

새로운 뉴스미디어 생태계를 위하여

2019. 9. 19.

박성우
(우송대학교 글로벌미디어영상학과 교수)

냉소와 무관심

- 매체력의 급격한 저하 (동북아, 글로벌뉴스에 대한 취약성)
 - 수용자 도달 수단의 상실 & 수용자와의 결합 고리 결핍
 - 사회정치적 정당성의 약화 & 여론 영향력 급락
 - 상위 제작요소 유입 실패, 관행적 제작 양식 (과도한 의존, 따라하기, 팩트체크 부재)
 - 해외 취재의 한계
 - 주변국 공통 관심사와 주요 의제들에 대한 다양한 시각과 정보 교류에 대한 인식 결핍
- 냉소와 무관심
 - 회의론을 넘어 무용론으로: 글로벌 뉴스에 대한 조롱의 일상화
 - 급격한 매체 변화에 비즈니스적/사회정치적으로 '근본 수준'의 대응이 필요했던 시점에 공영방송을 중심으로 한 정치후견적 구조 속으로 투항함으로써 내외부적 동력과 기회 상실
 - 예. 지상파 방송 지배구조 정상화 = 지상파 방송 영향력 및 사회적 신뢰의 회복이라는 기대 무산, 해외 취재 인력의 대대적 감축
 - 외부적 퇴행 요인(매체환경 변화 + 정치후견주의) vs. 내부적 개혁 요인(공정성 지향의 엘리트 제작 역량)이라는 대립구도가 '실천적으로' 환상에 가까웠다는 의심 확대

상황 진단과 개선을 위한 질문

- **국내 뉴스미디어는 어떤 환경에 처해 있는가?**

- 공공/상업적 미디어 비즈니스의 관점에서 접근
- 기술/비즈니스 환경은 어떠한가?
- 지상파/공영방송/저널리즘 모델에서의 등의 매체-수용자 결합모형
- 취재원과 아이템, 취재 협력, 공동 기획 등 미디어협업 네트워크는 어떠한가?
- 메가이슈에 대한 공동 대응은?

- **어떤 내부/외부적 대응이 필요한가?**

- 변화된 환경에서 글로벌뉴스미디어 서비스는 어떻게 다시 정의돼야 하는 가?
- 우리의 글로벌뉴스미디어는 어떤 제도적/산업적 위치를 지향해야 하는가?
- 한계에 처한 뉴스 ‘플랫폼’을 어떻게 확장 혹은 대체할 것인가?

뉴스미디어 혁신의 배후 요인

- 외부요인
 - 기술, 기술, 기술
 - 네트워크, 플랫폼 독점의 와해 & 대안적 선택 창구의 확대
 - 이용자 중심적 개인화 기술, 이용자 데이터를 집산, 처리할 수 있는 역량에서의 절대적 열위
 - 글로벌화
 - 필요하다면 더 양질의 콘텐츠와 서비스를 '직구'할 수 있는 조건
 - 국민국가적 정체성의 외파/내파에 따른 '국민국가 구축 및 유지 제도'로서의 저널리즘 기능 교착
 - 사회문화적 변동
 - 강요된/자발적 집단주의에서 개인주의로의 중심이동
 - 이용자의 권한강화(empowerment): '자발적으로 선택한 것'이라는 느낌 중시
 - 필터 버블(filter bubble) 중심의 폐쇄적 자기조직화 경향
 - 정치적 도구화와 상호적 후견주의
 - 국가와 권력은 국내 언론을 '여론에 영향을 미치는 거대 미디어'로 전제하고 이를 정치적으로 억압/ 이용하는 것에만 집중
 - 제도로서의 신뢰를 파괴하고 비즈니스로서의 자생력을 상실케 함

뉴스미디어 혁신의 배후 요인

- 내부요인

- 제도적/비즈니스적 추락 과정에도 불구하고 단기적/개별적 이익에 머무는 내부 타협자들, 체리 피커들의 존재
 - 지상파/공영방송/조중동현경오 등 스스로 상대적 안정성이라는 또 하나의 버블 속에 안주
 - 시민, 이용자와 직접 응대하기보다 국내적 상황 중심의 상층정치적 협상을 통해 문제해결 시도
 - 잔존하는 법제, 콘텐츠 측면에서의 우위를 지렛대 삼아 경쟁자를 제어하려는 전략에 치중
- 뉴스미디어 도구화, 정치화, 무력화에 맞서 공공서비스의 가치 수호 노력 존재
 - 그러나 이들이 지향하는 모형은 가치론적으로든 실용론적으로든 현재의 시대와 일치하기 어렵다는 사실이 점차 확인되기 시작, 적어도 기회를 놓쳤고 개혁 동력을 마련하기에 부족
 - 스스로를 어떤 산업으로, 어떤 가치로 재정의할 것인가 문제에 봉착
 - 정말 변화할 수 있을까?
 - 이들은 파괴적 혁신을 이룰 수 있을까?

