

# 프랑스 문학의 융합교육을 위한 앱 콘텐츠 설계

남숙희  
청주대학교 어문학부

## App contents plans for convergence education of French literature

Nam sukhee

Divison of Language & Literature, Cheongju University

**요약** 본 논문은 인문학적 지식은 학문적 경계를 극복하고 충분히 다양하게 활용될 수 있으며, 다른 분야로의 확장이 가능함을 확인할 수 있는 융합교육을 위한 학습도구로서 애플리케이션 콘텐츠 설계를 제안하였다.

애플리케이션 콘텐츠를 활용한 문학학습은 다음과 같은 융합학습의 효과를 달성할 수 있다. 유비쿼터스[ubiquitous]환경의 스마트 디바이스 기반 앱은 뉴런의 구조와 같은 정보체제 갖추고 있다. 따라서 애플리케이션은 그중 원하는 정보만 선별하여 융합교육을 위한 하나의 학습콘텐츠로 제작이 가능하며, 동시에 보다 풍부하고 확대된 정보체제의 환경을 제공할 수 있다. 이로서 학습자는 보다 심화된 인문학적 지식의 함양을 도모할 수 있음은 물론이거니와 새로운 지식으로 이끌어 낼 수 있는 능력을 이 과정을 통해 키울 수 있다. 마지막으로 앱 콘텐츠 수업을 통해 문학은 문화, 예술 등 다방면에 필요한 새로운 지식을 창출할 수 있는 기반이 될 수 있음을 확인하게 된다. 이로서 융합교육의 최종목표인 학문의 탈경계화를 확인하게 된다.

**주제어** : 문학, 콘텐츠, 앱 (애플리케이션), 스마트 디바이스, 융합교육.

**Abstract** Humanities knowledge makes the learners overcome the boundaries of study and can be applied variously by means of contents for study. This paper suggests application contents plans designed as the learning tools for blended learning, which can be sure of the possibility to the extension of other fields. Literary education with application contents has effects followings: First, smart device based on the web under the ubiquitous circumstances has the information system like the neuron's. So the application selects the necessary information and makes the contents for infusion into the education. Also it provides with more abundant and extended information system. With this approach, learners are able to get further literary knowledge and promote the ability for tapping them for new knowledge as well. Lastly, literature applied to the class with web contents is based on the foundation that creates new knowledge necessary for culture, arts, and so on. As a result, the education using web contents achieves the boundless of study, which is the final goal of the blended learning.

**Key Words** : French literature, Contents, App (Application), Smart Device, Convergence education.

Received 16 December 2013, Revised 16 January 2014

Accepted 20 January 2014

Corresponding Author: Sukhee Nam(Division of language & literature, Cheongju University)

Email: shnam99@hotmail.com

ISSN:

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

## 1. 서론

클라우드, 유비쿼터스 그리고 다양한 스마트기기 등으로 대중화된 스마트 인프라는 생활의 디지털화를 가속화시키면서 ‘스마트 라이프 혁명’을 만들어냈다. 교육현장에서도 ‘스마트 러닝’, ‘스마트 캠퍼스’라는 신조어와 함께 모바일 학습(M-learning)을 통한 스마트 교육으로 전환되는 전통적 교육방법의 변화된 모습을 쉽게 발견할 수 있게 되었다. 스마트 환경에 익숙해진 학생들은 이미 기성세대들과는 다른 방식으로 학습하고, SNS와 같은 사회관계망 서비스를 통해 인맥관리를 하며 의사소통과 정보교류를 하는 등 새로운 디지털 테크놀로지 시대를 이끌어 가고 있다. 이는 미국의 ‘교육의 미래재단’에서 발표한 자료인 ‘미래의 학습장조’에 의한 “2020년 교육환경은 전통적인 교육기관이 경제나 사회의 역할 변화로 인해 재창조되어 종래의 전통교육을 소멸시킬 것”이라는 예고를[1] 앞당기는 모습이기도 하다.

