

Projektmedel PUNKTUM - SLUTRAPPORT

Projekttitel

Lärande genom görande: att identifiera propaganda, native advertising, astroturfing, spin och andra former av "alternativa fakta"

Projektledare

Merja Ellefson, merja.ellefson@umu.se
Institutionen för kultur och medievetenskaper

Projektsyfte

Syftet var att möta ett förändrat medielandskap med ökad mängd tvivelaktigt innehåll och utveckla modulen PR och journalistik (7,5 hp) i kursen Journalistik, medier och kommunikation A. Syftet vara att tillsammans med HumLab skapa en övning som skulle förbättra studenternas förmåga att identifiera och tänka kritiskt kring olika former av tvivelaktigt innehåll. Modulen behandlar framväxten av olika typer av strategisk kommunikation och dess förhållande till journalistik. Fokus ligger på relationen mellan PR, propaganda, falska nyheter och journalistik samt relationen mellan kommunikatörer och journalister.

Beskriv projektets mål och aktiviteter

För att uppnå detta syfte skapade vi "en trollfabrik" utifrån principen "lärande genom görande". Klassen bestod av drygt 70 studenter som delades upp i två rollspel så att den ena halvklassen skulle agera som publik till den andra. På så sätt fick båda halvklasserna agera både som producenter och mottagare. Rollspelen kördes live under två halvdagar (torsdag eftermiddag och fredag förmiddag) och på fredagen efter lunch hade vi en gemensam samling där vi gick igenom båda rollspelen.

Mängden av studenter var en utmaningen. Ytterligare utmaningar var modulens placering över juluppehåll samt studenters förkunskaper. Vi talar om studenter på modul 4 på termin 1. Även om en del studenter kommer med olika typer av förkunskaper och färdigheter, behövde övningen främst bygga på de kunskaper de förvärvat under modulerna 1-3, dvs en introduktionsmodul med mediehistoria och ett urval av journalistikteorier (t ex framing, priming, nyhetsvärderingar), en modul med några praktiska skrivövningar samt en modul med fokus på politisk kommunikation. Studenterna hade alltså ännu inte läst webbpublicering, kriskommunikation eller projektledning.

Examination: studenterna fick skriva en individuell reflektionsuppgift (slutrapport) som byggde på rollspelet och betygsattes U,G,VG. Varje grupp hade två stycken gruppledare som gruppen fick välja själv. Gruppledarna gjorde en ca 10-15 min lång podcast där de sammanfattade och diskuterade gruppens arbete. Studenterna fick också fylla i en utvärderingsblankett (endast 43 st fyllt i den) men slutrapporterna och poddarna ger en detaljerad bild av vad studenterna tyckte om övningen.

Teknik: eftersom studenterna ännu inte läst webbpublicering, skapade lärarna på HumLab färdiga hemsidor (wordpress) som kopplades till info.xxx@gmail.com adresser. Gmail-adresserna användes som resp organisations "officiella" mejladress. Studenterna fick instruktioner till redigering av hemsidan, dvs de behövde bara lägga ut innehåll och ev öka antalet flikar. Behov av "sociala medier" löstes genom att skapa en flik döpt "sociala medier" på hemsidan. Sidorna publiceras som icke sökbara. På detta sätt kunde vi hålla hemsidorna inom klassen och riskerade inte att sprida "fakes" till allmänheten. Sidorna togs bort efter rollspelet. HumLab erbjöd två stycken 30 min. handledningstillfällen för varje grupp. Lärarna tyckte att det var tillräckligt. Studenterna fick vid behov hjälp även under "live" fasen.

Denna tekniska lösning fungerade bra. I utvärderingsblanketten hittas enstaka önskemål om mer teknikundervisning (t ex hur bra layout ser ut) men tekniken låg inte i övningens fokus, vilket togs upp i både skriftliga och muntliga instruktioner. Under presentationen av övningen och den gemensamma genomgången poängterade jag att den tekniska biten var "prova på" verksamhet. De får ta med sig den erfarenheten till den kommande modulen som fokuserar på webbpublicering. De flesta verkade vara nöjda med det och tyckte att det hade varit roligt att testa göra "riktig" hemsida.