<표1> 미디어 비즈니스의 유형화

	대중매체모형 Mass	적소매체모형 Niche	소셜매체모형 Social
기술요인	- 대량복제기술 - 소수의 독과점 플랫폼	- 다채널화 - 다수의 경쟁플랫폼	- 온라인, 모바일 - 다중플랫폼
핵심콘텐츠	- 포괄편성 콘텐츠 - 선형성, 일방향성	- 전문편성콘텐츠 - 선형성, 선택성	- 사용자제작콘텐츠 - 비선형, 양방향성
수용자관계	- 대량 수용자 - 포획된 수동성	- 분절화된 수용자 - 제한적 능동성	- 파편화된 수용자 - 참여적 능동성
수익모형	- 광고 > 구독료	- 광고 ≤ 구독료, PPV	- 복합재원(수수료등)
주요매체	- 영화, (舊)신문, 지상파TV/Radio	- 비디오, (現)신문, 다채널 TV/Radio	- 웹, 블로그, 커뮤니티, SNS

미디어 생태계 변화 진로- OTT와 방송저널리즘 사례

시나리오	가치사슬 영역에서의 변동 지표			비즈니스 모형
	콘텐츠 생산	콘텐츠 유통	콘텐츠 소비	
점진변화형	<ul style="list-style-type: none"> - 무료시장: 강력하고 안정 적인 콘텐츠 생산 기지 - 유료시장: 프리미엄 저작 권 콘텐츠 호보 	<ul style="list-style-type: none"> - 기성 유통 창구 존속 - 무료 & 유료 플랫폼 으로의 이동은 선택적 유료 모형 에 의존 	<ul style="list-style-type: none"> - 비선형 시청 증가 - 기성 가입자시장 유지 - 선형시청이 여전히 critical mass 보유 	유/무료 혼합
방송플랫폼형	<ul style="list-style-type: none"> - 저작권 중요성 증대 - 기성 집적자가 여러 기기/ 창구로 권한 확대 	<ul style="list-style-type: none"> - 지불창구가 모든 콘텐츠에 게이트 키퍼 역할 - 혼성모형이 지상파-IP 전달망 최적화 	<ul style="list-style-type: none"> - 결합상품이 지배적 모형으로 성장 - 다중기기를 통한 소비 보장 	유료모형 지배적
애플형	<ul style="list-style-type: none"> - 저작권 탈집적화 - 프리미엄 콘텐츠 영향력 유지 - 콘텐츠에 대한 접근권의 배타성 소멸 	<ul style="list-style-type: none"> - IP망을 통해 다중 기기 에 콘텐츠 전달 - 콘텐츠는 지불장벽 내 라이브러리로 집적 - SVoD/TVoD 정착 	<ul style="list-style-type: none"> - 다중기기를 통한 비선 형 소비 - 분산적 구매, 소비 행 태 증가 	유료모형 지배적 (SVoD/TVoD)
구글형	<ul style="list-style-type: none"> - 저작권 탈집적화, 파편화, 창구 붕괴 - 언제 어디서든 콘텐츠를 볼 수 있도록 변화 	<ul style="list-style-type: none"> - IP망을 통해 콘텐츠가 다양한 포털로 보급 - 검색엔진이 주요 역할 - 광고모형이 지배적 	<ul style="list-style-type: none"> - 다중기기를 통한 비선 형 소비 - 소셜네트워크와 검색 엔진에 연계된 소비행 태 증가 	무료모형 지배적

미디어 생태계 변화 진로- 기술중심사례

<주요 사례>

□ 넷플릭스(Netflix)

◦ 인터넷으로 영화나 드라마를 볼 수 있는 미국의 회원제 주문형 비디오 웹사이트로 온라인 스트리밍 서비스를 통해 인터넷에 연결만 되면 컴퓨터, 스마트폰, 텔레비전, 게임기, DVD 플레이어, 셋톱박스 등 100여 개의 다양한 기기를 이용해 어디서나 쉽게 이용할 수 있음

