

# Vergelijkend onderzoek

---

## PSV Phoxy

### Uiterlijk

Vos met de naam Phoxy (Phoxy wiki, sd) dat komt van het Engelse woord voor vos, namelijk fox met de Ph van Phillips en de y er achter om het af te maken. Het ziet er uit als een grote vos met een PSV tenue aan.

### Gedrag

Phoxy (Phoxy wiki, sd) is een vrolijke, maar af en toe ook een zeer ondeugende vos, die vooral op kinderen een onvergetelijke indruk achter laat. Hij maakt grapjes, doet kunstjes en deelt vaak promotiemateriaal zoals stickers en kaarten uit.



### Merch

Als lid van de PSV Phoxy Club (Phoxy Club, sd) word je nog meer betrokken bij PSV. Leden ontvangen om de maand het PSV PhoxyNIEUWS (met daarbij vier keer per jaar een cadeautje), met daarin prijsvragen en weetjes over PSV, de spelers van PSV en over Phoxy. Eén keer per jaar worden alle leden uitgenodigd voor de PSV Phoxy Club Dag. Op deze bijzondere en feestelijke dag is het stadion speciaal voor hen geopend. Ook de spelers van PSV zijn deze dag van de partij. Om leden de gelegenheid te geven om dié vraag te stellen die ze altijd al wilden stellen aan een van onze spelers, wordt er een aantal keren per jaar een PSV Phoxy Club Persconferentie gehouden. Daarnaast maken de kinderen kans op een uitnodiging voor een bingo-middag in het Philips Stadion en kunnen zij zich opgeven om deel te nemen aan de wedstrijdactiviteit. Ze mogen dan voorafgaand aan de wedstrijd aan de hand van de spelers het veld oplopen.

### Conclusie (wat wij mee kunnen nemen voor Brainport)

Een van de redenen dat Phoxy zo geliefd is, is omdat hij zo vrolijk is en een onvergetelijke indruk achterlaat. Er is een club waar de ouders van de kinderen hun op kunnen geven en dan krijg je om de maand leuke dingen waardoor Phoxy een terugkomend figuur is.

## Miraitowa en Someity

### Uiterlijk

Miraitowa (Meraitowa and Someity wiki, sd), de Olympische mascotte, is een figuur met blauw geruite patronen geïnspireerd op het officiële logo van de Spelen. Het is bedoeld om "zowel oude traditie als nieuwe innovatie" te belichamen. Het personage heeft een "sterk rechtvaardigheidsgevoel" en wordt omschreven als "zeer atletisch". Het heeft de mogelijkheid om overal direct te teleporteren. Miraitowa (Meraitowa and Someity wiki, sd) is genoemd naar de Japanse woorden mirai (toekomst) en towa (eeuwigheid) samen. Volgens de



organisatoren van Tokyo 2020 werd de naam "gekozen om een toekomst vol eeuwige hoop in de harten van mensen over de hele wereld te promoten".

### Gedrag

Hoewel de twee mascottes tegenstrijdige persoonlijkheden hebben, hebben ze toch een sterke vriendschap en respect voor elkaar. Volgens hun fictieve achtergrond 'leven' Miraitowa en Someity in de digitale wereld en kunnen ze zich via internet verplaatsen tussen de digitale wereld en de echte wereld. Volgens Sadashige Aoki, hoogleraar reclametheorie aan de Hosei University, volgen de mascottes een Japanse traditie van "het creëren van gepersonaliseerde personages uit de natuur - bergen, rivieren, dieren en planten", evenals een "traditie van animisme, een overtuiging dat elke natuurlijk ding heeft een ziel". (Meraitowa and Someity wiki, sd)

