

Opdracht 3: Gestalt

Robin Ansems - 500780651 - Klas VID2

Bewustwordingscampagne (uitgangspunten):

Gamen is OK, gamen heeft ook positieve kanten en hier moeten ouders en kinderen goed op letten.

Doelgroep:

Gamende jongeren en hun ouders die hier op moeten letten.

Context:

De linkerhelft van de poster is groen, de rechterkant is rood. De linkerkant is gezond (healthy), de rechterkant is ongezond (unhealthy). Aan de linkerkant zijn 2 objecten te zien: 1 voedsel-item: een gezonde appel, en 1 videogame-spelletje: Mario Kart van Pegi 3. Aan de rechterkant zijn ook 2 objecten te zien: 1 voedsel-item: een ongezond zakje chips, en 1 videogame-spelletje: Grand Theft Auto 5 van Pegi 18.

Tekst bij het beeld:

Engels: Gaming can be healthy just like food. Gaming can be unhealthy just like food. Be as careful with gaming as you are with food.

Nederlands: Gamen kan net als eten gezond zijn. Gamen kan net als eten ongezond zijn. Wees net zo voorzichtig met gamen als met eten.

Is het beeld een gedeelte uit een groter geheel?

Er zijn ongelooflijk veel kinderen gameverslaafd op jonge leeftijd. Hierdoor zien de meeste mensen gamen als iets negatiefs terwijl er ook heel veel positieve kanten aan gamen zit. En met mijn poster probeer ik duidelijk te maken dat net zoals voedsel, games ongezond maar ook ZEKER gezond voor je kunnen zijn.

Is het een bijzonder moment uit een verhaal?

Het beeld is niet per se een bijzonder moment uit een verhaal. Maar de gedachte achter het beeld is dat degene die de controller vasthoudt kan kiezen om de gezonde of ongezonde kant te kiezen van gamen.

Hoofd en bijzaken:

Het eerste dat opvalt is de titel: “Be as careful with gaming as you are with food”. Daarna valt op dat op het tv-scherm twee kleinere titels staan: “Gaming can be healthy just like food” en “Gaming can be unhealthy just like food”. In het tv-scherm en op de tafel worden 2 videogames en 2 voedsel-items vergeleken. Onderaan de poster staan alle positieve kanten van gamen vermeld: “Positives of gaming: - More social - Happier - Better hand-eye coordination - Faster thinking - Better decision-making skills - Better teamwork - Overall health -

Ethos, Pathos, Logos en Kairos:

Ethos (Het vergroten van de geloofwaardigheid van de rhetor, de persoon of de instelling die met een beeld de kijker wil overtuigen):

In deze poster is hier geen sprake van.

Pathos (Beelden die beroep doen op je gevoel met als doel je van een bepaalde boodschap te overtuigen):

In deze poster is hier geen sprake van.

Logos (Gaat om rationele argumenten, het geven van een gevoel van feitelijkheid en realisme):

In deze poster komen zeker feiten naar voren. De videogame MarioKart is een positief spel en is gezond voor kinderen. De videogame GTA5 is een negatief spel en is ongezond voor kinderen. Het voedsel-item de appel is gezond voor kinderen. Het voedsel-item de chips is ongezond voor kinderen. Ook staan onderaan de pagina alle positieve dingen aan gamen, allemaal feiten dus.

Kairos (Het beslissende moment voor actie):

In deze poster is hier geen sprake van.

Framing:

In dit beeld is niet zo zeer gebruikt gemaakt van framing. Selectie zou kunnen zijn dat de handen die de controller vastpakken, niet volledig laten zien wie deze persoon is, het zou iedereen kunnen zijn. Salience is toegepast door de controller overduidelijk in beeld te laten komen, waardoor je dit gelijk associeert met gamen, je weet dan gelijk waar het over gaat. Spin is niet toegepast.

Indexicaal teken:

In deze poster is hier geen sprake van.

Stijlmiddelen:

Metafoor (een onuitgesproken vergelijking):

In deze poster is hier geen sprake van.

