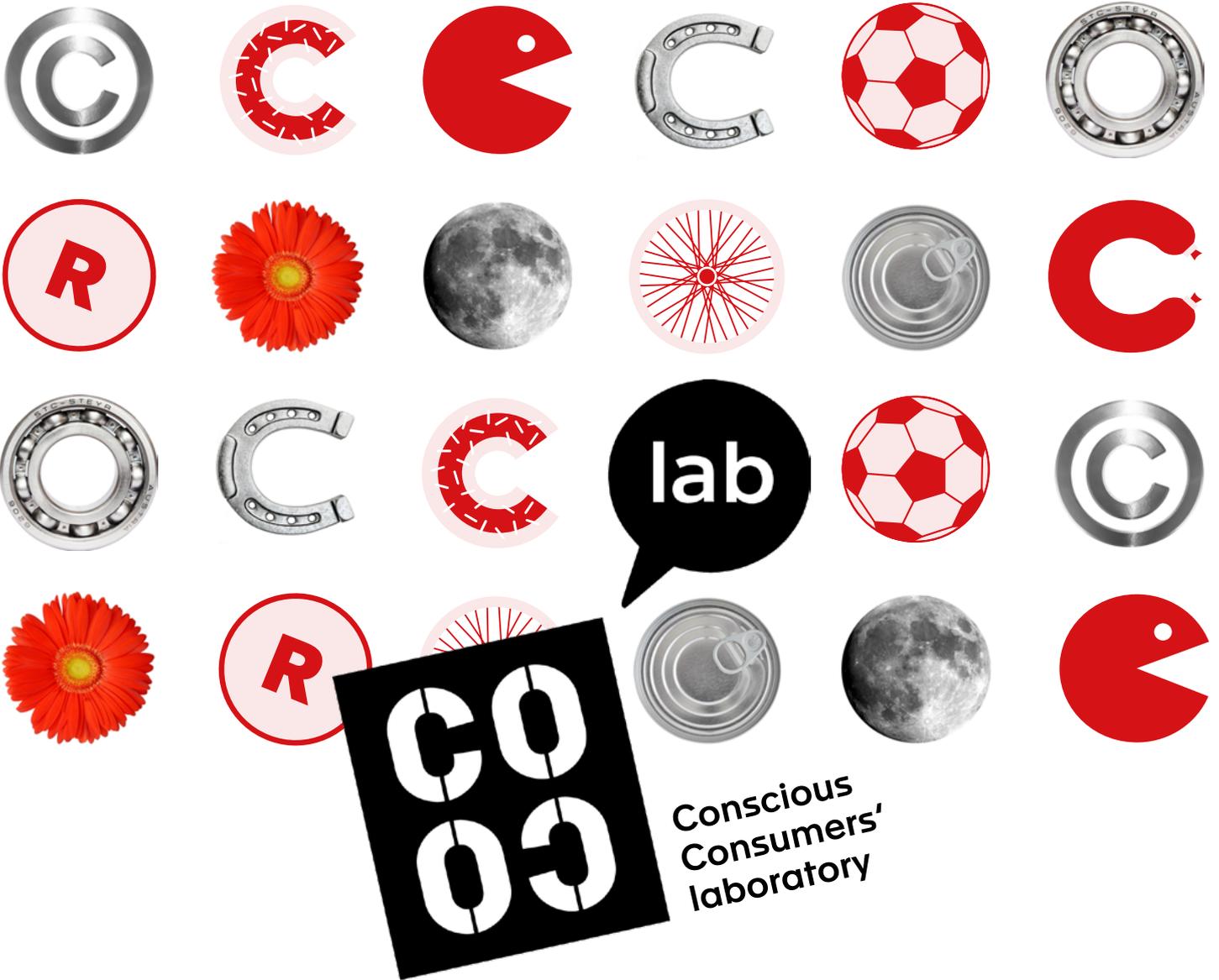


GESELLSCHAFTS & WIRTSCHAFTSMUSEUM



Medieninformation COCO lab

März 2025

COCO lab: Conscious Consumers' laboratory – Das Mitmachlabor für nachhaltigen und bewussten Konsum

Das COCO lab im Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum (G&WM) in Wien - ein interaktiver Lernort, der die Folgen und Herausforderungen von Konsum erfahrbar macht. Das „Conscious Consumers' laboratory“ richtet sich an Kinder und Jugendliche ab der 4. Schulstufe sowie an junge Erwachsene. Die kostenlosen, zweistündigen Workshops können flexibel an verschiedene Zielgruppen angepasst werden.