□ 시큐 롤 콜(CQ Roll Call)

◦ 미국 행정부와 의회에 가장 영향력 있는 정치전문지로 한국계 팀 황(Timothy Hwang, 황태일)이 오너인 피스칼노트(Fiscalnote)의 자회사

- 의회전문지 CQ(Congressional Quarterly)와 정치전문지 롤콜(Roll Call)이 결합한 언론사
- '시큐 롤 콜'이 발행하는 신문은 매일 백악관과 의회에 무료로 배포
- 트럼프 미국 대통령도 일어나면 일단 이 신문부터 읽고 나서 공식 집무에 들어간다고 함. 상하의원들도 마찬가지

□ 피스칼노트(Fiscalnote)

◦ 미국의 모든 상하원 의원의 영향력이나 이전 데이터를 인공지능(AI)과 빅 데이터 기술이 분석해 특정 법안이 상임위원회를 통과할지 또는 폐기될지를 예측해주는 'FN예측(FN Forecast)' 기능을 갖고 있다는 점

- 법안 통과 예측 정확도는 94%임
- 피스칼노트는 또한 '입법정보'를 분석하는 '프로퍼시(Prophecy)'와 '규제정보'를 분석하는 '소나(Sonar)'를 제공하고 있음
- 입법과정에서 잘못된 내용을 바로 잡아주는 서비스도 제공하며, 정부의 잘못된 정책도 바로 잡아줌

* 미국의 피스칼노트(Fiscalnote)와 기술제휴를 통해 정치문화, 정치지형을 변화시킬 수 있을 것임

모바일 플랫폼으로서의 뉴스미디어는?

- 포털의 성장, 저널리즘의 후퇴?



<그림1 > 최근 5년간의 결합 열독률 변화

- 뉴스 콘텐츠 소비량의 증가

미디어 및 서비스별 이용시간대(복수응답)

문88. 평소 어떤 매체를 통해서 뉴스를 이용하시나요. 아래의 각 시간대별로 해당되는 사항을 모두 선택해주시시오.

(단위: %)

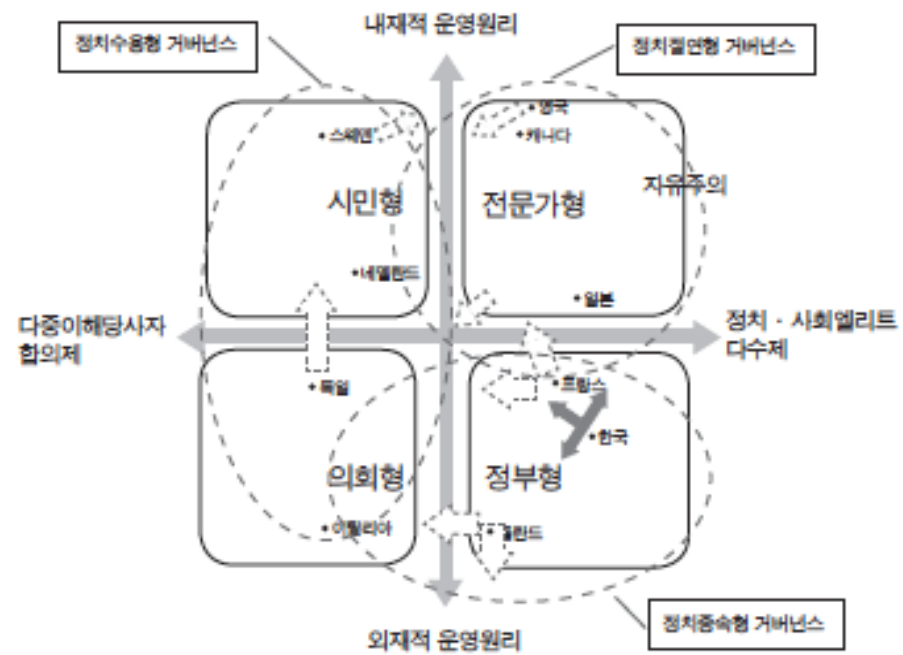
구분	오전 6시 ~오전 9시	오전 9시 ~오후 6시	오후 6시 ~밤 12시	자정(0시) ~오전 6시	이용하지 않는다
종이신문	7.3	13.4	2.9	0.2	78.7
텔레비전	20.4	33.3	83.5	7.4	6.6
라디오	6.1	14.8	5.3	0.4	78.3
(시사)잡지	0.2	2.7	0.9	0.1	96.3
포털	5.1	59.9	42.4	5.9	24.1
신문, 방송사 홈페이지	0.4	6.1	3.7	0.6	90.4
SNS	2.9	31.7	24.4	3.8	57.5
메시징 서비스	5.0	50.0	36.7	4.9	39.4

