

7.

BEGRIPPENLIJST

Online privacy:

Het bewaken van je online privacy gaat over het beschermen van je persoonlijke gegevens online. Wat deel je met anderen en wat houd je privé? Op sociale media kiezen we meestal bewust met wie we een foto of status delen, maar even vaak geven we zonder te weten een app de toestemming om alle gegevens over wat we in de app doen bij te houden en soms zelfs te delen met derden.

Voorbeelden in Squeeze:

- In Squeeze kunnen de gebruikers in 'Instellingen' aanpassen welke gegevens ze delen en welke niet.
- Bij de start van Squeeze krijgen de gebruikers het scherm 'Privacy en Gebruiksvoorwaarden' te zien. Als ze doorklikken, krijgen ze een uitvoerig overzicht van welke gegevens ze met de app delen. Maar wie leest zo'n lange tekst, als je gewoon aan de slag wil gaan?
- Sommige apps in Squeeze vragen toestemming te verbinden met het persoonlijk profiel om de app te kunnen gebruiken of gebruiksvriendelijker te maken. Hierdoor delen de gebruikers al hun profielgegevens met de app.

Zie ook Stelling 1 en 2 van het 'stellingenspel'.

Cyberpesten:

Cyberpesten, ook wel 'cyberbullying' genoemd, is online pestgedrag. Het gaat om het verzenden of posten van negatieve of schadelijke inhoud over iemand anders, of het delen van iemands persoonlijke of intieme gegevens om deze persoon te vernederen. Aangezien het pesten vaak binnen een besloten online-omgeving plaatsvindt, kan het lang duren voor het gedrag door de buitenwereld wordt opgemerkt, soms met de fatale gevolgen vandien.

Voorbeelden in Squeeze:

- Username666 verspreidt een foto waarop Emmmma's moeder naakt te zien is (Live Story).
- Luna verspreidt een pestvideo. De spelers kiezen of ze de video delen of rapporteren (Live Story).
- Meryam is het mikpunt van discriminerende opmerkingen wanneer ze een foto van zichzelf deelt op een rockfestival (Live Story).

Zie ook Stelling 2 van het 'stellingenspel'.

Clickbait:

Clickbait is het online aanbieden van aantrekkelijke content om de gebruiker te verleiden tot een 'klik'. Dit kan gaan van artikels, video's of afbeeldingen met een misleidende, sensationele titel, tot 'interessante' online cadeautjes of reclame-aanbiedingen. Clickbait heeft als doel de gebruiker aan hen te binden, meestal om zo meer reclame-inkomsten te genereren.

Voorbeelden in Squeeze:

- In Squeeze kunnen de gebruikers 'Free Credits' verdienen door reclame-stickers op hun profiel te zetten.
- Tiago-Chan deelt een artikel met sensationele titel en vraagt anderen om het te delen. Wie goed oplet, merkt op dat het om fake news gaat (Live Stories).
- Selena zal in een chatconversatie vragen om een Gem in ruil voor een geheim.
- Het verdienen van Rewards moet de gebruikers aanzetten om langer en vaker te spelen. Het idee dat ze bepaalde scores en doelstellingen kunnen bereiken kan echter verslavend werken bij games.

Zie ook Stelling 3 van het 'stellingenspel'.

Loot boxes:

Loot boxes zijn verborgen kansspelen in video games en apps. Deze beloningen of aan te kopen 'verrassingen', vaak voorgesteld als een schatkistje, bevatten digitale voorwerpen waarmee ze het gebruik van een game of app kunnen verbeteren. De inhoud van deze loot boxes zijn willekeurig, waardoor de kans op het voorwerp dat de gebruiker wil vrijspelen eerder klein is. Dit zet aan tot het kopen van meer loot boxes .

Voorbeelden in Squeeze:

- In 'AiAi My Robot' kunnen gebruikers een upgrade aanschaffen voor hun robot. De loot box bevat ofwel een voorwerp ofwel niets.
- In 'Killer Puppy 2' kunnen ze een loot box kopen om andere munitie vrij te spelen. Deze munitie is willekeurig, met een kans dat ze gewoon dezelfde krijgen.
- Om de game 'Future Clash' te spelen moeten ze credits betalen. Als ze het spel winnen, verdienen ze een Gem. De geluksfactor overweegt echter in deze minigame.

Zie ook Stelling 3 van het 'stellingenspel'.