Innehåll: på grund av mängden av studenter skapade vi två olika rollspel med teman som vi trodde skulle väcka debatt men som inte var för känsliga. Det ena temat var *wellness* och det andra var *cykla eller köra bil*. Eftersom tanken var att studenterna inte skulle känna till hela scenarion på förväg eller ha insyn i varandras instruktioner, uppstod det en hel del logistiska problem. Jag fick skapa en uppsättning instruktioner för varje grupp, printa ut dem och ge dem till resp handledare för att dela ut.

Instruktionerna innehöll gruppsspecifika instruktioner, information som var gemensam för samtliga grupper samt instruktioner till gruppledarna. Arbetet delades upp på förberedelsefasen och "live" fasen. Under förberedelsefasen skulle varje grupp skapa innehåll till hemsidan. Dessa skrivuppgifter var preciserade i de gruppsspecifika instruktionerna. Syftet var att ha en färdig hemsida att lansera vid starten av "live" fasen så att publiken hade något att läsa. Grupperna fick producera mer innehåll löpande under "live" fasen. Varje grupp hade en handledare som fokuserade på innehållsproduktion och träffade gruppen tre gånger under förberedelsefasen (utöver handledning i HumLab). Handledarna var på plats även under båda halvdagarna.

Roller och aktörer: för att göra begreppslig skillnad mellan resp grupps position i propagandamodellen och deras roll i spelet, kommer jag att använda ordet "roll" för spelet och "aktör" för modellen. Jag tänker inte gå genom modellen här. Den finns i kursboken (Jowett & O'Donnell 2015: 390) och visar hur budskap vandrar från avsändare till mottagare (publik) i olika led.

Alla gruppsspecifika instruktioner innehöll basfakta om hur deras roll såg ut, vad deras grupp skulle låtas vara. Studenterna fick redigera detta "om oss" utkast och finslipa den angivna profilen. Det blev tretton produktionsgrupper enligt följande:

Rollspel 1: wellness

Två **redaktioner** som producerade var sin tidskrift. Den ena i kategorin wellness och må bra och den andra i kategorin fitness och träning. Redaktionerna arbetade

självständigt men de övriga aktörerna kunde använda dem som kanal för att promota sina saker - förutsatt att redaktionerna var villiga att ta emot pressmeddelanden eller skriva om sådant som ev gynnade de övriga aktörerna.

Redaktionerna fick alltså inga särskilda order om fuskande. Men jag planterade en smygfusande journalist i båda redaktionerna. Dessa studenter valdes ut slumpmässigt. Den ena visade sig vara en elitidrottare som skrev både äkta och falska artiklar om träning, sport mm. Även om hen använde sina specialkunskaper, kan de falska texterna betraktas som falska eftersom hen fabulerade fritt utifrån sitt eget huvud och bl promotade en ny fantastisk sportdryck som bestod av syre och väteatomer. Ingen fattade att hen pratade om H₂O, dvs vatten. Den andra fuskande journalisten visade sig vara en av gruppledarna. Hen hann därför inte producera särskilt många falska nyheter - men som gruppledare var hen bortom allas misstankar vilket också tjänade sitt syfte. Båda avslöjades först vid den gemensamma genomgången, vilket väckte en hel del munterhet.

Ett **företag** vars syfte var att sälja allehanda exotiska alternativa behandlingar och kosttillskott. Gruppen fick order om att fabulera och hitta på något. De tog en verklig produkt och la till fler mirakelgörande egenskaper. Ingen märkte något och de avslöjade sitt fuskande först vid genomgången.

Ett **forskningsinstitut** som sysslade med pseudovetenskap och vars "forskning" skulle stödja företagets påståenden om alternativa behandlingars mirakelgörande verkan. Institutet fick skapa en hemsida med forskarpresentationer inkl abstracts och publikationslista samt skriva några korta populärvetenskapliga presentationer om institutets forskning. Allt skulle vara falskt. Gruppen gjorde strålande jobb. Texterna lät trovärdiga och några krångliga latinska ord här och där gav texterna vetenskaplig aura. Läsaren förstod knappt någonting men det lät bra.

Ett **PR-byrå** vars uppgift var att hjälpa företaget och forskningsinstitutet. Byrån skapade en rad fiktiva kunder men fick i övrigt inga särskilda order om att fuska. Byrån både skapade och bidrog till att förmedla kunders budskap.

Företaget, PR-byrån och forskningsinstitutet sattes i kontakt med varandra redan under förberedelsefasen, vilket skapade en del samkörning i innehållet, t ex företaget sålde en produkt som forskarna sedan påstod hade bra effekt.