<그림2 > 포털의 하루 뉴스 이용시간 점유율

모바일 플랫폼으로서의 뉴스미디어

- 포털 중심의 뉴스 이용 환경
- 낮에는 포털, 밤에는 텔레비전이라는 미디어별 이용시간의 명확한 구분
- PC와 모바일 모두 스트레이트 기사의 비중이 압도적
- 네이버PC와 모바일 모두에서 스트레이트 기사의 비중이 50% 이상. 모바일에서는 해설/분석 기사의 비중 낮음. 반면 기획 기사의 비중은 모바일에서 높은 편.
- 이용률과 신뢰도에서 높은 비중을 차지하는 포털의 뉴스 서비스가 스트레이트 기사 중심으로 구성. 심층보도와 분석기사가 주목을 받지 못함.

공공형 미디어 비즈니스의 사회적 결합 양상



사례분석: steemit-블록체인 기반

- Steemit 작동 원리

스팀잇은 소셜 네트워크 사이트로서 콘텐츠에 대한 보상을 지급하는 플랫폼.

스팀잇이 제공하는 블로그에 글과 사진 등을 포스팅하고, 게시 7일 동안 이웃이나 방문자들이 페이스북의 '좋아요'처럼 'Upvote'를 누르면, 저자와 투표 참가자는 75%대 25%로 암호화폐를 보상으로 받을 수 있다.

스팀잇에는 '스팀'과 '스팀파워'와 '스팀달러' 3가지 암호화폐가 유통된다. 스팀은 스팀잇 에서 기본적으로 사용하는 토큰으로써 스팀잇의 주축 암호화폐이다. 스팀파워는 블로거의 콘텐츠 투표에 영향을 주는 암호화폐이다. 스팀파워를 많이 보유한 블로거가 타인의 콘텐츠에 투표를 행사하면 보상도 커지는 방식이 적용된다. 즉, 스팀파워를 많이 보유한 블로거의 영향력이 커지는 구조다. 스팀 파워를 장기간 보유하면 이자도 받을 수 있다.

스팀 달러는 스팀의 파생상품이다. 보유하고 있으면 연 10%의 이자가 제공되며, 스팀을 구매하거나 비트코인으로 교환할 수 있다. 전환하기까지 1주일 이 소요 된다. 일반적으로 스팀잇에서 보상 받을 때는 보상금의 50%는 스팀달러 나머지 50%는 스팀파워로 제공되며, 안정적인 가격을 유지하기 위해 여러 암호 화폐를 운영 중



스팀달러 절반, 스팀파워 절반으로 받을 수도
있고, 스팀파워로만 받을 수도 있다.



- 스팀 블록체인 블록 생성 : 63초마다 1개
- 스팀 커뮤니티: 높은 도덕성, 상호관찰
- 강력한 공정성에 대한 요구

* 콘텐츠=수익

유튜브, 트위치, 스폰 등에서 콘텐츠는 수익
콘텐츠에 대한 보상 분배를 위한 경제 구조가 중요
경제구조를 누구나 스스로 만들 수 있는 시기

* 메시지

세계적 규모의 시스템, 정치, 경제, 기술
작은 공동체와 같은 보상 배분. 감시의 형태

사례분석: steemit-블록체인 기반

스팀잇의 재정난은 하락장 이전에 스팀잇 서비스의 한계 때문이라는 분석이 있다. KB금융지주 경영연구소는 '돈 버는 SNS 스팀잇의 현황과 한계' 보고서를 통해 스팀잇의 한계를 지적했다.

보고서는 스팀잇에 대해 플랫폼 이익을 이용자들에게 환원해 초기 이용자를 끌어모으는 데는 성공했으나 수익모델을 발전 시켜나갈 유인 요건은 부족했다고 평가했다. 스팀잇의 보상체계를 보면 게시물에 대한 총 보상의 75%가 작성자에게 전달되고 나머지 25%는 큐레이터에게 전달된다. 스팀잇 운영진이 보상을 받는게 아니기 때문에 플랫폼을 발전시키려는 노력이 상대적으로 부족하다는 것이다.

