

# **VR-Theater-Projekt**

## **GEMEINSAME FORSCHUNG**

### **IO 2**

**Koordiniert von Matera Hub  
Unter Beteiligung von Chickenshed, Diesis  
Network, S.A.F.E projects, NGO Nest,  
NARA, Drustvo Bodi Svetloba**



**VR THEATRE**



### Haftungsausschluss

Die Informationen, Unterlagen und Abbildungen in diesem Dokument wurden vom CASYE-Projektkonsortium (Grant Agreement 2020-1-UK01-KA205-078496) verfasst und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union wider. Die Europäische Union haftet nicht für die Verwendung der hierin enthaltenen Informationen.

### Danksagung

Dieses Dokument wurde von MateraHub (Italien) dank der Beiträge aller Partner erstellt: Chickenshed (Vereinigtes Königreich), Diesis Network (Belgien), S.A.F.E Projects (Niederlande), NGO Nest (Deutschland), NARA (Türkei), Drustvo Bodi Svetloba (Slowenien).

### Weitere Informationen und Kontakt

MateraHub  
Straße Luigi Einaudi, 73  
75100 Matera MT  
Italien  
[www.materahub.com](http://www.materahub.com)

# Inhaltsübersicht

A. Intro	4
B. Allgemeine Daten und Situation - Wie ist der Stand der Dinge?	7
C. Zusammenfassung	11
D. Digital orientierte kulturelle Engagementaktivitäten für Senioren - gemeinsame Merkmale, Fähigkeiten und Kompetenzen, die benötigt werden.	12
E. Bestehende Schulungen und Dienstleistungen - <i>Was wird angeboten?</i>	19
F. Herausforderungen und Chancen	38
G. Schlussbemerkungen	40
H. Referenzen	42

## A. Intro

Der digitale Wandel ist eines der meist diskutierten Themen in der heutigen Gesellschaft.

Die digitale Revolution hat die Kunstwelt erreicht: Telepräsenz, Virtualität, digitale Mobilität und Online-Tools sind zu einem festen Bestandteil des Lebens geworden. Die Kunstgemeinschaft beschäftigt sich zunehmend mit dem Körper und der Analyse des Begriffs der Bühnenpräsenz.<sup>1</sup>

Während mehrere Institutionen und Künstler die digitale und technologische Kultur fördern, zeigen andere Widerstand gegen diese neuen Modelle. Diese Distanzierung kann von der Vorstellung herrühren, dass die neuen Inhalte zu weit davon entfernt sind, wie wir uns die Live-Performance in der Vergangenheit vorgestellt haben.

Die neue digitale Realität wird als zu experimentell und schwierig für das Publikum angesehen; sie konzentriert sich zu sehr auf technische oder technologische Komponenten und erfordert oft besondere Fähigkeiten des Publikums.

Andererseits hat die Einführung des Digitalen in die bildenden Künste und die zeitgenössische Performance-Ästhetik im letzten halben Jahrhundert die Grenzen zwischen den verschiedenen künstlerischen Kategorien nach und nach abgebaut: in der Arbeit der Künstler, in den Kunstwerken selbst und in den für ihren Genuss vorgesehenen Orten.

Es ist von entscheidender Bedeutung, das Publikum einzubeziehen, indem man sein Verhalten untersucht: Beziehungen und kognitive Prozesse haben sich durch diese digitalen Technologien verändert.

Die neuen Technologien bieten dem Kultursektor privilegierte Möglichkeiten, verschiedene Zielgruppen zu erreichen, indem sie neue Prozesse der Sensibilisierung, der Vermittlung und der künstlerischen und kulturellen Bildung entwickeln, die zunehmend an das Zielpublikum angepasst werden.<sup>2</sup>

Als Reaktion auf die verschiedenen Bedürfnisse und Anforderungen, die sich herauskristallisiert haben, schlug IETM (Internationales Netzwerk für zeitgenössische darstellende Künste) 2016 ein Mapping vor, das einen thematischen und geografischen Überblick über den Stand der darstellenden Künste zu diesem Zeitpunkt im digitalen Zeitalter geben soll.<sup>3</sup>

Die "digitale Kultur" wird in ihrer Komplexität als ein bereichsübergreifendes Phänomen verstanden, das verschiedene Sektoren oder Bereiche der Gesellschaft

---

<sup>1</sup> *Der Körper* ist der wichtigste Zugangsschlüssel zu den Erfahrungen in der virtuellen Realität. Der einst hegemoniale und scheinbar unersetzliche Sehsinn reicht nicht mehr aus: Um in die virtuelle Realität eintreten zu können, müssen unsere kognitiven Fähigkeiten in unserer physischen, organischen Materie *verankert* sein. Die verkörperte Kognition erkennt an, dass der Geist und der Körper als Agenten zusammenarbeiten, um Bedeutung zu erzeugen.

Eleonora Stacchiotti, *Körper/Embodiment*, <http://digicult.it/vr-ar-toolset/body-embodiment/>

<sup>2</sup> Julie Burgheim, *Live-Performances in digitalen Zeiten: ein Überblick*, herausgegeben von IETM - International Network for Contemporary Performing Arts, Brüssel März 2016.

<sup>3</sup> Julie Burgheim, *Live-Performances in digitalen Zeiten: ein Überblick*, veröffentlicht von IETM - International Network for Contemporary Performing Arts, Brüssel März 2016, Seite 8.

berührt. Im Kultursektor wird die digitale Kultur vor allem im Hinblick auf die Entwicklung neuer Informations- und Kommunikationstechnologien betrachtet, aber auch im Hinblick auf öffentliche Maßnahmen, die den Zugang und die Beteiligung des Publikums fördern, insbesondere im Hinblick auf das junge Publikum (12-24 oder 16-24 Jahre) und seine digitalen Konsumgewohnheiten.<sup>4</sup>

Aus europäischer Sicht kann die Untersuchung der nationalen öffentlichen Politik der einzelnen Länder ein Schlüssel für den Einsatz von Technologien im Kultursektor sein.

Laut Eurostat beliefen sich 2013 die Investitionen in Forschung und Innovation in Europa (EU28) in allen Sektoren (Wirtschaftsunternehmen, öffentlicher Sektor, Hochschulen und private Organisationen ohne Erwerbszweck) auf 2,01 % des BIP, gegenüber 1,85 % im Jahr 2008.

