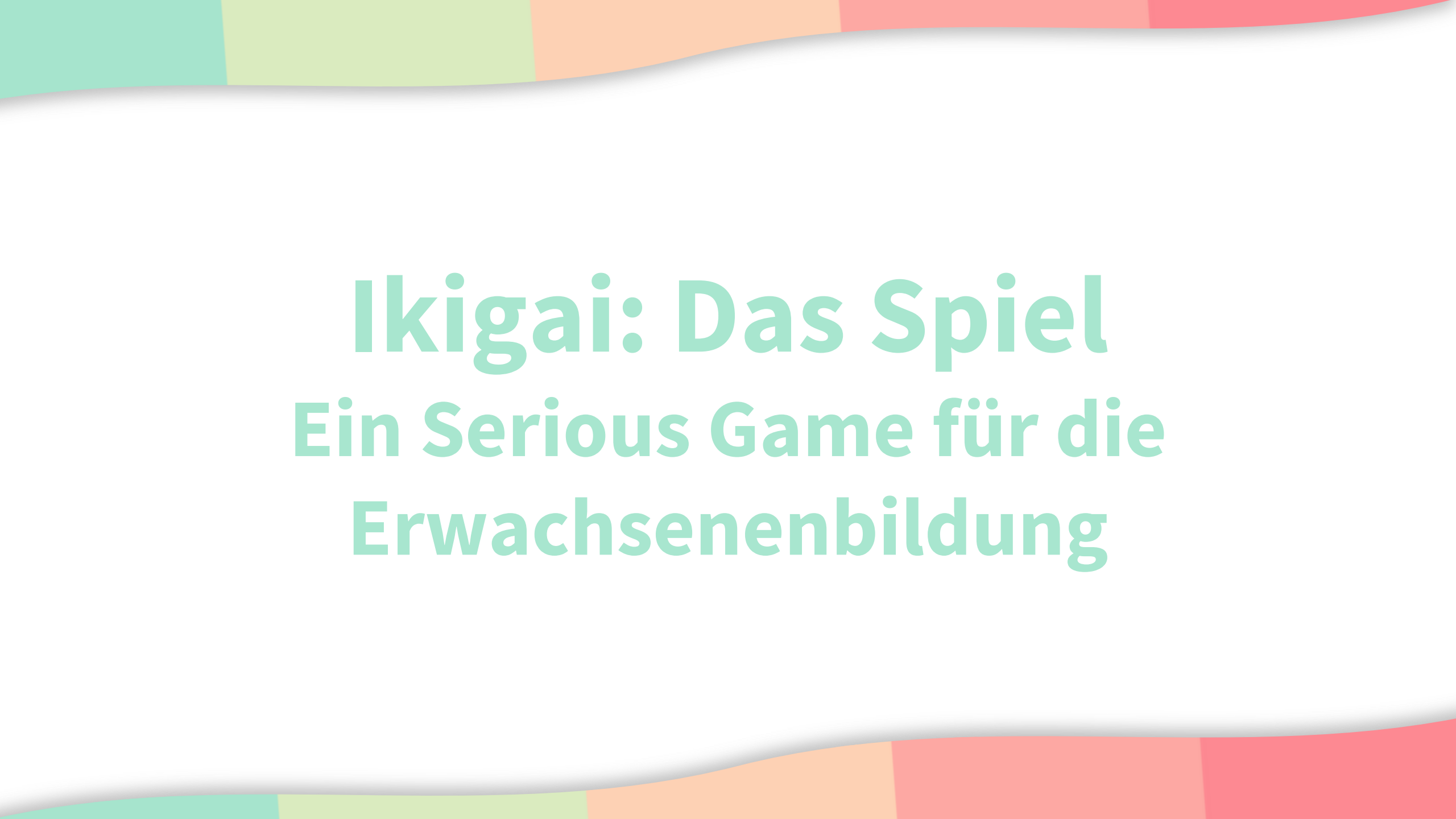




# **Ikigai: Das Spiel**

## **Ein Serious Game für die Erwachsenenbildung**

# WARUM?

Ein Schlaglicht zur Parallelität von Spielgestaltungen und gelingenden Lernsituationen: Beides zielt auf den und profitiert vom sogenannten ‚Flow‘, in den der oder die Spielende bzw. der oder die Lernende idealerweise kommt, wenn das eigene Können und Wissen genau den gestellten Herausforderungen entsprechen.