또한 스마트 인프라의 확산은 과학과 기술 중심의 교육을 지향하게 되었고, 실용학문의 추종을 부추기는 현상의 심화로 이어졌다. 그러나 이러한 상황에서 교육계는 서로 다른 학문분야를 결합하거나 상호 관련시키는 ‘간학문적 통합(interdisciplinary curriculum)’에 주목하게 되었으며, “두 개 이상의 학문이 서로 공존할 수 있으며 그들이 서로 연계 과정을 통해 새롭고 의미 있는 종합이 이루어지도록 하는 융합교육의 시도”[2]로 이어가고 있다. 즉, ‘융합경제’, ‘융합 학문’ 등의 용어가 새로운 화두로 제시되는 가운데 기술과 인문학의 융합, 철학과 과학의 융합 등을 통해 새로운 지식을 창출하고자 하는 움직임이 생겨났다. 이로써 학계간 인문학적 확장의 필요성에 대한 인식을 심어주게 되었으며 이는 기업들의 인재 채용으로도 이어지고 있다. 미국의 애플과 인텔사는 직원 신규채용의 70~80% 정도를 인문학 전공자로 선발하고, 디자인경영센터에 인문사회학자를 15%정도 배치하는 국내기업 삼성 등이 그 대표적 사례이다[3]. 융합과 통합의 긍정적인 효과는 기업들로 하여금 인문학적 소양을 갖춘 인재를 원하게 만든 것이다. 이러한 변화 속에서 인문학도들에게 인문학적 지식이 다양하게 활용될 수 있는 영역을 찾아야 하며, 학습자들에게 제시해야 하는 것은 바로 교수자의 임무라 할 수 있을 것이다. Von Glasersfeld(1987)[4]는 지식은 “단순히 존재하고 있는 대

상의 표현이 아니라 활용할 수 있는 개념도(concept map)”로 생각되어야 한다고 주장하였다. 따라서 본 연구는 프랑스 문학이 외국문학 전공자에게 필요한 문학적 기반은 물론이거니와, IT 기술을 활용하여 실용학문의 기반이 될 수 있는 예술 역사, 문화 등 다양한 분야로의 파생 가능성을 제시하는 융합학습의 방안을 제시하고자 하는 의도에서 출발하였다. 이는 프랑스 문학의 융합학습의 한 방법이 될 수 있을 것으로 보고 이를 위한 학습 도구로 스마트 디바이스의 애플리케이션 콘텐츠 설계를 제안하고자 한다.

애플리케이션을 활용한 융합학습으로 이루어지는 프랑스 문학학습은 인문학적 지식의 확대 가능성은 물론이며 더 나아가 학문의 “탈경계화Trans-boundary”를 확인하는 통섭교육의 한 예시가 될 수 있을 것이다.

## 2. 융합교육의 개념 및 방법

‘융합’과 ‘통합’은 “같은 의미로 둘 이상의 것을 하나로 모으는 것, 즉 서로 다른 요소 또는 이론들이 모여 새로운 단위로 거듭나는 것”[3]으로 해석되며, “한 분야의 지식을 다른 분야에 활용하거나 두 분야 이상의 지식을 결합하여 기존의 문제를 창의적으로 해결하거나 새로운 지식을 창조하는 활동”으로 이해되어지고 있다.[5]

기존의 융합교육은 ICT를 활용한 교육들로서 e-learning 시스템을 갖춘 EBS 교육방송이나 사이버 교육 등을 그 대표적 사례들로 꼽을 수 있다. 그러나 웹 3.0 시대가 만들어낸 기술의 진보 속에서 스마트디바이스를 통한 애플리케이션이라는 정보체제는 새로운 개념의 교육을 가능하게 해준다. 애플리케이션의 정보체제는 신경 자극의 형태로 신호를 주고받으며 교신하는 신경세포들이 복잡하게 서로 연결된 것과 같은 구조형태인 뉴런의 구조를 이루고 있다.[6] 따라서 이러한 확대된 정보체제는 다양한 영역간의 정보연결과 교류를 통해 폭넓은 정보 수집이 가능하다는 장점을 지닌다. 또한 이러한 정보의 접근 용이성은 인터넷 기능의 특징인 “정보의 보고”를 넘어서 “아이디어의 보고”로까지 발전 가능하다. 왜냐하면 창의력이 보강된 앱 콘텐츠를 접하면서 사고력을 넓힐 수 있을 뿐만 아니라 새로운 지식 창조의 기회를 발견할 수 있기 때문이다. 따라서 인문학 전공자들도 마찬가지로

가지로 이러한 정보체제를 보다 효과적으로 활용한다면 인문학적 확장의 기회를 경험할 수 있을 것이다.