Och sist har vi en **falsk gräsrotsrörelse**, en pseudogrupp grundat i marknadsföringssyfte, som skulle agera som opinionsledare och marknadsföra företagets produkter och promota institutets pseudovetenskap. Gruppen fabulerade ihop imponerande innehåll. Mitt misstag var att inte sätta dem i kontakt med företaget och institutet på förväg. Under "live" fasen blev deras roll därför oklar. När de ivrigt promotade produkterna blev även företaget, vars produkter det handlade om, misstänksam och undrade vad det var för konstiga typer.

Rollspel 2: cykla eller köra bil

Två **redaktioner** som producerade var sin dagstidning, en morgontidning och en kvällstidning. Redaktionerna arbetade självständigt men de övriga aktörerna kunde

använda dem som kanal för att promota sina saker. Dessa redaktioner var mycket mer villiga att ta emot och publicera pressmeddelanden som kom från övriga aktörer. Denna skillnad var bra för att den visade hur dagstidningar fungerar på ett annat sätt än nischade tidskrifter. Nästa gång bör man tydligare ta hänsyn till denna skillnad när man skriver instruktioner till andra grupper. Nu hann vi inte det eftersom idén om ha tidskrifter kom i sista minuten.

Redaktionerna fick återigen inga särskilda order om fuskande. Men jag planterade en smygfuskande journalist i båda redaktionerna men sedan visade det sig att den andra studenten redan valt att sluta utbildningen men inte registrerat avbrott. Det gjorde hen först när jag ville träffa hen. Vid det läget fanns det inte tid att kontakta någon annan så detta rollspel hade bara en fuskande journalist som fabulerade ihop några texter och släppte igenom pressmeddelanden utan någon närmare granskning.

Ett **PR-byrå** med uppgift att hjälpa övriga aktörer (ej redaktioner). Byrån skapade en rad fiktiva kunder men fick i övrigt inga särskilda order om att fuska.

Ett **forskningsinstitut** som sysslade mindre med forskning och mer med smyglobbying för bilindustrin. De fick samma typ av instruktioner som det andra institutet. De fick lov att klippa, klistra och fabulera ihop resultat som visade bilismens samhällsnyttiga verkan. Institutet fick stöd av en falsk **gräsrotsrörelse** (motorister) som agerade som opinionsledare och hårdpromotade bilkörning. Dessa två grupper hade satts i kontakt med varandra redan under förberedelsefasen så samarbetet fungerade bra. Motoristernas uppgift var att även agera som en del av publiken, dvs kommentera både helt öppet som motorister (gruppen) och privatpersoner, dvs i egenskap av motorister men låtsas vara privatpersoner.

En **förening** med syfte att främja cyklande. Denna grupp fick inga särskilda order om att fuska utan skulle skapa en hemsida där det framgår vad föreningen gör. Gruppen skapade ett fejkat förflutet genom att ändra datummarkeringar. Eftersom övningen är ett rollspel är det inte helt klart om detta skulle ses som fuskande eller som ett sätt att skapa en illusion om riktig förening. Men båda fallen visar hur enkelt det är att skapa "en förening" som ser äkta ut. Föreningen samarbetade med en **gräsrotsrörelse** som agerade som mer radikala miljöaktivister. Miljöaktivisterna skulle också agera som publik, dvs skriva kommentarer utifrån sin agenda men även låtsas vara privatpersoner.

Publik: halva klassen agerade som publik under båda "live" faserna. De läste och skrev kommentarer. Dagen före första "live", kom en av lärarna på att det vore bra att dela upp publiken så att de spreds ut till olika hemsidor. Jag gjorde en sista minuten uppdelning och mejlade den till studenterna. Det verkar ha fungerat bra. Det blev mycket aktivitet på alla hemsidor.

Rollspelet "live" med kriser: Under "live" fasen fick grupperna agera mot varandra utifrån sina roller. Handledarna gick runt grupperna. Även jag sprang runt en del men höll mest öga på kommentarsspaltarna för att se att tonläget hölls på acceptabel nivå. Det behövdes även för att kunna ha en planerad intervention ungefär vid mitten av respektive rollspel. Tanken var att sätta igång ett drev och få lite mer liv i luckan.

