

EMOTSIONAALSELT

KESTLIK

AKSESSUAAR

MODULAARSUSE

NÄITEL

EMOTSIONAALSELT KESTLIK AKSESSUAAR MODULAARSUSE NÄITEL

Magistritöö

Liis Tisler

Juhendajad: Marta Konovalov (Põldma) ja Merle Visak

Tallinn 2023

TÄNU

Soovin tänada oma juhendajaid Marta Konovalovi ja Merle Visakut oma aja, nõu ja toetuse eest.

Olen tänulik Eesti Kunstiakadeemia aksessuaari- ja köitedisaini osakonna inimestele, kes on jaganud oma teadmisi ja olnud minuga magistriõpingute teekonnal kaasas.

Tänan oma perekonda ja sõpru, kes on olnud alati abivalmid ja pakkunud emotsionaalset tuge.

Tänan Sihtasutust Eesti Rahvuskultuuri Fond.

Paber:

Scandia 2000 Smooth White 115g,

Invercote G 260g

Trükikoda:

Librix Print

Sisukord

Sissejuhatus	5
1. Emotsionaalne disain	7
1.1. Toote esteetika, funktsionaalsus ja kasutamine	7
1.2. Tajude kasutamine disainis	8
1.3. Tähendus	9
1.4. Lugude jutustamine	11
1.5. Kuidas kasutada ja hoida oma asju?	12
1.6. Vahekokkuvõte emotsionaalsest disainist	13
2. Mängust	14
2.1. Igapäevase mänguasjad	14
2.2. Mängu tunnused	15
2.3. Mis toimub mängimise ajal ajus?	17
2.4. Vahekokkuvõte mängust	18
3. Mäng moodulitega	21
3.1. Modulaarne disain	21
3.1.1. Modulaarse disaini eelised	21
3.1.2. Modulaarse disaini väljakutsed	22
3.2. Mängu seos modulaarsusega	22
3.3. Vahekokkuvõte moodulitega mängimisest	27
4. Mängulise aksessuaari loomine	30
4.1. Eesmärk	31
4.2. Raamistik	35

4.3.	Prototüüp	36
4.3.1.	Modulaarne rihm	36
4.3.2.	Mängulise aksessuaari prototüüp	41
4.4.	Aksessuaari testimine ja tagasiside.	42
4.5.	Aksessuaari arendamine	46
4.6.	Mängulise aksessuaari kandmisvõimalusi	48
	Kokkuvõte	51
	Summary	54
	Kasutatud kirjandus	57
	Piltide viited	61
	Lisad	62
	Lisa 1. Esmased visandid	62
	Lisa 2. Karabiinid Eesti turul	64
	Lisa 3. Modulaarse aksessuaari kasutamise tagasiside	65
	Lisa 4. Tasku klapi visandid	69
	Lisa 5. Visandid tasku aasade võimalustest	70

Sissejuhatus

Oma erialases praktikas olen aksessuaaride loomisel rakendanud modulaarset tehnoloogiat. Modulaarne aksessuaar pakub võimalust võtta aksessuaar väiksemateks osadeks ning osasid omavahel kombineerida ja vahetada. See muudab minu jaoks aksessuaari mängulisemaks ja huvitavamaks. Modulaarsus võimaldab aksessuaaril kohaneda kasutaja vajadustega, luua erinevaid väljendusviise ja pakub mitmekülgst igapäevasesse kasutamisse.

Magistriõpingute jooksul tekkis küsimus, kuidas saab modulaarsuse poolt pakutav mängulisus muuta aksessuaari emotsionaalselt kestlikumaks ja seeläbi keskkonnaalasel jätkusuutlikumaks? Käesolev uurimustöö on pühendatud selle vastuse leidmisele.

Tegemist on praktikapõhilise uurimusega. Esimeses kolmes peatükis loon teoreetilise raamistiku ja neljanda peatükis keskendun mängulise aksessuaari loomisele.

Esimeses peatükis kirjeldan lähemalt emotsionaalset disaini. Emotsionaalse disaini teoorias tuginen põhiliselt Don Normani "*Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*" ja Jonathan Chapmani "*Emotionally Durable Design. Objects, Experiences and Empathy*" raamatutele. Annan ülevaate, mis on emotsionaalses disainis oluline, kuidas lood ja tähendused annavad esemetele emotsionaalse väärtuse ning miks on oluline pöörata tähelepanu toote hooldamisele ja hoidmisele.

Teises peatükis keskendun mängu uurimisele, kuna modulaarset aksessuaari võib nimetada mänguks. Toon välja mängu omadused, et mängu ja modulaarse aksessuaari vahel leida seoseid. See aitab lahti mõtestada modulaarsusega kaasnevat mängulist aspekti. Lisaks annan ülevaate, kuidas mängimine mõjub inimese ajule.

Kolmandas peatükis ühendan mängu omadusi modulaarse aksessuaariga. Esmalt seletan lahti modulaarse disaini ning seejärel leian seoseid mängu ja modulaarse aksessuaari vahel.

Magistritöö praktilises osas kirjeldan, analüüsin ja reflekteerin mängulise aksessuaari valmimist. Mängulise aksessuaari loomisel kasutan modulaarset tehnoloogiat. Kuna

modulaarne aksessuaar funktsioneerib mänguna, lähtun aksessuaari loomisel mängu disaini meetodist, mis sisaldab endas järgmisi etappe: mängu eesmärk, mängu raamistik, prototüüp, testimine, ülevaatus, mängu arendus ja etappide kordamine seni, kuni mäng on valmis väljastamiseks.

Prototüübi testimisele kaasasin neli inimest, kes tajusid modulaarset aksessuaari mänguna. Osalejate tagasisidest lähtudes arendan aksessuaari, jagan loodud tulemust ja tulevikuvaateid.

Minu teoreetiline uurimus toetab mängulise aksessuaari kontseptsiooni ja modulaarne aksessuaar on selle teooria materiaalne väljendus. Aksessuaar on esindatud Eesti Kunstiakadeemia lõputööde festivalil "TASE'23", kus külastajatel on võimalik aksessuaariga tutvuda ja sellega mängida.

1. Emotsionaalne disain

Don Norman alustab oma raamatut *“Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things”* isikliku looga sellest, kuidas kogub erinevaid teepotte, millest üks on isegi ebafunktsionaalne. Ta nimetab kogutud teepotte skulpturaalseteks kunstiteosteks. Kuid igapäevaseks tee keetmiseks kasutab ta ainult ühte teepotti. Kui keegi teda külastab, siis kasutab vastavalt olukorrale ja tundele oma kolleksioonist kindla disainiga teepotti. Igal tema teepotil on oma lugu: mõni teepott peegeldab tema minevikku, mõni tulevikku, mõni on aga sümbolne vastuseis ebafunktsionaalsete esemete vastu. (2003: 4)

Selle loo näitel võib väita, et disainobjektid omavad peale funktsionaalsuse ka emotsionaalset väärtust. Inimese poolt objektile pakutavast emotsionaalsest tähendusest näitlikustab olukord, kuidas D. Norman valib vastavalt oma tunnetusele külalistele tee keetmiseks teepoti ja kuidas tal on iga teepotiga oma lugu. Minu jaoks on inimeseks olemise üks suurimaid väärtusi emotsioonid ja tunded ning see, kuidas anname ümbritsevale keskkonnale tähenduse läbi enda isikliku kogemuse. Disaineesemete kasutamisel kogetav emotsionaalne faktor oli ka see, mis ajendas D. Normani eelnimetatud raamatut kirjutama (2004: 8).

Emotsioonid on abiks igapäevaste otsuste tegemiseks. Kui inimene tunneb end hästi, siis ta õpib paremini, oskab loominguliselt mõelda ja lahendada probleeme. Kui inimesed on ärevad, siis nende mõtlemine taandub vastavalt probleemile ja sellega seotud aspektidele. Selline strateegia on kasulik ohuga toimetulekuks, kuid ei aita kaasa uute loominguliste lahenduste leidmisel. Rahuliku ja õnneliku inimese mõtteprotsess on loominguliselt ja kujutlusvõimelt rikkam. (Norman 2003: 19)

1.1. Toote esteetika, funktsionaalsus ja kasutamine

Emotsioonid on osa meie käitumisest: kõik, mida teeme, on seotud emotsiooniga (Norman 2003: 7). Arusaadav ja lihtne disain pakub inimesele meeldivaid elamusi. Keeruline ja arusaamatu disain vastupidiselt ebaseeldivaid kogemusi. Toon näiteks arvuti kasutamise

kogemuse: kui arvuti ei tööta nii nagu peab, kiilub kinni ja avab valesid aknaid, siis see kogemus ärritab kasutajat ja tõenäoliselt ta järgmine kord sama firma arvutit ei soeta.

Üldiselt keskendutakse disainides eelkõige praktilisusele, kuid see ei tohiks olla kõige olulisem tegur. Inimene on mitmetahuline olend. Igapäevaste objektide praktilisus on oluline, kuid inimene otsib peale praktilisuse ka ilu, tundeid ja sellega kaasnevat positiivset elamust, millele viitab ka D. Norman. (2003: 8, 103) Seepärast kaunistatakse kodu visuaalselt ja aistinguid stimuleerivate esemetega ning otsitakse hinge rikastavaid kogemusi ja kohtumisi.

Juba turunduses kasutatakse ära keskkonna poolt kõige stimuleeritumat taju, milleks on nägemismeel (Valenti, Riviere 2008: 10). See tähendab, et klient vaatab esimese asjana toote välimust. Visuaalne disain põhineb esmastel reaktsioonidel ning disain on hea siis, kui inimene näeb toodet ja tahab seda kohe endale. Alles pärast esmast reaktsiooni uurib ta eseme kasutamise ja hinna kohta. (Norman 2003: 69) Lisaks hindab klient toote potentsiaalset väärtust, mis omakorda mõjutab tema ootusi toote suhtes. Inimese ootuste puhul mängivad aga rolli turundus kui ka eelnev kogemus. (Margolin 2008: 57)

Oluline on eristada kahte erinevat nähtust: mida inimene näeb ja mida ta kogeb (Chapman 2005: 24). Visuaalne pool võib pakkuda suurt elamust ja emotsiooni, kuid toote kasutamise kogemus võib tema emotsiooni võimendada või koguni muuta. Disainer loob lisaks tootele kogemust ja sellele võiks disainiprotsessis rohkem tähelepanu pöörata.

1.2. Tajude kasutamine disainis

Nagu eelnevalt öeldud mõjutavad inimese emotsioonid seda, kuidas ta tajub toodet. Peaaegu kogu arusaamine maailmast tekib meelte kaudu, mis on omakorda ühenduses meie isiklike mälestuste ja emotsioonidega (Lindström 2005: 10). Seletan lähemalt, kuidas meelte kaudu kogetu mõjutab inimese reaktsioone.

Martin Lindström kirjeldab raamatus "*Brand Sense: How to Build Powerful Brands Through Touch, Taste, Smell, Sight and Sound*" eksperimenti, kus osalejatel tuli tuvastada jookide

maitseid (viinamari, sidrun-laim, kirss ja apelsin). Maitse arvati ära, kui joogi värv vastas joogi maitsele. Kui joogi värv ja maitse oli ära vahetatud, siis maitsete tuvastamine muutus palju keerulisemaks. Näiteks tuvastasid kirsijoogi ainult 30% osalejatest, 40% osalejatest arvasid, et kirsijook on hoopis sidruni-laimi jook. (2005: 19) Eksperimendi tulemustest võib välja lugeda, et inimene on visuaalsest tajust vägagi mõjutatud.

Nägemisele järgneb haistmis- ja kuulmistaju. Lõhn on tugevalt seotud mälu ja heli emotsioonidega. Näiteks armastusfilm ilma muusikata pole nii liigitav ja emotsionaalne, kui see on koos muusikaga. Niisamuti on olulisel kohal lõhnataju, kuna lõhn moodustub osa õhust, mida hingame. (Lindström 2005: 21, 24) Näiteks kui tänaval jalutab vastu mustades riietes higilõhnaline kodutu, tekib reaktsioon eemalduda. Või kutsub saiakeste lõhn tänaval kohvikusse istuma.

Ja siis on veel kompimismeel. Nahk on keha kõige suurem organ. Inimene on tundlik külmale, kuumale, valule ja survele. (Lindström 2005: 26) Näiteks mõjutavad rõivaste materjalid kasutaja kogemust: pehmed ja soojad materjalid tekitavad mõnusa ja hoitud tunde, liigselt pigistavad või torkivad materjalid aga ebamugavust ja ärrituvust. Kuid see võib vastavalt indiviidile erineda. Marit Ilison toob Ööülikooli loengus "Keha ja ruum" näite tuntud korsetitegijast Mr. Pearlist, kes kannab igapäevaselt korsette ja teeb seda isiklikust vajadusest distsipliini järele (2020). Seega leidub neid, kes just naudivad ebamugavust, kuna see tekitab kohaolu.

1.3. Täendus

Igapäevaselt kasutuses olevad esemed funktsioneerivad mitte-verbaalsete kommunikatsiooni vahenditena. J. Fiske kohaselt võib kommunikatsiooni kirjeldada kui sõnumite saatmise ja vastu võtmise protsessi, kus tähendus eksisteerib enne kommunikatsiooni; või semiootilist kommunikatsiooni, kus kommunikatsiooni käigus luuakse uusi tähendusi ja objekt võib olla mitmetähenduslik. (Päeva 2021: 73-74)

Inimese ja toote kommunikatsioon koosneb kahest tasandist: 1) operatiivne tasand ehk kuidas inimene toodet kasutab ja 2) reflektiivne tasand ehk mida kasutaja tunneb ja mõtleb

toodet kasutades. Need tasandid toimuvad samaaegselt, sest toodet ei saa kasutada ilma, et inimene mõtleks selle tähenduse üle. (Margolin 2008: 51)

Eelnevat teooriat on oluline meeles pidada modulaarses disainis, mille üheks väljakutseks on kasutajasõbraliku disaini loomine. See, kui kerge või keeruline on inimesel toodet kasutada, mõjutab tema tundeid ja mõtteid toote suhtes.