### Robots

Op 22 juli 2019 hebben de organisatoren van de Olympische Zomerspelen van 2020 aangekondigd dat de robotautomaten van onder andere Miraitowa en Someity naar verwachting zullen worden opgenomen tijdens de Spelen. Volgens de Los Angeles Times zijn de robots "geprogrammeerd om gezichtsuitdrukkingen te tonen terwijl ze naar atleten en fans zwaaien en de hand schudden". De robots waren ook te zien in het kader van een persevenement "1 jaar te gaan" op 22 juli 2019 op een Olympische locatie in Tokio. De robots zijn opgenomen in het kader van een ander persevenement op 18 november 2019 op een Japanse basisschool. De ogen van de robots kunnen veranderen in het weergeven van harten, samen met andere emoties, en hun meerdere gewrichten en armen kunnen op afstand worden bediend. Met camera's kunnen de robots gezichtsuitdrukkingen herkennen en erop reageren. De robots zijn ontwikkeld in samenwerking met Toyota. (Meraitowa and Someity wiki, sd)

### Merch

Van eind juli tot begin september 2018 bevond zich een "Mascot House" op de eerste verdieping van het Tokyo Midtown Hibiya-gebouw, waar bezoekers foto's konden maken met de mascottes en merchandise met een licentie met de mascottes konden kopen. Op 11 juli 2019 onthulden de organisatoren van Tokyo 2020 nieuwe merchandise, waarvan sommige met de mascottes. Vanaf juli 2019 kan merchandise online worden gekocht of via geautoriseerde verkopers in heel Japan.

Pluche poppen van Miraitowa en Someity zullen worden bevestigd aan de boeketten die in Tokyo 2020 aan Olympische en Paralympische medaillewinnaars worden gegeven als onderdeel van hun ontwerp door de Nippon Flower Council. (Meraitowa and Someity wiki, sd)

### Conclusie (wat wij mee kunnen nemen voor Brainport)

Er is een olympische spelen en een paralympische spelen en hiervoor zijn 2 verschillende mascottes gemaakt maar je ziet toch duidelijk dat ze bij elkaar horen. De robot versies hebben 'emoties' die ze kunnen uitstralen, er zit een led paneel voor de ogen die ze kunnen aansturen. Toyota heeft er zelfs een camera in gedaan die gezichtsuitdrukking kan lezen en er op kan reageren. Ook hebben ze Merch.

Een interessant punt voor Brainport is dat we onze mascotte ook emotie kunnen laten vertonen door de ogen zodat mensen er nog makkelijker een connectie mee kunnen krijgen, ook kunnen we misschien het idee van de meerder versies op de mascotte meenemen. Eentje voor de Brainport leeromgeving voor de kinderen en eentje voor de volwassene.

## Donald Duck

### Uiterlijk

Donald (Donald Duck wiki, sd) heeft zeer veel verschillende gezichtsuitdrukkingen: boos, heel erg boos, verbaasd, droevig, blij en slim, maar chagrijnig of juist tevreden. Als Donald tevreden is krullen de uiteinden van zijn snavel omhoog. Als hij verdrietig is wijzen zijn "mondhoeken" omlaag. Aan de achterkant van zijn kop heeft hij altijd een paar veertjes overeind staan. Als Donald erg nijdig is, staan bijna alle veren overeind. Vaak is dan ook aan zijn pet te zien hoe het met hem gaat: als hij kalm is, staat zijn pet recht op zijn kop. Als hij boos is, hangt zijn pet over zijn ogen. Als hij verbaasd is, vliegt het petje soms helemaal van zijn hoofd af. Hij heeft ook tanden, maar dit is alleen te zien als hij ze poetst of als hij razend is.



### Gedrag

Donald Duck (Donald Duck wiki, sd) wil vaak alles goed doen, maar bijna altijd lopen dingen verkeerd af. Vaak laat hij zich flink beetnemen door zijn neefjes Kwik, Kwek en Kwak.

Het karakter van Donald kenmerkt zich in veel verhalen door enerzijds veel temperament en anderzijds een grote onhandigheid, waarmee hij zichzelf geregeld flink in de problemen brengt. Vaak zijn het dan Kwik, Kwek en Kwak die een oplossing weten te vinden.