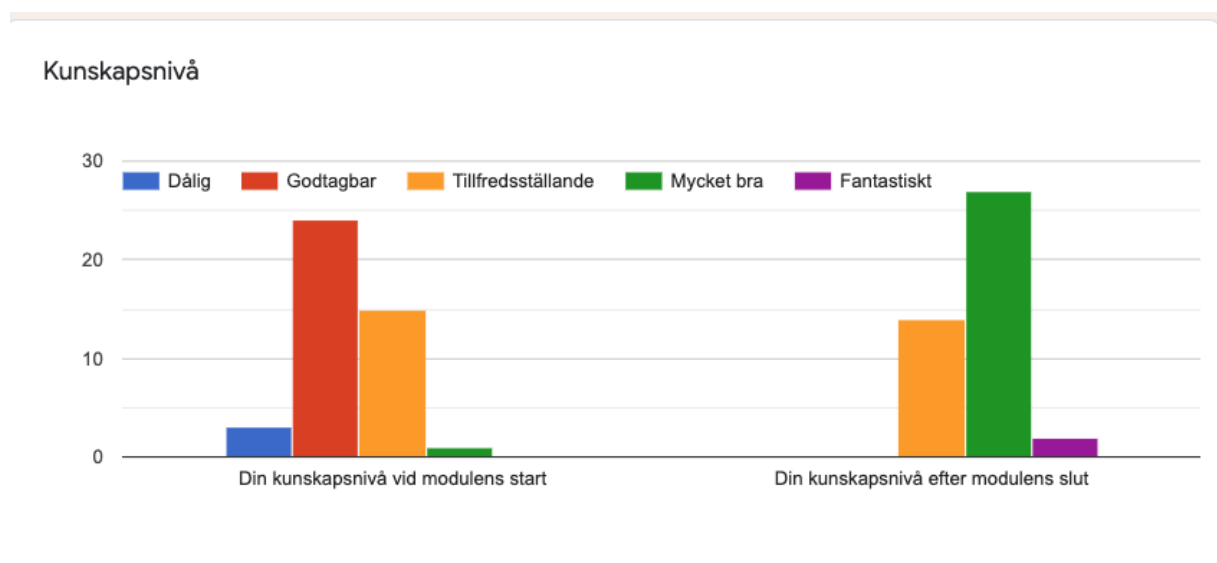
I det första rollspelet var det tänkt att skapa en konflikt mellan redaktionerna och någon

av de övriga grupperna. Oavsett vilken av de övriga grupperna hade blivit avslöjad, hade de kunnat samarbeta och bilda en "trollarme" och på så sätt ta udden ur kritiken. Det fungerade inte, vilket i sig var intressant. Tanken var att starta ett drev genom att tipsa redaktionerna om fusk. Jag tipsade redaktionerna och några medlemmar ur publiken om att pseudoforskarna hävdade att lycopersicum (tomater) finns i hudceller. Institutet fick frågor och kritiska kommentarer men höll huvudet kallt och blåljög utan att blinka. Så folk släppte det. Det uppstod även andra situationer som puttrade ett tag och dog. Dessa situationer användes i den gemensamma genomgången som exempel på att ett avslöjande eller några negativa kommentarer behöver inte betyda något. Ett drev kräver förstärkning, dvs många människor, gärna även massmedierna, måste springa åt samma håll och skrika högt.

