

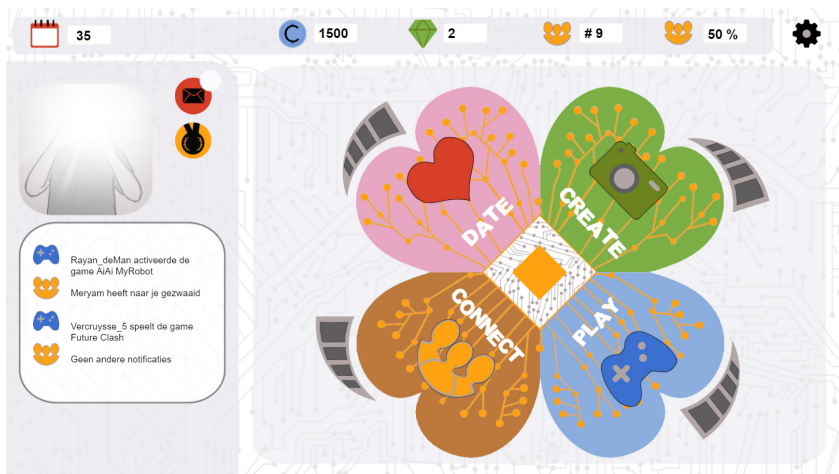
2.

SQUEEZE ONLINE APP

De leerlingen testen het Squeeze platform gedurende **30 minuten** individueel uit. Squeeze bevat 4 'main' apps waarmee ze hun online identiteit gestalte kunnen geven. Hoe ze hun tijd gebruiken bepalen ze zelf. Gedurende hun sessie kunnen de leerlingen heel wat beloningen verdienen, maar uiteindelijk gaat het om de **keuzes** die ze in deze online omgeving maken. Zo zullen ze vaak gevraagd worden beslissingen te nemen in realistische dilemma's en zal hun online gedrag uiteindelijk in kaart gebracht worden.

2.1 De apps

De 'main' apps van Squeeze zijn **Connect, Date, Create** en **Play**.





connect

Connect is het beschikbare sociale netwerk waar alles draait om publieke interacties met personages en het delen van statusupdates, creaties en nieuwtjes. Je kunt je netwerk uitbreiden door verzoeken te sturen naar andere profielen. Vanuit deze personages zal de speler regelmatig dilemma's voorgeschoteld krijgen waar hij op moet reageren.



date

Date bevat 2 dating-apps: **Soulmate** en **Swiper**. Soulmate is een app die meer de nadruk op het innerlijke legt (op basis van interesses). Swiper legt de focus op het uiterlijke. Met deze apps kun je 'matches' zoeken die je vervolgens zult moeten onderhouden door er tijd in te investeren.



create

Create is een app voor creatieve zelfexpressie en bevat de sub-apps **Vlogger** en **Beatmaker**. In Vlogger kun je vlogs maken over tal van onderwerpen (via keuzemenu's). In Beatmaker maak je op eenvoudige wijze een beat met behulp van een sequencer. Zowel je beats als je vlogs kun je delen via Connect.



play

Play bevat 3 mini-games: **Killer Puppy 2: Drone Wars** is een kindvriendelijke shooter. **AiAi My Robot** is een tamagotchi-achtige game. En **Future Clash**, de hype onder de personages, is een game die draait op dobbelstenen-geluk. In deze games zitten kansspelen verborgen. Spelers kunnen voor credits een gok wagen voor betere voorwerpen.

Op het dashboard is er ook een module **Free Credits** die geregeld de aandacht van de speler trekt. Via 'Free Credits' kun je in snel tempo Credits (het betaalmiddel in de app) verdienen. Hiervoor zul je bepaalde acties moeten ondernemen, zoals het maken van reclame.

2.2 **Scores & rewards**

In Squeeze zit een vast beloningssysteem verwerkt. In totaal kunnen de spelers **20 rewards** verdienen. De gebruiker zal verleid worden om er zoveel mogelijk te vergaren.

Andere belangrijke **zichtbare scores** in Squeeze zijn het aantal Friends, Credits, Gems (diamanten die met andere personages worden uitgewisseld) en de 'Social Score'. Deze laatste is een indicatie van de populariteit van de gebruiker die door hun acties en keuzes bepaald wordt.

De gebruiker zal het idee hebben dat deze rewards en scores de belangrijkste factor van de game zijn. Ze zijn zich er niet bewust dat hun online-gedrag nauwkeurig in kaart wordt gebracht door middel van een verborgen scoringsmechanisme. Tenzij ze de tijd namen om in het begin van het spel de 'Gebruiksvoorwaarden en privacyverklaring' door te nemen alvorens op akkoord te klikken.



2.3 Verborgen scores & Squeeze rapport

Het gedrag van de gebruikers op Squeeze wordt via deze scores bijgehouden:

De Privacy Score houdt bij in welke mate de gebruiker kiest voor acties die de privacybescherming van zichzelf of anderen vooropstellen. Dit staat lijnrecht tegenover acties die eerder zichtbaarheid, populariteit, snellere service, enz. in de hand werken.

De Research Score houdt bij in welke mate de gebruiker eerst informatie raadpleegt vooraleer acties te ondernemen en kritisch is tegenover subjectieve meningen. Daartegenover staat gedrag dat eerder kiest voor snelheid en aantrekkelijke aanbiedingen (clickbait).

De Control Score houdt bij in welke mate de gebruikers actief het gebruik omvormt naar zijn eigen voorkeuren (Vb. privacy-instellingen aanpassen). Dit staat tegenover 'gebruiksgemak' waar je speler het gebruik aanneemt zoals de app het hem voorstelt.

Het Squeeze rapport dat de gebruiker aan het einde van het spel te zien krijgt omvat naast de zichtbare scores en rewards ook deze 3 verborgen scores. Dit rapport toont **geen goed of fout**, maar streeft naar de bewustwording van hun eigen gedrag online. **Op basis van dit gedrag worden de leerlingen ingedeeld in twee teams: het rode team of het blauwe team.** Dit is het vertrekpunt voor de verdere verdieping aan de hand van de basismethodiek, zie '4. Basismethodiek en fiches'.