### Online lesmateriaal

#### Duck typen (Duck Typen, sd)

Je leert typen door het spelen van games. Waarbij Donald je helpt als terugkomend figuur. Het idee is dat je een verslaggever wordt van de Duckstadkrant.

Kinderen leren dus met de hulp van Donald Duck om te typen op een leuke manier.

### Merch

Er is bijna overal merch te bekennen van Donald Duck, op kermissen in grijp machines, bij de H&M op shirts en natuurlijk bij Dinsey Parks.

#### Duck weekblad (Donald Duck, sd)

Het Duck weekblad is het meest verkochte Nederlandse tijdschriften voor kinderen. Het is een wekelijks tijdschrift waar stripverhalen in staan van een heleboel Walt Disney figuren.

### Conclusie (wat wij mee kunnen nemen voor Brainport)

Donald Duck wordt op meerdere plekken vertegenwoordigd en op verschillende manieren. Hij is spontaan en er gaan vaak dingen fout met hem, dat vinden de kinderen dan vervolgens leuk of ze zijn benieuwd hoe hij het dan gaat oplossen. Het online lesmateriaal en de tijdschriften wordt gebruikt om kinderen al vroeg kennis te laten maken met Donald Duck.

We kunnen ook lesmateriaal maken voor onze mascotte, dit zou er voor zorgen dat kinderen al vroeg van onze mascotte, en dus ook Brainport, te horen krijgen en daardoor dus ook indirect hun ouders. Het lesmateriaal zouden we ook kunnen baseren op de bedrijven binnen Brainport.

## Conclusie

Mascottes zijn breed inzetbaar, Voor kinderen worden meestal dieren gebruikt. Een hoog percentage tech bedrijven gebruiken robots voor hun mascotte, dus voor Brainport lijkt dit ons ook een slimme

zet omdat ze voor technologische innovaties staan. Veel mensen die fan zijn van een mascotte willen het ook overdragen op hun vrienden en familie, sommige bedrijven hebben hier hele clubs en lidmaatschappen voor. Ook kopen de fans dan heel vaak merch. Omdat Brainport ook heel veel scholen onder zich heeft kunnen we ook lesmateriaal maken waarbij onze mascotte helpt bij de opdrachten, zodat ze al vroeg Brainport en de mascotte ontmoeten en ontdekken.

## Bronnen

[https://web.archive.org/web/20090306103528/http://psv.nl/upload/166568\\_672\\_1195809082085-Informatiepakket\\_2007-2008.pdf](https://web.archive.org/web/20090306103528/http://psv.nl/upload/166568_672_1195809082085-Informatiepakket_2007-2008.pdf)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Miraitowa\\_and\\_Someity](https://en.wikipedia.org/wiki/Miraitowa_and_Someity)

<https://moz.com/blog/the-evolution-of-roger>

<https://www.ducktypen.nl/>

[https://nl.wikipedia.org/wiki/Donald\\_Duck\\_\(weekblad\)](https://nl.wikipedia.org/wiki/Donald_Duck_(weekblad))

## Verwijzingen

*Donald Duck*. (sd). Opgehaald van Donald duck: <https://www.donaldduck.nl/>

*Donald Duck wiki*. (sd). Opgehaald van Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Donald\\_Duck](https://en.wikipedia.org/wiki/Donald_Duck)

*Duck Typen*. (sd). Opgehaald van Duck typen: <https://www.ducktypen.nl/>

*Meraitowa and Someity wiki*. (sd). Opgehaald van Wikipedia:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Miraitowa\\_and\\_Someity](https://en.wikipedia.org/wiki/Miraitowa_and_Someity)

*Phoxy Club*. (sd). Opgehaald van PSV: <https://www.psv.nl/psv-kids-club/zo-word-je-lid.htm>

*Phoxy wiki*. (sd). Opgehaald van Wikipedia: <https://nl.wikipedia.org/wiki/Phoxy>