사용자인터페이스·사용자경험(UI/UX)의 불편함에 대해서도 지적했다. 구체적으로 ▲포스팅 과정 어려움 ▲가입 번거로움 ▲자체 검색기능 없음 ▲포스팅 후 7일이 지나면 수정 및 삭제 불가능 ▲광고와 반복적인 포스팅 등 어뷰징 대응 어려움 등을 꼽았다.

조건 1: 참여를 대비 높은 잠재 수익률 그리고 흥미 (주요 참여자의 높은 충성도, 관여도, 위험감수자 육성)

조건 2: 명확히 차별화된 플랫폼 이미지 (civil 등에 대한 압도)

조건 3: 젊은 새로운 구독층으로부터의 확고한 지지 (게임모델을 활용한 보상시스템)

• 게임레벨 디자인 모델

- 1) 열심히 몬스터를 잡고 미션을 수행하면 레벨이 올라감
- 2) 레벨이 올라가면 고렙의 몬스터를 잡을 수 있음
- 3) 고렙의 몬스터를 잡으면 레벨이 올라감
- 4) 만렙이 되면 명예가 생김.
- 5) 게임 버전업을 통해 더 강한 몬스터가 나타남

현질

1. 콘텐츠 제작자, 독자의 참여도(공헌도)에 따른 보상지급
ex) 좋아요 1점, 기사 10점, 칼럼 20점, 특종 100점 등
2. 현금이 아닌 마일리지, 포인트 형태로 누적
ex) 포인트를 주식, 가상화폐, 현금 전환하거나 기부 가능
3. 누적된 포인트에 따른 레벨업
ex) 실버, 에메랄드, 사파이어, 다이아?
4. 레벨에 따른 보상모델
ex) 각 레벨에 따른 보상 : 원고료 증액, 행사 초청, 자료 제공 등

사례분석: 프랑스 크로스체크 프로젝트

크로스체크 프로젝트의 특징

■ 근본적인 협업 프로젝트

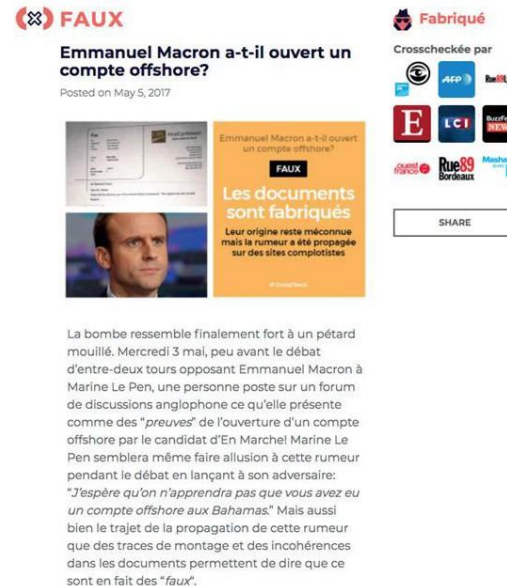
- 서로 다른 언론사에 소속된 백명 이상의 저널리스트들의 협업에 기초
- 미디어 조직들 간의 상호의존성, 즉 저널리스트의 게이트키퍼 임무를 재건하고 독자의 신뢰를 회복하기 위해서는 언론 조직들 모두가 함께 나서야 한다는 공통의 인식이 존재했기에 가능
- 크로스체크에서의 협업은 저널리스트들 사이의 제어와 균형 시스템을 적용함으로써 팩트체킹과 사실 검증 보도의 질을 개선하는 선순환을 만들어 냄
- 경쟁이라는 장애물을 일시적으로 극복
- 페이크뉴스의 엄청난 피해와 파급력, 프랑스에서 페이크뉴스가 엄청나게 확산될 가능성, 이에 대처해야 한다는 의무감
- 대선관련 허위 정보, 저널리스트들이 서로 반목하면서 일을 하기에는 너무나 중요한 쟁점
- 팩트체킹을 전통적인 "특종 경쟁"과는 다른, 일종의 공적 서비스로 간주