Die Unterschiede zwischen den Ländern sind groß, insbesondere zwischen Nord und Süd und zwischen Ost und West: Zu den Ländern, die mehr investieren, nämlich über 3 % ihres BIP im Jahr 2013, gehören Schweden, Finnland und Dänemark, obwohl seit 2008 ein leichter Rückgang (-0,2 %) zu verzeichnen ist, der wahrscheinlich auf die globale Wirtschaftskrise zurückzuführen ist. Bulgarien, Griechenland, Kroatien, Zypern, Lettland und Polen hingegen investieren nicht mehr als 1 % ihres BIP, obwohl sie ständig Fortschritte machen. Rumänien, das am wenigsten investiert, ging von 0,57 % seines BIP im Jahr 2008 auf 0,39 % im Jahr 2013 zurück. Slowenien, Frankreich, Deutschland, die Niederlande, Belgien und Österreich investierten zwischen 2008 und 2013 zwischen 1,90 % und 2,60 % ihres BIP.

Ein Vergleich der Nutzungsdaten zur Internetverfügbarkeit in Europa zeigt, dass: Während im Jahr 2009 30 % der Europäer (EU28), d. h. ein Drittel der Bürger zwischen 16 und 74 Jahren, das Internet noch nie genutzt hatten, waren es 2014 18 %, was näher an der von der Europäischen Kommission festgelegten Mindestschwelle (15 %) für Nichtnutzer liegt.

EU in ihrer Digitalen Agenda. So ist die Zahl der Europäer, die das Internet zu Hause nutzen, zwischen 2008 und 2013 von 53 % auf 72 % gestiegen. Länder mit weniger Nutzern (etwa 30 %), wie Rumänien, Bulgarien, Griechenland, Kroatien, Italien und Lettland, verzeichneten bis 2013 einen konstanten Anstieg von 20 auf 30 %.<sup>5</sup>

Der Prozess der Digitalisierung der Künste hat nicht nur neue Produkte und neue interdisziplinäre Kooperationen hervorgebracht, sondern auch eine Entwicklung hin zu kulturellem und sozialem Wohlergehen ermöglicht und ist im Gange. Durch die Publikumsentwicklung hat der Kunstsektor sein Publikum und seine Ziele erweitert. Der Anteil der Bevölkerung, der ein Museum besucht oder an kulturellen Aktivitäten teilnimmt, ist zu einem Gradmesser für die Lebensqualität in einem Land geworden. Immer mehr Projekte beziehen die Künste in einen Prozess der sozialen Verbesserung ein. Mit der digitalen Umsetzung hat dieses Phänomen eine größere Chance, das Leben der Nutzer zu verbessern, wenn nicht sogar vollständig zu verändern.

Studien haben gezeigt, dass die Einbindung von Senioren in die KKI mit dem Empowerment und dem Gefühl des erfolgreichen Alterns verbunden ist. Erfolgreiches Altern bedeutet für ältere Menschen im Allgemeinen ein soziales Leben, persönliches Wachstum, Selbstakzeptanz, Autonomie und Gesundheit. Künstlerische Kreativität trägt ebenfalls zum erfolgreichen Altern bei,

---

<sup>4</sup> Julie Burgheim, Live-Performances in digitalen Zeiten: ein Überblick, veröffentlicht von IETM - International Network for Contemporary Performing Arts, Brüssel März 2016, Seite 8.

<sup>5</sup> Burgheim, Seite.8

indem sie die Entwicklung von Problemlösungsfähigkeiten, Motivation und Wahrnehmung fördert, die sich alle in praktische Kreativität bei der Bewältigung des täglichen Lebens umsetzen lassen.<sup>6</sup>

Eine wichtige Herausforderung ist es, ältere Menschen auch vor dem Hintergrund des demografischen Wandels und der Pandemie-Situation viel stärker als mitverantwortliche Bürgerinnen und Bürger einzubeziehen, um dem Alter in seiner großen gesellschaftlichen Bedeutung gerecht zu werden.

Für digital ausgerichtete Aktivitäten im Kultursektor müssen wir zwei wichtige Faktoren berücksichtigen: die Förderung der Kreativität und das Wissen und die Fertigkeiten im Umgang mit digitalen Medien. Wir leben in einer zunehmend digitalisierten Welt. Dies stellt eine besondere Herausforderung für die ältere Generation dar. Viele möchten auch im Alter aktiv am sozialen und kulturellen Leben teilnehmen und sich einbringen. Smartphones, Tablets können eine hervorragende Möglichkeit bieten, diese Wünsche zu erfüllen.

Welche Wege und Lösungen können gefunden werden, um ältere Menschen dabei zu unterstützen, digitale Souveränität zu erlangen und zu leben?

Der digitale Wandel erfordert Orientierungs- und Gestaltungskompetenz sowie die Bereitschaft zu lebenslangem Lernen. Konkret bedeutet dies, ob ältere Menschen digitale Technologien bedienen können, die in Zukunft noch relevanter werden (z. B. Sprachassistenzsysteme, Smart-Home-Technologien & E-Health-Anwendungen). Hinzu kommt die Fähigkeit, digital mit der Familie zu kommunizieren oder auch Waren online zu kaufen. In dem Workshop wünschten sich ältere Menschen die Beherrschung digitaler Prozesse und die Fähigkeit, dazu Stellung zu nehmen, in der Hoffnung auf mehr Selbstbestimmung, um aktiver am öffentlichen Diskurs über digitale Prozesse teilnehmen zu können.

---

<sup>6</sup> <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0890406599000213> (Deutschland D.R.)

## B. Allgemeine Daten und Situation - Wie sieht es jetzt aus?

Wie sieht die aktuelle Situation des Engagements von Senioren durch digitale Technologien in den Partnerländern aus?

### Deutschland

Senioren in Deutschland sind im Allgemeinen an Veranstaltungen und Angeboten aus dem Kultur- und Kreativbereich interessiert. Zu ihren Lieblingsaktivitäten gehören: Theater, Kino, Museen und Ausstellungen.

Derzeit gibt es in Deutschland Initiativen, die Senioren durch fortschrittliche Technologien in das gesellschaftliche Leben einbeziehen. Diese Initiativen erkennen die Probleme älterer Menschen im Umgang mit Technologien und versuchen, diese zu lösen, indem sie sie aufklären und ihnen helfen, mit der digitalen Welt in Kontakt zu kommen. Was fehlt, ist die Einbeziehung von kulturellen Aktivitäten in diese Initiativen. Es gibt kaum Projekte, die sich auf die Förderung der Kreativität älterer Menschen im Zusammenhang mit den neuen Technologien und der digitalen Kreativität konzentrieren.

### Gegebene Daten

- Rund **17 %** waren im Jahr 2020 im Theater und rund **35 %** der 60- bis 64-Jährigen waren im Kino.<sup>7</sup>  
(Diese Daten zeigen nur das passive Engagement in den KKI).