M. Richins jagab tähendused kahte kategooriasse:

- Avalikud tähendused (ehk sotsiaalsed tähendused)
Avalikud tähendused on määratud objektidele vaatlejate poolt (ehk nende poolt, kes objekti ei oma). Mõned avalikud tähendused on püsivamad kui teised. Seda mõjutavad eelkõige turundus, reklaam ja moesüsteemid.
- Privaatsed tähendused (ehk isiklikud tähendused)
Privaatsed tähendused on subjektiivsed. Mõned antud tähendustest võivad olla avalikud tähendused, kuid suuremat rolli mängib siin kasutaja minevik seoses objektiga. Näiteks teemant kõrvarõngad võivad kandja jaoks väärtuslikud olla seetõttu, et need kingiti kandjale tema esimeseks pulma-aastapäevaks. (1994: 505-506)

Rõiva või aksessuaari tähendus võib olla nii sotsiaalne kui ka isiklik. Kirsi Niinimäki on öelnud, et peale isikliku vajaduse ostetakse moetooteid selleks, et olla seotud mingi sotsiaalse staatusega ehk inimesed kujundavad identiteeti läbi toote sümbolite ja brändide (2010: 153). Brändi logo funktsioneerib sümbolina, mis peegeldab teistele tarbija enda väärtusi (Norman 2003: 54).

J. Chapman on eelnevatele uurimustele tuginedes välja toonud, et mõnikord ei pruugi tähendus olla otseses kontaktis toote endiga, vaid pigem toote poolt pakutud väärtusega. Näiteks telefonid võivad muutuda kasutajale tähenduslikuks, kuna sinna on salvestatud lähedaste kontaktid ja sõnumid. Lisaks kujundab tähenduslike suhteid ja kogemusi aeg. (2005: 46-47)

Oluline on teada, et kasutaja isiklikud tähendused ja narratiivid aktiveerivad inimese ja objekti vahelise sideme. Aksessuaari ja kasutaja vaheline kiindumus saabki selle kaudu tekkida. Samas meeles pidada, et disainer ei disaini ainult füüsilist toodet, vaid ka kogemust. Seega on disaineril võimalus muuta toote ja kasutaja vaheline suhe tähendusrikkaks ja kestvaks (Chapman 2005: 44).

1.4. Lugude jutustamine



Pilt 1: Nick Gant ja Tanya Dean
"Flip-Flopsam and Jetsam", 2011.

Nagu eelnevalt mainitud, ei loo disainer ainult objekte, vaid ka kogemusi. Selleks, et toote ja kasutaja suhe kestaks, on võimalus kasutada kaasahaaravaid narratiive, mis puudutaks kasutaja soove, unistusi ja hirme. (Chapman 2005: 87, 124) Tootele lisab väärtust lugude tekkimine.

Kui kasutaja muuta toote kaasloojaks, siis on tal võimalus ise kujundada narratiivi. Siinkohal muutub kasutaja loo peategelaseks ja disainer kogemuse autoriks. (Chapman 2005: 130) Toote kaasloome näitena toon Nick Ganti ja Tanya Deani projekti "Flip-Flopsam and Jetsam" (Pilt 1). Projekt arenes välja iga-aastasest rannaäärsest koristuspäevast,

kus vabatahtlikud korjasid kokku randa kuhjunud prügi. Iga vabatahtlik sai endale plätud, mis kuumutati kokku rannas kogutud plastikjätmetest. (Gant 2011)

Objekti ja kasutaja vaheline suhe ei piirdu ainult ajaga, mil seda kasutada. Armastavate partnerite suhe kestab edasi ka siis, kui nad üksteist ei näe. See toimub läbi tunnete, mõtete ja mälestuste, mis päeva jooksul esile kerkivad. Toote ja kasutaja vahelises suhtes toimub selline protsess ainult kasutajal, kuid siinkohal on võimalus disaineril seda muuta

pakkudes tootele autonoomsust. Näiteks toote vananemise näol, lastes tootel aja jooksul muutuda ja areneda. (Chapman 2005: 131-132)

Sisustusaksessuaari väarikat vananemist kasutas Adrianus Kundert enda lõputööprojektis *“Ripening Rugs”*, kes disainis vaibad (Pilt 2), mis kasutamise jooksul muudavad oma värve, tekstuure ja mustreid. Ta töötas välja oma tehnikad ja materjalid (lõngad, mis sellist efekti tekitavad). (Design Academy Eindhoven) Kui tavapäraselt vaiba kuludes muutub vaip kasutaja jaoks väärtusetuks, siis A. Kunderti vaipadel tekib just vastupidine efekt.



Pilt 2: Adrianus Kunderti lõputöö projekt *“Ripening Rugs”*, 2015.

1.5. Kuidas kasutada ja hoida oma asju?

Selleks, et aksessuaar toetaks kasutaja mälestusi, võiks aksessuaari vananemine toimuda aeglaselt ja väarikalt (Chapman 2005: 29). Kestlikkust saab luua läbi materjalide, disaini ja tootmise, kuid kestlikkuse alla kuulub ka asjade kasutamise ideoloogia, sealhulgas toote kandmine, hooldamine, parandamine, ümbertöötlemine jne (Vankerschaver 2017: 45). See kõik vajab kasutajapoolset teadlikku käitumist. Disainer saab aga seda teadlikkust tuua jagades informatsiooni aksessuaari hooldamise kohta, sest hästi hoitud aksessuaar kestab kauem.

Toodete hoidmisest, hooldamisest ja parandamistest kirjutab Orsola De Castro teoses *“Loved Clothes Last”*. O. De Castro jaoks näitab rõivaste parandamine rõiva suhtes hoolivust ja nii pikeneb rõiva eluiga. Ja see kehtib nii aksessuaaride kui ka teiste toodete puhul. Lisaks esitab asjade parandamine väljakutse olemasolevale süsteemile, mis soosib katkise toote ära viskamist. (2021: 7-9)

1.6. Vahekokkuvõtte emotsionaalsest disainist

Emotsioonid mõjutavad inimese käitumist. Vastavalt tunnetele teeb ta otsuseid ja valikuid. Disainides toodet võiks peale funktsionaalsuse mõelda, millist emotsionaalset kogemust see kasutajale pakub. Inimene otsib peale praktilisuse tundeid ja elamust.

Esmased reaktsioonid tekivad siiski toote välisusest, kuna inimene toetub maalima kogedes suuresti visuaalsele tajule. Seega eseme vormiline ja esteetiline pool omavad suurt tähtsust. Kuid disainer ei tohiks unustada kaasata kliendi teisi meeli: haistmine, kuulmine, kompimine ja maitsmine. Näiteks moetööstuses tuleb kompimisemelele erilist fookust pöörata, kuna enamik rõivaid ja aksessuaare puutuvad kokku inimese nahaga.

Narratiivid ja lood suurendavad kasutaja ja toote vahelist sidet. Üks võimalus on luua klient toote kaasloojaks nii, et sa saab ise kujundada toote narratiivi. Näiteks Nick Ganti ja Tanya Deani projekt *"Flip-Flopsam and Jetsam"*, mille käigus vabatahtlikud said rannast korjatud prügist kuumutada endale plätud. Teine võimalus on pakkuda tootele autonoomsust näiteks vananemise näol. Näiteks tegi seda Adrianus Kundert, kes disainis ajas kuluvad vaibad *"Ripening Rugs"*, mille peal pikemalt kõndides muutuvad vaipade värv ja tekstuur.

Esemed on mitte-verbaalsed kommunikatsiooni vahendid, mis kannavad endaga kaasas tähendusi. Tähenduse annab tootele kasutaja ja seda mõjutab paljuski aeg. Tähendused võivad olla sotsiaalsed, näiteks kindla disainerrõivaste kandmine, et väljendada oma sotsiaalset staatust, või privaatsed, näiteks vanaema kootud kampsun on kandja jaoks sentimentaalse väärtusega.

Disainer on see, kes ei disaini ainult toodet, vaid annab võimaluse luua tähendusrikkaid kogemusi. Disainer loob ruumi muuta objekti ja inimese suhe sügavaks ning kestvaks. Kasutaja ja toote vahelisse kiindumussuhtesse panustab kõige enam siiski toote kasutaja läbi enda antud tähenduste ja isiklike lugude.

2. Mängust

Mängu disain kuulub emotsionaalse disaini alla ja mängulised disainitooted võimendavad inimeste emotsioone (Sicart 2014: 89). Eelnevas peatükis kirjeldatud D. Normani lugu teepottide kogumisest ja nendega mängimisest panustas emotsionaalse sideme tekkimisele läbi mängulise lähenemise. Näis, et ka teepottide disain oli piisavalt mängulise kujundusega, et tekitada tõmmet need endale soetada.

Lastele on mängimine oluline lapse arenguks, sest läbi selle kujunevad välja lapse sotsiaalseid, emotsionaalseid ja kognitiivseid oskused (Alexander jt 2021: 234). Täiskasvanuna mängu olulisus väheneb, kuid ei kao täielikult (Fink 2016: 36). Täiskasvanu mäng on maskeeritud ja varjatud (Fink 2016: 18) ja muutub organiseeritumaks ja struktureeritumaks (Kaupmees 2012: 6-7). Teater, kunst, sport, male ja kabe, virtuaalmängud, armumängud jne – kõiki neid võib liigitada mängudeks. Ka elu ennast võib tõlgendada mänguna (Fink 2016: 243). Mäng ja mängimine on väärtuslikud osad inimese elus (Brown 2008).

2.1. Igapäevase mänguasjad

Igapäeva esemed on praktilised kui ka eneseväljenduslikud. Näiteks rõivad on selleks, et katta keha, kuid samal ajal võivad peegeldada kandja sotsiaalset staatust. Kuid igal esemel võib olla ka mängufunktsioon. Lõpuks on kasutaja see, kes annab esemele oma elus rolli, koha, funktsiooni ja positsiooni. Mängumaailmas võib muidugi ese saada uue tähenduse ja rolli, kuid see kaob, kui ese läheb oma tavapärasesse rolli tagasi. (Unt 36-37, 41, 48)

Igas mängus on mänguasi ja selleks võib olla ükskõik mis ese (Fink 2016: 23-24). Mänguasi on väravaks mängu kaudu mõistetavasse maailma (Sicart 2014: 35-36). Modulaarne aksessuaar on mäng ja selle moodulid mänguasjad, mis annab kasutajal võimaluse sukelduda mängu maailma.

2.2. Mängu tunnused

Mängu on püütud uurida, kuid seda on keeruline defineerida. Selleks kasutatakse hoopis mängu tunnuseid. (Unt 2005: 37) Modulaarne aksessuaar vastab mängu tunnustele ja seetõttu on mäng. Olen järgnevalt välja toonud mängu tunnused, et neid järgmises peatükis siduda modulaarse aksessuaariga ning uurida modulaarse aksessuaari ja mängu vahelisi seoseid.

Mängu temaatikat uurinud kirjanduse loetelu: S. Brown ja C. Vaughan "*Play: How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*", J. Carse "*Finite and Infinite Games*", G. Costikyan "*Uncertainty in Games*", E. Fink "*Play as Symbol of the World: And Other Writings*", J. Huizinga "*Mängiv inimene*", M. Sicart "*Play Matters*", L. Unt "*Rekvisiit ja mänguasi*".

Mäng pakub naudingut

Johan Huizinga jaoks pakub mäng lõbu (2003: 11, 16), kuid Miguel Sicart ütleb seevastu, et mäng ei pea olema tingimata lõbus, vaid pakkuma naudingut (2014: 3). Kokkuvõtvalt võib öelda, et mäng tekitab head tunnet ja pakub psühholoogilist erutust (Brown, Vaughan 2010: 21).

Mäng on vaba ja vabatahtlik

Mäng on vaba tegevus ja seda ei saa peale sundida (Brown, Vaughan 2010: 20; Huizinga 2003: 16). Mäng annab isegi vabaduse ajast, sest mängides kaob aja tunnetus. Mängides ei muretseta selle pärast, kuidas keegi välja paistab (näiteks kas ma paistan hea, rumal või tark), sest mängitakse mitte kellegi teise, vaid enda pärast. Lõpeb mõtlemine sellest, et üldse mõeldakse. (Brown, Vaughan 2010: 21)

Mäng on mitte-tegelik

Mängusituatsioonis ei ole mängija mitte tegelikus, vaid tinglikus maailmas. Mängumaailma lisandub maagiline "nagu" (*as if*), näiteks sõidan nagu autoga. (Fink 2016: 239; Unt 2005: 37)

Mäng ei seo inimest tema tegudega, see tähendab, et ta saab proovida erinevaid võimalikkusi, millel pole vältimatuid tagajärgi (Fink 2016: 89). See muidugi ei tähenda, et tunded, mis mängu ajal läbi elatakse, pole tõelised (Unt 2005: 37). Mängija suudab siiski alati vahet teha tegelikkusel ja mängulikkusel (Fink 2016: 25).

Mängus on reeglid

Et mäng oleks jätkuv ja püsiv, on vaja reegleid (Brown, Vaughan 2010: 22; Fink 2016: 23; Sicart 2014: 8). Reeglid ei ole seadused ega nõua konkreetset käitumist, vaid piiravad ainult mängijate vabadust, jättes nende piirangute vahele märkimisväärse valikuruumi (Carse 1986: 8). Need loovad raamid, mille sees mäng toimub. Reegel võib määrata näiteks kus mängime või millal mäng lõppeb. Reeglid on mängu üks elemente, aga mitte kõige tähtsam, sest olulisemad elemendid on mängijad ja nende mängutahe. (Sicart 2014: 8)

Mäng on loov.

Mäng on loominguline, kuna see pakub palju väljendusvõimalust (Sicart 2014: 17). Mängija saab nautida piiramatut loovust ja olla oma kujuteldavate toodete meister (Fink 2016: 26). Puslemängudes on küll vähe võimalusi leida probleemidele leidlikke lahendusi, kuid selle asemel peab mängija lugema mängu disaineri mõtteid, kujutama ette, kuidas disainer lahendust nägi (Costikyan 2013: 74-75).

Mäng on isiklik

Kui mängija loominguline väljendus on teistega jagatud, on see siiski väga isiklik. Isegi kui mängitakse teistega koos, on mängu mõjud individuaalsed. Need on seotud mängija endi mälestustega. (Sicart 2014: 17)

Mäng on eneseväljendus

Mäng on eneseväljendus – kes ma tahan olla või kes ma ei taha olla. Läbi mängu kogetakse maailma, konstrueeritakse ja hävitatakse seda, ning avastatakse iseennast. See isik, kes mängides vabaks pääseb, on tegelikult see sama isik, kes mängib. (Sicart 2014: 5-6, 17)

Mäng on ebamäärane

Ebamäärasus teeb mängu huvitavaks, sest kui ootused on ennustatavad, siis seda vähem nauditakse mängu. Ebamäärasus ei ole mängu tulem, sest mängus ei ole lõpptulemust. Ebamäärasus seisneb teekonnas: varjatud üllatustes ja selles, kuidas mängijad tulevad probleemidega toime. (Costikyan 2013: 10-13, 113) Mängides ei tea kunagi, mis võib juhtuda (Brown, Vaughan 2010: 21).