■ 민주적 토론을 통한 수평적인 협업 모델

- 크로스체크 프로젝트에서 협업은 슬랙 (Slack)이라는 메신저 앱을 중심으로 조직
- 각자의 뉴스룸에서 일을 하는 저널리스트들이 실시간으로 토론하고 논쟁함
- 저널리즘 스쿨의 학생, 저널리스트, 경험이 풍부한 팩트체커 사이의 토론은 수평적이고 평등한 방식으로 진행
- 이들의 토론은 검증 과정에서 합의를 도출하기 위한 목적
- 프로필의 다양성이 큰 장점으로 작용하면서 상호 신뢰가 형성
- 정보 검증은 참여자들의 전문 영역을 기반으로 특정 참여자에게 할당. 가장 책임자에게 작업을 위임하는 방식으로 폭 넓은 범위의 허위 정보를 다룸.
- 수평적 토론과 능력 및 지식의 공유, 상황에 따른 작업의 위임→ 유연한 협업모델의 등장

■ 독자와의 협업

- 독자를 자원으로 활용하면서 동시에 자신들의 게이트키퍼 역할을 유지하는 전략을 세울 필요성이 있다고 강조
- 독자들이 온라인 동향이나 의심스러운 정보들에 대해 알려줄 수 있고, 독자들이 "필터 버블"로 인한 장벽을 극복하도록 도와줄 수 있을 것이라 인식
- 독자의 참여는 공동체를 구축하기 위한 노력을 증대시켜야 한다는 것과 언론의 신뢰를 회복하고 대화를 촉진해야 한다는 필요성에 의해 정당화



크로스체크 웹사이트에 실린 팩트체크 기사의 일부 캡처

크로스체크 웹사이트에 실린 모든 기사들에는 팩트체킹에 참여한 언론사들의 로고가 함께 표시되었다.

사례분석: 프랑스 크로스체크 프로젝트

크로스체크 프로젝트가 미친 영향

□저널리스트, 언론사에 미친 영향

- 프로젝트에 참여한 저널리스트들, 팩트체크 역량을 더욱 개발
- 동료들의 작업 방식을 발견하고 이를 비교→ 자신들의 일상적 관행이 얼마나 틀에 박힌 것이고 제한된 것이었는지를 깨달을 수 있게 함
- 일상 업무에서 팩트체크의 중요성을 깨달음
- 저널리스트의 사회적 책임과 사명, 전문직주의를 재확인함으로써 자신들의 이미지를 긍정적인 방향으로 변화시킴.
- 미래의 협업을 위해 지속 가능한 네트워크를 만듦
- 언론사들, 크로스체크의 팩트체크 기사를 자신들만의 버전으로 재편집해서 자사 사이트에 발행함. 이러한 기사들은 상당한 트래픽을 발생시켰고, 독자들로부터 긍정적인 반응을 얻은 것으로 나타남

□독자에게 미친 영향

- 독자들은 참여 언론기관들의 숫자 덕분에 크로스체크의 팩트체크가 더욱 독립적이고, 공정하며, 신뢰할만했다고 평가함
- 독자들은 콘텐츠의 검증 과정을 구체적으로 설명한 것이 크로스체크의 팩트체크에 더 많은 신뢰를 가지게 했고, 정보를 검증하기 위해 스스로 어떤 절차를 거쳐야 할지 터득하는데 도움이 됐다고 평가함
- 크로스체크 독자들의 프로파일은 다양했고, 이들의 정치성향 또한 마찬가지로 었음.
- 전국 규모의 언론사+ 지역 언론사들의 협업→ 주류 언론을 불신하는 사람들마저도 이 프로젝트에 대해 긍정적으로 인식하도록 도움
- 허위 정보를 배포하는 주변 사람들에게 검증된 정보를 알림으로써 크로스체크 콘텐츠의 확산에 기여



33개의 언론사를 비롯, 대학,
비영리기구, IT 분야의 기업 등
총 47개의 파트너가 참여

팩트체크 자동화와 신기술

Share the Facts: 첫 번째 아마존 에코용 팩트체크 앱

“알렉사, 팩트체커에게 물어봐,
도널드 트럼프가 이라크 전쟁을
반대했니?”

