

CosTechPlay

Talentförderung im Bereich STEAM durch Cosplay und Making

Programm / Ausschreibung	FinVn 22/23, Humanpotenzial, Talente regional Ausschreibung 2022	Status	abgeschlossen
Projektstart	01.09.2023	Projektende	31.08.2025
Zeitraum	2023 - 2025	Projektlaufzeit	24 Monate
Keywords	Cosplay, Making, Gender, Diversity		

Projektbeschreibung

Cosplay ist ein ursprünglich aus Japan stammender Trend, der auch in Österreich stets beliebter wird. Das Wort Cosplay setzt sich aus den Begriffen "costume" und "play" zusammen. Cosplayer*innen schlüpfen in unterschiedliche Charaktere, die aus Medienwelten bekannt sind - etwa aus Filmen, TV-Serien, Comics, Mangas oder Computerspielen. Kostüme werden dabei oft sehr aufwändig und möglichst originalgetreu gestaltet, in der Regel mit einem großen Anteil eigenständiger Arbeit am Kostüm. Getragen werden die Kostüme bei speziellen Treffen und Conventions, wie etwa die in Wien jährlich stattfindende Messe "Vienna Comic Con". Dabei werden die Kostüme nicht einfach nur gezeigt, vielmehr versuchen deren Träger*innen auch in ihrem Verhalten die Rolle des dargestellten Charakters nachzuspielen. Alters- oder Geschlechtergrenzen sind in der Cosplay-Szene nicht präsent. Vielmehr zeichnet sie sich durch Offenheit, Toleranz, Diversität und Inklusion aus.

Cosplay ist somit ein durchaus komplexes und vor allem kreatives Hobby und fördert praktische Fähigkeiten im Bereich Nähen, Handwerken, Requisitenbau, Malerei oder Bühnenmaske. Durch den Austausch in der Community und den Aspekt des Rollenspiels, werden auch soziale Fähigkeiten gefördert. Darüber hinaus hilft das Hobby auch bei der Entwicklung von Kompetenzen im Bereich Problemlösung und Zeit- und Geldmanagement.

Das Projekt CosTechPlay knüpft an der Begeisterung von vielen jungen Menschen für Cosplay an und gibt Schüler*innen Raum ihre Medienwelten sichtbar zu machen. Es bringt Cosplay an Schulen mit dem Ziel ein innovatives, fächerübergreifendes, Unterrichtskonzept zu entwickeln, dass Technisches und Textiles Werken, Making und Upcycling verknüpft und Kompetenzen im Bereich Kreativität, Technik, Problemlösung, Kommunikation, Sprach- und Ausdrucksfähigkeit fördert. Ein Gender-sensibler und -inklusive Ansatz soll zudem einen Beitrag im Bereich "Body Positivity" und dem Aufbrechen von Gender-Stereotypen leisten.

Projektkoordinator

- Universität für Weiterbildung Krems Department für Kunst- und Kulturwissenschaften

Projektpartner

- Otelo eGen
- SFK GmbH