Mängus on pinget

Mäng on loomise ja hävitamise vaheline pingeline tegevus. Legod on taolisele pingele heaks näiteks. Ehitades midagi ilma plaane või juhiseid järgimata, lihtsalt selle jaoks, et see kokku kukuks. Kogetakse naudingut loomisest ja naudingut hävingust. (Sicart 2014: 9-10)

Mängus leidub kordust, mängu korratakse

J. Huizinga pöörab tähelepanu ühele mängu omadusele, milleks on kordus. Seda leiab mängus endas kui ka selle ülesehituses. Kordus seob mängu. (2003: 19) Mängu enda kordamist ajendab kogemusest saadud rõõm. Kui miski peaks takistama lõbutsemise jätkamist, siis määratakse uusi reegleid ja tingimusi. (Brown, Vaughan 2010: 21-22)

Mängulisus

Mäng ja mängulisus võivad tunduda sarnased mõisted, kuid tegelikult tuleks neil vahet teha. Mäng on tegevus. Mängulisus on aga suhtumine ehk psühholoogiline, füüsiline ja emotsionaalne hoiak tegevuste, inimeste ja objektide suhtes. (Sicart 2014: 22) Mängulisuses eksisteerib katsetav ja avastav element, ilma selleta poleks mängu (Unt 2005: 38). Mängulisus on võime kasutada mängu väljaspool mängu konteksti (Sicart 2014: 21).

2.3. Mis toimub mängimise ajal ajus?

Täiskasvanutel leevendab mängimine stressi ja on alus üldisele heaolule. Mängimine hoiab aju elastsena, peletab depressiooni ja parandab sotsiaal-emotsionaalseid oskusi. (The

National Institute of Play) Lisaks parandab mängimine aju kognitiivseid funktsioone ja mälu arengut ning suurendab inimese võimet uurida ja avastada uusi asju (Brown 2008).

Mängimise ajal vallanduvad ajus neurotransmitterid, mis toetab vaadet, et mäng on positiivne ja nauditav kogemus. Üks enim tähelepanu saanud neurotransmittereid on dopamiin. (Alexander jt 2021: 224, 235) Dopamiin reguleerib ajus emotsioone, naudingutunnet ja tasusüsteemi (Zosh jt 2017: 6).

Mängimine toetab loovust ja probleemide lahendamist (Alexander jt 2021: 234). Pole veel täpselt teada, kuidas see mehhanism toimib, kuid on leitud, et loovus on seotud dopamiiniga. Teised kognitiivsed funktsioonid, mida mängimine toetab, on näiteks tähelepanuvõime ja mälu. Informatsiooni töötlemisse ja säilitamisse (mis on oluline õppimisel) panustab aju vallanduv dopamiin. (Zosh jt 2017: 7-8)

Mängides kaob ajatunnetus ja ollakse täielikult hetkes, mida nimetatakse voo seisundiks (ingl k *flow*) (Brown, Vaughan 2010: 21). Kogetav voo seisund vähendab mandelkehas närvitegevust ja mõjutab samuti aju olevat tasusüsteemi. Mandelkeha omab põhilist rolli stressiga toimetulekul ja on see aju osa, mis aitab kodeerida tajutavaid ohte (võitle-põgene reaktsioon). (Zosh jt 2017: 14)

Mängu kasulikkus väljendub eelkõige siis, kui mäng on osa inimese igapäevasest elust (Brown 2008). Vaatamata mängu positiivsele mõjule peaks mängimise alustamiseks inimene olema terve ja saavutanud heaolu. Alles siis on ta üldse võimeline mängima. (Van Leeuwen, Estwood 2008: 155-156)

2.4. Vahekokkuvõtte mängust

Kui laste jaoks on mäng fundamentaalse tähtsusega, siis täiskasvanu elus ei oma see nii olulist rolli. Mängu disain kuulub emotsionaalse disaini alla. Läbi mängu saab disainesemetega võimendada inimeste tundeid. Igas mängus on mänguasi, mis on vahend mängumaailma tajumiseks. Mänguasja rolli võib kanda ükskõik mis ese, ka disainitud tooted.

Mäng on väga lai mõiste ja seetõttu defineeritakse mängu pigem selle omaduste abil. Uurides erinevaid allikaid, tõin välja mängu tunnuseid, et neid siduda modulaarse aksessuaariga. Modulaarne aksessuaar vastab mängu tunnustele ja on mäng. Mängu tunnusteks on: nauding, vabadus, mitte-tegelikkus, reeglid, loovus, isiklik, eneseväljendus, ebamäärasus, pinge ja kordus, mängulisus. Mängulisus ei võrdu siinkohal mänguga, vaid on hoiak, mis võimaldab olla katsetav ja avastav. Mängulisust saab rakendada disainis kui ka igapäevaelus.

Mängimisel on kasulikud mõjud inimese mõtlemisele ja käitumisele. Mängimise ajal kogetakse voo seisundit, mis aitab olla hetkes, ja vallandatakse aju õnnehormoon, milleks on dopamiin. Dopamiin on hea tunde aluseks, vähendab stressi, suurendab loominguilisust, hoiab aju elastsena ning toetab tähelepanu- ja mäluvõimet. Selleks, et mängu kasulikud mõjud avalduksid, võiks eelnevalt inimene olla saavutanud heaolu baasi ja hoida mängimist igapäevase elu osana.

MODULAARSUS

osad

lego

mäng

põnev

ehitised

vormid

loovus

valikud

väljendus

mina

minu maailm

dimensioonid

nurgad

liistud

ruum

olemine-ümberekeha-tunnetus

3. Mäng moodulitega

3.1. Modulaarne disain

Modulaarne toode koosneb eraldiseisvatest osadest ehk moodulitest. Kasutaja saab osasid vahetada, asendada ja uuendada. (Sustainable Design Cards) Kui kombineerida omavahel modulaarse toote osasid, võivad need luua uuse süsteemi ja pakkuda uut toodet. Mõnikord võib uus toode olla sama funktsiooni ja performatiivusega nagu algne toode. (Chen, Li 2018: 28)

3.1.1. Modulaarse disaini eelised

Modulaarne aksessuaar pakub mitmekülgust. Kasutaja saab teha ise valikuid ja osaleda toote kokkupanemise protsessis. Modulaarne aksessuaar suurendab kasutaja huvi ja interaktiivsust tootega. (Chen, Li 2018: 28) Kuna moodulid võimaldavad kohanduda vastavalt kasutaja vajadustele, siis see võib muuta kasutaja emotsionaalset sidet tootega tugevamaks (Sustainable Design Cards).

Modulaarne aksessuaar on paindlik. Kui tavaliselt läbib toode viis etappi: 1) disain, 2) tootmine, 3) müük, 4) kasutamine ja 5) kasutamisest loobumine, siis modulaarne toode on igas etapis palju paindlikum. Modulaarse aksessuaari osasid on võimalik disainida, toota ja müüa vastavalt turu vajadustele. Seetõttu muutub tootmine madalaks energia- ja ressursikuluks. Toote hülgamise etapis saab kasutaja terve toote asemel loobuda mittevajalikest osadest ja jätta alles vajaminevad. (Chen, Li 2018: 28)

Modulaarne aksessuaar on kestlik. Modulaarset disaini saab kasutada ühes või mitmes tootes/toote seerias. Ühe hooaja mooduleid saab kombineerida ka järgnevate hooaja moodulitega. Lisaks on modulaarset aksessuaari kerge parandada, kuna osade parandamine ei mõjuta toote kogu süsteemi. (Chen, Li 2018: 28, 41)

Modulaarset disaini peetakse jätkusuutlikuks transformatiivseks disainiks, kuna see vähendab üleüldist tarbimist, pakkudes tarbijale võimalust muuta, kujundada ja asendada

toote osasid (Rahman 2016: 234-235). Toodet saab kasutada pikemat aega ja eri puhkudel, vähendades sellega jäätme teket: klient ei näe vajadust osta täiendavaid tooteid ja väheneb materjalivoog moetööstuses (Koo 2012: 17-18).

Kui tarbija pole teadlik või tal on vähene huvi jätkusuutlikkuse suhtes, siis võib modulaarne disain tuua teadlikkust ja julgustada just jätkusuutliku käitumise suunas (Karell 2014: 113).

3.1.2. Modulaarse disaini väljakutsed

Modulaarsus ei pruugi olla alati parim meetod toote disainis. Näiteks staatusega seotud toodetel ei ole kasu modulaarsusega kaasnevast taaskasutatavast või arendatavast (*reuse or upgrade*) strateegiast, kuna kasutaja väärtustab uue asja omamist. Seega mängivad kasutaja otsused rolli, kuidas toode mõjub keskkonnale. (Sonego jt 2018: 197) Lisaks peab kasutaja jaoks olema modulaarset aksessuaari kerge ja lihtne kasutada ja pidevalt rahuldama tema vajadusi (Sustainable Design Cards).

3.2. Mängu seos modulaarsusega

Oma erialases praktikas olen kasutanud modulaarsust kui ühte võimalust muuta toode põnevamaks ja mitmekülgsemaks. Kõrgem Kunstikool Pallase lõputöö raames lõin kotikomplekti "MARIA" (Pilt 3), mis võimaldab suuremat ja väiksemat taskut teineteisest eemaldada ning taskute positsiooni ja värvide kaudu luua uut visuaalset pilti. Modulaarsus, mis lubab osasid omavahel ümber paigutada nii nagu kasutaja ise soovib, pakub vabadust valida just omale sobiv väljanägemine.



Pilt 3. Modulaarne kotikomplekt "MARIA", 2021.

Fotod: Luisa Greta Vilo.

Modell: Marina Bulkahova.

Magistriõpingute jooksul mõistsin, et modulaarne aksessuaar on mänguline toode, mis kaasab kasutajat aktiivselt disainiprotsessi ja loometegevusse ning suurem interaktiivsus tootega panustab sügavama emotsionaalse sideme tekkimisele. Seda interaktiivsust pakub modulaarsusega kaasnev mängulisus. Aksessuaar on mänguasi, millega mängides aktiveeruvad kasutajas erinevad tunded ja mõtted, mis lisavad tootele suuremat tähendust.

Kirjeldan järgnevalt, kuidas eelnevas peatükis toodud mängu omadused rakenduvad modulaarses aksessuaaris.

Korduse element

Selleks, et modulaarne disain toimiks, peavad olema omadused, mis võimaldab komponentidel ühenduda (Karell 2014: 113). Tavaliselt on kasutusele võetud mingisugune korduv element. Näiteks Lego klotsid on kindla vormi ja kujuga, mis võimaldab klotse omavahel ühendada. Eelnevalt mainitud kotikomplektil "MARIA" on korduvaks elemendiks rõngaskarabiin. Lisaks on kõik taskud disainitud samasuguse geomeetrilise vormi põhjal. Korduslik element seob ka toodet tervikuks, seda nii füüsiliselt kui ka visuaalselt.

Reeglid

Et süsteem või toode funktsioneeriks nii nagu peab, on vaja instruksioone. Kui võtame pakendist välja uue lauakomplekti, on sellel alati kaasas kokku panemise juhend, et kõik selle osad saaksid paigutatud õigetesse kohtadesse. Instruksiooni järgimine on tähtis, sest kui toote osa valesse kohta paigutada, siis terviklik toode ei funktsioneerigi nagu vaja. Kui aga toote osakestel pole kindlat asetamiskohta nagu seda näiteks on Lego klotsidel, siis instruksioon võib pakkuda variante kokkupandavast tervikust. Ühest küljest võivad ette antud pildid pärssida kasutaja enda loomisvõimet. Teisest küljest võivad fotod olla inspiratsiooniks toote kasutamise võimalikkusest.

Kasutusjuhend on modulaarsuses siiski vajalik. See on juhend, kuidas toodet kasutada, sest modulaarne disain peab olema kasutajale selge ja arusaadav. Modulaarses aksessuaaris

võiksid instruksioonid moodulite kombineerimisest olla raamideks, milles orienteeruda, kuid lõpliku valikuvabaduse soovin jätta kasutajale endale.

Modulaarne disain pakub isiklikku eneseväljendust

Modulaarses disainis muutub kasutaja toote kaasloojaks. Kasutaja saab modulaarset aksessuaari kohandada nii nagu ta ise soovib. See võiks tekitada aksessuaariga suurema rahulduse ja panustada tähendusrikkama sideme loomisele. (Karell 2013: 120) Modulaarse disaini potentsiaal on võimalus muuta ja kujundada kliendile isikupärane kujundus (Chen, Lapolla 2021: 41). Nii on võimalik anda ruumi tekitada tootele narratiiv, mingisugune lugu, mille autoriks on kasutaja ise.

Loovus ja vabadus

Kasutaja saab oma loovust väljendada erinevate konfiguratsioonide näol. Ta saab end väljendada nii nagu ta ise valib. Modulaarne aksessuaar on võimaluseks oma loovus üles äratada.

Pinge loomise ja hävitamise vahel

Mängu peatükis selgitasin pinge olemasolu loomise ja hävitamise vahel. Modulaarses aksessuaaris peegeldub see moodulitest terviku loomisel ja terviku uuesti lahti ühendamisel väiksemateks algosadeks.

Mängulisus

Modulaarne aksessuaar on transformatiivne disain, millega saab luua erinevaid vorme ja funktsioone (Chen, Lapolla 2021: 39). Kasutaja saab eksperimenteerida ja katsetada.

Ebamäärasus modulaarsuses

Modulaarne aksessuaar elab pidevas disainiprotsessis (Karell 2014: 120). Modulaarsus pakub ebamäärasust, sest mingeid modulaarse disaini elemente võib muuta ettenägematul viisil

(Chen, Lapolla 2021: 40). See, kui palju modulaarsel tootel konfiguratsioone on, sõltub muidugi disainerist. Ebamäärasus on see, mis teeb toote huvitavaks.

Transformatiivsetel toodetel on selline potentsiaal olemas. Transformatiivne toode muutub, kohaneb, areneb ja selletõttu soodustab kandja ja toote vahelist suhet (Koo 2012: 17-18). Disain muutub paindlikuks ja on võimeline arenema (Chen, Lapolla 2021: 40). Emotsionaalset väärtust lisab disainile see, kui toode käib inimeste muutlike vajadustega kaasas.

