

JONG040

ADVIESRAPPORT NEPNIEUWS & DESINFORMATIE



JONG
040



INHOUDSOPGAVE

- 03 INTRODUCTIE
- 06 ADVIES 1: LUDIEKE ACTIES EN KORTE FILMPJES
- 08 ADVIES 2: ALGORITME GAME
- 09 ADVIES 3: FACT OR FICTION FEST
- 09 CONCLUSIES



INTRODUCTIE

RELEVANTIE

In de huidige digitale samenleving is iedereen een producent (en verspreider) van een groeiende hoeveelheid informatie geworden. Al die informatie is binnen een paar tellen beschikbaar via het mobieltje dat we de hele dag op zak hebben. We produceren en consumeren dus een steeds grotere bult aan nieuws. Dat nieuws of bericht hoeft natuurlijk niet te kloppen voordat op 'post' of 'verstuur' geklikt wordt: het is de taak van de lezer om de informatie te beoordelen en waarderen. Daarbij wordt het steeds makkelijker om nepnieuws te maken en steeds moeilijker om het te onderscheiden van echt nieuws of advertenties: de scheidslijn tussen echt en nep vervaagt. Wanneer er bewust onjuiste informatie verspreid wordt met de intentie om geld te verdienen of te manipuleren, noemen we dat desinformatie (D. Fallis, 2015).

Het is menselijk om informatie eerder te accepteren als het een beeld bevestigt dat je al hebt of als veel anderen dat (ook) geloven. Hierdoor kom je in een informatie-bubbel en verdwijnt je steeds verder in de 'fuik' van het algoritme en je eigen 'confirmation bias'. De tegensprekende informatie tijdens de Covid-19 pandemie en de oorlog tussen Oekraïne en Rusland leggen duidelijk de gevaren van desinformatie bloot: verdeeldheid en verwarring veroorzaken stuurt mensen om bepaald (gevaarlijk) gedrag te vertonen, precies zoals de nieuws-producent dat bedoeld heeft. Je wordt als social-media gebruiker dus gemanipuleerd door bots of strategen overal op de wereld. Wanneer dat gedrag jou persoonlijk raakt, wordt het iets om je druk over te maken.