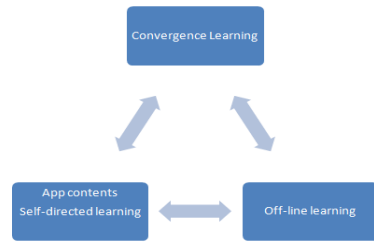
### 3. 앱 콘텐츠 설계 : 통합학습의 예

#### 3.1 앱 개발환경과 콘텐츠 구성안 : ICT 교육 효과

본 연구에서 제안하는 콘텐츠설계 구현을 위해서는 우선 애플리케이션 제작이 가능한 저작도구의 선택이 관건이다. 본 연구가 목표로 하는 문학적 지식이 어떤 분야로 다양하게 진화되었는지를 소개하며 그를 통해 새로운 분야로의 잠재된 개발가능성의 발견을 유도해야 하는 첫 번째 기술도구이기 때문이다. 그러나 한편으로는 인문학 전공자로서 애플리케이션 제작과정에서 부딪쳐야 할 프로그래밍 기술적 작업에서 만나는 한계 또한 외면할 수 없는 사실이다. 따라서 소프트웨어 관련 비전공자로서 전문지식을 크게 요구하지 않는 범위 내에서 애플리케이션 제작이 가능한 프로그램을 찾아야 한다. 이러한 요건에 부합된다고 판단되는 “앱쿠키”[7] 라는 프로그램을 선택하여 콘텐츠 제작을 실시하였다. 이 프로그램은 작업툴(tool)을 제공하여 초보자도 조금의 시간을 투자한다면 간단한 애플리케이션을 제작할 수 있다는 장점을 지닌다고 판단하였기 때문이다.

500여개의 앱으로 서비스를 시작한 애플의 “앱 스토어(App Store)”가 현재는 90만개 이상의 앱을 제공할 정도로 앱 개발자와 소비자수가 증가하는 추세이다.[8] 그럼에도 불구하고 기존 앱 스토어에 소개된 애플리케이션 중 교육관련 앱은 어학학습을 위한 용도로 제작되어진 것이 다수를 차지할 정도로 문학과관련 애플리케이션은 거의 전무한 상황이다. 게다가 어학용 앱의 경우에도 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 학습을 하나의 콘텐츠로 제공하는 앱도 찾아보기 힘든 실정이다.

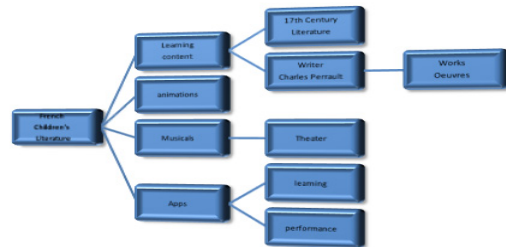
이렇듯 학습에 있어 앱의 활용범위가 매우 제한적이었던 학습자들에게 이제껏 경험하지 못한 문학수업을 위해 제작된 애플리케이션 콘텐츠라는 점에서 무엇보다도 그들의 관심과 흥미를 유도할 수 있는 충분한 학습도구가 될 수 있음은 물론이거니와, 능동적이고 주도적인 학습 참여를 이끌어 낼 수 있는 동기부여를 제공한다. 그리고 문학수업에서 다루어지지 않았던 기기를 활용한 수업이라는 점에서 동시에 ICT교육의 효과를 얻어낼 수 있다.



[Fig. 1] Learning environment

성공적인 융합교육을 위해서는 오프라인 수업과의 적절한 연계를 도와줄 수 있는 콘텐츠 제작이 필수요건이라 할 수 있다[Fig. 1]. 우선 학생들에게 제공되는 앱 콘텐츠는 수업시간에 습득한 전공지식의 재확인과 그에 대한 학습능력 평가의 기회로 활용할 수 있으며, 더 나아가 수업 중 다룰 수 없었던 유용한 정보를 접할 수 있는 자기주도 학습의 기회로 활용할 수 있도록 해야 한다. 또한 제공된 정보를 접하며 새로운 아이디어를 생산할 수 있도록 신중하게 만들어져야 한다.