“알렉사, 팩트체커에게 물어봐,
북한에 휘발유를 사기 위해
사람들이 길게 줄서 있니?
(long gas lines in North Korea**)”



FactPopUp - 수동 팝업 크롬(Chrome) 확장프로그램



FactStream



Tech & Check Alerts

팩트체크 일을 자동화하기



〈표 1〉 사실 자동 확인 기술의 유형

구분	확인 방식	관련 연구
지식 기반 방식	가능한 많은 정보 및 문서들을 확보한 후 새로 등장한 사실과 비교해 사실 여부를 확인함	• Magdy & Wanas, 2010 • Shi and Weneringer, 2016 • Wu et al., 2014 등
맥락적 방식	위키피디아, SNS 등 소셜 네트워크상에서 정보가 확산되는 과정을 분석해 관련 내용의 사실 여부를 확인함	• Tambuscio et al., 2015 • Mocanu et al., 2015 등
형식 기반 방식	사실임을 확인할 수 있는 특정한 형식을 준수하고 있는지 여부 등을 통해 사실 여부를 확인함	• Afroz et al., 2012 • Rubin et al., 2015 등
기계 학습 방식	우리가 알고 있는 것을 수학적 모델로 구현한 후 기계가 구축한 모델을 학습하게 해 사실 여부를 확인함	• Hassan et al., 2015 • Fake News Challenge ⁵⁾ 등

대응1: 혁신적 기술 기반 전문 뉴스 미디어로의 차별성

차세대 fact-check, proof-sourcing, cross-check 전문 뉴스 솔루션 미디어로의 차별성 (투명저널리즘, 맥락저널리즘, 지식저널리즘, 협력저널리즘 지향)

□ 전문적인 소수의 팩트체커가 아닌 다수의, 익명의, 로컬의 대중들과 결합한 시민저널리즘적 요소를 통하여 가짜뉴스, 잘못된 정보 등과 질적으로 구분되는, 사실에 근거한 심층 분석 보도를 지향하여 우리나라에서 속속 등장하는 이른바 팩트체크 전문미디어들(예 뉴스톱)과 차별성 확보

◦ 전문가 DB를 활용하여 현지의 네트워크를 활용하기 위한 인맥을 통해 Fact 확인 및 근거 check 등 기본 자료 검토

□ 오마이뉴스식 아마추어 시민저널리즘 모델과 뉴스타파식 전문가 심층보도 저널리즘 모델을 결합한 방식

◦ 우리만의 특징인 속칭 '네티즌 수사대'의 양성화를 통한 새로운 시민저널리즘 방식의 시험

□ 새로운 방식의 독자 참여자들은 뉴스콘텐츠 생산보다는 검증, 보완, 활용, 실험, 유통, 번역 등의 역할(그 이외에 창의적 방식의 참여 장려)에 참여함으로써 새로운 방식의 기여소득을 얻는 방식(암호화폐)

◦ 이를 통해 가짜뉴스를 방지하고 뉴스 신뢰도 및 검증의 문제 그리고 유통에서의 어려운 문제 해결 가능

□ 제3의 단체가 크로스체크의 런칭을 주도하는 방식(프랑스 사례. 33개 언론사 등 47개 파트너 참여)

◦ 크로스체크 웹사이트에 실린 모든 기사들에는 팩트체크에 참여한 언론사들 로고를 함께 표시

투명- 디지털시대의 객관성은 곧 투명성, 소스, 필진, 수정의 투명성

맥락- 기사별 완결성, 거미줄형태로 얹힌 콘텐츠, 다양한 시각

지식- 전문성, 지식과 뉴스의 결합, 전문가 네트워킹

협업- 전세계 팩트체크 네트워크와의 협업(30개 이상 존재. IFCN의 가입 등)