### Die Niederlande

Die Internetnutzung älterer Erwachsener in den Niederlanden ist im Vergleich zu anderen europäischen Ländern hoch, was auch zu einer verstärkten Nutzung in anderen IKT-Bereichen führen könnte. Die demografischen Variablen Bildungsgrad, Einkommen, ethnische Zugehörigkeit und Alter standen in signifikantem Zusammenhang mit der IKT-Nutzung, das Geschlecht und die Berufstätigkeit bzw. ehrenamtliche Tätigkeit hingegen nicht.<sup>8</sup>

Die Bildung steht möglicherweise in stärkerem Zusammenhang mit der Nutzung von Computern und dem Internet als die IKT-Nutzung im weiteren Sinne. Wohlhabendere ältere Erwachsene hatten einen höheren Wert für die IKT-Nutzung als weniger wohlhabende. Im Allgemeinen verfügen niederländische ältere Erwachsene über weniger angemessene digitale Fähigkeiten als ihre jüngeren Altersgenossen, und sie nennen mangelndes Interesse und die Überzeugung, dass sie zu alt sind, als Gründe für ihre Nichtnutzung (Ingen et al., 2007).

<sup>7</sup> <https://www.stmas.bayern.de/senioren/aktives-altern/digitalisierung-im-alter.php>

<sup>8</sup> Sigrid N. W. Vorrink, Angelo M. G. E. F. Antoniotti, Helianthe S. M. Kort, Thierry Troosters, Pieter Zanen & Jan-Willem J. Lammers (2017) Technologie-Nutzung durch ältere Erwachsene in den Niederlanden und ihr Zusammenhang mit demografische Daten und Gesundheitsergebnisse  
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10400435.2016.1219885>

Bei der Entwicklung und Implementierung von Technologien für diese Nutzergruppe sollten diese Variablen als Einflussfaktoren berücksichtigt werden.

## Gegebene Daten

- Zwei Drittel (66 %) der Niederländer im Alter von 12 Jahren und älter, die keinen Internetzugang zu Hause haben, waren 75 Jahre und älter, während 23 % zwischen 65 und 75 Jahre alt waren.
- Die Gruppe der über 75-Jährigen ohne Internet zu Hause ist kleiner geworden:  
Im **Jahr 2014** gab ein Anteil von **51 Prozent** dieser Altersgruppe an, dass sie zu Hause kein Internet haben.

Danach sank der Anteil auf **41 Prozent** im Jahr **2015** und auf **23 Prozent im Jahr 2019**.

- In der Gruppe der 65- bis 74-Jährigen ist der Anteil derjenigen, die zu Hause keinen Internetzugang haben, im Vergleich zu 2014, als er 12 Prozent betrug, zurückgegangen (6 Prozent). In der Altersgruppe der 45- bis 65-Jährigen hatte nur noch 1 Prozent keinen Internetzugang zu Hause. Personen in der Altersgruppe 12 bis 44 Jahre haben fast alle einen Internetanschluss zu Hause.<sup>9</sup>
- Relativ mehr Frauen als Männer in der Altersgruppe 75 Jahre und älter haben kein Internet Zugang von zu Hause aus. Im Jahr 2019 gaben 28 Prozent der Frauen und 16 Prozent der Männer im Alter von 75 Jahren und älter an, noch nie online gewesen zu sein. Auch bei den 65- bis 74-Jährigen sind es vor allem Frauen, die keine Online-Aktivitäten haben. Die über 75-Jährigen mit niedrigerem Bildungsniveau (33 %) gehören relativ häufiger zu der Kategorie ohne Internet als ihre Altersgenossen mit höherem Bildungsniveau (3 %). In den anderen Alterskategorien sind es vor allem die Geringqualifizierten, die angeben, zu Hause keinen Internetanschluss zu haben.
- Fast 9 von 10 Niederländern sind jeden Tag online. Im Jahr 2019 nutzten 88 Prozent der niederländischen Bevölkerung täglich das Internet. Im Jahr 2014 waren es noch 79 Prozent. Über 95 Prozent der 12- bis 54-Jährigen und der Personen mit höherem Bildungsabschluss nutzten das Internet täglich. Darüber hinaus nutzen 44 Prozent der über 75-Jährigen täglich das World Wide Web.

## England

Der derzeitige Zustand des Vereinigten Königreichs Aufgrund der COVID-19-Pandemie hat ein Umdenken in Bezug auf die digitale Kluft stattgefunden, die im Land in verschiedenen sozioökonomischen Situationen, vor allem aber in der Kategorie der über 65-Jährigen (Senioren) zu finden ist.

In dem Bericht von AGE UK über die digitale Eingliederung aus dem Jahr 2013 zeichnete sich ein positiver Trend innerhalb dieser Gemeinschaft ab. Zum ersten Mal hat die Zahl der Menschen im Alter von 65+, die das Internet genutzt haben, die Zahl derer, die es nie genutzt haben, überholt" (S. 3 Age UK 2013).

Die Suche nach den KKI für die über 65-Jährigen wird immer komplizierter, da das traditionelle Marketing hinter der Welle der neuen Medien zurückbleibt.

In Großbritannien gab es einen starken Anstieg von Projekten, die sich an Menschen über 65



Jahren richteten. Sie wurden im Zusammenhang mit der Pandemie im digitalen Raum ins Leben gerufen, um ihnen bei ihren Gefühlen der Isolation zu helfen und ihre vergangenen Erfahrungen in einem Theater zu verarbeiten.

## Gegebene Daten

- Die 16 % der Teilnehmer konnten nicht alle sieben grundlegenden digitalen Aufgaben ausführen (z. B. ein Gerät mit einem Wi-Fi-Netzwerk verbinden und einen Internetbrowser öffnen, um Websites zu finden und zu nutzen).
- Die mangelnden Fähigkeiten der über 65-Jährigen zeigen sich auch im Internet: 79 % der über 65-Jährigen in Großbritannien können (sicher) mit E-Mails kommunizieren, aber dieser Anteil sinkt auf 20 % bei der Nutzung von sozialen Netzwerken und 13 % bei Skype und ähnlichen Systemen" (S. 11, Age UK, 2013).
- "Digitales Kunstengagement ist weit verbreitet: z.B. 1 von 3 sahen sich Online-Aufführungen an", wobei die Mehrheit von ihnen mit 17% ein Theaterstück/Drama/Musical ansah. 2 von 5 bezahlten für digitale Inhalte, 1 von 5 spendete, aber besonders hoch bei älteren Gruppen war die Mitgliedschaft, aber 1 von 9 in der Bevölkerung. Die Mehrheit der Teilnehmer, die sich engagieren, ist in London und im Südosten zu finden, während der Nordosten am wenigsten engagiert ist.<sup>10</sup>