앱 콘텐츠에 게재될 내용은 [Fig. 2]와 같이 학습내용, 영화, 뮤지컬, 앱 등 네 영역으로 나누어 구성한다. 첫 번째 학습내용은 문학지식을 학습자 스스로 재확인하는 영역으로 활용된다. 따라서 작가와 작품 등 교수자의 수업안을 제시하는 콘텐츠로 꾸며지게 된다. 다음으로 영화와 뮤지컬의 영역은 다양한 정보의 확장과 예술과 문화로의 가상체험의 기회를 제공하는 융합학습의 가교역할을 하게 될 것이다. 마지막은 이미 제작되어 앱 스토어 상에 탑재된 애플리케이션 항목으로 구성된다. 소개된 애플리케이션을 통해 학습자는 문학이 어떠한 분야로 재탄생 될 수 있는지 확인하게 되며, 문학과 인문학적 지식과 기술과의 만남은 새로운 지식이 되어 무한대로 확대·심화·발전될 수 있다[9]는 사실을 인지할 수 있게 된다.

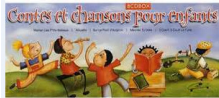


[Fig. 2] composition plan



[Fig. 3] starting screen

[Fig. 3] Cinderella in play store



[Fig. 4] starting screen

### 3.2 학습내용 영역 구성 : 자기주도 학습효과

본 애플리케이션의 설계를 위해 프랑스 대표 아동문학작가인 페로와 그의 작품을 주요재로 선택하였다. 작가의 대표작인 <잠자는 숲 속의 공주>, <신데렐라>, <장화를 신은 고양이>를 비롯한 11편의 동화는 이미 미국의 만화 영화 제작자 디즈니에 의해 영화로 만들어졌을 정도로 세계적으로 유명한 문학작품으로 이미 학생들에게도 익숙한 작품이다. 문학수업 시 이론학습의 궁극적 목표는 작가와 작품에 대한 이해와 그에 관련된 문학이론의 습득이다. 그러나 문학은 역사, 예술, 문화와의 밀접한 관계를 형성하며 또 다른 장르로의 파생이 가능함을 확인시켜주어야 하는 것 또한 융합교육의 목적이다. 따라서 우리가 선택한 프랑스 아동문학은 이러한 학습목표를 달성하기에 매우 유리하다. 왜냐하면 세계적으로 유명한 동화인 동시에 여러 분야의 다양한 장르로 재탄생되기를 거듭하고 있는 작품들이기 때문이다.

우선 소개화면은 [Fig. 3]처럼 아동문학을 소개하는 콘텐츠임을 한눈에 알아 볼 수 있게 꾸미도록 한다. 이 화면을 접하는 순간 학습자는 문학이 모바일 앱 콘텐츠로 제작되고 제공될 수 있다는 사실을 확인하며 다음 과정에 대한 호기심과 기대로 이어진다. 앱 스토어에 제공된 수많은 교육 분야의 애플리케이션들은 대부분이 외국어학습 즉 단어학습과 회화학습을 위한 애플리케이션 위주로 구성되어 있는 실정이다. 따라서 문학지식을 다루는 목적으로 만들어진 앱을 접한다는 사실과 문학수업에 애플리케이션 콘텐츠를 활용한 수업은 기존에 경험해

보지 못한 새로운 학습방법이란 점에서 무엇보다도 학습자의 학습동기유발을 기대할 수 있다.

먼저 화면의 구성은 [Fig. 2]의 구성안에 제시된 내용의 순으로 전개되도록 한다. 문학적 배경, 작가 소개 그리고 off-line 수업에서 시간적 제한 때문에 다루지 못했던 작품의 내용들로 콘텐츠의 내용은 구성된다. [Fig. 5.6.7]의 화면에서처럼 작가에 대한 내용을 담고 있는 화면은 다양하게 활용될 수 있다. 우선 제시된 화면 [Fig. 5.]에 나타나는 작가의 이름을 클릭하면 작가의 약력과 그의 문학 활동에 대한 내용[Fig. 6]으로 이동하도록 화면을 설계한다. 이론수업은 전공자들의 가장 핵심수업이기에 작가와 작품연구에 대한 부분은 프랑스어로 제작된 자료들을 통해 이루어진다. 따라서 설계된 콘텐츠 역시 프랑스어로의 제작을 기본으로 하되 학습자 개개인의 프랑스어 능력을 감안하고, 그들의 자기 주도 학습에 대한 동기 부여 차원에서 한국어로도 정보 확인이 가능한 자료들을 탑재하는 것도 바람직한 방안이 될 수 있다. 이 과정에서 학습자는 콘텐츠의 다양함을 체험할 수 있다. 하이퍼텍스트 개념을 도입한다면 [Fig. 7]에서처럼 학습자는 무선 인터넷으로 즉시 연결하여 다양한 매체로 작가에 대한 정보를 탐색이 가능하다. 인터넷은 문제해결이나 학습을 위해 필요한 정보자원을 탐색하고 획득하여 활용할 수 있도록 하며, 학습자들이 더욱 적극적으로 학습에 참여할 수 있도록 촉진하는 역할을 한다고 한 Harrison[10]의 주장처럼 인터넷의 기능뿐만 아니라 원하는 자료들을 선별한 자료를 제공함으로써 필요한 정보로 바로 이동할 수 있는 점에서 앱의 기능은 웹web이 지니는 장점 이상의 유용한 학습도구가 될 수 있다.