대응2: 혁신적 뉴스 미디어 포맷의 선도

- ☐ 새로운 방식의 팩트 체크를 중심으로 신속하고 정확한 보도 실시
 - 뉴욕타임즈(NY)와 워싱턴포스트(WP)는 팀을 구성해 팩트체크를 실시하고 있듯이, 청와대, 정부, 국회 고위직들의 발언에 대한 팩트체크를 실시간 혹은 매우 꼼꼼하게(슬로우뉴스 방식) 보도- 이 부분에 대한 메타데이터는 미국의 피스칼노트 모델을 적용해 볼 수 있음
- ☐ 핵심 이슈에 대해 심층 해설 및 논평 위주의 오피니언을 관련 국가별 비교 분석하여 보도함으로써 차별화
- ☐ 고위급 인사나 분야 전문가와의 인터뷰를 통해 독점(exclusive) 뉴스를 다양한 포맷으로 (예를 들면 메시지, 인터뷰 대상자의 뉘앙스별로) 제공하여 양질의 콘텐츠로 승부
 - 현지 전문가와 협업하는 심층 취재 및 탐사보도를 함으로써 차별화된 콘텐츠를 제공
- ☐ 텍스트중심의 사고는 적합하지 않음, 콘텐츠내용에 따른 가변적 형태에 대한 고민 필요(영상이 텍스트보다 더 적합한 인터뷰 등)
- ☐ 암호화폐(가칭 ASIA COIN)를 도입하여, 기축 암호화폐와의 연동시킴 (유통채널 확보할 필요 없고, 독자적 상징성 확보)
 - 콘텐츠 제작, 유통, 기사 팩트체크, 보완, 검증, 실험(유통, 아카이빙 등 에도 많은 고민 필요)
 - 외신번역을 완벽히 하는 ai + 사람의 해석
 - 뉘앙스를 핵심 서비스의 일종으로 위치시키는 서비스
- ☐ 인공지능(로봇저널리즘, 챗봇, 프로그래시브 웹앱)- 날씨, 교통, 스포츠 뉴스 등에만 선별적 적용 필요

대응3: 원천 기술 프로그램 개발과 새로운 방식의 우수한 참여자 발굴

- 블록체인의 탈중앙-분산형 기술을 도입해 강호(江湖)에 은거해 있는 각 분야 전문가들이 뉴스 콘텐츠를 생산해 동북아 뉴스미디어에 제공할 수 있는 알고리즘을 개발
 - '오마이뉴스'의 시민기자 제도는 보상체계가 이뤄지지 않아 실패했으나, 블록체인 기술을 도입하게 되면 다양한 보상시스템을 통해 숨은 전문가들을 전문기자로 활용할 수 있음
- 새로운 뉴스미디어에서 블록체인을 사용할 경우, 분산된 보안방식으로 독자(사용자)와 제작자(편집국)를 연결해 뉴스콘텐츠 배포에 영향을 미칠 수 있음
 - 뉴스 콘텐츠의 수익화 및 새로운 수입원을 창출할 수 있으며, 블록체인을 조작하는 것이 거의 불가능하기 때문에 아카이브나 제3자 검열을 삭제할 수 없음
 - 동북아뉴스
 - 동북아관련 자체 제작 뉴스콘텐츠(심층보도, 기획기사, 속보) 제작
 - 동북아관련 외신보도에 대한 수준높고 완벽한 번역기사 제공(현재는 대부분 소개조차 되지 않고 있으며 오역이 대부분임, 관련 스타업과 협업 추진)
 - 동북아관련 기획 콘텐츠 제작(AI 알고리즘 등의 뉴스 큐레이션을 통한 기획물)
- 스위스 디센트의 'PUBLIQ'를 벤치마킹.
 - 2017년 스위스의 블록체인 콘텐츠 유통 플랫폼인 디센트(DECENT)는 'PUBLIQ'를 출시.
 - 'PUBLIQ'는 작성자가 작업을 공유하고 수입을 얻을 수 있게 해주는 제3자 응용프로그램으로 작가는 콘텐츠를 구매하는 독자들의 피드백에 근거해 자신의 평판을 구축하고 PUBLIQ 평판점수에 따라 수입을 얻음

새로운 미디어 생태계에서의 모습

- 제도 의존적 폐쇄 엘리트 구조 타파
 - 제도를 바꿔야 하지만 스스로 먼저 바뀌어야
 - 관습에 의존한 후진적이고 나태한 비즈니스를 '기민한 산업'으로 재탄생해야
 - 스스로 창출하고 보존해야 할 '핵심적 공약'을 천명하고, 이를 뒷받침하기 위해 기민하고 적응력 높은 '산업'으로서 스스로를 재정의하고 그 역량을 입증해야
- 개방적 제휴
 - 국내 뉴스미디어는 상호 제휴의 경험이 부족
 - 공동의 외적을 설정하거나 함께 함으로써(만) 형성 가능한 더 큰 이익에 대한 확신, 비전, 경험을 창출해야 함
 - 누구에 대항할 것인가?
 - 넷플릭스? 유튜브?
 - 비전과 경험을 어떻게 만들 것인가?
 - 협력을 통해 어떤 종류의 (새로운) 이익 창출이 가능할까?
 - 각자 무엇을 내놓을 것인가?
 - 돈, 인력, 자원?