Mit spannenden Experimenten, lebhaften Diskussionen und Rollenspielen entdecken die Teilnehmenden ihre Rolle als Konsument:innen. Sie setzen sich intensiv mit Themen wie Konsument:innenschutz, Nachhaltigkeit und Klimawandel auseinander. Dabei fördern die Workshops nicht nur kritisches Denken, sondern schaffen auch ein tieferes Verständnis für soziale und wirtschaftliche Zusammenhänge.

Ein Ort zum Entdecken, Verstehen und Handeln

Konsum bedeutet mehr, als einen Energydrink zu trinken oder neue Sneaker zu kaufen – er beeinflusst das persönliche Leben, die Gesellschaft und den Planeten. Daher vermittelt das COCO lab, wie Konsumententscheidungen soziale, wirtschaftliche und ökologische Prozesse mitgestalten. Durch spielerisches Lernen und partizipative Methoden wird den Teilnehmenden vermittelt, wie sie als Konsument:innen die Welt aktiv mitgestalten können.

Das COCO lab wurde in Zusammenarbeit mit dem Bundesministerium für Soziales, Gesundheit, Pflege und Konsumentenschutz sowie Expert:innen aus Wissenschaft und Bildung entwickelt und wird vom Ministerium gefördert. Gemeinsam mit dem COCO fin ist es Affiliate Member des International Network on Financial Education (INFE) der OECD. Seit 2018 haben über 50.000 Menschen das Mitmachlabor COCO lab besucht.

Flexible Formate und individuelle Anpassung

Die Workshops sind kostenlos und dauern zwei Stunden. Sie können entweder vor Ort im G&WM oder online durchgeführt werden. Die Stationen im COCO lab sind flexibel gestaltbar und werden je nach Gruppe, Alter und Vorwissen angepasst.

COCO lab - 15 Stationen für bewussten Konsum

Einige Beispielstationen aus dem COCO lab und ihre Lernziele:

Preisausschreiben: Schüler:innen füllen ein Formular mit persönlichen Fragen aus, das am Ende des Besuchs thematisiert wird, um Reflexion über persönliche Konsumgewohnheiten und den Datenschutz im digitalen Raum anzuregen.

Warm Up: Mittels TED-System werden kurze Fragen zu verschiedenen Aspekten des Konsums gestellt und gemeinsam abgestimmt.

Debatte: Im COCO Parlament diskutieren die Teilnehmer:innen aktuelle Fragen rund um das Thema Konsum, fördern Partizipation und Argumentationsfähigkeit.

Energie-Maschine: In dieser Station erleben Schüler:innen durch Bewegung, wie Energie produziert und verbraucht wird. Danach diskutieren sie verschiedene Methoden der Energiegewinnung und deren Einfluss auf das Klima.

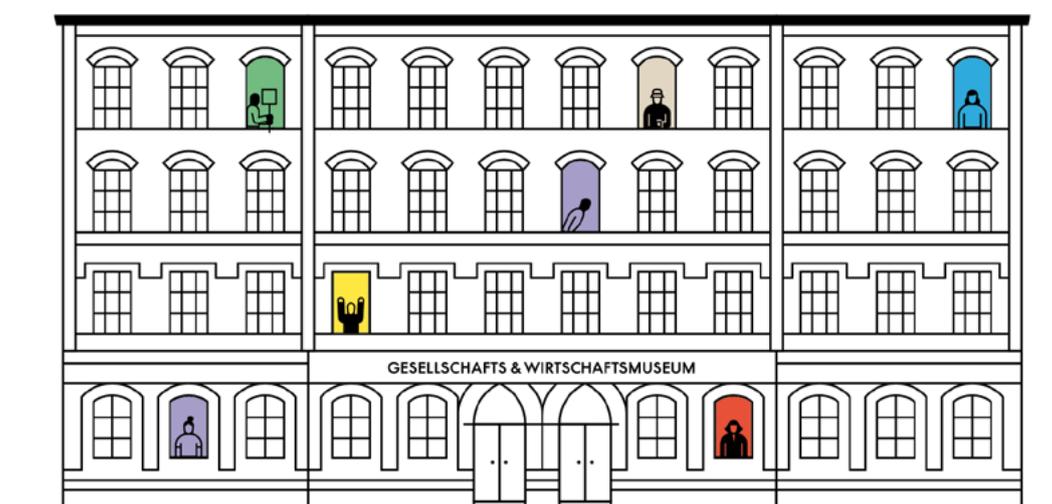
Schein+Sein: Unterschiedliche Marketingstrategien werden spielerisch hinterfragt, einschließlich der Ehrlichkeit von Verpackungen, Greenwashing, Bedeutung von Produktsiegeln und Werbestrategien.

