

Eiropas informatīvā telpa un izglītības loma demokrātijā

Uģis Lībietis

Latvijas Radio/Latvijas Ārpolitikas institūts

Rīga, 2023

Kas ietekmējis mūsu informatīvo telpu pēdējos 10 gados?

- Finanšu krīzes
- Bēgļu plūsmas
- Viltus ziņas un dezinformācija
- Populisms un nacionālisms
- Breksits
- 2014. gads un 2022. gads Ukraina
- Covid 19
- Klimata pārmaiņas
- U.c.



Geoff Caddick | AFP | Getty Images

Tehniskās lietas, kas ir ietekmējušas ES informatīvo telpu

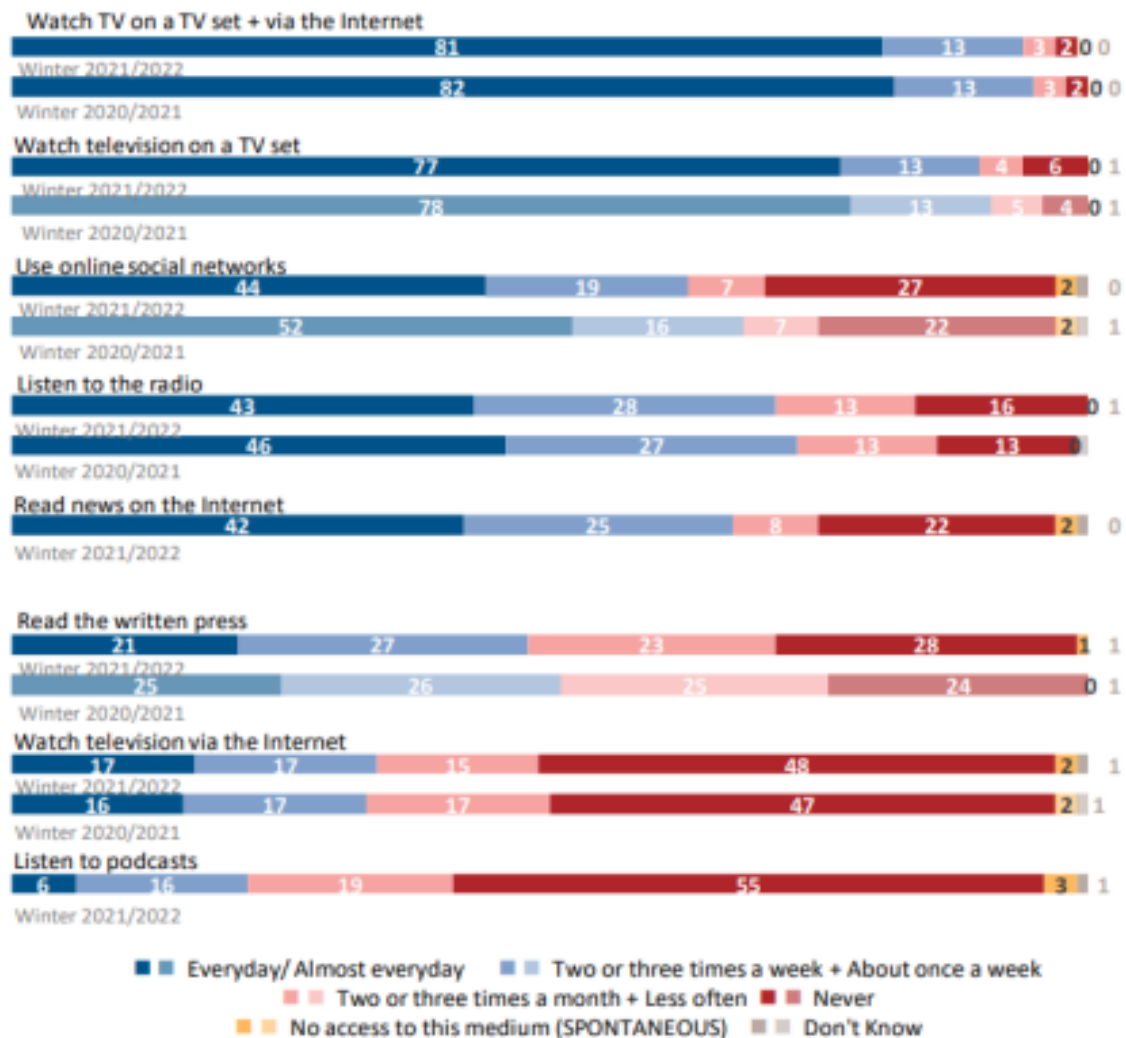
- Digitālās pārmaiņas –
internets, viedierīces
- Sociālie mediji – katrs var
radīt saturu.
- Digitālā žurnālistika
- Straumēšanas pakalpojumi –
Netflix, Amazon Prime,
Disney +
- Tehnoloģiskā attīstība