## Belgien

Bevölkerungsstruktur und Bevölkerungsalterung. Am 1. Januar 2021 hatte Belgien nach den offiziellen Zahlen von Statbel, dem belgischen Statistikamt, 11.521.238 legale Einwohner. Im vergangenen Jahr wuchs die belgische Bevölkerung um 28.597 Einwohner oder 0,25%. Dies ist eine Halbierung im Vergleich zu den Vorjahren, in denen die Wachstumsrate stets um 0,5 % schwankte. Die Covid-19-Pandemie hatte erhebliche Auswirkungen auf mehrere demographische Phänomene. Das natürliche Gleichgewicht - die Differenz zwischen Geburten und Sterbefällen - ist in Belgien zum ersten Mal seit den 1940er Jahren negativ. Im Jahr 2020 waren etwa 2,3 Millionen Menschen in Belgien jünger als 18 Jahre, während etwa 2,2 Millionen Belgier 65 Jahre und älter waren, was 19 % der Bevölkerung des Landes entspricht.

Nach der Übersterblichkeit infolge der COVID-19-Epidemie ging die Lebenserwartung 2020 gegenüber 2019 zurück. Dieser Rückgang ist nur vorübergehend, da die Lebenserwartung ab 2021 wieder dem erwarteten Trend ohne die Krise entsprechen wird. Nach Angaben des belgischen Föderalen Planungsbüros wird dieser Anteil bis 2025 weiter auf 21 % ansteigen und sich bis 2050 auf 26 % annähern.

## Türkei

In Anbetracht des monatlichen Mindestlohns (2825,90TL) und der Kaufkraft in der Türkei sind die Preise im Staatstheater keine Aktivität mehr, die man sich leisten kann (der volle Kartenpreis beträgt 30TL für die Aufführung von Neil Simon - Der zweite Teil, 18TL für Studenten). Für Menschen mittleren Alters und Studenten wird diese Aktivität als Zeit- und Kostenverschwendung angesehen.

Für die über 65-Jährigen ist die Situation etwas anders, und für sie geht es um mehr als nur den Lebensunterhalt, es geht um Krankheiten und Transport. Vor allem während der Pandemie haben die über 65-Jährigen, die als am stärksten betroffenes Segment gelten, ihre Sozialisationsbedürfnisse unter diesen Bedingungen minimiert und sich in offenen Bereichen und

mit maximalen Vorsichtsmaßnahmen getroffen.

## Gegebene Daten

- Den TUIK-Daten zufolge liegt die Internetnutzung in der Altersgruppe der 16- bis 74-Jährigen im Jahr 2021 bei 82,6 %, während sie im Jahr 2020 bei 79,0 % liegt. Die Bevölkerung im Alter von 50-74 Jahren macht etwa 21 % des Landes aus. Im Jahr 2021 werden 92 % der Einwohner von zu Hause aus einen Internetzugang haben.
- Wird die Internet-Nutzungsrate nach Geschlecht analysiert, so lag diese Rate bei 87,7 % für Männer und 77,5 % für Frauen.

## C. Zusammenfassung

**Deutschland:** Die über 65-Jährigen sind an kulturellen Aktivitäten wie Kino, Theater und Ausstellungen interessiert. Es gibt Initiativen, um ältere Menschen in das soziale Leben einzubeziehen, dies geschieht auch durch Bildungsprogramme, um sie mit der digitalen Welt zu verbinden. Es gibt jedoch keine Projekte, die sich auf die Förderung der Kreativität älterer Menschen im Zusammenhang mit den neuen Technologien und der digitalen Kreativität konzentrieren.

**Niederlande:** Technologische Geräte werden eher von wirtschaftlich wohlhabenden Menschen genutzt. Ältere Menschen verfügen über weniger digitale Kenntnisse als jüngere, nutzen jedoch das Internet täglich in hohem Maße (9 von 10 Niederländern), auch von den über 75-Jährigen (44 %).

**England:** Seit 2013 hat die Nutzung von technischen Geräten bei den über 65-Jährigen zugenommen. Aufgrund der Covid-19-Pandemie hat sich das Gefühl der Isolation bei älteren Menschen verstärkt. Die Regierung hat daher eine Reihe von Projekten ins Leben gerufen, um sie durch die Nutzung des digitalen Raums und neuer technologischer Ressourcen einzubinden.

**Belgien:** Die Covid-19-Pandemie hatte erhebliche Auswirkungen auf mehrere demografische Phänomene.

Es ist das erste Mal seit den 1940er Jahren, dass der natürliche Saldo - die Differenz zwischen Geburten und Sterbefällen - negativ ist. Nach der Übersterblichkeit infolge der COVID-19-Epidemie sank die Lebenserwartung im Jahr 2020 im Vergleich zu 2019, aber dieser Rückgang ist nur vorübergehend; Schätzungen zufolge wird dieser Prozentsatz bis 2025 weiter auf 21 Prozent ansteigen und sich bis 2050 26 Prozent nähern.

**Türkei:** Angesichts des monatlichen Mindestlohns (2825,90TL) und der Kaufkraft in der Türkei sind die Preise für staatliche Theater für die Durchschnittsbevölkerung nicht mehr bezahlbar. Diese Art von Aktivitäten werden als wenig interessant für Menschen mittleren Alters und Studenten angesehen, außerdem haben die über 65-Jährigen, die als das am stärksten betroffene Segment angegeben werden, ihre Sozialisationsbedürfnisse unter diesen Bedingungen minimiert.

## D. Digital orientierte kulturelle Engagementaktivitäten für Senioren - gemeinsame Merkmale, erforderliche Fähigkeiten und Kompetenzen.

Welche bewährten Verfahren gibt es in den Partnerländern für die Einbindung älterer Menschen durch digitale Technologien?

### Kulturelle Teilhabe

**Deutschland:** Um digital orientierte kulturelle Aktivitäten für Senioren zu konzipieren und umzusetzen, ist es wichtig, die kulturellen Aktivitäten zu erforschen, an denen die meisten Senioren interessiert sind, sowie die Kanäle, über die neue Initiativen bekannt gemacht werden sollen. Da die meisten Veranstaltungen im Sektor für das ältere Publikum über Radio, Fernsehen (lokal und national) und lokale Broschüren beworben werden.