[Fig. 5] author author 1 [Fig. 6] author 2 [Fig. 7] author 3 (play store)

### 3.3 콘텐츠 : 지식의 융합 효과

탭 메뉴에 콘텐츠라고 명명된 부분을 구성하여 본격

적인 융합학습을 시도한다. 이 메뉴는 학습자에게 17세기 동화작가인 Perrault의 작품이 오늘날 어떤 장르로 재탄생했는지를 알려주는 자료들로 설계를 한다. 우선 [Fig. 8]에서처럼 탭 부분의 ‘Contents’ 버튼을 클릭하면 영화, 뮤지컬 등의 세부 항목으로 연결되게 한다. 이 메뉴에는 유튜브에 올라온 영상 자료들을 제공하도록 설계를 하고, 영상의 제목을 클릭하면 설명과 함께 영상자료 시청이 가능하도록 하이퍼링크를 설치할 수 있다. 이 과정을 거치면서 학습자는 각 항목을 통해 동화로 쓰였던 작품의 목록은 물론이고, 각종 미디어 목록들을 통해 이 작품들이 만화, 영화나 연극, 뮤지컬 등의 다른 분야로 재탄생되었음을 확인할 수 있다. 또한 정보메뉴의 설계를 통해 프랑스 뮤지컬과 그 외의 연극 등 현재 프랑스의 공연 동향이나 공연장 위치 정보[Fig. 8,9]까지 학습자가 원하면 하이퍼텍스트 기능을 이용해 공유된 정보들로 이동할 수 있도록 꾸민다. 이는 학습자의 진지한 자기 주도 학습의 의지가 동반된다면 불거리로 그치는 콘텐츠가 아닌 소개된 다양한 프랑스 문화, 예술 분야에 대한 보다 심화된 지식탐구로까지의 영역 확대를 가능하게 한다. 따라서 이 콘텐츠는 학습자로 하여금 프랑스의 대중문화와 더불어 예술과 공연문화에 대한 동향을 이해할 수 있게 해주는 융합학습이 가능하다.

오늘날 우리 사회는 디지털 미디어매체가 주도하는 정보화 멀티미디어 사회로서, 세계는 정보화와 함께 이러한 문화산업사회에 적응하는 인재를 육성하기 위한 정책을 수립하여 추진하고 있다.[11] 따라서 학생들의 학습을 위한 문학적 지식이 “새로운” 정보체제를 통해, “새로운” 지식으로 이끌어 낼 수 있는 능력을 이 과정을 통해 키울 수 있을 것으로 기대된다.

마지막은 contents의 인덱스페이지를 이용해 학습관련 애플리케이션을 소개하는 항목으로 구성한다. 앱 스토어에 탑재된 Perrault의 동화 중 프랑스어 전공자들의 학습에 도움을 줄 수 있다고 판단되는 애플리케이션을 선택한다. [Fig. 10]은 시작화면들을 캡처해 ‘앱쿠키’의 사진메뉴로 완성한 사례이다. 구연동화 시연을 비롯해 어학학습, 게임 등 다양한 목적을 위해 제작된 애플리케이션 자료들을 총괄 소개하는 부분이다. 학습자는 소개된 앱 목록을 개인의 앱 스토어를 이용해 하나하나 확인해 볼 수 있다. 이처럼 읽혀지는 목적으로 탄생되었던 문학작품이 어학학습 분야와 오디오북, 모바일 게임, 퍼즐 맞추기와 같은 오락용 등 다양한 분야로 개발된 사례를 경험해 봄으로써 학습자들은 프랑스 문학이 장르의 경계를 넘어 새로운 영역으로 확대되어 또 다른 콘텐츠로 재구성될 수 있음을 확인하는 융합 학습이 가능하다. 또한 인문학적 소양은 경쟁력 있는 콘텐츠의 기반이 될 수 있음을 확인하는 기회도 제공해 준다.