Nauding

Moodulitega mängimine ja erinevate tootelahenduste loomine võimaldab ainulaadsemat disaini ning kasutaja kogeb eduelamust luues midagi ise (Karell 2014: 120). Kui kasutaja laskub moodulitega mängimise ajal voo seisundisse, kus ta kogu tähelepanu on suunatud käesolevale tegevusele, siis juba sellel on positiivne mõju ajule. Olla hetkes ja olla kohal.

Mitte-tegelikkuse aspekt

Arvan, et mängus avalduv mitte-tegelikkuse aspekt väljendub modulaarses disainis läbi selle, et moodulite kombineerimisel pole vältimatuid tagajärgi. Kui protsessi jooksul ei paku olemasolev tervik naudingut, saab selle uuesti lahti võtta. See on modulaarse toote võlu, et see võimaldab teha iga hetk uusi valikuid.

Realistlikud tagajärjed tekivad aga siis, kui toode jõuab oma eluea lõppu: näiteks ei paku ta kasutajale enam naudingut, on kulunud või läheb katki. Edasine sõltub juba sellest, kas toote hülgamise etapp on pandud kasutaja õlale või mitte (Karell 2014: 112).

See, mida tootega pärast tema elutsükli lõppu tehakse, oleneb sellest, milliseid materjale on tootes kasutatud. Osasid materjale on võimalik taaskasutada. (Karell 2014: 115)

3.3. Vahekokkuvõtte moodulitega mängimisest

Modulaarse toote puhul koosneb tervik mitmest väiksemast osast ehk moodulist. Tervikut saab lahti võtta ja selle osasid on võimalik omavahel ümber vahetada, asendada ja uuendada. Modulaarse disaini eeliseks on mitmekülgsus, paindlikkus ja interaktiivsus. Erinevad konfiguratsioonid pakuvad uut väljanägemist või tekitavad juurde lisafunktsioone. Disainides tuleks silmas pidada, et modulaarne toode oleks arusaadav ja kasutajasõbralik.

Modulaarsus muudab toote kestlikumaks, kuna tervikut saab lahti võtta ja osasid parandada või välja vahetada. Kuna modulaarsus pakub mitmekülgeid lahendusi, väheneb vajadus soetada uusi tooteid.

Modulaarses aksessuaaris köidab mind eelkõige mängulisus. Uurides erinevaid mängu temaatikat käsitlevaid teooriaid, leidsin palju seoseid modulaarse aksessuaariga:

Korduse element. Selleks, et mooduleid omavahel ühendada, on vaja leida korduv element, mis seda võimaldaks. Või on moodulid ise korduva vormi/kujuga. Korduv element loob tervikut ja terviklikkust.

Reeglid. Süsteemi kokkupanemiseks on vaja juhiseid/instruktsioone. Instruktsioonid võivad olla raamideks, mille sees avastada ja katsetada uusi konfiguratsioone.

Isiklik eneseväljendus. Kasutaja muutub toote kaasloojaks. Ta saab ise valida, millist tervikut ta loob. Läbi selle on kasutajal võimalik anda tootele endapoolseid tähendusi ja lugusid.

Loovus ja vabadus. Modulaarne aksessuaar on võimaluseks loovuse äratamiseks. Kasutaja saab end väljendada nii nagu soovib. See on tema vabadus ja valik.

Pinge loomise ja hävitamise vahel. Modulaarset toodet saab osadeks võtta ja uuesti tervikuks ehitada.

Mängulisus. Modulaarses disainis peitub mängulisus. Toode pakub võimalust katsetada ja avastada uusi konfiguratsioone.

Ebamäärasus. Modulaarne toode on pidevas disainiprotsessis. Konfiguratsioone võib olla mitmeid.

Nauding. Kasutaja kogeb tootega mängimisel voo seisundit ja eduelamust, kui saab midagi ise luua.

Mitte-tegelikkuse aspekt. Moodulite kombineerimine ei tekita kahjustavaid tagajärgi. Tegelikuse aspekt, kus tagajärjed aga omavad realistlikku tulemust, tekib toote eluea lõpus toote hülgamise etapis. Seda mõjutab paljuski, milliseid materjale on tootes kasutatud ja kas neid on võimalik taaskasutada.

MODULAARSUS

lego

mäng

aju

mõtted

unistused

reaalsus

näen

vorm

see

kus

idee

teostus

materjal

katsun

vaatan

rõõm

hea

kerge

kallistus

hetk

eesmärgist

hetke

saavutus

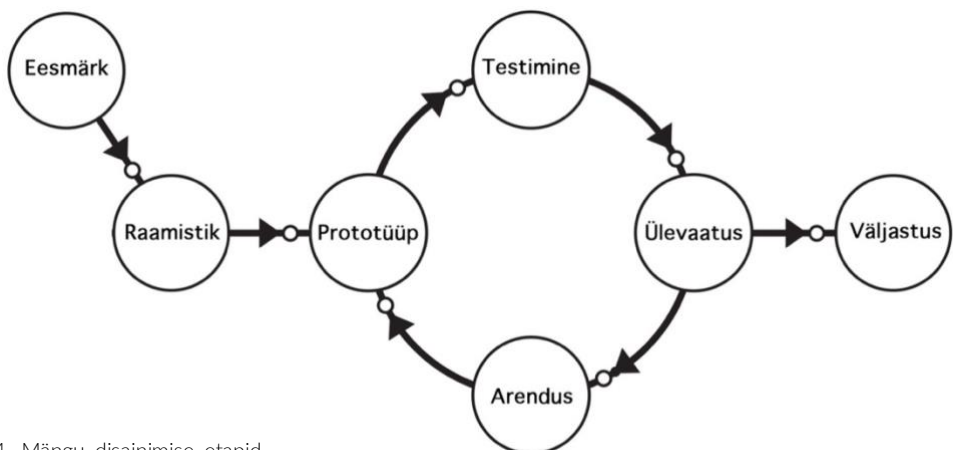
rõõm

4. Mängulise aksessuaari loomine

Kuna modulaarsel aksessuaaril on palju seoseid mänguga, siis julgeksin seda nimetada mänguks. Seetõttu olen mängulise aksessuaari loomisel otsustanud kasutada mängu disainimise meetodit.

Mängu disainimise etapid (Pilt 4):

- Disaini eesmärk (missioon): seatakse projekti eesmärgid, et luua tähendusrikas mäng.
- Miinimum reeglid ja vajalikud ressursid eesmärgi saavutamiseks: visandatakse mängu raamistik, sealhulgas karakterid, rekvisiidid jne.
- Mängitav prototüüp: enamasti tehakse seda paberil, et katsetada mängu disaini varastes staadiumites.
- Mängu testimine: mäng antakse proovimiseks ja hindamiseks; leitakse ebahuvitavad kohad, ülesannetega kaasnevad arusaamatused jne.
- Ülevaatus: vaadatakse üle eesmärk ja mängijate tagasiside, et arendada mängu süsteemi.
- Protsessi kordamine: enne mängu väljastamist korratakse protsessi etappe seni, kuni veendutakse, et mäng on mängitav ja kaasahaarav. (Flanagan 2009: 254-259)



Pilt 4. Mängu disainimise etapid.

Autori illustratsioon.

4.1. Eesmärk

Varasemalt keskendusin aksessuaaride loomisel funktsionaalsusele. Leidsin, et just funktsionaalsus panustab toote kestlikkusele. Magistriõpingute jooksul mõistsin, et peale funktsionaalsuse on vaja midagi enamat, et pikendada toote eluiga. Et kott ei oleks ainult ruumihoidja inimese jaoks olulistele esemetele, vaid muutuks tema sõbraks, igapäevaseks kaaslaseks, nagu nimetab seda Jaana Päeva (2021: 8-9).

Don Normani lugu on sarnane minu omaga. Algselt keskendus temagi toote funktsioonile, kasutusele ja vormile, kuid teadlikkus inimeste emotsioonide mõjust avardas ta maailma. Ta leidis, et lisaks funktsioonile peaksid esemed pakkuma rõõmu, põnevust ja positiivseid tundeid. (2004: 8, 103) Nii tajusin minagi, et aksessuaar võiks peale funktsionaalsuse pakkuda elavat kogemust.

2022. aasta kevadel liitusin Marta Konovalovi juhendatud kursusega “Emotsionaalset kestlik aksessuaar”, mis oli seemneks minu magistritööle. Projekti käigus läks minu peas nii-öelda lambipirn põlema. Selleks, et toote kasutusega pikendada, on vaja tekitada emotsionaalne suhe inimese ja aksessuaari vahel, millest räägib ka J. Chapman (2004: 21). Kuidas aga saan muuta aksessuaari emotsionaalselt kestlikumaks?

Kirjeldan oma kogemust ja olulisi ideid, mida kursuselt kaasa võtsin.

Kursuse raames andis loengut Kanada kunstnik Gary Marke, kes rääkis intuitsioonist ja emotsioonidest - kõigest sellest, mida sõnadega päris täpselt seletada ei saa, vaid on pigem tunnetuslik. Ta andis praktilisi ülesandeid, mille käigus õppisime kogema teadlikumat ühendust asjadega. See kogemus õpetas mulle, et luues esemega suurem ühendus ja sügavam side, on võimalik tekitada objekti vastu empaatia. Kogetav empaatia paneb mõistma, et igal esemel on oma nägu ja lugu, minevik ja tulevik.

Gary Markle: *“If we connect to it, we take care of it.”* (2022)
 (“Kui me loome tootega sideme, siis me hoolitseme selle eest.”)

Selleks, et luua ühendus esemega, on vaja aga aega. G. Markle andis ülesandeid arvestades, et tudengitel oleks aega täielikult keskenduda oma käte vahel olnud objektidele. Nagu peatükis “Emotsionaalne disain” võis lugeda, siis mängib aja faktor olulist rolli emotsionaalse sideme loomisel. Ja elu näitab, et iga suhe süveneb, muutub intensiivsemaks ja tähendusrikkamaks aja jooksul. Mida rohkem aega me millelegi pühendame, seda olulisemaks see objekt meie jaoks muutub.

Kursuse raames tehtud välitöö ülesandeks oli leida mõni maha jäetud või hüljatud toode ning teha analüüs ja uurida toote suhet kasutajaga. Juhuste kokkulangevusel leidsin oma kodus prügikastist ära visatud reisirõhvi (Pilt 5). Teise toote leidsin Balti Jaama Turul *second hand* kaupluses Basaar, kus müüki oli pandud laekataoline käekott (Pilt 6).



Pilt 5. Koduaia prügikastist leitud reisirõhvi.
Autori foto.

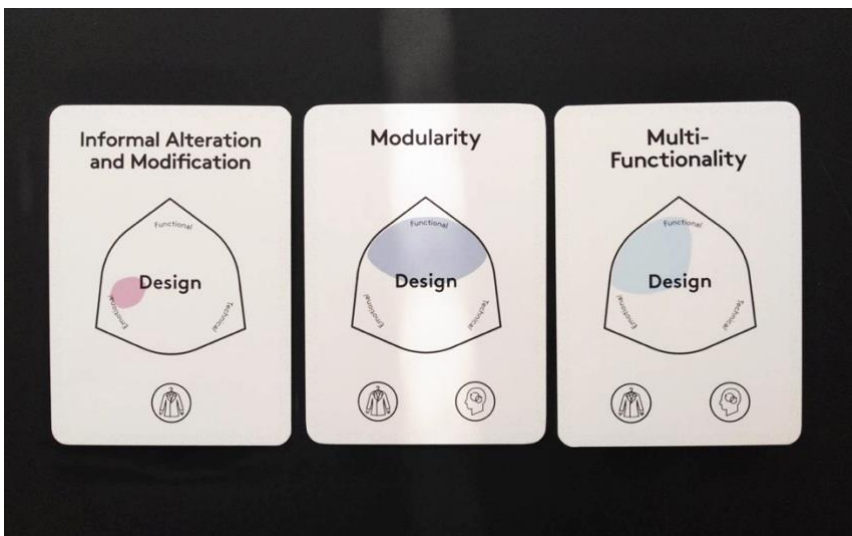


Pilt 6. *Second hand* kaupluses Basaar müüdiv käekott.
Autori foto.

Esemeid analüüsid selgus, et mõlema koti ühiseks nimetajaks oli multifunktsionaalsus ja modulaarsus: reisirõhvit saab kanda nii ratastel kui ka käevangus ning käekott võimaldab vahetada rihmasid. Multifunktsionaalsus ja modulaarsus on märksõnad, mis on mulle südamelähedased ja soovisin kursuse raames disainitavas aksessuaaris nende tegelikkude potentsiaali ära kasutada.

Olles eelnevalt kottide disainis rakendanud modulaarset tehnoloogiat, siis märkasin, et modulaarsus muudab aksessuaari põnevaks ja mänguliseks. Leidsin, et modulaarsuse poolt pakutav mängulisus võiks olla see, mis panustaks emotsionaalse sideme tekkimisele. Uurides lähemalt mängu ja leides seoseid modulaarsusega, leidsin, et modulaarset aksessuaari saab nimetada mänguks. Lisaks loob moodulitega mängimine aega ja ruumi empaatia tekkimiseks aksessuaari vastu.

Selleks, et luua toote kontseptsiooni ja leida viise, kuidas veel on võimalik anda aksessuaarile emotsionaalset väärtust, tutvusin *Sustainable Design Cards* kaartidega. *Sustainable Design Cards*, mille autoriteks on Ulla Raebild ja Karen Marie Hasling, pakuvad informatsiooni ja erinevaid lähenemisi jätkusuutliku disaini loomiseks. Valisin välja lähenemised (Pilt 7), mis on seotud minu plaanitava tootega.



Pilt 5. *Sustainable Design Cards*. Valitud lähenemised mängulise aksessuaari loomiseks.

Autori foto.

Valitud lähenemised disainitava aksessuaarile:

- Modulaalsus: toode koosneb mitmest eraldatavast osast, mida saab kokku panna mitut moodi.
- Eraviisiline toote kohandamine ja muutmine (ingl k *informal alteration and modification*): kasutaja saab ise kohandada ja muuta toodet vastavalt oma vajadustele.
- Multifunktsionaalsus: tootel on mitu funktsiooni. (Sustainable Design Cards)

Mängulise aksessuaari kontseptsiooni märksõnad

paus

valikuvabadus

kaasloome

mängurõõm

Mängulise aksessuaari kontseptsioon

Tavaliselt on koti disainis tehtud kõik otsused kasutaja eest ära ja toode on juba valmis kasutamiseks. Lihtsalt haara kott ja liigu. Minu poolt loodud mänguline aksessuaar on aga võimalus selles kiires maailmas peatuda, võtta paus ja mängida. Võib-olla on see mäng kellegi päevas ainuke loominguline tegevus, kus ennast vabaks lasta. Modulaarse aksessuaariga mängimine loob aega ja ruumi emotsionaalse sideme ja empaatia tekkimiseks.