**Niederlande:** "Eine Reihe solider wissenschaftlicher Studien ist sich einig über den Einfluss der aktiven Teilnahme an Tanz, Theater, Musik und bildender Kunst. Positive Effekte ergeben sich aus der pluralistischen Stimulation durch künstlerische Aktivitäten und der Faszination, die Kunst auslösen kann." <sup>11</sup> Das Nationale Wissensinstitut für kulturelle Bildung und Amateurkunst in den Niederlanden setzt sich dafür ein, der kulturellen Bildung, der kulturellen Teilhabe und der Zugänglichkeit von Kultur mehr Aufmerksamkeit zu schenken. Unter den Strukturen, die auf diese Bedürfnisse reagieren, sind die aktivsten: Musikvereine, Chöre, Mal-, Foto- und Filmclubs, Theater- und Tanzvereine. Die meisten Vereine haben Mitglieder im Alter von 50 bis 64 Jahren (88 % der Vereine) und 65 bis 80 Jahren (85 %).

**England:** Aus den Daten des Berichts der Audience Agency für das Jahr 2021 geht hervor, dass die Zahl der Besucher der KKI außerhalb Londons und im Südosten zurückgeht. Es gilt, diese Gebiete wieder zu integrieren, indem sichergestellt wird, dass sie für alle Kulturen und Ethnien nachhaltig sind. Darüber hinaus ist die Bevölkerungsgruppe der über 65-Jährigen eher geneigt, sich eine digitale Aufführung anzuschauen, als daran teilzunehmen, so dass es eine gute Strategie wäre, eine Aufführung zu entwickeln, die sie anlockt und sie dann in die Rolle eines Teilnehmers bringt.

**Belgien:** Kulturelle Teilhabe spielt eine wichtige Rolle für ein aktives und sinnvolles Älterwerden. Viele Menschen möchten gemeinsam mit anderen an Kunst und Kultur teilhaben, auch ältere Menschen, aber mit zunehmendem Alter wird dies immer schwieriger. Die Hälfte der über Sechzigjährigen nimmt an der Kultur teil, das heißt, die andere Hälfte nimmt nicht teil. Nur ein

---

<sup>11</sup>Älter, kulturell aktiv und lebensfroh Wie die Teilnahme am kulturellen Leben zu Gesundheit, Wohlbefinden und Unabhängigkeit beiträgt.

In opdracht van: Fonds voor Cultuurparticipatie. <https://www.mieras.nl/schrijven/older-people-and-culture/>

Drittel besucht mehr als zweimal im Jahr ein Kulturzentrum. Nach einer Untersuchung von Cultuurenmedia<sup>12</sup> nehmen ältere Menschen weniger aktiv an Kultur teil als jüngere Altersgruppen. Was die rezeptive Kulturbeteiligung betrifft, so besuchen ältere Menschen eher klassische Konzerte und Opern als jüngere Altersgruppen. Cultuurenmedia stellte fest, dass die älteren Altersgruppen in Belgien wenig aktiv an der Kultur teilnehmen. Dies gilt für vier Formen der künstlerischen Betätigung von Amateuren: darstellende Kunst, bildnerischer Ausdruck, bildende Kunst sowie Musik und Gesang. Kaum 7 % der über 55-Jährigen singen oder spielen ein Musikinstrument; dies ist die am häufigsten praktizierte Form der Amateurkunst unter den älteren Menschen. Die am wenigsten praktizierte Form des bildnerischen Ausdrucks wird von weniger als 3 % der über 55-Jährigen praktiziert. Allerdings ist es oft die Gruppe der 55- bis 64-Jährigen, die sich am meisten beteiligt. Dies gilt für Kunstmuseen und -ausstellungen sowie für künstlerische Bühnenauftritte. Die Gruppe der 65- bis 74-Jährigen nimmt am häufigsten an klassischen Musikkonzerten teil. Die über 75-Jährigen nehmen immer am wenigsten an dem oben genannten rezeptiven Kulturangebot teil.

**Die Türkei:** Das Theater ist ein wichtiger Bestandteil der türkischen Kultur, dessen Fundamente bis in die antiken Zivilisationen des Landes zurückreichen. Aufgrund hoher Kosten, Transportschwierigkeiten und externer Faktoren wie Krankheiten und Pandemien wurde das Theater lange Zeit nicht mehr gespielt. Während der Pandemiezeit nutzten die Nutzer Online-Plattformen (z. B. YouTube), und die Neugier und die Suche nach in- und ausländischen Spielen nahmen ungebremst zu: Im Zeitalter der Digitalisierung und unter dem Einfluss der Pandemie wurden solche Vorführungen über soziale Medien verbreitet und erregten große Aufmerksamkeit. Diese veröffentlichten Inhalte ermöglichten es den Zuschauern, über die veröffentlichte Plattform Kontakte zu knüpfen und sich mit anderen Zuschauern über die Sendung auszutauschen, die sie gesehen haben und noch sehen werden.

## Fortschrittliche Technologien

**Deutschland:** Erst in jüngster Zeit sind die Möglichkeiten, die die moderne Informationstechnologie für die Zukunft des Alterns bietet, in den Fokus der Forschung gerückt.<sup>13</sup> Viele ältere Menschen in Deutschland haben keinen Kontakt zu fortschrittlichen Technologien, und da sich die Industrie sehr schnell verändert, haben sie vielleicht Angst davor, diese auszuprobieren und zu lernen, wie sie fortschrittliche Technologien für ihre Interessen nutzen können. Flexible assistive Technologie<sup>14</sup> ist ein aktuelles und vielversprechendes Forschungsthema für die Zukunft des Alterns. Flexible Hilfstechnologien können die Balance zwischen Unterstützung und Herausforderung verbessern, die Alltagskompetenz erhöhen und die soziale Teilhabe stärken. Dies hat positive Auswirkungen auf die kognitive Leistungsfähigkeit, das Wohlbefinden und das Selbstwertgefühl. Dies könnte eine neue Strategie sein, die auch im Hinblick auf die kulturelle Teilhabe genutzt werden könnte.