Eiropas mediju industrija

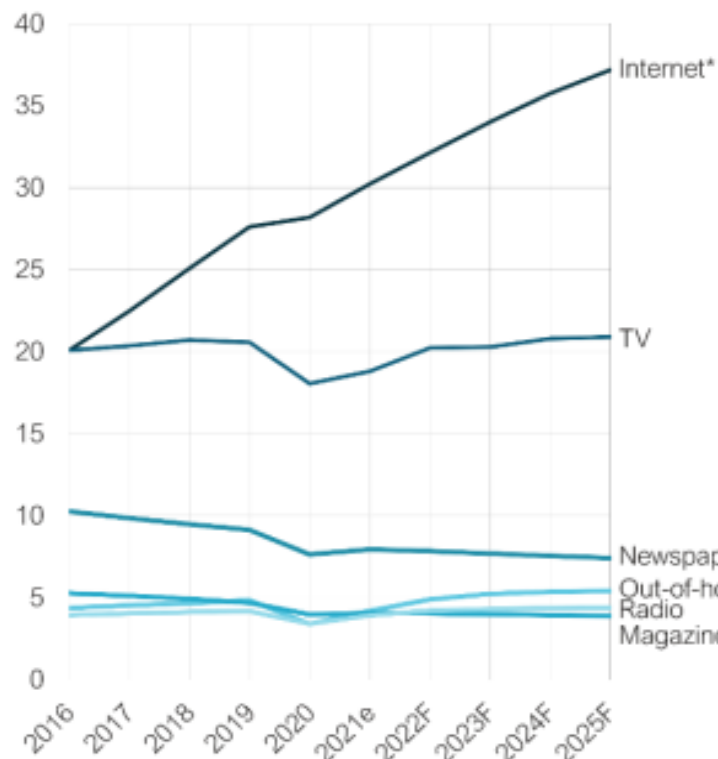
Ziņu mediji	Audiovizuālais sektors	Videospēles
4000 TV 34000 Prese 5000 Radio	155 000	4600
19.8 miljardi EUR	91.4 miljardi EUR	23.5 miljardi EUR
Lielākā daļa eiropiešu ik dienu patērē ziņas	Dodam priekšroku ASV radītam saturam	Videospēles spēlē 125 miljoni eiropiešu

Figure 38. Use of different media on a daily/weekly/monthly basis, and trends 2020-2021 and 2021-2022, EU, (%)