Modulaarses disainis muutub kasutaja aksessuaari kaasloojaks. Kõigepealt teeb klient valiku, milliseid mooduleid ta soovib soetada ning aja jooksul võib ta oma kollektsiooni uuendada. Kasutaja saab mängida erisuguste konfiguratsioonide ja väljanägemistega ning kohandada aksessuaari vastavalt oma kehale ja vajadustele. Klient väärtustab seda, et saab luua oma väljanägemist.

Lisaks koti tavapärasele funktsioonile, milleks on enda läheduses hoida olulisi esemeid, pakub aksessuaar naudingut mängimisest, avastamisest ja katsetamisest. Rõõmu ja eduelamust sellest, et saab midagi ise luua. Luua erinevaid väljanägemisi, väljendusi, lugusid ja tähendusi.

4.2. Raamistik

Mänguline aksessuaari loomisel on kasutatud modulaarset tehnoloogiat. Toote moodulid toimivad nagu klotsid, millest saab ehitada uut tervikut või luua uusi funktsioone.

Käesolev disainitav modulaarne aksessuaar koosneb:

- Rihmast, mis jaguneb pikemateks ja lühemateks mooduliteks.
- Eri suurustes taskutest, mida saab rihma külge kinnitada. Taskud jagunevad: telefonitasku, väiksem kott koos sisemise kaarditaskuga ja suurem kott koos sisetaskuga.

4.3. Prototüüp

Kuna alustasin projektiga kursusel “Emotsionaalselt kestlik aksessuaar”, siis selle aine raames võtsin fookusesse rihma disaini. Aksessuaari arendasin edasi Marit Ilisoni ja Urmas Lüüsi juhendatud aines “(Düs)funktsioon”, kus valmis prototüüp, mille andsin inimestele testimiseks.

Kirjeldan järgnevalt magistriõpingute jooksul toimunud protsessi: rihma disainimise protsessi ja testimiseks antava prototüübi valmimist.

4.3.1. Modulaarne rihm

Kogu protsess alga rihma disainimisega. Kui tavaliselt alustan modulaarse aksessuaari disainimist kõige suuremast moodulist, milleks on kott, siis seekord alustasin ma protsessi hoopis rihma disainimisega.

Mõtte liikuma saamiseks tegin algust rihma visandamisega (Lisa 1). Korduvate elementide loomiseks kasutasin erinevaid geomeetrilisi kujundeid: ring, kolmnurk ja ruut. Korduvate elementide eesmärk oli leida rihmale kinnitusdetailid, kuhu külge hiljem kotte riputada. Visandid aga ei andnud nii palju tulemust kui materjalis katsetused. Iga projekti puhul olen aga säilitanud kogu informatsiooni, isegi kui see kasutusse ei lähe. See annab võimaluse selle juurde alati tagasi tulla või siis kasutada teiste projektide puhul.

Sketšides paelusid mind kõige enam ringjad detailid. Materjalis katsetusi alustasin rõngastest rihma prooviga (Pilt 8), mis ei näidanud suuremat potentsiaali. Üksteise külge kinnitunud rõngad on segadust tekitavad ja väga jäigad. Soovisin aga rõngas-aasasid edasi kasutada, sest rõnga kuju võimaldab koti karabiini ükskõik mis nurga alt rõnga külge kinnitada. Vajasin ainult rõngaste vahele paindlikumat materjali, et rihm keha küljes liikuda saaks. Katsetasin viise, kuidas materjal ja rõngad ühendada (Pilt 9, 10, 11).



Pilt 8. Materjalis katsetus nr 1.
Autori foto.



Pilt 9. Materjalis katsetus nr 2.
Autori foto.



Pilt 10. Materjalis katsetus nr 3.
Autori foto.



Pilt 11. Materjalis katsetus nr 4.
Autori foto.



Pilt 12. Rihma moodulite prototüübid.

Autori foto.

Materjali katsetustele järgnesid rihma mooduli prototüübid (Pilt 12). Esimene prototüüp koosneb pikemast naharibast, kuhu peale on asetatud kottide kinnitamiseks rõngas-aasad ja otsades on rihmade ühendamiseks karabiinid. Teine prototüüp koosneb lühemast naharibast, mille otstes on rõngas-aasad. Rihmasid ühendatakse rõngas-karabiinide abil. Kotte saab mõlema mooduli puhul kinnitada nii

rõngas-aasade ja -karabiinide külge.

Kursuse lõpuprojektina sai kasutusele võetud mõlemad mooduli mudelid, et luua põnevam rihm. Mudelite erinevus nii vormi, värvi kui ka furnituuride poolest illustreerib, kuidas erinevate moodulite kombineerimisel saab luua isikupärasema aksessuaari.

Tootefotode (Pilt 13) tegemisel oli võimalik rihma enda peal katsetada ja mängida erinevate väljendusviisidega. Mõistsin, et rihm funktsioneerib ka ilma kottideta. Rihma saab kasutada *outfit*-il esteetilise lisaelemendina. Tootefotodel olen kasutanud enda isiklike kotte, mida rihma külge kinnitada.

Rihmaga mängimine ja katseamine võimaldas seda analüüsida. Leidsin rihma plussid ja miinused:

- + Eri suurusega osad võimaldavad rohkem viise rihma keha külge kinnitada ja kohandada.
- + Pööratava peaga karabiine on kerge kasutada.
- Moodulite erisugused poolused segavad rihma kasutamist. Pidevalt peab mooduleid keha peal sättima nii, et need jääksid esteetilised.
- Rõngaskarabiinid on kehal ebamugavad.
- Furnituuride rohkus teeb rihma kaalult raskemaks.



Pilt 13. Modulaarse rihma prototüüp. Fotodel rihma kandmisvõimalused.
Fotod: Martin Hiis.

Rihma arendusega tegelesin kursusel "(Düs)funktsioon", mida juhendasid Marit Ilison ja Urmas Lüüs. Kursus julgustas mind aksessuaari loomisel kasutama tekstuurseid ja põnevaid materjale. Valmis mänguline prototüüp, millega sain edasi liikuda testimise etappi.

Kursuse käigus lihtsustasin rihma ja tegin järgnevad muudatused:

Rihma furnituurid:

Vähendasin furnituuride valikut, et rihm muutuks kergemaks ja mõlemalt poolt samasuguseks.

Otsustasin jätta alles rõngas-aasad ja karabiinid. Otsisin antud projekti jaoks teistsugusemaid karabiine Eesti turult (Lisa 2). Karabiini tingimuseks oli pööratav pea, mis aitab rihmal liikuda ühte- ja teistpidi.

Kuna Eesti turul olevate karabiinide valik on piiratud, siis tulevikus soovin karabiine otsida välisurult või disainida originaalne karabiin. Enda disainitud karabiin lisaks tootele omanäolise detaili, millel on võimalus kujuneda brändile tunnuslikuks elemendiks.

Rihma materjal:

Olen nahaga tegelenud peaaegu kuus aastat. Nahk on kvaliteetne ja vastupidav materjal, millega käib minu jaoks kaasas seletamatu soojus. Seetõttu jätkasin naha kasutamisega, kuigi ma ei välista, et tulevikus võin kasutada ka teisi materjale. Rihma väikene materjalikulu võimaldab ära kasutada erinevaid jääkmaterjale.

Kui oma eelnevas praktikas olen vältinud mustrilisi ja säravaid nahkasid, siis seekord otsisin põnevaid värve ja tekstuure, et tuua aksessuaari mängulisust.

Materjalinäidiste (Pilt 14) abil sain aru, et tekstuursed pinnad pakuvad taktilisust. Kuna moodulitega mängimisel omavad olulist rolli käed ja sõrmed, siis muustrilised pinnad pakuvad stimulatsiooni kimpimismeelele. Lisaks rikastavad 3D mustrid visuaalset poolt.



Pilt 14. Materjalinäidised.

Autori foto.

4.3.2. Mängulise aksessuaari prototüüp

Esmase modulaarse prototüübi (Pilt 15) valmimisel kasutasin ära 3D muustrilist nahka. Kuna naha tekstuur ei võimalda esteetilisi õmblusi, siis kasutasin õmbluste asemel neete.

Rihmade pikkused varieeruvad: on lühem, keskmine ja pikem rihm. Osad rihmad sisaldavad aas+karabiin, osad karabiin+karabiin. Eri furnituuridega moodulid võimaldavad rihmasid mitmekülgsemalt kasutada.



Pilt 15. Mängulise aksessuaari prototüüp laialilaotuna.

Autori foto.

Ajalise piirangu tõttu sisaldab antud prototüüp ühte taskut, milleks on telefonitasku. Kursuse raames valminud prototüüp võimaldas mul liikuda järgmisesse etappi, milleks on toote testimine.

4.4. Aksessuaari testimine ja tagasiside.

Eesmärk

Toote testimise ja tagasiside eesmärk oli teada saada, milliseid mõtteid, tundeid, kogemusi ja tähendusi tekitab modulaarne aksessuaar osalejate seas ning kas nad tajuvad modulaarset aksessuaari mänguna. Lisaks huvitas mind, milliseid loominguilisi konfiguratsioone aksessuaariga saab luua. Kogusin ka informatsiooni toote arendamise osas. Pakkusin neile võimalust toodet avastada, sellega katsetada ja mängida.

Tingimused

Toote testimisel lähtusin mängu ühest olulisest omadusest, milleks on valikuvabadus. Nädalaajalise raami sees sai osaleja ise valida toote kandmissageduse. Et mitte piirata osalejate loominguilisust, pakkusin neile võimalust toodet ise avastada ja sellega katsetada. Palusin osalejatel teha fotod, kui aksessuaari mingil moel kasutavad, et avastada loominguilisi aksessuaari kandmisviise.

Pärast nädala-ajast kasutamist täitsid osalejad tagasiside küsimustiku. Tagasiside küsimused olid vormistatud nii, et need ei suunaks kuidagimoodi osaleja vastust ja osaleja saaks küsimustele vabas vormis vastata. Küsimuste ja tagasisidega saab lähemalt tutvuda peatükis "Lisa 3".

Tulemused

Osalejate esmane reaktsioon modulaarsele aksessuaarile oli positiivne ja pakkus põnevust. Paari osaleja jaoks tekitab moodulite rohkus hirmu ja tüütuse tunnet. Kuid see kadus kohe, kui osalejad hakkasid moodulitega mängima. Tõenäoliselt tekkis hirm seetõttu, et tegemist oli uudse tootega. Inimesed tunnevad hirmu muutuste ja teadmatuse suhtes, pigem eelistatakse tuttavaid tooteid ja tehakse *status quo* valikuid (ehk tulenevalt minevikust või olemasolevast olukorrast) (Cao jt 2011: 173).

Tagasisides kasutatud esmaseid emotsioone kirjeldavad märksõnad:

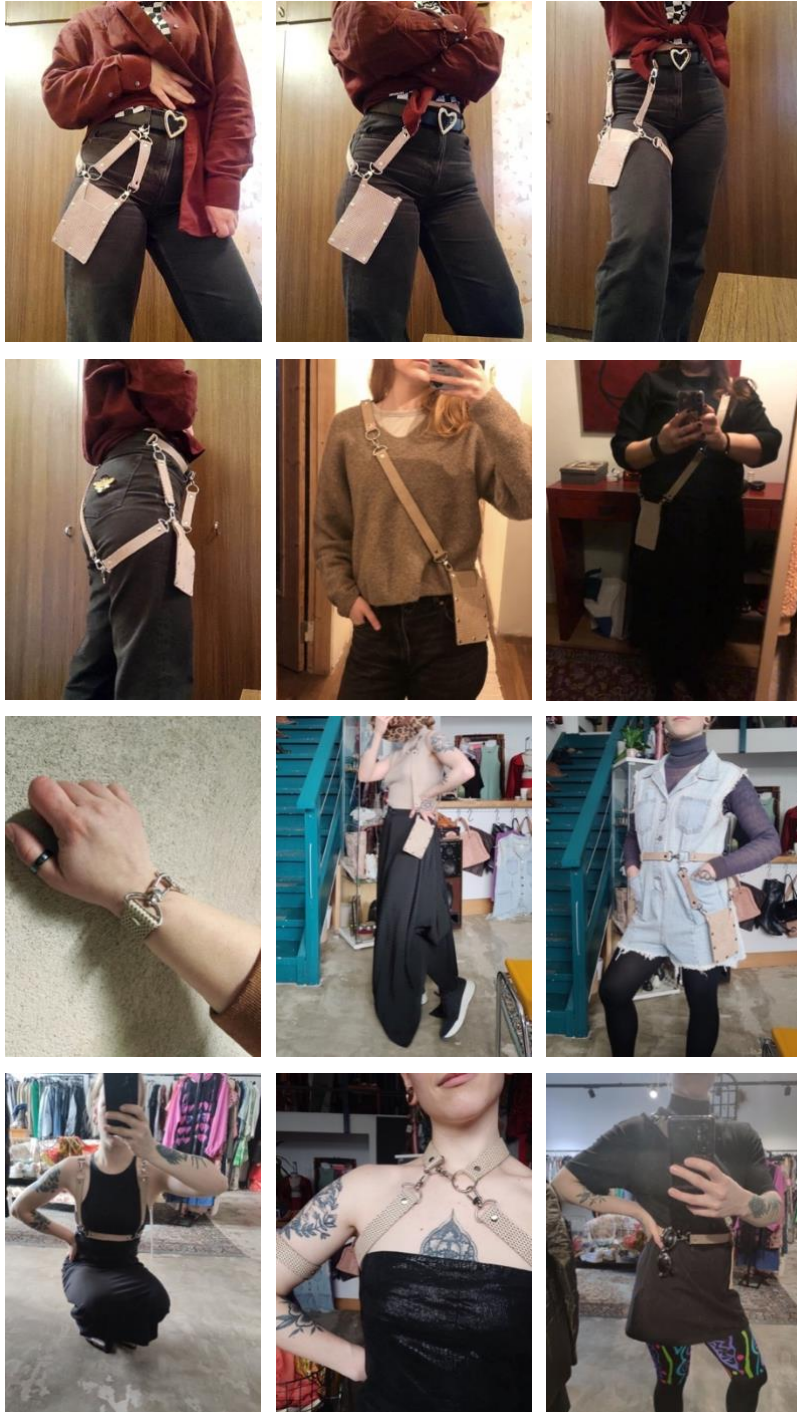
huvitav vahva põnev elevus hirmutav

Lisaks kasutati ka teisi märksõnu:

ilus puhas viimistletud
armas soe võimalusterohke
seksikas pidulik praktiline

Nädala jooksul kanti aksessuaari paar-kolm korda. Põhjuseks toodi kiire elutempo, mis ei lasknud toote kandmisharjumusel tekkida. Sellegipoolest proovisid mõned osalejad ka teisi konfiguratsioone omaette kodus ja töökeskkonnas. Toodet kanti reiekotina, üleõlakotina ja keha aksessuaarina. Eelistatuimaks kandmisviisiks oli üleõlakott.