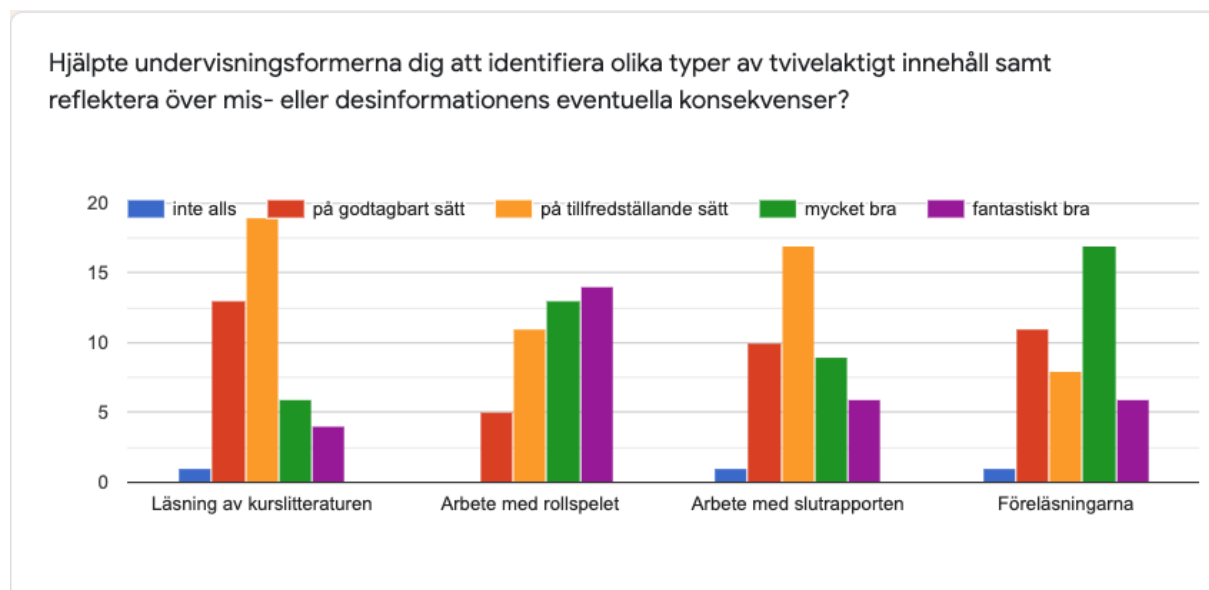
Det andra rollspelet hade tydligare motsättning vilket betydde att studenterna satte igång kriser utan hjälp. Lärarna behövde bara tipsa vissa utvalda grupper och på så sätt "hålla bensin i pyrande eld". Smyglobbyisterna fick det ganska snabbt hett om öronen. Att främja bilismen var inte populärt. De fick negativ uppmärksamhet från såväl publiken, cykelvänliga rollspelare och journalister. Handledaren fanns på plats för att ge råd eftersom studenterna ännu inte läst kriskommunikation. Och jag tog en sväng till motoristerna och bad dem att stötta smyglobbyisterna på kommentarsspaltarna, vilket de gjorde. Ytterligare en kris uppstod kring PR-byrån vars moral ifrågasattes eftersom de hade både cyklisterna och forskningsinstitutet (smyglobbyisterna) som kunder. Handledaren hällde bensin i elden genom att tipsa cyklisterna om att hota avbryta samarbetet om byrån fortsätter att ha forskningsinstitutet som kunder. Denna konflikt fick en hel del uppmärksamhet. Det fanns även andra saker som puttrade på men tiden tog slut. En del studenter önskade att rollspelen skulle hålla längre än 4 timmar var.

Här ser man hur en tydlig potentiell konflikt driver spelet. Det är dock inte helt lätt att hitta på två rollspel som inte är för lika varandra.

Utvärdering: Förutom slutrapport och poddar, fick studenterna fylla i en utvärderingsblankett. Endast 43 st har fyllt i den men slutrapporterna och poddarna ger en mer detaljerad bild av vad studenterna tyckte om övningen. Här nedan ett par detaljer ut enkäten:



Även om studenterna uppskattar sin egen kunskapsnivå före modulen som ganska bra, anser de ändå att nivån har ökat.



Denna fråga bygger på lärandemål och studenterna anser att de uppnått målen hyfsat bra. I slutrapporterna resonerar de kring det innehåll de själva producerat och det innehåll de läst som publik. De resonerar kring den egna och andra grupperns roller och diskuterar var de kan placeras i kurslitteraturens modell, dvs vilken roll i rollspelet motsvarar vilken aktör i modellen. De märker nämligen att flera roller flyter runt och kan ses som olika aktörer beroende av omständigheterna.

Det fuskande som avslöjades under och efter "live" fasen diskuteras och många tar också upp sin egen godtrogenhet. Flera personer kommenterar t ex drycken med syre- och väteatomer och är både roade och överraskade över att både de själva och alla andra missade det. De som själva författat falskt innehåll, berättar hur de gått tillväga och hur lätt det vara att ljuga utan att någon reagerar. Studenterna berättar också hur de som publik testade argumentationsfel och försökte vinkla om pågående diskussioner, dvs få folk att byta ämne eller fokusera på något helt irrelevant. Resultatet verkade vara varierande. Poängen var dock att få studenterna få syn på sådana taktiker. Många säger att de blivit mer medvetna om hur lätt man kan bli lurad - även när man på förhand vet att här någonstans finns en hund begravnen. Gruppledarnas poddar tar upp samma saker.