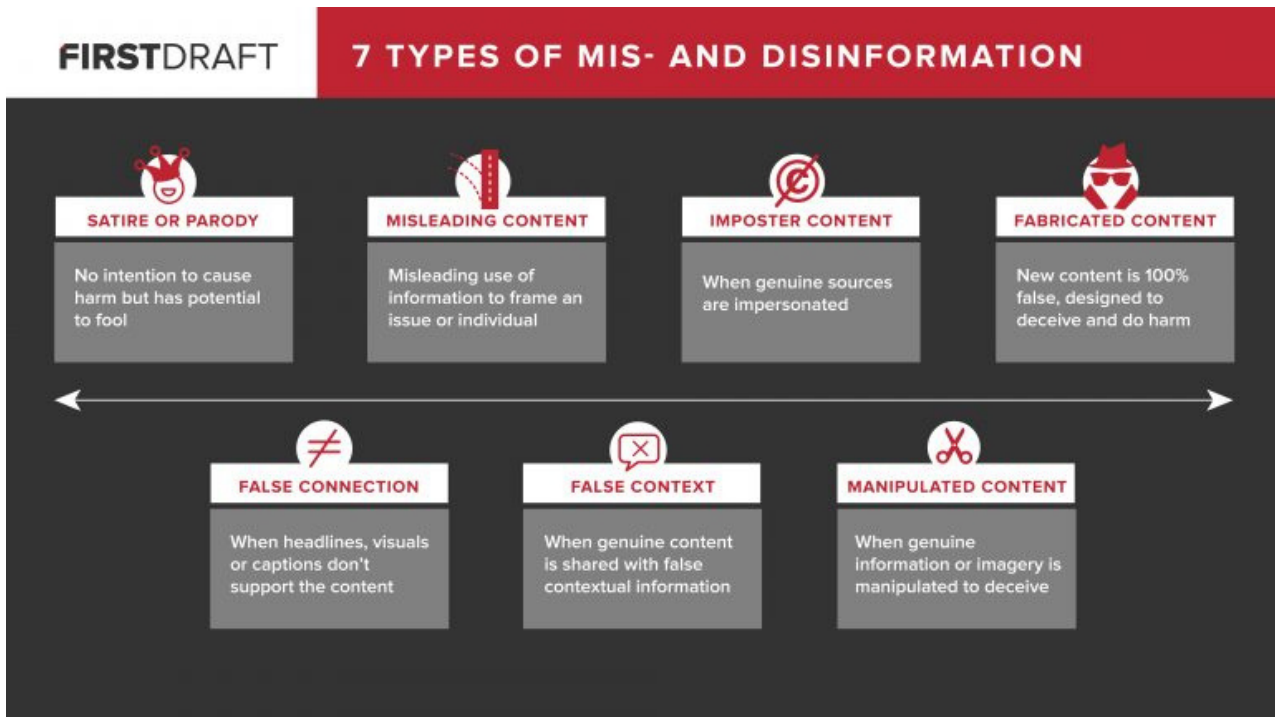
DOELGROEP

Bij het herkennen van desinformatie is het belangrijk om vroeg te beginnen omdat de (informatie)vaardigheden die benodigd zijn, getraind moeten worden van jonge leeftijd. Kritisch denken kan op elke leeftijd gestimuleerd worden. In dit advies focussen wij op jongeren tussen de 15 en 30 jaar omdat dat aansluit bij onze eigen doelgroep en leefwereld.



DEFINITIE

De verschillende gradaties van gevaar van misinformatie.



WAAROM?

Jong040 houdt zich bezig met thema's die jongeren aangaan. Het thema nepnieuws en desinformatie is door de gemeente aangedragen. Jong040 heeft zelf ervaren hoe het voelt als de gevolgen van nepnieuws dichtbij komen. Aan het begin van dit proces zag nog niet iedereen het belang van dit onderwerp in. Door de discussies en ervaringen die we hebben gehad zien we het belang en het gevaar wel in. Doordat wij zelf dit proces hebben doorgemaakt kunnen we in dit advies vertellen hoe ook andere jongeren 1) meer bewust kunnen worden van de gevaren van nepnieuws, en 2) nepnieuws kunnen leren herkennen.

DE OPBOUW VAN HET ADVIES

Dit advies is opgebouwd in drie delen:

1. Ludieke acties
2. De algoritme game
3. Fact or fiction fest

Deze adviezen zijn tot stand gekomen door de sessie die zijn vormgegeven door experts op het gebied van nepnieuws en desinformatie en door de gesprekken die hieruit tot stand gekomen tussen de jongeren van jong040.

Veel dank aan iedereen die betrokken is geweest bij dit advies!

LUDIEKE ACTIES

OM JONGEREN BEWUST MAKEN VAN DE GEVAREN VAN NEPNIEUWS

Naar aanleiding van de verschillende experts en sprekers die hun input hebben geleverd tijdens de sessies over nepnieuws en desinformatie zijn we gaan nadenken over hoe we jongeren (in Eindhoven) bewust kunnen maken van de gevaren van Nepnieuws en desinformatie. We zijn op zoek gegaan naar een advies wat aansluit bij de belevingswereld van jongeren, gestaafd wordt door inzichten die experts ons geleverd hebben en die relatief makkelijk in de praktijk te brengen is. Daarbij moet worden vermeld dat het advies zoals deze is beschreven nog niet een 'kant en klaar' recept is. Als er voor wordt gekozen om iets met dit advies te gaan doen, zal er nog een proces moeten worden vormgegeven waarin de nodige details ingevuld moeten worden. Dit advies biedt alleen het kader waarin deze details kunnen worden ingevuld.

Op basis van de input van de experts zijn we tijdens verschillende sessies met elkaar als groep in gesprek gegaan en zijn we tot verschillende inzichten en ideeën gekomen. Een van die inzichten was dat in relatie tot het onderwerp nepnieuws en desinformatie het belangrijk is om ze te engageren met problemen waar ze al bekend mee zijn. We willen dat ze bewust zijn van de gevaren hiervan en niet verwaald raken in de waan van de vele macro maatschappelijke problemen waar ze over wordt verteld. Dit houdt in dit geval in, dat het probleem "nepnieuws" en haar gevaren vooral (maar zeker niet alleen) moet worden uitgelegd vanuit de persoonlijke dimensie in de context van het alledaagse leven waar jongeren zelf mee te maken hebben. Denk aan nepnieuws gevallen, als valse advertentie, scammers en dergelijke oplichterijen. Dat zijn gevallen van nepnieuws of ten minste de gevaren van Nepnieuws die jongeren snappen.

Om zoiets te kunnen realiseren zijn we tot twee praktische ideeën gekomen. Het eerste idee is om ludieke acties te organiseren op middelbare scholen, om op die manier jongeren bewust te laten worden van de invloed wat nepnieuws en desinformatie kunnen hebben op het alledaagse leven.