Videospiele generell, nicht nur Lernspiele, zielen auf diesen Bereich, in dem Spielende weder unterfordert und gelangweilt noch frustriert das Spiel abbrechen.

Lernsituationen können von diesem Spielen inhärenten angestrebten Flow stark profitieren.

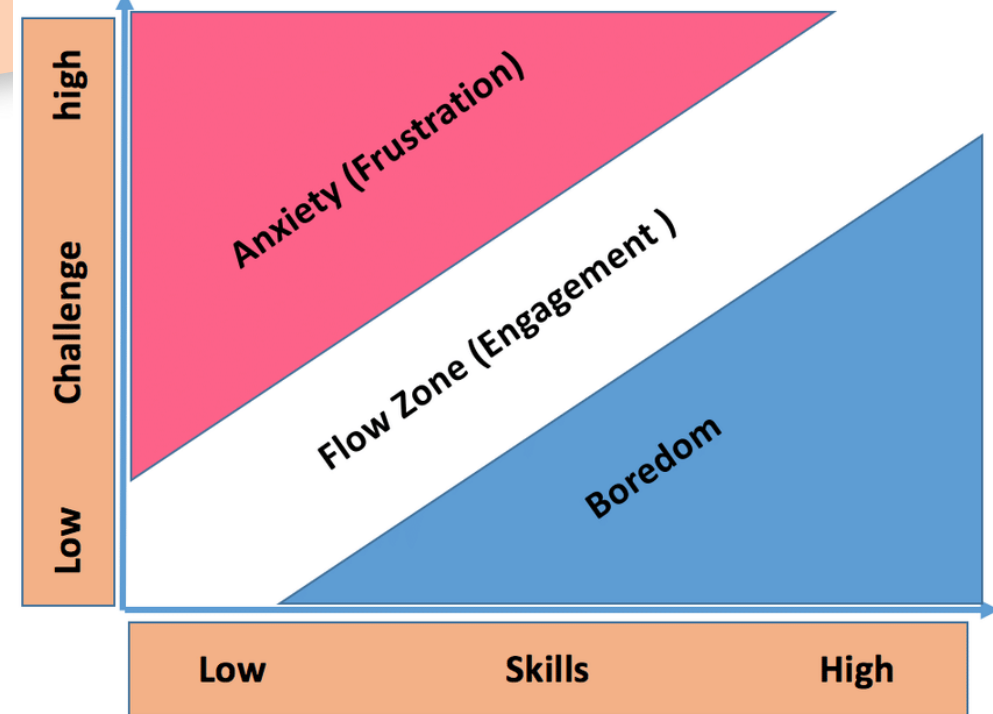


Abbildung: [https://www.researchgate.net/figure/The-model-of-the-Theory-of-Flow-consisting-of-the-three-affective-states-relevant-to\\_fig3\\_330469300](https://www.researchgate.net/figure/The-model-of-the-Theory-of-Flow-consisting-of-the-three-affective-states-relevant-to_fig3_330469300)

