



Juice of (fake-)news

“Geloof jij alles wat jij online ziet of hoort?”

Samen met HackShield en het jongerenwerk hebben de gemeenten Aalsmeer en Amstelveen gewerkt aan een online game (quest) over online mis- en desinformatie. Met het project Juice of (fake-)news wordt jongeren geleerd om kritisch te kijken naar wat ze online voorgeschoteld krijgen en niet alles zomaar voor waar aan te nemen. Ze leren wat de drijfveren achter het verspreiden van mis- en desinformatie zijn en wat ze zelf kunnen doen om tot een goed en overwogen oordeel te komen.

Probleem

Jongeren zijn steeds vaker en langer online. De online wereld is volledig geïntegreerd in de leefwereld van jongeren en is sterk van invloed op de ‘fysieke’ wereld van jongeren. Digitalisering heeft veel positieve kanten, maar aan de veelvuldige online aanwezigheid kleven ook risico’s. Eén van deze risico’s is de verspreiding en blootstelling aan des- en misinformatie. Met name tijdens de coronapandemie is duidelijk geworden hoe sterk de publieke opinie beïnvloed kan worden door wat online gedeeld wordt door bijvoorbeeld influencers.

Jongeren worden online bijna dagelijks blootgesteld aan video’s, berichten, artikelen en andere content die onjuiste informatie verspreiden. 59,9% van de jongeren tussen de 15 en 24 jaar checkt bij twijfel een bron van een artikel en kijkt daarbij dus waar het artikel vandaan komt. Toch slaagt maar 3% van die jongeren erin om nep nieuwsartikelen te herkennen.

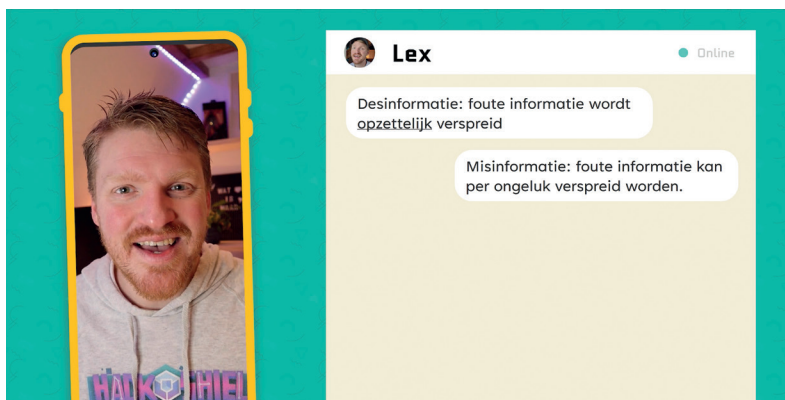
Steeds vaker wordt duidelijk wat de gevolgen zijn van verspreiding van mis- en desinformatie op het internet (‘koffie drinken’ en #ikdoenietmeermee tijdens de pandemie of onjuiste informatie over de oorlog in Oekraïne). Als gevolg van de algoritmes van grote sociale mediakanalen komen gebruikers al snel terecht in hun eigen gecreëerde filterbubbel. Waarbij de gebruiker vooral content wordt voorgeschoteld die aansluit op de achtergrond, voorkeuren en zoekgeschiedenis van de gebruiker. Het risico is dat de gebruiker nog maar één perspectief krijgt voorgeschoteld en daarmee sterk een bepaalde richting wordt ingeduwd.

Aanpak

Het project Juice of (fake-)news is erop gericht om te werken aan ‘21st century-skills’ van jongeren. Zoals onderzoekvaardigheden en kritisch denken. Om jongeren weerbaarder te maken tegen desinformatie zullen zij in een veilige, maar realistische omgeving (de quest) ervaren hoe deze risico’s ontstaan en welke gevolgen deze kunnen hebben.

In de quest doorlopen jongeren een verhaal dat zich afspeelt op school. Zij hebben de rol van journalist voor de schoolkrant en moeten tot een weloverwogen oordeel komen door het doen van onderzoek. In het spel maken jongeren keuzes om tot dit oordeel te komen.

Door middel van vlogs en facetime gesprekken worden er verschillende situaties geschetst. Aan de speler de keuze hoe hierop te reageren. Deze keuze beïnvloedt het verloop van het verhaal. Hierdoor is snel inzichtelijk wat de gevolgen van de keuzes zijn. Op basis van de keuzes die jongeren maken, krijgen zij via de zogeheten expertvideo’s feedback op hun keuzes en leren zij meer over des- en misinformatie. Zij worden zich bewust dat ze niet alles wat ze online zien of lezen, kunnen geloven.



In de quest is de aansluiting gezocht bij de leefwereld van jongeren, zodat zij zichzelf kunnen herkennen in het verhaal. Gedurende het project is gebleken dat het uitdagend is om een thema te vinden wat aansluit bij de leefwereld van jongeren én wat niet al te maatschappelijk 'beladen' is. Er is voor gekozen om geen grote actuele thema's in de quest te verwerken om daarmee zoveel mogelijk weg te blijven van oordeelsvorming over wat 'goed' en 'fout' is.

De quest kan gespeeld worden in de klas, maar bijvoorbeeld ook via het jongerenwerk worden ingezet. Naast het doorlopen van de quest is het ook belangrijk om in een nagesprek te reflecteren op de gemaakte keuzes en deze te vertalen naar situaties in de 'echte' wereld.

Resultaten

In de eerste tests is naar voren gekomen dat jongeren zich grotendeels herkennen in het uitgewerkte verhaal en plezier beleven aan het doorlopen van de quest. Daarnaast reageren jongeren positief op de in de quest verwerkte expertvideo's. Meerdere leerlingen geven ook aan dat zij als 'les' uit deze quest meenemen dat ze niet zomaar alles op internet moeten geloven en het belangrijk is om een verhaal vanuit meerdere kanten te bekijken. Wel is uit de eerste tests gebleken dat de focus van leerlingen soms meer ligt op het verhaal en het daaraan gekoppelde thema (lachgas) in plaats van op de essentie, namelijk desinformatie. Naar aanleiding van de eerste tests in april 2023 wordt de quest nog verder doorontwikkeld om zo goed mogelijk aan te sluiten op de gestelde doelen.

Tips

- Trek bij het inzetten van deze quest vooral op met het lokale jongerenwerk en scholen om een zo groot mogelijke doelgroep te bereiken.
- Naast het doorlopen van de quest is met name het nagesprek met een professional belangrijk omdat hierin gereflecteerd kan worden op de gemaakte keuzes en dit ook vertaald kan worden naar situaties in de echte wereld.

Vervolg

De quest is ondergebracht bij de HackShield Academy. Hier worden meerdere quests gepubliceerd die gericht zijn op de doelgroep van 12 t/m 16 jaar. De quest is na afronding van het project in het beheer van HackShield en kan via hun platform gespeeld worden.

Meer informatie

Ga naar HackShieldAcademy.HeroCenter.com voor meer informatie over de quest en de bijbehorende lesbrief.

Nog vragen over dit project? Neem contact op met

- Twan Zwaan, Adviseur Openbare Orde en Veiligheid, gemeente Amstelveen, t.zwaan@amstelveen.nl
- Lieke van Heel Projectleider HackShield/Flavour, l.vanheel@flavour.nl

Het secretariaat van de [City Deal Lokale Weerbaarheid Cybercrime](#) wordt gevoerd door het Centrum voor Criminaliteitspreventie en Veiligheid (CCV). Bekijk de [CCV-database](#) voor nog meer interessante cyberprojecten.

Gemeente  Amstelveen



Gemeente Aalsmeer