AANZET TOT ACTIE

Een goede actie om jongeren bewust te maken van nepnieuws en kritisch berichten te benaderen is bijvoorbeeld de scholen die tegen leerlingen zeggen dat ze eerder aanwezig moeten zijn en dat ze daarna erachter komen dat ze dat helemaal niet hoefden te doen. Een ander goed idee zou zijn om leerlingen te foppen over zaken zoals het internet of dergelijke zaken die belangrijk zijn voor jongeren en waarbij een ludieke actie ook niet veel schade zal verrichten. Andere situaties waar zulke ludieke acties ook goede ideeën zouden zijn, zijn bijvoorbeeld schoolfeesten, mentorsessies, themadagen etc.

THEORETISCH ONDERBOUWING: SHOCKDOCTRINE

Dit idee is opgebouwd vanuit het concept van de shockdoctrine. De shockdoctrine"- is ontwikkeld door Naomi Klein in haar gelijknamige boek. Het verkent het idee dat tijdens momenten van maatschappelijke schok machtige belangen profiteren van de desoriëntatie en kwetsbaarheid van de getroffen bevolking om impopulaire beleidsmaatregelen door te drukken. De term benadrukt hoe crises gemanipuleerd kunnen worden om een bepaalde ideologische of economische agenda te bevorderen.

Door de toepassing van de shockdoctrine in de context van ludieke acties kunnen we op een veilige manier jongeren bewust maken van de gevaren van Nepnieuws en daarnaast als bijproduct hen ook aanmoedigen om informatie kritisch te verwerken.

MEDIA FILMPJES

Als tweede idee hebben we ervoor gekozen om korte, krachtige filmpjes te maken om jongeren ook te informeren wat nepnieuws en desinformatie en hoe ze zich daar tegen kunnen wapenen. Alhoewel de twee ideeën los van elkaar staan, werken ze wat ons betreft het best in elkaars verlengde. Waar de ludieke acties moeten zorgen voor bewustwordingen en activering, moeten de filmpjes jongeren informeren.

Ter ondersteuning van de ludieke acties zouden er kort en krachtig lesmateriaal kunnen worden gegeven in de vorm van korte filmpjes à la NOS story's.

Dit is belangrijk omdat veel jongeren het moeilijk vinden om lang hun aandacht op iets te vestigen, wat normaal is in ons hectisch drukke leven. Korte filmpjes die niet langer duren dan 30 seconden tot 1 minuut, die vervolgens ook nog kunnen worden verspreid op sociale media, kunnen effectief zijn in het informeren van jongeren over de gevaren van nepnieuws. Qua stijl zouden de filmpjes inspiratie kunnen ontleen aan de campagnes van bijvoorbeeld SIRE.

Deze twee ideeën moeten ervoor zorgen dat jongeren bewuster worden van de gevaren van desinformatie en nepnieuws, en ook beter snappen wat deze gevaren inhouden en hoe ze er zich tegen kunnen wapenen.

INSTAKAT (DE ALGORITME GAME)

OM KINDEREN BEWUST TE MAKEN OVER HET EFFECT VAN ALGORITME OP HUN SOCIALE MEDIA GEBRUIK EN VICE VERSA.

Instakat is bedacht om kinderen bewust te maken over het gebruik van sociale media en om ze te laten leren hoe het algoritme werkt. Via InstaKat wordt er geprobeerd om kinderen bewust te maken over het algoritme en wat voor consequenties dit kan hebben.

InstaKat zal een app worden die qua lay out heel erg lijkt op Instagram. Als eerst zal er een for you page zijn. Via deze for you page is het de uitdaging om deze zo snel mogelijk vol te krijgen met afbeeldingen van katten, maar hoe ga je dit doen? Dit doe je door foto's van katten te liken, te delen, opmerkingen te plaatsen en accounts of hashtags te volgen. Zodra je er voor gezorgd hebt dat heel je pagina vol met katten staat heb je gewonnen! Zodra je wint zal er een scherm verschijnen op je telefoon die je bewust maakt dat het algoritme ook inderdaad zo werkt en dus ook best gevaarlijk kan zijn.

Om het nog wat spannender te maken voor de kinderen zal het spel een competitie worden. Hierbij kan je bijvoorbeeld denken aan Kahoot, op het Digibord staat een code die de kinderen invoeren en zo kunnen ze zien wie voor staat. Nadat iedereen klaar is met het spel zal de top 3 winnaars te zien zijn op het Digibord.

ONDERBOUWING

Waarom een spelvorm voor 12- tot 15-jarigen?

