시의 2배인 100-120cm) 을 감안할 때 서서 사용하는 아동의 신체적 특징을 보이고 있다. 이는 책상 상판의 마감 재료가 화이트보드로 구성되어, 쓰고 지우는 기능이 자유롭게 제공되어 아동에게 있어 충분한 심리적 만족을 제공하고 있어서 책상 상판면적을 최대한 이용하려는 적극적 태도에서 나타나는 자세이다. 놀이와 교육을 지도하는 학습교사나 부모가 함께 할 경우 성인에게는 앉는 자세로 대응 할 수 있는 책상높이가 된다. 일반적인 티 테이블(Tea table) 높이 이다.

원형책상의 구성을 살펴보면 3개의 상판으로 구성되어 있으며, 이들은 각각의 기능을 달리하고 있다. 놀이와 학습을 위해 상판을 교체해가면서 사용할 수 있는 장점이 있는데, 물론 상판의 교체는 아동의 보호자가 지원을 해야 한다.

3개의 상판의 기능을 살펴보면, 첫 번째 Basic board 로 일반책상 상판으로 원목을 사용해 정서상 친밀도를 높였다.

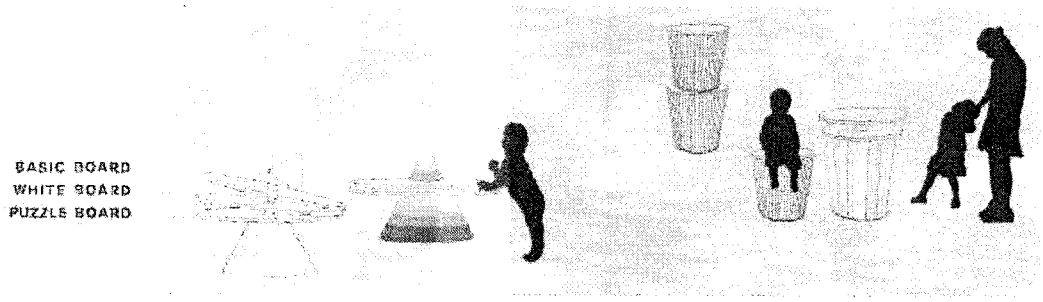


Fig.3. COEX Exhibition, Poster of desk for child-oriented(2006).

두 번째 상판으로는 White board 로 메모와 낙서의 기능을 가지고 있다. 이 원형책상이 가지고 있는 대표적 특징으로 놀이와 학습이 함께 할 수 있는 기능이다. 세 번째 상판으로는 Puzzle board로 책상의 상판에 퍼즐판이 매입되어 있어 또 다른 놀이와 학습을 경험할 수 있다. 3가지의 기능을 가지고 있는 3개의 상판은 원뿔형태의 구조체로 조립되어 있어 구조적 측면에서나 조형적 측면에서 아동용 가구에 적합한 안정감을 준다. 가구의 색상은 무지개 색상을 모티브로 한 다양한 색상을 가구에 적용하여 색의 식별에 민감한 아동에게 색의 이해를 통한 감성 발달에도 도움을 준다.

(Fig. 2)에서 볼 수 있는 아동용 책상과 스툴은 엄마와 아이가 함께 사용하는 가구로 스툴의 경우 바닥공간의 활용도에 따라 층층이 쌓아 올릴 수 있도록 계획 되었다. 테이블과 스툴의 측면을 장식한 파스텔칼라의 소재는 젤리같이 탄성이 있는 특수 플라스틱 소재로 촉감이 촉촉하여 손으로 만지고 잡아당기면서 감각훈련이 이루어진다.

아동용 가구가 가지고 있는 기능을 살펴볼 때, 물리적인 1차적 기능은 물론 정서적 2차적 기능의 중요성을 위 도판의 예로 확인 할 수 있다. 사용하는 주체가 아동인 아동용 가구에서는 1차적 가구의 순기능 보다 2차적 기능 이라고 하는 정서적 기능이 우선되어야 한다 해도 과하다 여겨지지 않는다. 미취학 아동인 경우 내적, 외적으로 호기심이 증가하는 시기라 긍정적 자극은 일상생활 속에서 무엇보다 중요하다.

### 4-2 침대와 러그기능의 쿠션

아동이 독립적인 잠자리와 만나게 되는 가구가 침대이다. 침대가 잠자는 기능 외에 휴식을 취하는 공간으로도 큰 몫을 차지하고 있지만 이는 일반적으로 성인인 경우 이해가 앞서는 기능이다.

아동의 경우 신체발달이 활발하게 이루어지는 시기로 휴식보다는 놀이를 선택하는 행동적 특징에 따라 침대를 놀이공간의 기능으로 살펴보기로 한다. 침대라는 아동용 가구의 아이템을 통해 놀이와 학습에 영향을 줄 수 있는 요소들을 살펴보면서 아동에게 있어 학습은 일상의 모든 경험을 포함하는 것이며, 주거공간에서의 일상은 가구를 포함하여 이루어진다. 따라서 아동의 학습에 아동용 가구가 지닌 영향력 또한 크다 하겠다.