[Fig. 8] spectacle info (reference to Google)  
 [Fig. 9] book (reference to Google)  
 [Fig. 10] map (reference to Google)



[Fig. 10] Apps in play store  
 [Fig.10] Apps

#### 4. 결론

이상으로 기술적 진화에 익숙한 21세기 젊은이들의 눈높이에 맞추어 순수학문의 인문학적 지식이 다양한 분야의 중요한 자원이 될 수 있다는 점을 알려주는 융합학습을 위한 애플리케이션 설계를 수행해 보았다. 이 작업은 인문학이 타 분야와 융합될 수 있는 다양한 방법을 끊임없이 모색해야 하는 시점에서 애플리케이션 콘텐츠를 제작하여 융합학습을 위한 도구로의 활용한다는 점에서 우선 새로운 영역으로의 발전가능성의 모색이라는 점에서 매우 의미 있는 시도였다고 할 수 있을 것이다. 그 과정을 통해 소프트 활용기술과는 다소 거리감을 느낄 수

있는 인문학 전공자들에게 그들에게 익숙한 스마트디바이스의 애플리케이션을 활용한 수업은 흥미도 뿐만 아니라 그들로 하여금 다소나마 IT에 대한 기술적 접근과 이해도를 향상 시킬 수 있다는 점에서 효과적인 학습 방안이라 할 수 있을 것이다. 더욱이 문학은 문학 그 자체에서 멈추는 것이 아니라 문화, 예술 등 다방면에 필요한 새로운 지식을 창출할 수 있는 기반이 될 수 있음을 확인할 수 있었다. 그리고 학습자에게 시대의 흐름을 파악하는 능력과 학문의 경계 없이 자신의 지적 호기심과 학문적 소양이 기본이 된다면 스스로가 충분히 21세기 “융합형” 인재가 될 수 있다는 자신감을 가질 수 있는 기회를 제공하였다.

다만 컴퓨터 응용 기술을 요구하는 문학의 고전적인 인문학 전공 교수자에게는 부단한 연구와 개발이 필요한 험거운 학습방안이 될 수 있다. 따라서 새로운 지식의 전달, 습득과 공유를 위하여 타 분야와의 꾸준한 연계를 이어 나가야 할 것이다. 또한 이러한 교수법을 지속시키기 위해서는 교수자가 먼저 “융합형” 인재로서의 준비가 필요하다 할 수 있겠다.

- [9] Kim Gwngung. In the future, what do we will study?. Seoul. Namubook. 2009.
- [10] Harrison. N. “How to Design Self-Directed and Distance Learning: A Guide for Creators of Web-based Training, Computer-based Training, and Self-Study Materials, McGraw Hill, 1999.
- [11] Jeong Jae-Hyeong. New Cinema for Network Generation. 2004.

#### 남 숙 희(Nam Sukhee)



- 1991년 2월 : 충북대학교 불어불문학과 (석사)
- 2000년 1월 : 프랑스 루앙대학교(문학박사)
- 2008년 3월 ~ 2009년 2월 : 청주대학교 한국문화연구소 연구원
- 2003년 3월 ~ 현재 : 공주대학교, 청주대학교 출강

- 관심분야 : 교육, 문화, 콘텐츠
- E-Mail : shnam99@hotmail.com

## REFERENCES

- [1] Young Sook Park . 2020 Future education report. kyunghyangedia. 2010.
- [2] Lee Yeong-Man. Understandings of the elementary school curriculum integration, hakjisa. 2006.
- [3] Choi Min-Sung. Apple, the humanities and the high concept period. The Society of Korean Language and Cluture. 46. 2011.
- [4] Edward Osborne Wilson. Consilience : the unity of knowledge. 2005. translated by Choy.
- [5] Seo Dong-in, study of the interchanging experiences at the trading zone : focusing on the case of scientists and scientific technicians conducting interdisciplinary research, Major in Lifelong Education. Seoul University. 2012. p. 10.
- [6] <http://terms.naver.com>
- [7] [www.appcookr.co.kr](http://www.appcookr.co.kr)
- [8] CNET. 2013. 6. 10.