**Niederlande:** IKT kann recht kostspielig sein, und das schnelle Entwicklungstempo in diesem Bereich führt auch zu einem schnellen Austausch von Geräten und Software, wodurch weniger

---

<sup>12</sup>Kulturelle

Medien, [https://cultuurenmedia.be/images/Publicaties%202017/2017\\_eindrapport%20participatie%20ouderen.pdf](https://cultuurenmedia.be/images/Publicaties%202017/2017_eindrapport%20participatie%20ouderen.pdf)

<sup>13</sup> [https://www.mpg.de/1227500/Technologie\\_Alter](https://www.mpg.de/1227500/Technologie_Alter)

<sup>14</sup> [https://www.mpg.de/1227500/Technologie\\_Alter](https://www.mpg.de/1227500/Technologie_Alter)

wohlhabende Personen in diesem Bereich benachteiligt werden. Innerhalb dieser Seniorengruppe geben die über 70-Jährigen an, E-Mail und Mobiltelefone seltener zu nutzen als jüngere Befragte. Diese Technologien sind wiederum relativ neu im Vergleich zu Technologien wie dem Festnetztelefon oder dem Fernsehen, bei denen keine Unterschiede innerhalb der Seniorengruppe zu erkennen sind. Die demografischen, sozialen und wirtschaftlichen Variablen der heutigen Bevölkerung sollten bei der Entwicklung und Einführung von Technologien für diese Nutzergruppe berücksichtigt werden.

**England:** VR/AR ist eine relativ neue Technologie, die (laut Audience Agency's 2021) nur von 7 % der Bevölkerung genutzt wird, die meisten davon in London und in der Kategorie der 16- bis 34-Jährigen, und nur 3 % der über 65-Jährigen nutzen diese Software. VR kann sich positiv auf Demenzerkrankungen auswirken und zu einem gesünderen Lebensstil im Allgemeinen führen. Der wirtschaftliche Aspekt ist nicht zu unterschätzen, auch wenn die Geräte immer erschwinglicher werden. Selbst bei AR braucht man nur ein digitales Telefon/Gerät und einen QR-Code, der per E-Mail oder Post verschickt werden kann, was es für den Teilnehmer noch einfacher macht. Durch VR und AR kann eine Echtzeit-Performance für und mit den Teilnehmern in der virtuellen Welt geschaffen werden, in der alle Beteiligten Raum haben, zu erkunden und zu kommunizieren, ohne im selben Raum zu sein, und das, was sie im Rahmen des Projekts produziert haben, miteinander zu teilen.

**Belgien:** Belgien liegt im Index für die digitale Wirtschaft und Gesellschaft (DESI) 2020 auf Platz 9 von 28 EU-Mitgliedstaaten. Sein Ziel ist es, zu den Top 3 des Index für die digitale Wirtschaft und Gesellschaft (DESI) zu gehören. Im Vergleich zu anderen europäischen Ländern ist die Nutzung des Internets jedoch begrenzt. Belgien liegt auf Platz 11 bei der Nutzung des Internets durch die Bürger. Die Belgier nutzen soziale Netzwerke und Online-Banking und führen mehr Audio- oder Videoanrufe als der durchschnittliche EU-Bürger, lesen aber weniger Nachrichten online und kaufen weniger online ein als der durchschnittliche EU-Bürger. Zu den Merkmalen der digitalen Nutzung der Belgier gehört, dass sie das Internet nutzen, um Zeit zu sparen, Aufgaben zu vereinfachen und mit anderen in Kontakt zu treten. Die Zahl der belgischen Bürger, die noch nie das Internet genutzt haben, ist 2019 weiter gesunken. Es gibt eine langsame, aber stetige Verbesserung bei den Online-Aktivitäten - sowohl für die Arbeit als auch für die Freizeit.

**Türkei:** Visuelle Veranstaltungen wie Kino, Theater und Museen werden jetzt auf verschiedene Plattformen verlagert, die dank der Digitalisierung leicht zugänglich sind. Es scheint wahrscheinlich, dass die aktive Teilnahme des älteren Publikums mit dieser Digitalisierung und dem einfachen Zugang zu solchen Veranstaltungen zunehmen wird. Auch wenn sie Technologie und Innovationen nicht so gut verfolgen können wie wir, sind wir uns der Entwicklungen bewusst, und wir können beobachten, dass sie versuchen, die Technologie von bestimmten Punkten dieser Entwicklungen aus zu verfolgen. Ab einem bestimmten Punkt begannen sie zu entdecken, wie sie sich an künstlerischen und kulturellen Aktivitäten sowie an allem beteiligen können, was sie leicht erreichen, sehen und zu dem, was sie wollen, Feedback geben können.

## Digitale Transformation

**Deutschland:** Der amerikanische Wissenschaftler Bran Knowles beschäftigt sich mit sozialer Verantwortung und Datensystemen und ist der Meinung, dass vor allem Technologieunternehmen in der Pflicht sind, die Bedürfnisse älterer Menschen stärker zu berücksichtigen. Die eigentliche

Frage ist: "Wie bringen wir die technikaffinen älteren Menschen dazu, etwas zu wollen?" Es ist zu simpel, sie als resistent gegenüber neuen Technologien zu betrachten.

**England:** Aufgrund der Pandemie haben viele Theater versucht, eine digitale Transformation vorzunehmen, um die Interaktion mit dem Publikum aufrechtzuerhalten, die meisten haben jedoch den digitalen Raum genutzt, um Vorstellungen zu filmen, hochzuladen oder live zu streamen. Es sollte versucht werden, neue Online-Räume zu schaffen, anstatt bereits bestehende Plattformen zur Umgestaltung eines Unternehmens zu nutzen. Experimentieren Sie und bauen Sie neue Arbeitsumgebungen auf, indem Sie neue Arten von Praktiken innerhalb neuer digitaler Räume definieren, mit verschiedenen Zugangsebenen auch für die über 65-Jährigen.

**Belgien: Die Zugehörigkeit** zur digitalen Welt hängt heute zunehmend von der Fähigkeit ab, alltägliche Internettechnologien zu schaffen und zu nutzen. Die COVID-19-Pandemie hat einen weiteren Trend zu digitalen Arbeitsplätzen ausgelöst, und neue menschenwürdige Arbeitsplätze sind für alle notwendig geworden, unabhängig von Alter, Geschlecht, Rasse, Wohnort, Behinderung usw.

Während der Corona-Krise waren viele Studenten, ältere Menschen, Neuankömmlinge, Arbeitslose usw. nicht bereit für diesen digitalen Wandel. Laut dem jüngsten Digimeter, der jährlichen Umfrage des Forschungszentrums Imec zur Mediennutzung in Flandern, gaben nur 27 % der befragten über 65-Jährigen an, dass es ihnen leicht fällt, mit digitalen Technologien umzugehen.

Forschungsstudien zeigen, dass ältere Menschen zu den am stärksten Benachteiligten gehören. Der Anteil der Personen im Alter von 55 bis 64 Jahren mit zumindest geringen Kenntnissen (basierend auf der Fähigkeit, eine Datei oder einen Ordner zu kopieren oder zu verschieben) lag 2017 in der EU im Durchschnitt bei 43 % und in Belgien bei 46 %. Das Qualifikationsniveau sinkt in der nächsten Altersgruppe von 65 bis 74 Jahren um etwa das Doppelte.