Under den gemensamma genomgången kom det också fram hur mängden av läsarkommentarer (sociala medier) snabbt blev småjobbigt. Studenterna tyckte att det var lärorikt att se hur mycket tid och energi det tar att hålla koll på dem - och formulera svar. Samtidigt behövde de göra viss omvärldsbevakning, dvs hålla koll på vad t ex journalisterna skrev om dem.

Studenterna lyfter också fram en del oklarheter när det gäller instruktionerna och schemaläggning. Logistiken var en utmaning, vilket gjorde att handledningsscheman publicerades vid modulstart. Studenterna var missnöjda med det. Många ville boka biljetter hem tidigt men vågade inte eftersom de inte sett hela schemat. De fick veta att

handledningstillfällen skulle komma men många kände sig stressade av att inte på förväg veta vad som förväntades av dem. Logistiken försvårades av att bemanningsplanen blev klar precis före semestrarna. Så lärarlaget kunde vi samlas först vid terminsstart och hälften av laget fick bekanta sig med projektet och modulen först då.

På grund bemanningsproblem blev TPACK "alignment" lidande. Jag fick göra schemat, exkl handledning av grupper, innan jag hade ett lärarlag. HumLab och handledarna gjorde visserligen ett utmärkt jobb men arbetsfördelning fick göras snabbt och det fanns inga timmar för planeringsmöten. Det var i första hand inte problem med punktum medlen utan vissa lärare hade fått X antal klocktimmar och hade inte utrymme för mer tid i sin tjänst. Att använda dessa klocktimmar för planeringsmöten hade betytt att de hade fått planera för undervisning som de inte hade tid för. Även lärarna tyckte att detta var ett problem och att teorin borde återkopplas tydligare till produktion av innehåll.

Bemanningsproblemet skapade alltså ett lapptäcke - föreläsningar som jag brukar hålla i vilket fall, litteratur, handledning för innehåll, handledning för hemsida, rollspel live inkl slutrapport och poddar - som visserligen fungerade ihop men som inte var särskild "aligned". Detta lapptäcke fungerade pga de extra medel som kom från Punktum. Rollspelet krävde mycket lärarledd undervisning. För att ha råd att göra rollspelet igen med ordinarie klocktimmar, måste den bli mer "aligned". Samma modul körs även på nätet där det finns inspelade föreläsningar. Men för att kunna använda dem måste de integreras med handledningstillfällen och skrivuppgifterna, dvs dessa tillfällen borde bli mer diskuterande verkstäder. Lärarna tyckte också att grupperna borde ha närvarolistor som lämnas in. Frånvaro verkar dock inte ha varit något större problem men det finns ett par grupper där en student ser ut att ha slutat men inte registrerat avbrott.

Hur som helst, rollspelet i överlag fungerade bra och studenterna tyckte att övningen var rolig och nyttig. Förutom att lära sig mer om falskt innehåll, fick de testa webbpublicering, hålla och delta i en pressträff (sådan hölls i båda rollspelen), intervjua och bli intervjuad, producera innehåll under tidspress i "live" fasen, agera mot/samarbeta med varandra, hantera kommentarsspalter och känna hur det är att hamna i hetluften (kriskommunikation). Och gruppledarna fick känna hur det är att vara projektledare.

Projektorganisation

Institution för kultur- och medievetenskaper:

Projektansvarig: modulansvarig lärare, huvudansvar för undervisning, planering, författande av uppgifter, rättning av slutrapporter och podcasts samt modulutvärdering, bemannad med både Punktum medel och modulens ordinarie timmar.

Lektor i MKV: bidrog till förarbetet av rollspelen, bemannad med både Punktum medel och modulens ordinarie timmar, handledde 6 st grupper (företag, institut, PR-byråer).

Lektor i journalistik: bemannad med modulens ordinarie timmar (inte Punktum

medel), handledde 4 st redaktionsgrupper.

Lektor i MKV: bemannad med modulens ordinarie timmar (inte Punktum medel), rättning av slutrapporter.

Humlab:

IT pedagog: bemannad med punktum medel, tog fram mallar till hemsidor, skrev instruktioner till redigering av hemsidor samt handledde grupperna.

Lektor: tillträdde tjänsten augusti 2019, bemannad med punktum medel, handledde 3 grupper (gräsrötter och aktivister) samt deltog i handledning av hemsidor.

Den ursprungliga projektgruppen bestod av den projektansvariga, IT-pedagogen och 2 st lärare som bytte arbetsplats innan projektet kom igång.