입식의 양식과 좌식의 양식으로 디자인된 두 가지 유형의 아동용 침대를 살펴보면 우선 입식의 양식으로 침대의 구조와 규격은 일반 침대와 동일하며 머리판과 발판에 형태와 칼라의 디자인을 주었다. (Fig. 4)에서 확인할 수 있듯 부드러운 천으로 제작된 인형을 머리판의 타공된 각각의 동물모양에 퍼즐 맞추듯이 끼어 맞추는 놀이를 하고 있다. 타공된 동물모양의 구멍은 조명기능이 있어 이 침실공간에서는 별도의 램프나 스탠드가 필요하지 않다. 파스텔칼라의 조명이 색상을 달리하여 변하는 에리드조명은 칼라를 통해 아동의 호기심을 자극한다.

좌식구조의 침대는 놀이공간의 효율성을 극대화 한 디자인으로 침대높이가 낮아 메트리스 윗공간과 바닥공간의 경계가 아동이 활동하는데 어려움이 없어 아동에게 더없이 좋은 놀이공간이다. 메트리스에 구멍을 내서 동일한 높이의 방석을 끼어 넣는다. 방석을 끼었다 빼는 놀이를 위해 확보한 구멍에 방석이 아닌 아동 스스로가 들어가 앉아 놀이를 즐긴다. 이런 의외의 특징을 침대에서의 놀이를 통해 파악해본다.

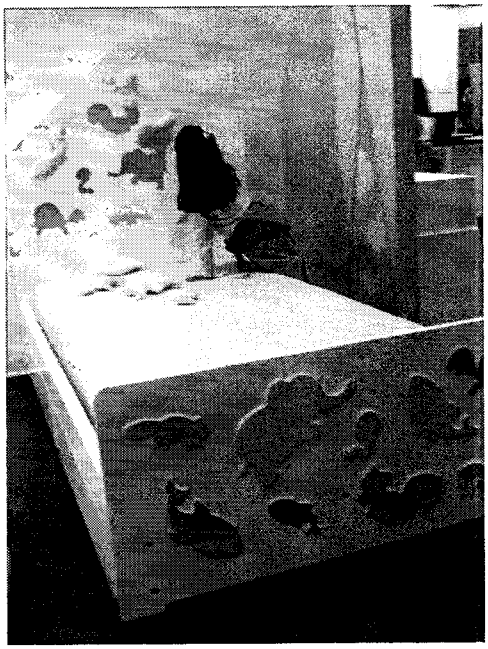

Fig.4. COEX Exhibition, Bed for child-oriented(2006).

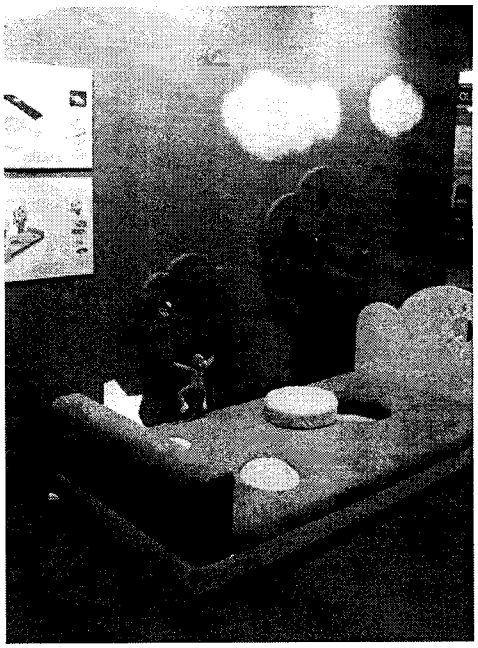

Fig.5. COEX Exhibition, Bed for child-oriented(2006).

Fig.6. COEX Exhibition, Bed for child-oriented(2006).

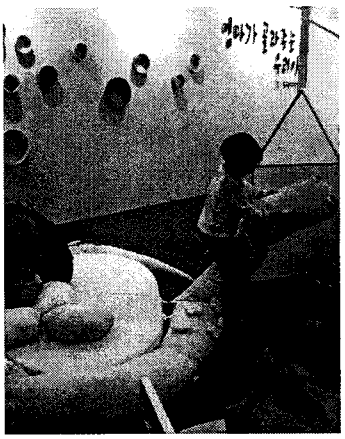

Fig.7. COEX Exhibition, Bed for child-oriented(2006).