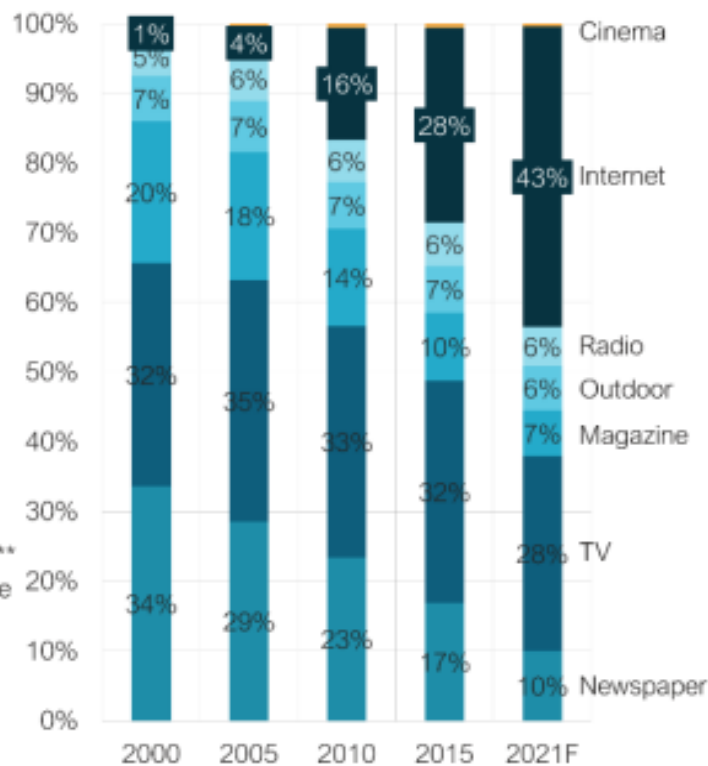


Ja mediji aiziet tiešsaistē, viņiem seko arī reklāmas nauda

Figure 49. Evolution of advertising revenue and share of advertising spend by advertising medium, EU, (%)



Note: *Internet excludes online TV, digital newspaper, digital consumer magazine **Newspaper includes revenues generated by both print and digital newspaper advertising
 Source: PwC Global Entertainment and Media Outlook: 2021-2025, www.pwc.com/outlook, Oliver & Ohlbaum analysis and estimates

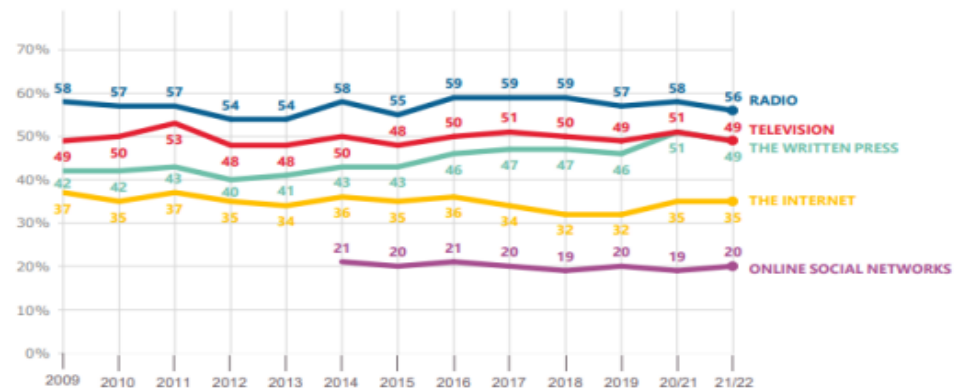


Source: Zenith Optimedia, Oliver & Ohlbaum analysis and estimates

Paradumi un secinājumi

- Visvairāk uzticas Radio (56%), seko TV (49%)
- Drukātās preses peļņa mazinās
- Cilvēki augstu vērtē profesionāli sagatavotas ziņas, bet nav gatavi par to maksāt
- Aptuveni 7% iedzīvotāju nepatērē ziņas vai no tām izvairās.

Figure 43. Trust in specific media, 2022, (%)



Source: European Commission, Directorate-General for Communication, [Media use in the European Union : report](#), European Commission, Winter 2021-2022

Audiovizuālais sektors

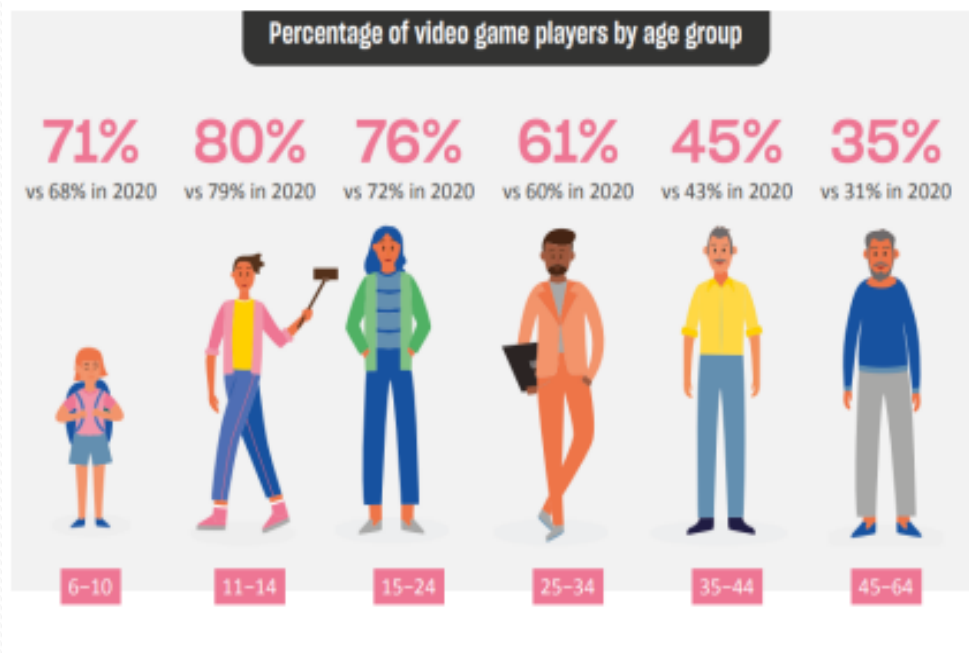
- Televīzijas 4000
- Kino 8700 vietu
- Video-on_demand ~ 3200
- Filmas, seriāli, dokumentālie raidījumi
- Lētāki, nekā kabeltelevīzija
- Veicina Eiropas kultūrālo autonomiju un dažādību
- Nozīmīgs spēlētājs sabiedriskie mediji
- Strauji pieaug ražošanas apmēri