Synecdoche (iets wat samen met iets anders wordt verstaan):

In deze poster is hier geen sprake van.

Vergelijking (uitgesproken overeenkomst tussen onderwerp en iets anders):

In deze poster is de appel gezond en de zak chips ongezond, hierbij wordt vergeleken dat de videogame MarioKart ook gezond is en de video game GTA5 ongezond is.

Personificatie (zaken of dieren worden als personen voorgesteld):

In deze poster is hier geen sprake van.

Hyperbool (overdrijving):

Videogames kunnen natuurlijk niet ongezond en gezond voor je zijn, maar in long run natuurlijk wel. Een gezonde game wordt je socialer van, blijer, betere hand-oog-coördinatie en je gaat er sneller van denken. Een ongezonde game kan zorgen voor agressiviteit, slecht eetgedrag en verslaafd raken aan een game wat kan volgen tot gameverslaving.

Gestalt:

Nabijheid(plaatsen dingen die bij elkaar horen bij elkaar en bepaal de kijkrichting van de kijker):

In deze poster wordt de controller overduidelijk op de voorgrond laten zien, waardoor je dit gelijk associeert met gamen, je weet gelijk waar het over gaat.

Richting(beweging):

Deze poster wordt van beneden naar onder gelezen, puur omdat je blik gelijk valt op de controller de titel daarboven. Daarna ga je pas kijken naar de rest van de poster.

Overeenkomst:

Kleur: Groen staat voor positiviteit (en gezond), rood staat voor negativiteit (en ongezond).

Achtergrond: Donkere ruimte, met een tafel en een televisie, achter de televisie zijn de kleuren groen en rood te zien.

Grootte: De controller en de titel daarboven zijn groot op de poster te zien.

Vorm: -

Materiaal: Controller duidt aan dat het over gamen gaat. De televisie duidt aan dat daar op kan worden gegamed.

Schaduw: De controller is omringt door zwarte schaduws dat aangeeft dat diegene zich in een donkere ruimte bevindt. Ook hebben de twee voedsel-items schaduws om aan te geven dat ze op de tafel liggen.

Herhaling(patroon):

- In deze poster is een appel te zien, appels worden vaak als een gezond voedsel-item gezien.

- In deze poster is een zak chips te zien, chips worden vaak als een ongezond voedsel-item gezien.

- In deze poster is het videospel MarioKart te zien waar op ‘Pegi 3’ staat, dit is een leeftijdsclassificatie voor kinderen vanaf 3 jaar.

- In deze poster is het videospel GTA5 te zien waar op ‘Pegi 18’ staat, dit is een leeftijdsclassificatie voor kinderen vanaf 18 jaar.

- In deze poster is op het zakje chips het logo ‘Lays’ te zien wat mensen doet denken aan chips en dit doet mensen weer aan (ongezond) snacksen.

- In deze poster is op de controller het logo van Xbox te zien wat mensen doet denken aan gamen.

- In deze poster is de kleur groen te zien, wat mensen doet denken aan positiviteit.

- In deze poster is de kleur rood te zien, wat mensen doet denken aan negativiteit.

Bronnen:
<https://www.bol.com/nl/p/mario-kart-3-deluxe-nintendo-switch/9200000102677884/>
<https://www.bol.com/nl/p/grand-theft-auto-v-ps4/9200000028609047/>
<https://lipart.library.com/lipart/Apple-Fruit-Transparent.htm>
<https://www.seeking.com/images/04bedf-fcd1f1cda8f/>
<https://www.dailypage50515/>
<https://www.sarchtopos.com/problems/home/products-6529-1191185.html>
<https://www.freepik.com/free-photos-vectors/wooden>
<https://www.businessinsider.my/why-wont-my-xbox-one-controller-connect>

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

Gaming can
be **healthy**
just like food



Gaming can
be **unhealthy**
just like food



Be as careful with gaming
as you are with food



Positives of gaming:

- More social - Happier - Better hand-eye coordination - Faster thinking - Better decision-making skills - Better teamwork - Overall health -