Conscious Consumers Online: Diese Station sensibilisiert für Medienkompetenz, behandelt Themen wie Fake News, Cybermobbing und den Umgang mit sozialen Medien.

COCO lab App: Vorstellung von Apps, die den digitalen Alltag bewusster Konsument:innen bereichern, mit Schwerpunkten auf Nachhaltigkeit, Datenschutz und Social Business.

Über das Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum:

Das Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum in Wien macht komplexe Zusammenhänge aus Wirtschaft, Politik und Gesellschaft anschaulich und verständlich. Mit interaktiven Mitmachlaboren, Ausstellungen, Workshops und Vorträgen bietet es vielfältige Bildungsangebote für Schüler:innen und Erwachsene. Seit seiner Gründung durch Otto Neurath im Jahr 1925 setzt das Museum auf visuelle Kommunikation, um Wissen zugänglich zu machen. Es fördert den Dialog, lädt zum Mitmachen ein und schafft Raum für Austausch.



COCO lab – die Fakten



Öffnungszeiten:

Montag bis Freitag, ausgenommen Wiener Schulferien:

- 09:00–11:00 Uhr
- 11:30–13:30 Uhr
- 14:00–16:00 Uhr

Dauer: 2 Stunden

Kosten: Die Teilnahme ist kostenlos, aber nicht umsonst.

Gruppengröße: 10 bis 25 Personen pro Termin

Ort: Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum, Vogelsanggasse 36, 1050 Wien

Anmeldung: [Hier anmelden](#)

Weitere Informationen und Buchungen unter cocolab.gwm.museum oder telefonisch unter +43 1 545 25 51.

Für Presseanfragen: Sophie Wenkel, presse@gwm.museum

COCO lab - Credits:

Konzept und Kuratierung: Tom Marschall

Leitung: Christiane Thenius

Projektassistenz und Vermittlungsdramaturgie: Fabian Reyer

Grafikdesign: Sarah Zublasing, Rallou Posawad

Projektleitung: Harald Lindenhofer, Andreas Lehner

Ko-Konzeption: Maria Reiffenstein, Beate Blaschek, Tamara Gabriel

Vermittlungskonzept und Didaktik: Stefan Schoiswohl

Architektur: the next ENTERprise architects

Ausstellungsgrafik: Dorothea Brunialti

Bauten: Deko Trend

In Zusammenarbeit mit und gefördert von: Bundesministerium für Soziales, Gesundheit, Pflege und Konsumentenschutz.

Das G&WM ist mit COCO lab und COCO fin seit 2023 Affiliate Member des International Network on Financial Education (INFE) der OECD.

Statements



Thomas Marschall, Kurator des COCO lab:

„Konsum beeinflusst unser Leben jeden Tag – egal ob es um Geld, Umwelt, Gesundheit oder soziale Fragen geht. Wir alle müssen ständig Entscheidungen treffen, die langfristige Folgen haben. Mit dem COCO lab haben wir einen Raum geschaffen, in dem genau das erlebbar wird. Hier können wir gemeinsam ausprobieren, hinterfragen und Neues lernen. Besonders freut mich, dass das COCO lab als Ort für bewussten Konsum im Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum seinen Platz gefunden hat.“

Christiane Thenius, Leitung des COCO lab:

„Unser Ziel ist es, Kinder und Jugendliche zu motivieren, die Welt von morgen aktiv und nachhaltig mitzugestalten. Im COCO lab möchten wir ihnen daher nicht nur Wissen vermitteln, sondern sie auch dazu ermutigen, selbst Lösungen für die Herausforderungen unserer Zeit zu finden. Durch interaktive Methoden, spannende Diskussionen und kreative Aufgaben schaffen wir einen Raum, in dem junge Menschen ihre Verantwortung als Konsument:innen erkennen und verstehen können, wie ihr Handeln globale Zusammenhänge beeinflusst.“

Harald Lindenhofer, Direktor des Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseums:

„Unsere Aufgabe als Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum ist es, komplexe gesellschaftliche und wirtschaftliche Zusammenhänge verständlich darzustellen. Jede:r Einzelne von uns – ob jung oder alt – gestaltet diese Welt mit. Deshalb ist es uns ein Anliegen, Menschen den bewussten Umgang mit Konsum näherzubringen und sie zu motivieren, aktiv und nachhaltig zu handeln.“