Videospēles un iekļaujošā realitāte

- 4600 kompāniju (80% - mazāk par 10 darbiniekiem)
- Peļņa 23,5 miljardi EUR (2022_)
- 31.44. Miljardi 2025
- 34.28 miljardi 2027
- ES daļa globālajā tirgū mazinās
- Spēļu tehnoloģijas tiek izmantotas, lai attīstītu citas aktivitātes – koncertus, sociālo saziņu, iepirkšanos utt.

Figure 24. Percentage of players by age group



Source: Interactive Software Federation of Europe, [Key Facts for 2021, 2022](#)

Paplašinātā realitāte (XR)

- XR – paplašina to realitāti, kuru mēs piedzīvojam, vai nu sapludinot virtuālo pasauli un reālo pasauli, vai arī radot absolūti jaunu realitāti, kas faktiski iedarbojas uz visām cilvēka maņām
- Augmented reality (AR) – paplašinātā realitāte
- Virtual reality (VR) – virtuālā realitāte
- Mixed reality (MR) – jauktā realitāte
- Vēl tās, kuras nav radītas

Uz ko koncentrējas XR uzņēmumi?

- Ieguldīt dažādas realitātes pieredzēs
- Padarīt vieglākas digitālās transakcijas, digitālās valūtas
- Mainīt darbinieku veidus, kuri tiek pieņemti darbā
- Vairo lietotāju uzticību
- Pārkvalificēt darbiniekus jaunām tehnoloģiskām spējām
- Ievākt vairāk datus par patērētājiem

Mākslīgais intelekts (AI)



Mākslīgais intelekts (AI) un ziņas

- Mākslīgajam intelektam ir labs potenciāls uzlabot Ziņu ražošanas kvalitāti (datu apstrāde, materiālu radīšana, tulkošana, atšifrēšana, datu avotu pārbaude).
- Procesu automatizēšana var palīdzēt atbrīvot laiku reālai žurnālistikas darbībai.
- Datu analīze var palīdzēt radīt mērķētāku saturu.

BET

- Deep fakes – nojauc robežas starp uzticamu/neuzticamu, īstu/neīstu
- Vienubrīd atgriezīsimies pie profesionāli sagatavota, cilvēku radīta produkta.

AI un... šīsdienas tēma ;)

- Eiropas informatīvajai telpai ir:
 - Nozīmīga loma, veidojot sabiedrisko domu
 - Veicinot demokrātiju
 - Veicinot kulturālo dažādību

AI un ... šīsdienas tēma ;)

- Izglītībai ir loma
 - Medijpratības veicināšanā
 - Kultūras izprašanā
 - Pilsoniskajā iesaistē
 - Mediju ražošanā
 - Mediju regulēšanā
 - Pētniecībā un inovācijās
 - Digitālajā pratībā

Kopsavilkums (AI)

- Izglītība un mediji Eiropas informatīvajā telpā ir savstarpēji cieši savijušies. Izglītība iedrošina individuus kritiski uztvert un patērēt medijus, nodrošina profesionālus darbiniekus mediju industrijai, kā arī sniedz ieguldījumu kopējā demokrātijas un kultūras veselības stāvoklī visā reģionā.
- P.S. Es pats nebūtu pateicis labāk! 😊

**Paldies par
uzmanību!**