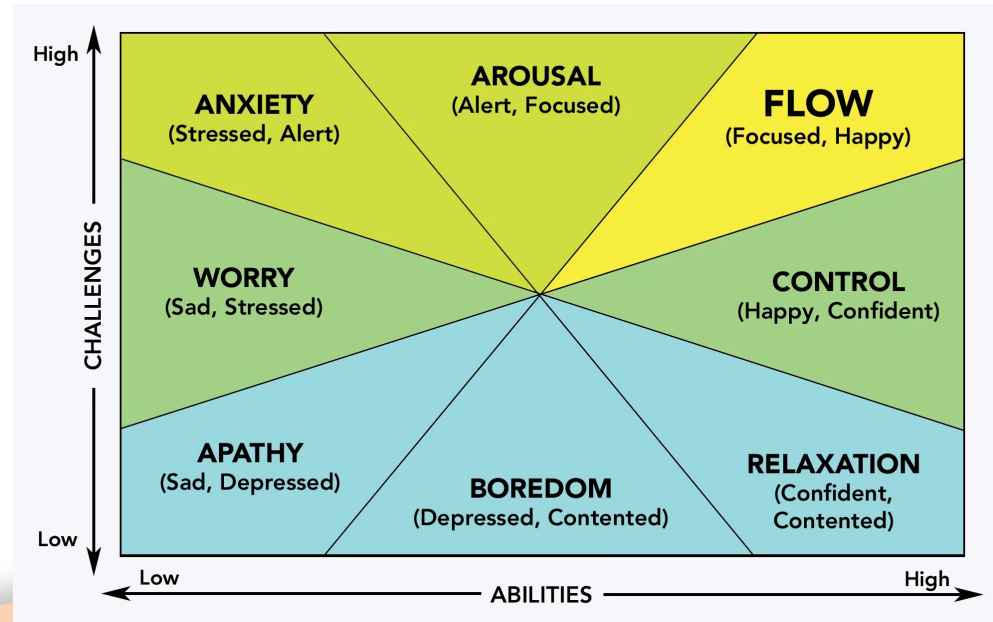


Abbildung: <https://integratedlistening.com/in-the-zone-flow/>

# WAS?

## Spielcharakter



Die Einbindung bereits vorhandener Spiele in nicht-spielerische Kontexte

Für sich stehende Spiele, die mit zum Teil hoher Produktionsqualität und starkem ‚Videospielcharakter‘ den Spielenden ernste und schwierige Themen vermitteln und zur Selbsterfahrung mit Lerneffekt einladen.

## Gamification

Die Übertragung motivierender spielerischer Techniken auf nicht-spielerische Settings, beispielsweise Punkte Sammeln, Errungenschaften verdienen, Bestenlisten usw.

## Game-Based-Learning

## Serious Games



## Lernspiele

# ikigai

das Spiel.

*Ikigai* ist eine japanische Lebensphilosophie, die nach dem Sinn des eigenen Lebens fragt. *Ikigai* bedeutet übersetzt in etwa Lebenssinn. Dieses komplexe philosophische Konzept wird durch das *Ikigai*-Modell vereinfacht. Das Modell sieht das jeweils eigene *Ikigai* in der Überschneidung vierer großer Lebensbereiche. Das Spiel, das sich gerade in Entwicklung befindet, wird den Spielenden eine selbstbefragende Reise zu ihrem *Ikigai* ermöglichen.

Was man gut kann

Was man liebt

Was die Welt braucht

IKIGAI

Wofür man bezahlt werden kann



## Wie funktioniert das?

- **Online (Browsergame)**
- **Multiplayer Koop (2 Spieler)**
- **Rundenbasiert**
- **Textbasiert**
- **Veröffentlichung Ende 2022**

## Für wen ist das?

- **Menschen in beruflichen Umbruchsituationen**
- **Menschen in Neuorientierungsprozessen**
- **Neugierige**

ikigai

Kontakt:

[hoeckbert@keb-rheinland-pfalz.de](mailto:hoeckbert@keb-rheinland-pfalz.de)



*Das Projekt „DigitalFIT in Rheinland-Pfalz“ wird gefördert durch das Ministerium für Arbeit, Soziales, Transformation und Digitalisierung Rheinland-Pfalz (MASTD) aus Mitteln des EU-Hilfsprogramms REACT-EU.*