엄마 옆에서 낮잠을 잘 수 있는 러그기능의 쿠션은 아동의 신장에 맞추어 제작해 작은 규격과 무게의 가구로 이동이 비교적 간편하고, 잠자는 기능으로 사용하지 않을 때에는 아동의 놀이 기구로 활용 된다. 가운데 커다란 타원형의 쿠션은 뒹굴며 놀기에 적합하며 쿠션을 두른 뱀 모양의 긴 인형은 단추를 이용해 조합과 해체가 가능하다. 각각의 분리된 인형의 부품은 독립된 쿠션의 기능을 가지고 있으며 부드러운 파스텔색상과 천의 소재는 피부에 닿는 감촉이 즐기기에 적합하다.

아동용 가구에서 하나의 독립된 품목에서의 놀이와 학습이 아닌 아동방 전체를 '보물섬'이라는 테마를 담아 꿈과 감성의 중요성을 부각해 디자인 한 예이다.

(Fig. 8)에서는 배를 모티브로 디자인 된 책장, 망원경을 이용한 천정조명, 물결치는 파도모양의 메모판과 바다를 연상케 하는 바다색의 벽지로 계획하였고, (Fig. 9)에서 보여주는 침대는 바다를 향해 출항하는 배의 형태적 키워드를 이용해 디자인한 침대를 보여주고 있다.

Fig.8,9,10. COEX Exhibition, Furniture for child-oriented.

(Fig. 10)에서 볼 수 있는 회전용 장식장은 바닷가 등대을 연상케 하며 벽면에 부착된 세계지도는 조명의 기능과 지리적 학습기능을 담고 있다. 아동용 가구에서의 감성적 접근은 경우에 따라 적극적이고 과감하게 꿈과 상상의 세계를 전달해주는 역할로 존재한다.

## 5. 결 론

놀이와 학습을 위한 아동용 가구의 아이템별 특징을 살펴본 결과 아동의 정서와 행동발달에 보다 긍정적으로 작용될 수 있는 요인을 찾아 아동용 가구 디자인작업에 적극적으로 적용해야 한다고 본다. 아동용 가구의 디자인에 있어서 가구의 일차적 기능을 뛰어 넘어 정서적 기능까지 고려해야 함은 아동을 위한 건강한 가구가 아동의 성장발달에 많은 기여를 한다고 보기 때문이다. 아동의 특징상 그들의 반응을 통해서만이 정확한 요구 사항을 파악할 수 있기 때문에 아동의 기호와 눈높이에 적합한 가구야말로 아동을 위한 건강한 가구라 하겠다. 그러한 가구디자인을 위해 꾸준한 관심과 관찰을 통한 노력을 필요로 하는데, 이렇게 얻어진 자료를 참고로 아동용 가구가 개발된다면, 가구를 중심으로 이루어지는 생활 속에서 아동은 정서적 창의력과 새로운 문화를 자연스럽게 접하게 되고, 그러한 가운데 놀이와 학습이 이루어지고 또한 영향을 받는다. 특히, 침대나 책상 같은 기능을 포함한 가구는 아동이 주체적 사용자이므로 아동용 가구가 지닌 기능의 질적 내용에 따라 체험되고 학습되는 경험의 폭과 깊이가 다르다.

아동에게 신체적 정서적으로 건강한 성장과 자극이 되는 대표적 가구는 놀이와 학습의 기능을 지닌 아동용 가구이며, 이러한 가구가 지닌 의미는 아동교육과 가구디자인의 상호작용을 통한 결과라는 측면에서 그 가치를 달리한다. 아동용 가구는 '쓰임'이라는 기능 외에 '교육'이라는 사회적 기능을 담을 수 있는 대상이며, 지속적인 전문성을 필요로 한다.

## 6. 참고문헌

김윤희. 2008. 넉-다운(Knocked-Down) 시스템을 활용한 가구디자인 연구 - 유아용 놀이가구를 중심으로 -. 공주대학교 대학원 석사학위논문.

이연숙, 이의준. 1985. 색지와 색가구를 통해 본 취학 전 아동의 색채 선호경향에 관한 연구. 대한가정학회지 23(3): 137-147.

허정민, 윤종영. 2003. 아동을 위한 가구 디자인에 있어 색채 적용에 관한 연구 - 아동이 선호하는 색채 분석을 중심으로 -. 디자인과학연구, 25-32.

## 가구학회 연회비 안내

| | |
|---|---|
| ▫ 회 장 | 20 만원 / 년 |
| ▫ 도서관회원/기관회원 | 10 만원 / 년 |
| ▫ 부회장/ | 10 만원 / 년 |
| ▫ 상임이사/이사 | 5 만원 / 년 |
| ▫ 정 회 원 | 1 만원 / 년 |
| ▫ 입 회 비 | 1 만원 / 년 |
| ▫ 찬 조 비 | 무제한 |
| ▫**입금계좌** : 신한은행 110-215-381700 | |
| ▫**예 금 주** : 전수경(한국가구학회) | |