Es gibt 3 Arten der digitalen Ungleichheit:

- Ungleiches Zugang zu digitalen Technologien
- Ungleichheit bei den digitalen Kompetenzen
- Ungleichheit bei der digitalen Nutzung wesentlicher Dienste

Was den ungleichen Zugang zu digitalen Technologien angeht, so haben 3 von 10 Haushalten mit niedrigem Einkommen kein Internet zu Hause, während weitere 28 % der gering qualifizierten über 65-Jährigen nie online gehen. Obwohl es heute schon weniger Belgier gibt, die das Internet nie nutzen (8 % gegenüber 14 % im Jahr 2015), gibt es immer noch einen deutlichen Unterschied zwischen bestimmten Bevölkerungsgruppen, was den Zugang betrifft. Was die Ungleichheit bei den digitalen Fähigkeiten angeht, so verfügen 32 % der Belgier über schwache digitale Fähigkeiten und 79 % der Frauen über 55 Jahren sind digital gefährdet. Digitale Kompetenzen erfordern Zeit, Aufmerksamkeit und Energie. In einer Gesellschaft, die sich ständig digital verändert, ist es manchmal schwierig, mit ihnen Schritt zu halten. Dies könnte erklären, warum nur 38 % der Belgier über gut entwickelte digitale Fähigkeiten verfügen. Gering qualifizierte und einkommensschwache Menschen haben es besonders schwer, wenn es um digitale Kompetenzen geht: 75 % von ihnen sind digital verwundbar. Im Durchschnitt verfügen 32 % aller Belgier über schwache digitale Kompetenzen. Zählt man die 8 % Nichtnutzer hinzu, so sind nicht weniger als 40 % digital nicht vollständig erfasst.

## Engagement des Publikums

**Deutschland:** Die ältere Generation ist keine homogene Gruppe, daher muss die IHK mehr auf sie eingehen und spezifische Wege finden, um ihre Interessen und Aufmerksamkeit zu wecken.

**England:** Laut (Audience Agency 2021) nutzen die über 65-Jährigen neben den traditionellen Medien wie Fernsehen, Zeitungen und Flyern auch soziale Medien wie WhatsApp, Facebook und YouTube. Es gibt keinen großen Prozentsatz von ihnen, der online ist, daher sollten verschiedene Marketinginstrumente eingesetzt werden, um das Publikum zu erreichen.

**Belgien:** In Belgien gibt es mehrere Beispiele für Performance-Kunstprojekte und -festivals: Zinneke ist eine flämische und frankophone gemeinnützige Organisation, die sich auf den sozialen Zusammenhalt konzentriert.

Das Kunstenfestivaldesarts ist eine Zusammenarbeit zwischen flämischen und frankophonen Institutionen und ist eines der bekanntesten internationalen Festivals für zeitgenössische Performance.

Recyclart ist ein weiteres Beispiel für eine Organisation, die sich selbst als öffentlichen Raum bezeichnet. Es ist ein Kunstzentrum, das von der flämischen und frankophonen Gemeinschaft unterstützt wird und eine Bildungsfunktion im Bereich des Handwerks hat. Die Kulturzentren sind ein weiteres einzigartiges Netzwerk in Flandern. Unter ihnen ist OKO eine wichtige Ressource für die Verbreitung von juristischem und finanziellem Wissen. Das Flanders Arts Institute ist die Schnittstellenorganisation und das Kompetenzzentrum für die Kunstschaffenden und Brüssel. Neben diesen beiden Hauptakteuren gibt es auch Cultuurloket, ein Helpdesk für Einzelpersonen, das kommerzielle und rechtliche Beratung rund um die Arbeit im Kunstbereich anbietet.

## Soziale Eingliederung

**England:** Wir müssen Verantwortung für die Einbeziehung älterer Menschen übernehmen. Die gesamte Gesellschaft muss Maßnahmen ergreifen, um die Welt für ältere Menschen inklusiver zu gestalten. Das bedeutet, dass die kulturelle Teilhabe für sie durch neue Technologien vereinfacht werden sollte. Die Akteure im Bereich der neuen Technologien, der kulturellen Veranstaltungen und der Kommunikation müssen zusammenarbeiten, um Möglichkeiten der Inklusion entsprechend dem Wandel unserer Gesellschaft zu schaffen.

**Niederlande:** Die Regierung der Niederlande sieht in der Verbesserung der digitalen Integration eine große Herausforderung. Es wird Zeit brauchen und viele verschiedene Parteien müssen zusammenarbeiten. Die verschiedenen Pläne müssen wie ein Puzzle zusammenpassen. Deshalb haben wir vier Hauptziele formuliert:

1. Digitale Dienste für alle einfacher machen.
2. Den Menschen helfen, digital zu werden.
3. Erläutern, was passiert, wenn Menschen digital werden.
4. Zusammenarbeit mit Unternehmen und anderen Organisationen.

**England:** Um soziale Eingliederung zu erreichen, muss eine große und unterschiedliche Anzahl von Marketinginstrumenten eingesetzt werden, die ihr Publikum widerspiegeln. Um das Material integrativ zu gestalten, kann man auch mit Wohlfahrtsverbänden zusammenarbeiten. Ziel ist es, ein System zu schaffen, das Menschen aus unterschiedlichen sozioökonomischen Verhältnissen die gleichen Möglichkeiten bietet.

**Belgien:** Untersuchungen zufolge fühlen sich 46 % der Belgier, die 65 Jahre oder älter sind, einsam und 32 % haben ein kleines soziales Netz. Dies ist alarmierend, da Einsamkeit und soziale Isolation andere Lebensbereiche (physisch, psychisch, sozial) und die Lebensqualität im Allgemeinen erheblich beeinträchtigen. In Belgien ist der Prozentsatz der sozial Ausgegrenzten unter den älteren Menschen in der Region Brüssel (15 %) wesentlich höher als in Flandern (4 %). Wallonien liegt dazwischen (9 %). Der Unterschied zwischen Flandern und Wallonien hängt mit der sozioökonomischen Situation in diesen Regionen zusammen.<sup>15</sup>

## Kommunikation

**Deutschland:** Kommunikationsstrategien sollten sich auf die Medien stützen, die ältere Menschen am häufigsten nutzen. Fernsehen und Radio sind eine gute Wahl, um neue Aktivitäten und Angebote für sie zu fördern. Auch die Zusammenarbeit mit lokalen Netzwerken oder Gruppen zur Förderung der neuen Möglichkeiten wird dazu beitragen, die Reichweite zu erhöhen.