Palusin osalejatel pilte teha, kui aksessuaari mingil viisil kannavad (Pilt 16). Avastasin uusi viise, kuidas aksessuaari kanda. Näiteks saab seda siduda jala külge, rihma küljes olevate aasade vahele saab riputada prille ning üleõlakoti rihma osa saab teistsugusemalt ja huvitavamalt moduleerida.



Pilt 16. Anonüümsete osalejate fotod modulaarse aksessuaari kasutamisest.

Tunded ja mõtted, mis tekkisid aksessuaari kasutamisel:

Kasutaja nr 1: "Kui kanda ebasümmeetriliselt, siis võib üks kehapool imelikult pingesse minna (mul on kõhukotte diagonaalselt kandes sama tunne). Erinevaid tükke oli alguses hirmutavalt palju, aga kui natuke mängima hakata, siis oli päris lõbus."

Kasutaja nr 2: "Mõnus oli. Siuke kuidagi aktiivsem või rohkem ettevalmistunud või selline tunne. Nagu matkasell natuke - et su asjad on eelkõige funktsionaalsed. Aga see aksessuaar muidugi on ilus ka. Raske kirjeldada aga võibolla nagu enesekindlus sellest, et sulle oluline asi on kindlalt su küljes."

Kasutaja nr 3: "Sain komplimente ..."

Kasutaja nr 4: "Sellega saab päris palju lõbutseda."

Paar osalejat löid seoseid mineviku moeoludega, nt meenutas aksessuaar aega, kui polnud taskuid riiete küljes või hoopis 2010ndate aksessuaare. Teised osalejad nägid aksessuaari rohkem kui funktsionaalse disainina, mis aitab neil mugavalt asju kaasas kanda. Üks osaleja leidis, et aksessuaar on elegantne viis kanda kaasas enda kõige olulisemat eset – telefoni. Teine osaleja tajus aksessuaari enda kaaslasena. Siin joonistub välja kaks paralleeli: ühed, kes tajuvad aksessuaari kui moeelemendina ja teised enda funktsionaalse kaaslasena.

Kogusin toote arendamiseks infot. Järgnevalt toodi välja võimalikud arenduskohad:

- Paigutustega juhend (keeruline on lahendusi mõelda)
- Erinevaid värve, tekstuure (kindlasti klassikaline must)
- Rohkem rihmade pikkuseid.
- Aasad tasku nurkadesse, mis lisaks uusi võimalusi kinnitada rihmade külge.
- Telefonitasku teha suuremaks.

Üldiselt olid inimesed tootega rahul ning see pakkus neile mängurõõmu ja avastamist. Aksessuaari nimetati heaks kaaslaseks. Nädalasest ajast jäi aga väheks, et osalejad saaksid eksperimenteerida mitmete lahendustega. Taskud, mis mahutaks rohkem asju, inspireeriks neid aksessuaari rohkem kasutama.

4.5. Aksessuaari arendamine

Taskud

Kuna modulaarne disain on süstemaatiliselt keeruline, siis jätsin otsustasin taskud luua lihtsalõikelised. Kasutasin selleks klassikalist nelinurgelist formaati.

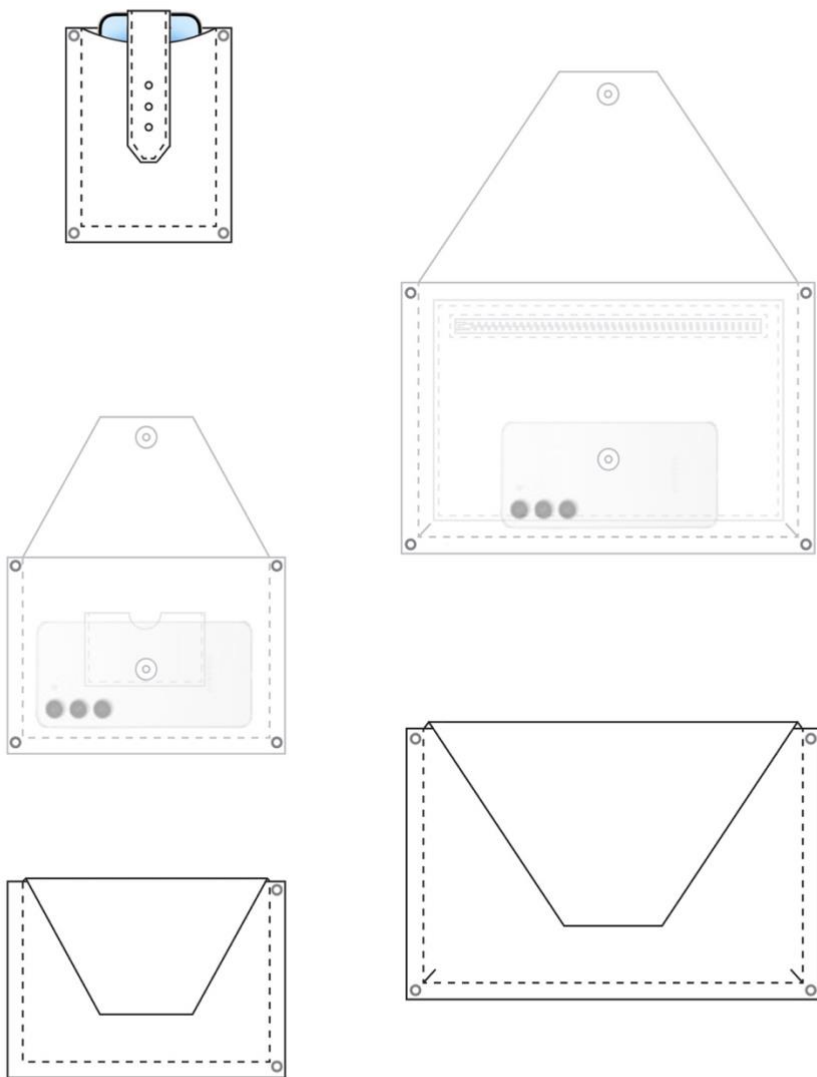
Arvestades kasutajate tagasisidet, on tasku igas nurgas aas, kuhu saab kinnitada rihma. See annab võimaluse kotte rohkematel viisidel kanda. Visandasin aasade jaoks võimalusi (Lisa 5) ja tegin materjalis katsetused (Pilt 17). Katsetuse käigus sain aru, et nahast aasad hakkavad koormuse käigus venima. Selle asemel on mõistlik kasutada metall-aasasid. Et mitte tekitada kottidele palju lisadetaile, töötavad kõige paremini igas nurgas öösid.



Pilt 17. Mängulise aksessuaari taskute aasavõimaluste materjalis katsetused.

Autori foto.

Tasute klapi kuju jaoks tegin visandid (Lisa 4), et leida visuaalselt sobivaim. Klapi kuju jäi nurgeline, mis sobitub tasku enda nurgelise vormiga. Liikusin taskute jooniste (Pilt 18) ja lõigete juurde, mis võimaldas teha taskute prototüüpe. Prototüüpide tegemisel sain paika taskute suurused.



Pilt 18. Mängulise aksessuaari tasku moodulite joonised.

Autori illustratsioon.

Rihmad

Kuna taskute nurkadesse lisasin öösid, siis katsetasin ka rihmamoodulil rõngas-aasade asemel ööse (Pilt 19). Selgus, et karabiine on suure öösi külge keeruline kinnitada. Selleks läheks vaja suuremaid karabiine, mis muudaks rihma furnituurdetaili visuaalselt suuremaks ja kaalult raskemaks. Võimalus oleks suure öösi asemel kasutada väikest öösi, aga see ei oleks laia rihma peal esteetiline.

Et siiski minimaliseerida furnituuride rohkust, proovisin rõngas-aasade asemel D-aasasid (Pilt 20), mis muutsid rihma visuaalselt harmoonilisemaks. Lisaks sarnaneb D-aas karabiini kujuga, mis toob tervikusse kordust ja ühtsust.



Pilt 19. Rihma kinnituse katsetus öösisga.

Autori foto.



Pilt 19. Rihma kinnituse katsetus D-aasaga.

Autori foto.

4.6. Mängulise aksessuaari kandmisvõimalusi

Magistritöö raames valmis kahest värvist moodulite prototüübid, mida saab omavahel kombineerida. Lisasin aksessuaari komplekti keskmise ja suurema tasku. Fotod mängulise aksessuaari kandmisviisidest (Pilt 21, 22) funktsioneerivad visuaalse kasutusjuhendina.

Aksessuaari moodulitel on lisafunktsioone. Näiteks on võimalik rihma moodulideid kasutada olemasolevate kottide rihmade vahetamiseks või asendamiseks. Lisaks saab kasutada rihma moduleid kui esteetilise lisaelemendina või ehtena, võõna, võtmehoidjana vms.



Pilt 21. Mäng modulaarse aksessuaari kandmisviisidega.

Fotod: Martin Hiis.



Pilt 22. Mäng modulaarse aksessuaari kandmisviisidega.
Fotod: Martin Hiis.

Kokkuvõte

Minu magistritöö eesmärk on uurida, kuidas modulaarsuse poolt pakutav mängulisus saab muuta aksessuaari emotsionaalselt kestlikumaks ja seeläbi keskkonnaalaselt jätkusuutlikumaks? Oma erialases praktikas olen keskendunud modulaarse tehnoloogia kasutamisele aksessuaaridisainis ja leian, et modulaarsusega kaasnev mängulisus on see, mis toetab kasutaja ja toote vahelist emotsionaalse sideme loomist.

Inimesed teevad otsuseid ja valikuid lähtuvalt emotsioonidest ning otsivad ellu põnevust ja elamusi. Emotsionaalset disaini uurides leidsin, et toote kasutamise kogemuses omavad olulist rolli lisaks funktsionaalsusele inimese tunded ja mõtted. Tuleb silmas pidada, et disainides toodet, on võimalik disainida hoopis tähendusriikast kogemust.

Disainides on võimalik teadlikult kasutada ära inimese tajusid. Moetööstuses ja aksessuaaridisainis on visuaalsel tajul ja puudutusel suur roll, mida pidasin silmas ka aksessuaari disainimisel. Selleks kasutasin materjalina tekstuurseid pindasid, mis pakuvad taktilist stimuleerimist.

Kvaliteetsed materjalid aitavad kaasa kestlikusele, kuid eseme kulumist ja vananemist mõjutab ehk veelgi rohkem see, kuidas eset kasutatakse. Käesoleva aksessuaari materjalideks on nahk ja metall furnituurid. Lisaks aitab toodet hoida teadlikkuse tõstmine toote kasutamise ja hooldamise kohta.

Mäng on osa emotsionaalsest disainist ning pakub inimestele elamust. Mängu abil saab võimendada inimese tundeid. Mängimine aitab võtta tavaelust paus, olla hetkes ning vaba igasugustest kohustustest. Uurides mängu omadusi ja sidudes need modulaarse aksessuaariga, leidsin palju ühisjooni:

- Korduse element. Mängu kordamine ja korduvate detailide kasutamine modulaarses disainis.
- Reeglid. Reeglid on raamid, mille sees mäng toimub. Modulaarses disainis on selleks raamiks toote kasutusjuhend või instruksioonid.

- Isiklik eneseväljendus. Modulaarse tootega muutub kasutaja toote kaasloojaks. Ta saab ise valida, milliseid konfiguratsioone kasutada.
- Loovus ja vabadus. Piiramatud võimalused modulaarse aksessuaariga end väljendada.
- Pinge loomise ja hävitamise vahel. See peegeldub modulaarse aksessuaari pidevas kokkupanemises ja lahtivõtmises.
- Mängulisus. Võimalus eksperimenteerida ja katsetada.
- Ebamäärasus. Modulaarne toode on pidevas disainiprotsessis.
- Nauding. Rõõm moodulitega mängimisest ja eduelamus millegi ise loomisest.

Seega võib nimetada modulaarset aksessuaari disainitud mänguks. See ajendas mind ka kasutama mängulise aksessuaari loomisel mängu disaini meetodit, sest lisaks tootele disainin ma mängu.

Modulaarne aksessuaar on mäng, mis annab kasutajale võimaluse peatuda ja võtta hetk endale. Kõigepealt on tal vabadus valida, milliseid osasid soetada ja seejärel panna oma loomingulisus tööle, et luua tervik. Mõne inimese päevas võib see mäng olla ainuke loominguline tegevus. Mänguline aksessuaar pakub aega ja ruumi emotsionaalse sideme tekkimiseks.

Modulaarne aksessuaar on pidevas disainiprotsessis, sest kasutaja osaleb aksessuaari kaasloomes. Disainerina ei soovi ma kõiki otsuseid kasutaja eest ära teha, vaid pakkuda ka kasutajale otsustamisvõimalust ja vastutust, sest väärtustan valikuvabadust. Läbi modulaarsuse poolt pakutud kaasloome ja mängulisuse tekib kasutajal võimalus lisada tootele isiklike tähendusi ja lugusid.

Mängule omane ebamäärasus muudab modulaarse aksessuaari huvitavamaks. Konfiguratsioone võib olla mitmeid ja kasutajal on võimalus moodulitega eksperimenteerida. Seda näitas ka toote kasutamise tagasiside, kus paar osalejat kasutas rihma moduleid ilma taskuta. Seeläbi muutus aksessuaari funktsioon asjade kaasas kandmise asemel hoopis esteetiliseks lisadetailiks. Käesoleva töö raames loodud mänguline aksessuaar demonstreerib, et inimese loomingul ei ole piire.