1. Door gamification, inclusief leaderboards, zie je hoe je medestudenten het doen en het voegt een competitief element toe waardoor je beter wilt worden en wilt blijven spelen. Je wordt aangemoedigd door je vrienden, het maakt leren leuk en laat leren op een spel lijken.
2. Een spel, zeker als het via social media gespeeld kan worden, is voor deze doelgroep een lage drempel om in mee te gaan.
3. Winnen zorgt voor dopamine waardoor je wilt blijven spelen en een gevoel van plezier associeert met leren.
4. de leeftijdsgroep tussen 12 en 15 jaar is bij uitstek geschikt om te leren en informatie op te nemen. Ze zijn oud genoeg om te weten wat goed voor ze is, maar ook jong genoeg om hun perceptie te veranderen en ze bewust te maken van nepnieuws & desinformatie, omdat hun overtuigingen nog niet volledig gevormd zijn.

FACT OR FICTION FEST



OM JONGEREN BEWUST TE MAKEN VAN HET BELANG VAN FACTCHECKEN.

Voor jongeren wordt het steeds belangrijker om feit van fictie van elkaar te kunnen onderscheiden. Om ervoor te zorgen dat we aansluiten bij de belevingswereld van jongeren, adviseren we een jaarlijks terugkerend festival op middelbare scholen rondom desinformatie en nepnieuws. Jongeren ontvangen via social media een nepnieuws bericht die leidt naar het festival. Op het festival zelf zijn verschillende activiteiten/spellen, denk aan: waar/niet waar (ren je rot) en detectivespel. Aan het festival zit ook een winactie gekoppeld, zodat er competitiviteit plaats vindt.

In de sessies zijn we zelf aan de slag gegaan met het herkennen van nepnieuws. Zo hebben we nieuwsartikelen beoordeeld of ze waar of niet waar zijn en via Under Pressure een game gespeeld om zelfs nepnieuws te verspreiden. Tijdens de sessie kwamen we er toen achter dat niet iedereen de gevaren van nepnieuws/desinformatie inziet. Hierdoor kwamen we op het idee om zelf een 'realistisch' nepnieuws bericht te verspreiden en zo jongeren naar een festival te leiden.

Festivalelementen:

- Korte spellen omdat jongeren een korte spanningsboog hebben.
- Muziek om aan te sluiten bij de behoeftes van jongeren.
- Winnen om te zorgen dat jongeren competitie ervaren en er iets tegenover staat als ze bijv. het beste zijn in nepnieuws verspreiden.

Wij zouden de organisatie kunnen doen: vrijwilligers zoeken, contact opnemen met bedrijven die mee zouden kunnen doen zoals diversion, uitnodigen, planning en de opbouw). Van de gemeente hebben we financiering nodig.

De gemeente zou van ons een plan van aanpak en een inventarisatielijst krijgen. Daarnaast een bestand waarin uitgedacht staat wat welke kraampjes er komen en wat daar voor nodig is.

CONCLUSIE



ADVIES 1: LUDIEKE ACTIES & FILMPJES

Door middel van ludieke acties op middelbare scholen we jongen jongeren bewust maken van de gevaren van nepnieuws & desinformatie. Met behulp van korte filmpjes willen we jongeren informeren over wat die gevaren zijn en hoe zich daar tegen kunnen wapenen.

ADVIES 2: INSTACAT: DE ALGORITME GAME

Kinderen komen op steeds jongere leeftijd in aanraking met social media en met de algoritmes die daarachter schuil gaan. Met deze game willen we kinderen bewust maken van wat dit algoritme is en wat het voor invloed heeft op je gebruik van social media

ADVIES 3: FACT OR FICTION FEST

Door middel van een jaarlijks terugkerend festival willen we spelenderwijs en op een laagdrempelige bewustwording creëren bij jongeren over de gevaren van nepnieuws & desinformatie.

Dit advies is opgesteld door Jong040

Anne Jenster
Damiën Janssen
Damla Yurt
Dylan Janssen
Elke Bevers
Evan Jansen
Joël Manohar
Julia van Pelt
Laura Brummel
Mani
Milo Aboud
Merel van den Elzen
Naomie Amsing
Nick van Ballegooij
Pelar Elo
Puck van de Beek
Ralph van Ierland
Sawinah Roctus
Sema Lintsen
Sharon Westerbeek
Shreya Surana
Sofie Seelen
Vinny Meulendijks
Zakaria Kallo

Begeleid door Jong & Je Wil Wat
Advies: Milou van den Hurk, Youri Kok
Vormgeving: Leah Koenders