**LISA 1- Lähteülesanne**

**VR mängu teema: Ränne ja popmuusika**

**Kellele:**

* Noored, eelkõige vahemikus 15-35

**Sõnum**:

* Inimeste rändel on oluline mõju levimuusikale ja muusikastiilide arengule
* Ränne on normaalsus ning omab olulist mõju meie kultuurile

**Eesmärk:**

* Mängu põhieesmärk on koguda erinevatest paikadest ning ajastutest muusika elemente, luua uusi muusikapalasid ning õppida, kuidas on erinevad rändevood mõjutanud levimuusikat.

**Üldkontseptsioon**:

* Mängu alguses on mängija keskses ruumis, kus paikneb interaktiivne laud
* Mängijal on võimalik siseneda erinevatesse ruumidesse/nurkadesse, mis iseloomustavad erinevaid rändeperioode, mis omasid olulist mõju kindlate muusikastiilide arengule ja/või tänapäevasesse rände keskkonda, millel on mõju uute muusikaliste vormide kujunemisele.
* Stiliseeritud ruumides peab olema mängijal võimalik õppida konkreetse rändeperioodi kohta ning saada teada, kuidas antud kontekstis muusika ja ränneomavahel seotud on.
* Mängija toob erinevatest ruumidest sellele ajastule ja kultuurile omaseid muusikaelemente (kitarr, bass, vokaal, trummid) ning asetab need keskmises ruumis interaktiivsele lauale
* Keskmises ruumis on lisaks võimalik kasutada tänapäevase ning maailmamuusika elemente, võttes arvesse VR mängu kasutatavate riikide (Eesti, Soome, Tšehhi ja Poola) iseloomulikku muusikat.
* Kokku kogutud muusikaklotsidest paneb mängija kokku omale meelepärase muusikapala. Kõik muusikaklotsid peavad omavahel muusikaliselt sobituma.
* Kui soovitud pala on koos, saab mängija teada, millise muusikastiili elemente loodud palas kõige enam on kasutatud ning milline on selle stiili seos inimeste rändega.
* Ajaloolised perioodid võivad olla näiteks: orjanduse aeg (orjalaulud ja spirituaalid), Suur Ränne USA-s (bluusi, džässi ja gospeli areng), Apalatšikiirtee (hillbillide ränne ja kantri), Jamaikalaste väljaränne (reggae levik maailmas), Briti invasioon (UK muusika levik), Lähis-Ida ja/või Aafrika päritolu inimeste sisseränne Euroopasse tänapäeval ning nende muusika levik vms.
* Mäng peab olema inglise, eesti, soome, tšehhi, soome ja poola keeles.

**Tehniline lahendus:**

* Kaasata muusika ja rände valdkonna asjatundjad
* Kasutatud muusika elemendid peavad olema professionaalse kvaliteediga
* VR elamus peab olema vaadatav Oculus Quest peaseadmega.
* Võimalusel kaasata mängu tootmisse ka noori ajakirjanikke ja/või rändetaustaga noori.