Kiindumussuhte loomisel on tugevaks faktoriks aeg. Ajaga muutub suhe toote ja inimese vahel sügavamaks. Modulaarse aksessuaariga soovin juhtida tähelepanu kiires elutempos puhkamisele, mängimisele ja kohal olemisele. Mängimine võimaldab omakorda inimesel luua lähedasemat kontakti aksessuaariga.

Toote testimise raamistiku seadmisel lähtusin valikuvabadusest, mis on mängu üheks oluliseks tunnuseks. Osaleja võis ise otsustada kui tihti või kuidas ta aksessuaari kannab. Üks eesmärkidest oli märgata, kas kasutaja tajub modulaarset aksessuaari mänguna. Seda toote testimise tagasiside näitas, sest osalejad kirjeldasid toote kasutamise protsessi kui mängimist. Tagasisidest selgub, et osalejatele pakkus toode põnevust ja elevust, kuid moodulite rohkus tekitas esmapilgul ka hirmu. Hirmutunne kadus kohe, kui osalejad hakkasid tootega mängima.

Magistritöö raames läbi viidud kasutajauuring andis esimese sisendi ning saadud tagasisidest lähtuvalt on tulevikus plaanis katseid kasutajatega teha pikema aja jooksul.

Magistritöö raames saadud ideid ja teadmisi plaanin kasutada oma edasises loometegevuses. Lisaks toote funktsionaalsusele soovin keskenduda emotsionaalse väärtuse loomisele, disainides inimesele põnevat kogemust. Soovin tuua inimeste ellu rohkem rõõmu ja kergust. Kavatsen jätkata mulle südamelähedaseks saanud modulaarse tehnoloogiaga ning arendada edasi olemasolevaid disaine.

Summary

Emotionally Durable Design Based on Modularity

Supervisors: Marta Konovalov (Põldma) and Merle Visak

The aim of this MA project was to investigate how can playfulness offered by modularity make an accessory emotionally durable and thus more environmentally sustainable? In my creative practice I have focused on the use of modular technology in accessory design. I found that the playfulness associated with modularity supports the creation of an emotional connection between the user and the product.

People make decisions and choices based on their emotions and look for exciting experiences in their lives. While researching emotional design I discovered that in addition to functionality, human feelings and thoughts play an important role in the experience of using a product. It should be kept in mind that when designing a product, it is possible to design a meaningful experience.

In design it is possible to consciously rely on human senses. In the fashion industry and accessory design, visual sense and touch play a big role, which I also had in mind when designing the accessory. This is the reason I used materials with textured surfaces that provide tactile stimulation.

Quality materials contribute to durability, but how an item is used affects how it ages. The materials of this accessory are leather and metal details. In addition, spreading awareness about product use and care helps to extend the lifespan of the product.

Play is a part of emotional design and offers people an experience. Play helps to amplify the user's feelings. Playing helps to take a break from ordinary life, to be in the moment and free from any obligations. Studying the characteristics of the play and comparing them with the modular accessory, I found many commonalities:

- Element of repetition. Repetition of play and use of repetitive details in modular design.
- Rules. Rules are the framework of the game. In modular design the product's user manual or instructions are included in the frame.
- Personal self-expression. With a modular product the user becomes a co-creator of the product. They can choose which configurations to use.
- Creativity and freedom. Unlimited possibilities to express yourself with a modular accessory.
- The tension between creation and destruction. This is reflected in the constant assembly and disassembly of the modular accessory.
- Playfulness. The opportunity to experiment and test.
- Unpredictability. The modular product is in a continuous design process.
- Pleasure. The joy of playing with modules and the success creating something by themselves.

Thus, the modular accessory can be called a designed play. Therefore I used the process of game design for designing the playful accessory, because in addition to the product, I design the game.

The modular accessory is a game that gives the user the opportunity to stop and take a moment for themselves. The user has freedom to choose which parts to purchase, and then put creativity to work for putting together their own whole. In some people's day, this play may be the only creative activity. The playful accessory offers time and space for emotional connection.

A modular accessory is in a continuous design process, because the user participates in the co-creation of the accessory. As a designer I don't want to make all the decisions for the user but also offer the user the opportunity to make decisions and take responsibility, because I value freedom of choice. Through the co-creation and playfulness offered by modularity, the user has the potentiality to add personal meanings and stories to the product.

Unpredictability of the game makes the accessory more interesting. There can be several configurations and the user has the opportunity to experiment with the modules. This was also demonstrated by product usage feedback where a few participants used the strap modules without the pocket. Thus, instead of carrying things, the function of the accessory turned into an additional aesthetic detail. The playful accessory created for this project shows that there are no limits to human creativity.

Time is a strong factor influencing the relationship. Over time, the relationship between the product and the person becomes deeper. With a modular accessory I want to bring attention to taking a break, playing and being present in the fast pace of life. Playing, in turn, allows a person to establish closer contact with the accessory.

The framework for product testing is based on freedom of choice, which is one of the important features of the game. The participants could decide for themselves how often or which way they wear the accessory. One of the goals was to notice whether the user perceives the modular accessory as a game. This was demonstrated by feedback from product testing, as participants described the process of using the product as playing with it. Based on the feedback results, the product offered excitement to the participants. Even though at first glance the product brought up fear due to the abundance of modules, that feeling disappeared as soon as the participants started playing with the product.

The product testing carried out as part of the master's thesis was the first input. Based on the received feedback I plan to continue with the product testing giving the users a longer period.

I will follow the ideas and knowledge gained from MA project in my further creative work. In addition to product functionality, I want to focus on creating emotional value by designing a fun experience for people. I want to bring more joy and lightness into people's lives. I intend to continue with the modular technology that has become close to my heart and further develop existing designs.

Kasutatud kirjandus

Alexander, Rebecca jt. (2021). The Neuroscience of Positive Emotions and Affect: Implications for Cultivating Happiness and Wellbeing. – *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, vol. 121, lk 220-249.

Brown, Stuart. (2008). Play is more than just fun. – *TED Talk*. Video, 26 min, 43 sek.
https://www.ted.com/talks/stuart_brown_play_is_more_than_just_fun (vaadatud 10. II 2023).

Brown, Stuart; Vaughan, Christopher. (2010). *Play: How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*. New York: Penguin Group.

Cao, H. Henry jt. (2011). Fear of the Unknown: Familiarity and Economic Decisions. – *Review of Finance*, vol. 15, iss. 1, lk 173–206.

Carse, James. (1986). *Finite and Infinite Games*. New York: The Free Press.

Chapman, Jonathan. (2015). *Emotionally Durable Design. Objects, Experiences and Empathy*. 2nd ed. London, New York: Routledge, Taylor & Francis Group.

Chen, Ying; Li, Meng-Mi. (2018). Modular design in fashion industry. – *Journal of Arts and Humanities*, vol. 7, iss. 3, lk 27-32.

Costikyan, Greg. (2013). *Uncertainty in Games (Playful Thinking)*. London: The MIT Press.

De Castro, Orsola. (2021). *Loved Clothes Last: How the Joy of Rewearing and Repairing Your Clothes Can Be a Revolutionary Act*. London: Penguin Life.

Design Academy Eindhoven. *Graduation projects. Adrianus Kundert van Nieuwkoop „Ripering Rugs“*, 2015.

<https://www.designacademy.nl/p/study-at-dae/graduation-show/graduation-projects/adrianus-kundert-van-nieuwkoop> (vaadatud 13. II 2023).

Dewar, Gwen. (2014). The cognitive benefits of play: Effects on the learning brain. – *Parenting Science*.

<https://parentingscience.com/benefits-of-play/> (vaadatud 20. X 2022).

Fink, Eugen. (2016) [2010]. *Play as Symbol of the World: And Other Writings*. Transl. I. A. Moore; C. Turner. Bloomington: Indiana University Press.

Gant, Nick. (2011). Flip-Flotsam and Jetsam. – *Community 21. Wiki-Waste-Workshop (South Africa)*.

https://community21.org/partners/wikiwasteworkshop/directory/waste_development_projects/10925 (vaadatud 28. II 2023).

Huizinga, Johan. (2003) [1985]. *Mängiv inimene: Kultuuri mänguelemendi määratlemise katse*. Tlk. M. Sirkel. Tallinn: Varrak.

Ilison, Marit. (2020). Keha ja ruum. – *Ööülikool*. Raadiosaade, 44 min 50 sek. Eesti Rahvusrhiiv, Vikerraadio.

<https://vikerraadio.err.ee/1030741/ooulikool-marit-ilison-keha-ja-ruum> (vaadatud 29. XI 2022).

Karell, Essi. (2013). Planned Continuity: Multi-Life Garments through Modular Structures & Supplemental Services. – Niinimäki, Kirsi. (ed.). *Sustainable Fashion: New Approaches*. Helsinki: Aalto University, lk 110-123.

<https://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/13769> (vaadatud 02. XII 2022).

Kaupmees, Hele-Mai. (2012). *Põhikooli õpetajate ja õpilaste tõlgendused mängude kasutamisest õppetöös ja kasvatuses*. Magistritöö. Tartu: Tartu Ülikool.

<https://dspace.ut.ee/handle/10062/30063> (vaadatud 02. XII 2022).

Koo, Helen. (2012). *Design Functions in Transformable Garments for Sustainability*. Doktoritöö. Minnesota: University of Minnesota.

<https://www.proquest.com/openview/d4ebe47e31f94321729871caea0fba63/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750> (vaadatud 13.II 2023)

Lindström, Martin. (2005). *Brand Sense: How to Build Powerful Brands Through Touch, Taste, Smell, Sight and Sound*. New York: Free Press.

Margolin, Victor. (2008) [2002]. Tootekogemus. – *Tehislikkuse poliitika. Artikleid disainist ja disainiuuringutest*. Tlk. I. Ruudi. Tallinn: Eesti Kunstiakadeemia, lk 48-69.

Markle, Gary. (2022). Külalislektori loeng kursuse “Emotsionaalselt kestlik disain” raames, Eesti Kunstiakadeemia, Tallinn, 09. III.

Mower, Sarah. (2023). Schiaparelli Spring 2023 Couture. – *Vogue Runway*., 23. I. <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2023-couture/schiaparelli> (vaadatud 30. I 2023).

Niinimäki, Kirsi. (2010). Eco-clothing, consumer identity and ideology. – *Sustainable Development*, vol. 18, iss. 3, lk 150-162.

Norman, Donald A. (2004). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. New York: Basic Books.

Päeva, Jaana. (2021). *Everyday Companions. Meaning-Making Process Through Handbag Design*. Doktoritöö. Tallinn: Eesti Kunstiakadeemia. <https://eka.entu.ee/public-thesis/entity-429485/paeva-jaana-everyday-companions-igapaevased-kaaslased> (vaadatud 29. III 2023).

Richins, Marsha L. (1994). Valuing things: The public and private meanings of possessions. – *Journal of Consumer Research*, vol. 21, iss 3, lk 504–521. <https://psycnet.apa.org/record/1995-19558-001> (vaadatud 10. II 2023).

Sicart, Miguel. (2014). *Play Matters*. London: The MIT Press.

Sonego, Monique; Echeveste, Márcia; Galvan Debarba, Henrique. (2018). The role of modularity in sustainable design: A systematic review. – *Journal of Cleaner Production*, vol. 176, no. 1, lk 196-209.

Sustainable Design Cards. Modularity.

<https://sustainabledesigncards.dk/modularity/> (vaadatud 24. II 2023).

The National Institute for Play. Scientific Disciplines Researching Play.

<https://www.nifplay.org/play-science/scientific-disciplines-researching-play/> (vaadatud 12. II 2023).

Unt, Liina. (2005). Rekvisiit ja mänguasi. – *Kunstiteaduslikke Uurimusi*, kd 14 (2/3), lk 36-49.

Valenti, Cyril; Riviere, Joseph. (2008). *The concept of Sensory Marketing*. Halmstad: Högskolan i Halmstad/Sektionen för Ekonomi och Teknik (SET).

<http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A238806&dswid=6772>
(vaadatud 30. I 2023).

Van Leeuwen, Lieselotte; Westwood, Diane. (2008). Adult play, psychology and design. – *Digital Creativity*, vol. 13, no. 3, lk 151-161

Vankerschaver, Clara. (2017). A Way of Doing. Use, Durability and Textiles. – *PLAIN / PURL*. Issue 1. KASK / School of Arts Gent, lk 41-51.

http://www.claravankerschaver.be/wp-content/uploads/2017/05/text_EN.pdf
(vaadatud 22. III 2023).

Zosh, Jennifer jt. (2017). Neuroscience and learning through play: a review of the evidence. – *The Lego Foundation*.

Piltide viited

Pilt 1. Nick Gant ja Tanya Dean "*Flip-Flopsam and Jetsam*", 2011.

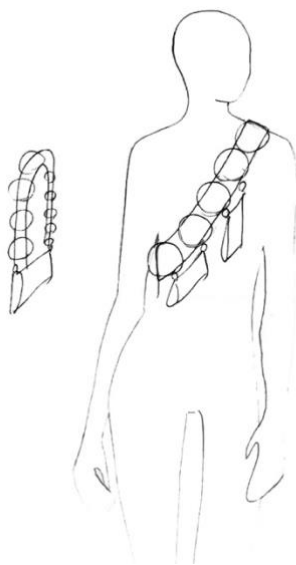
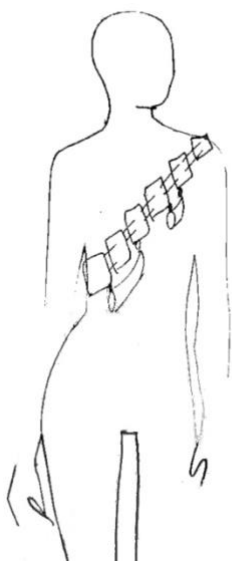
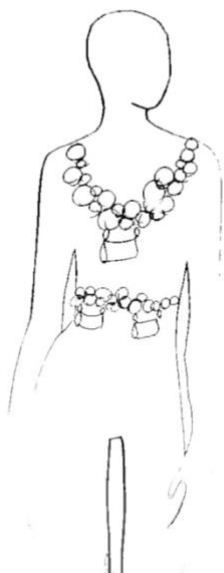
https://community21.org/partners/wikiwasteworkshop/directory/waste_development_projects/10925 (vaadatud 28. II 2023).