Feedback von Pädagog:innen

„Sehr gut durchdachter Workshop, die Vortragenden sind sehr sympathisch und auf die Altersgruppe gut eingegangen“

„Ich war schon mit vielen Klassen im COCO lab und es hat mir immer gut gefallen, aber diesmal war es wirklich etwas ganz Besonderes. Ich hatte den Eindruck, die Schüler:innen waren danach wirklich stolz darauf, dass sie so aktiv mitreden und teilnehmen konnten. Großer Dank an die beiden Workshop-Leiter, die die Gruppe als Ganzes und die Einzelpersonen so aus der Reserve locken, motivieren und nachhaltig begeistern konnten.“

„Sehr kompetente Referenten, Werbung und ihre fake facts - wichtig für die Schüler:innen zu wissen“

Pressestimmen



„Im COCO lab sollen Jugendliche [...] darüber diskutieren, was Konsum bedeutet. Sie sollen reflektieren, wie wir mit dem, was wir einkaufen oder nicht kaufen, die Welt verändern, und sie sollen dazu auch noch ein paar praktische Dinge lernen, etwas was „Gewährleistung“ bedeutet. Das Ganze funktioniert auch noch ohne erhobenen Zeigefinger.“

Falter

„Die Jugendlichen sollen in der Mitmachausstellung zum Hinterfragen angeregt werden, es werde ihnen bewusstgemacht, dass auch ihre Kaufentscheidungen etwas bewirken können ... Dafür wurden im COCO lab 15 Stationen eingerichtet, an denen die Inhalte spielerisch vermittelt werden. Je nach Alter und Vorwissen der Besucher können die Stationen für den rund zwei Stunden dauernden Workshop individuell zusammengesetzt werden.“

Der Standard

„Stattet man dem COCO lab einen Besuch ab, springt einem gleich zu Beginn etwas ins Auge: Die überdimensionale, farblich verlaufende Tapete voller Markenlogos, die vom Einführungsraum im Erdgeschoss bis in den Ausstellungsraum reicht. Diese Tapete ist ein Synonym für die Konsumwelt mitsamt ihrer zahlreichen Verlockungen. Die 15 interaktiven Stationen des COCO labs sollen Schülerinnen und Schüler Antworten zum Thema Konsum liefern, die Jugendlichen aber auch zum kritischen Hinterfragen und Diskutieren anregen.“

Bezirkszeitung Wien

the next ENTERprise - architects zt gmbh:

Konsum betrifft uns alle tagtäglich – doch was steckt wirklich dahinter? Ziel des COCO lab war es, einen offenen und inspirierenden Raum zu schaffen, der den „Blick hinter die Kulissen“ ermöglicht. Die Gestaltung lädt dazu ein, Konsum kritisch zu hinterfragen und die eigene Rolle zu entdecken.

Ein Raum, der zum Hinterfragen einlädt

Das Raumkonzept des COCO lab wurde von the next ENTERprise – architects zt gmbh entwickelt und verbindet ästhetische Gestaltung mit pädagogischem Mehrwert. Es schafft einen Ort, der Lust auf Entdecken macht, Diskussionen anregt und zum Nachdenken über Konsum einlädt. Die Gestaltung des COCO lab macht Konsumwelten erlebbar und bietet gleichzeitig Struktur für interaktives Lernen:

- Eine farblich verlaufende Logo-Tapete führt von der Einführung in den Ausstellungsraum und symbolisiert die Verlockungen der Konsumwelt.
- Semitransparente Screens schaffen Orientierung und trennen die verschiedenen Themenbereiche, ohne den Raum zu schließen.
- Einbauten und Möbel aus rot eingefärbtem MDF und weiß lasiertem Holz sorgen für eine klare, aber offene Atmosphäre, die den Fokus auf Inhalte und Diskussionen lenkt.

Der Ausstellungsraum

Im Raum wurden vier Bereiche mit unterschiedlicher Aufenthaltsqualität geschaffen, die flexibel genutzt werden:

1. Das Parlament: Im Zentrum des L-förmigen Raumes dient dieser Bereich als Display für Diskussionen und Abstimmungen.
2. Sitzbereich: Hier können Gruppen arbeiten und reflektieren.
3. Lounge-Landschaft: Ein entspannter Ort, um Eindrücke zu verarbeiten.
4. Interaktive Kunstinstallation: Die Installation von David Moises und Chris Janka thematisiert den Energieverbrauch. Sie lädt die Besucher:innen ein, durch Bewegung und Interaktion den Zusammenhang zwischen Energie und Anstrengung direkt zu erleben – und dabei vielleicht sogar zu tanzen.