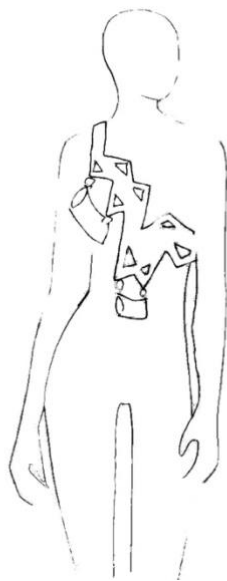
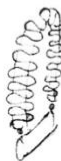
Pilt 2. Adrianus Kunderti lõputöö projekt "*Ripening Rugs*", 2015. Foto: Mischa Haller.

<https://www.designacademy.nl/p/study-at-dae/graduation-show/graduation-projects/adrianus-kundert-van-nieuwkoop> (vaadatud 13. II 2023).

Lisad

Lisa 1. Esmased visandid





Autori illustratsioonid.

Lisa 2. Karabiinid Eesti turul



Trixel.

(<https://www.trixel.ee/karabiinid-2-2/>)



Karnaluks.

(<https://shop.kl24.ee/karabiin-swivel-lach-jousilukko/0/readmore/37918/&lng=11/>)

Lisa 3. Modulaarse aksessuaari kasutamise tagasiside

Milline oli sinu esimene reaktsioon tootele?

Kasutaja nr 1: "Ilus, huvitav, mu esimene mõte oli teha sellest puusa/reiekott, sest olen seda pikalt tahtnud, aga samas tükke oli üsna palju mis oli päris hirmutav."

Kasutaja nr 2: "VAHVA! Ma ei oodanud tegelikult üldse, et nii palju tükke on, aga see on tegelikult loogiline. Tekitas põnevust ja hakkasin kohe sorteerima, et millise eri pikkusega tükid siis mul mängimiseks on. Ja kuidagi puhas ja uus ja viimistletud, nägi välja ja käes ka mõnus."

Kasutaja nr 3: "Armas, soe, võimalusterohke, seksikas, pidulik, praktiline. Elevust tekitav."

Kasutaja nr 4: "Esialgul tundus, et kõike on liiga palju ja tekkis selline tüütuse tunne. Aga pärast mängides oli juba põnev."

Kui tihti kandsid toodet? Põhjenda valikut.

Kasutaja nr 1: "Väga harva, sest mu telefon ei mahtunud sinna sisse ja mul polnud muud mida mul oleks vaja olnud niimoodi kanda."

Kasutaja nr 2: "Kokku *circa* 2-3 korda. Oleksin tahtnud kauemaks maha istuda ja eri variante proovida, aga elutempo on praegu kiire ja mitte eriti uusi harjumusi/improvisatsiooni soosiv."

Kasutaja nr 3: "Üle päeva, sh pidulikul sündmusel. Üle päeva selle tõttu, et polnud tekkinud harjumust. Pidulikul sündmusel selle tõttu, et mul ei olnud taskuid, kuhu asju panna ja kotti ei tahtnud võtta, et käed oleksid vabad. Samal ajal oli ta monotoonse riietuse juures kena lisand, nagu ehe."

Kasutaja nr 4: "Paar päeva. Mõnel päeval proovisin tööl olles ka eri lahendusi kehal."

Kuidas sa toodet kandsid?

Kasutaja nr 1: "Reiekotina erinevate paigutustega."

Kasutaja nr 2: "Mõlemal korral ikka terve päeva kui väljas olin, umbes 8-9 tundi? Kontoris istudes vahepeal võtsin vist ära sest ma koguaeg vahetan kihte mis mul seljas on (kampsun sega ja ära ja selga ja ära) ja siis jäi ette."

Kasutaja nr 3: "Peaasjalikult kotina üle rinnaku nn postiljon."

Kasutaja nr 4: "Riiete peal aksessuaarina."

Milliseid kandmisviise eelistasid?

Kasutaja nr 1: "Reiel."

Kasutaja nr 2: "Mu lemmik oli tüüpiline üle-õla viis. Mul sattusid esimese korraga juhuslikult kokku sellised tükid, et pikkus oli minu jaoks ideaalne. Ja riietega istus kõige paremini, mul oli too päev lohvakas kampsun ja siis aksessuaar selle peal andis mõnusalt mingit vormi/raamistikku."

Kasutaja nr 3: "Postiljonina."

Kasutaja nr 4: "Eelistasin üle õla kotina kasutada. Kuhugi peole minnes saaks sellest mingi rihmalaade kehaehte teha."

Palun kirjelda tundeid ja mõtteid, mis tekkisid toote kasutamisel.

Kasutaja nr 1: "Kui kanda ebasümmeetriliselt, siis võib üks kehapool imelikult pingesse minna (mul on kõhukotte diagonaalselt kandes sama tunne). Erinevaid tükke oli alguses hirmutavalt palju, aga kui natuke mängima hakata, siis oli päris lõbus."

Kasutaja nr 2: "Mõnus oli. Siuke kuidagi aktiivsem või rohkem ettevalmistunud või selline tunne. Nagu matkasell natuke - et su asjad on eelkõige funktsionaalsed. Aga see aksessuaar muidugi on ilus ka. Raske kirjeldada aga võibolla nagu enesekindlus sellest, et sulle oluline asi on kindlalt su küljes. Vahepeal oli naljakas *sense of relief*, kui hakkasin telefoni harjumuspäraselt käekotist otsima aga see hoopis oli mu küljes. Kindlasti ka kihk proovida eri viise seda selga panna, kahju, et ei jõudnud rohkem eksperimenteerida. Korra ma panin ta küll selga nagu seljakoti aga selle põhilise koti siis ettepoole. See oli lahe aga mul ei tulnud pähe olukorda millal seda kasutada, niiet ma nii väljas ei käinud. Aga see katsetamise värk on tore. Läbi pükste vööaasade kandsin ka, aga see ei tundunud nii funktsionaalne ega kena mu enda maitse mõttes."

Kasutaja nr 3: "Sain komplimente, et mis see on. Ja siis selgitada, et tegemist on modulaarse aksessuaariga, mis on praktiline."

Kasutaja nr 4: "Sellega saab päris palju lõbutseda."

Milline lugu, mõte või tähendus on sul seoses tootega?

Kasutaja nr 1: "Natuke meenutas vana aega kui taskud polnud riiete külge õmmeldud vaid eraldi esemed."

Kasutaja nr 2: "Ma arvan kõige meeldejäävam oligi siis kui kandsin teda üleõla, see oli esimene kord ja ma käisin mitmes kohas asju ajamas ja siis tajusin seda enda kaaslasena kõige rohkem."

Kasutaja nr 3: "Hea võimalus hoida elegantselt olulist vidinat- telefoni- keha lähedal ja nn kohe saadaval. Et ei unustaks seda kuskile. Ühtlasi kanda silmapaistvat eset."

Kasutaja nr 4: "Meenutab aksessuaare, mis olid 2010datel moes."

Mida soovitaksid modulaarse toote juurde, et see täidaks su vajadusi? (Nt eritüüpi taskuid, muid värve või materjale, juhendit jne)

Kasutaja nr 1: "Juhend erinevate paigutustega oleks hea, sest praegu oli üsna keeruline ise lahendusi mõelda. Erinevad värvid ja mustrid/tekstuurid oleksid ka head, nt soliidne must."

Kasutaja nr 2: "Mõni *strap* võiks olla reguleeritava pikkusega. Võibolla sellel põhilisel kotil võiks igas nurgas olla aas karabiini jaoks, avaks rohkem võimalusi. Üldiselt tahaks, et oleks rohkem ja suuremaid kotte/paunasid, mida külge riputada, et ma saaks oma käekotist üldse lahti kui seda aksessuaari kasutan. :)"

Kasutaja nr 3: "Telefoni *case* koos nupuga/sõrmusega oli natuke keeruline sisse ja välja võtta. Vb saab parandada mudelit koti osas selliselt, et telefon läheks sisse ja tuleks välja libedamalt. Või lausa oleks osa ekraani nähtaval ja kohe reageeritav, kotist välja võtmata, kõnele v teatele. Rihmad olid väga hea pikkusega, et minusugusele kehale sobisid hästi."

Kasutaja nr 4: "Võiks olla rohkem valikuid pikkuse, värvi osas. Vb võiks mingid teised karabiinid olla. Telefoni kott võiks suurem olla. Telefoni taga olev nupp takistas telefonil libedalt kotti minna."

Kuidas kommenteerid nädalajaast toote kasutamist?

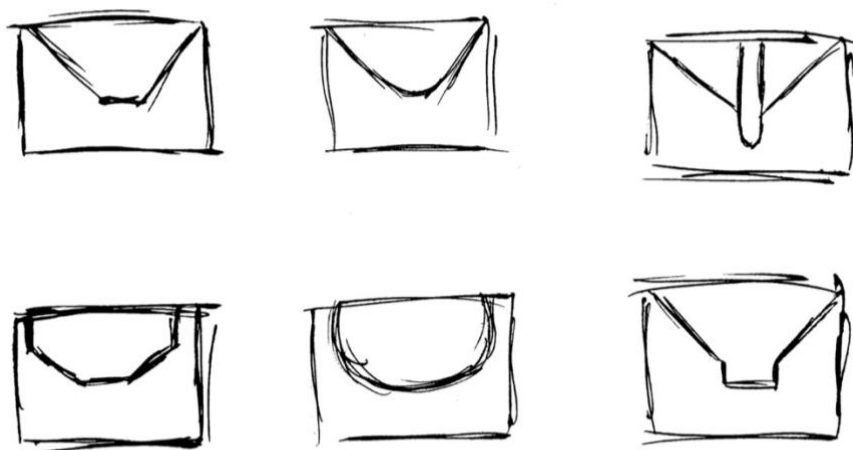
Kasutaja nr 1: "Väga hea toode, kahjuks minu telefon ei mahtunud."

Kasutaja nr 2: "See oli tore kaaslane! Nagu mainitud, oleks tahtnud rohkem eksperimenteerida aga ise ei jõudnud korralikult maha istuda sellega, kokku proovisin vist 3 eri konfiguratsiooni ainult. Kui sisse oleks mahtunud rohkem, siis oleks ka ehk motiveerivam olnud seda rohkem kasutada."

Kasutaja nr 3: "Tegemist on asjaliku tootega, sest selle saab seada enda keha kuju arvestades sobivaks. Nõuab veidi "mängimist" ja proovimist, aga tulemus on seda väärt."

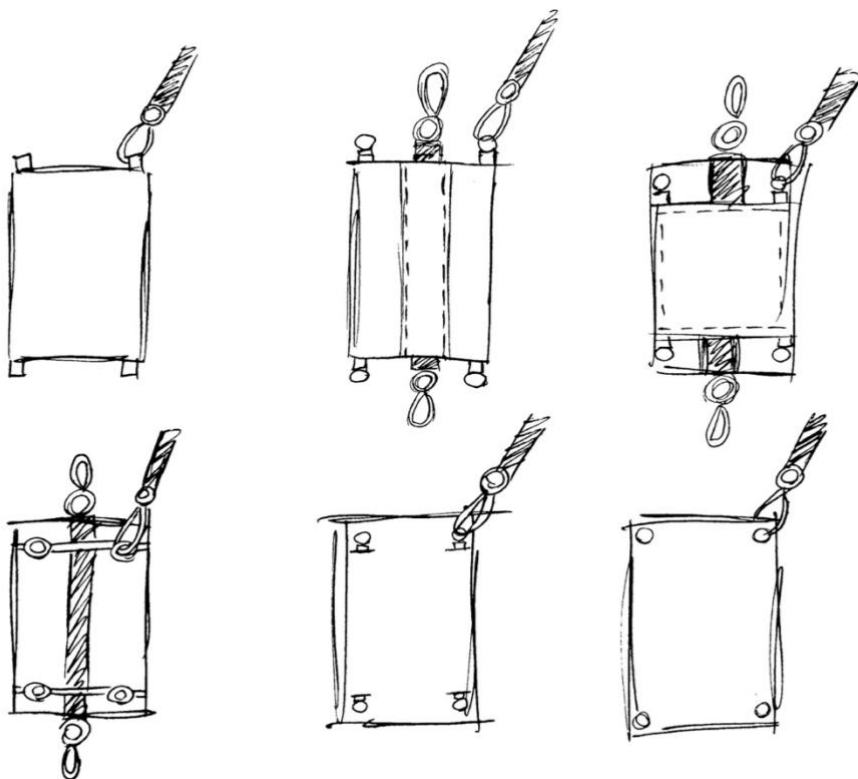
Kasutaja nr 4: "Lõbus. Sai katsetada midagi uut."

Lisa 4. Tasku klapi visandid



Autori illustratsioonid.

Lisa 5. Visandid tasku aasade võimalustest



Autori illustratsioonid.

Autorideklaratsioon

Kinnitan, et:

1. käesolev magistritöö on minu isikliku töö tulemus, seda ei ole kellegi teise poolt varem (kaitsmisele) esitatud;
2. kõik magistritöö koostamisel kasutatud teiste autorite tööd (teosed), olulised seisukohad ja mistahes muudest allikatest pärinevad andmed on magistritöös nõuetekohaselt viidatud;
3. luban Eesti Kunstiakadeemial avaldada oma magistritöö repositooriumis, kus see muutub üldsusele kättesaadavaks interneti vahendusel.

Ülaltoodust lähtudes selgitan, et:

- käesoleva magistritöö koostamise ja selle sisalduvate ja/või kirjeldatud teoste loomisega seotud isiklikud autoriõigused kuuluvad minule kui magistritöö autorile ja magistritööga varalisi õigusi käsutatakse vastavalt Eesti Kunstiakadeemias kehtivale korrale;
- kuivõrd repositooriumis avaldatud magistritööga on võimalik tutvuda piiramatul isikute ringil, eeldan, et minu magistritööga tutvuja järgib seadusi, muid õigusakte ja häid tavasid heas usus, ausalt ja teiste isikute õigusi austavalt ning hoolivalt.

Keelatud on käesoleva magistritöö ja selles sisalduvate ja/või kirjeldatud teoste kopeerimine, plagieerimine ning mistahes muu autoriõigusi rikkuv kasutamine.

15.05.2023

(kuupäev)

Liis Tisler /allkirjastatud digitaalselt/

(magistritöö autori nimi ja allkiri)

Töö vastab magistritööle esitatud nõuetele:

15.05.2023

(kuupäev)

Marta Konovalov (Põldma), MA /allkirjastatud digitaalselt/

Merle Visak, MA /allkirjastatud digitaalselt/

(magistritöö juhendaja allkiri, akadeemiline või teaduskraad)