**England:** Aufgrund der Pandemie ist die Zahl der über 65-Jährigen, die per Video anrufen können, gestiegen.

an den Zoom-Sitzungen teilzunehmen, da dies die zugänglichste und sicherste Methode für die Menschen ist, um

miteinander interagieren. Diese Lernkurve ist darauf zurückzuführen, dass Betreuer und Familienmitglieder

anderen geholfen, online zu gehen, damit die Menschen in Kontakt bleiben können. Durch diese neue Lebensform der Videotelefonie, die immer mehr Verbreitung findet, eignet sie sich perfekt für die IHK und macht den Unterricht und andere Online-Aktivitäten weniger langwierig und leichter zugänglich.

## Performative Kunst

**Deutschland:** Es geht darum, Chancenräume für Menschen mit unterschiedlichen Lebensstilen, Kompetenzen und Ressourcen zu eröffnen. Partizipative Projekte bieten die Möglichkeit, Raum für Dialog und Austausch zu schaffen und transformative Begegnungen zwischen Menschen mit unterschiedlichem kulturellen Hintergrund, Sozialisation und Alter zu initiieren.

**Die Niederlande:** Die Niederlande verfügen über eine Fülle großartiger Kunstorganisationen in allen Disziplinen, z. B. das Concertgebouw und das Nederlands Dans Theater. Besonders bekannt ist die Stärke der Niederlande in der bildenden Kunst, vom Goldenen Zeitalter Rembrandts über van Gogh und Mondrian bis hin zur modernen digitalen Kunst, die in einer Reihe berühmter

---

<sup>15</sup> ENEPRI-Forschungsbericht Nr. 57/September 2008, Social Exclusion of the Elderly A Comparative Study of EU Member States

Museen wie dem Rijksmuseum sowie in den über das ganze Land verstreuten Museen und Galerien gezeigt wird.<sup>16</sup>

**England:** Es gibt Forschungsergebnisse, die belegen, dass es eine Verbindung zwischen VR und den Auswirkungen von Demenz gibt. Die Erforschung der Vergangenheit in der virtuellen Realität, sowohl allgemein als auch individuell, kann die Kluft zwischen den Generationen durch junge Schauspieler erforschen und der älteren Generation helfen, die Welt der anderen zu erkunden. Performative Kunst kann auf so viele Arten erforscht werden, indem man ein Online-Portal einrichtet, auf das Menschen ihre Werke hochladen können. Dann kann man eine digitale Kunstgalerie einrichten, in der die Menschen herumlaufen und die Werke auf unterschiedliche Weise erkunden können.

Erforschen Sie Websites wie space.org und wie sie digitale Inhalte weitergeben, aber lassen Sie uns darüber hinausgehen, nur Inhalte hochzuladen und das Publikum als "passive" Zuschauer zuzulassen. Ja, es ist ein guter Weg, um das Publikum für Ihre Arbeit zu interessieren, aber gehen Sie darüber hinaus und experimentieren Sie mit der unscharfen Grenze zwischen digital und Theater. Bringen Sie die Menschen in einen physischen Raum und erforschen Sie die digitalen Implikationen persönlich und online und wie sich dies auf die Produktion und das Ergebnis auswirkt.

Das Projekt "Lebendiger Brief" erforscht diese Idee des Raums zwischen den Generationen durch anonymes Briefeschreiben. Dies könnte sich auf den virtuellen Raum ausweiten und entweder eine Performance zwischen den Teilnehmern innerhalb des Raums schaffen oder als Ort genutzt werden, um mit der Vergangenheit und der Realität der anderen in Verbindung zu treten.

**Belgien:** Die politische Struktur Belgiens hat zur Entwicklung von zwei sehr unterschiedlichen und völlig autonomen Kulturpolitiken mit zwei sehr unterschiedlichen Kunstszenen geführt. Es ist wichtig zu verstehen, dass es nicht nur um unterschiedliche Sprachen geht, sondern um wirklich unterschiedliche Kulturen, Ansätze und politische Visionen. Diese Trennung wird durch die Tatsache verstärkt, dass alle Kultureinrichtungen und die gesamten Bildungssysteme vollständig voneinander getrennt sind, was bedeutet, dass die verschiedenen Gemeinschaften zunehmend auseinander wachsen. Dieser kulturelle Unterschied zeigt sich zum Beispiel darin, wie beide Gemeinschaften mit den Themen Vielfalt und kulturelle Teilhabe umgehen.

Der flämische Kunstbereich beispielsweise ist stolz auf seine internationale Anerkennung, seine künstlerische Qualität und seine experimentelle Vielfalt. Seit 1980 hat sich eine kontinuierliche Entwicklung hervorragender künstlerischer Arbeit in allen Disziplinen vollzogen. Der Erfolg der flämischen darstellenden Künste ist das Ergebnis der Strukturierung und Unterstützung des Sektors, der als eine Beziehungslandschaft mit einem dichten Netz von voneinander abhängigen Funktionen beschrieben werden kann. Das Spektrum reicht von Stadttheatern und Unternehmen bis hin zu einzelnen Künstlern, die auf der Suche nach einem Arbeitsplatz sind.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Cutler D. Niederländische alte Herren und Mätressen. Kreatives Älterwerden in den Niederlanden.

<https://baringfoundation.org.uk/wp-content/uploads/2017/11/Dutch-Old-Masters-Final.pdf>

<sup>17</sup> IETM [https://www.ietm.org/en/system/files/publications/ietm-mapping\\_belgium2017\\_1.pdf](https://www.ietm.org/en/system/files/publications/ietm-mapping_belgium2017_1.pdf)

## E. Bestehende Schulungen und Dienstleistungen - Was wird angeboten?

Welche Instrumente und Methoden werden bei diesen Initiativen/Programmen/Projekten eingesetzt?

Name des Projekts/Programms/der Maßnahme	Senioren mit der digitalen Welt verbinden
Name des Veranstalters/der Veranstalter und Partner	Stiftung Digitale Chancen
Standort	Litauen, Rumänien, Spanien und Deutschland
Beschreibung des Projekts/Programms/der Aktivität	Ziel des Projekts "Connect Seniors to the Digital World", kurz Seniors@DigiWorld, ist es, Senioren in die Lage zu versetzen, Tablets selbstständig zu nutzen und in ihrem Alltag davon zu profitieren. Dazu werden Multiplikatoren ausgebildet, die in außerschulischen Bildungseinrichtungen wie Bibliotheken, Interneterlebniszentren, aber auch in Seniorenheimen arbeiten. Als erste Anlaufstelle für Senioren können Sozialarbeiter, Ehrenamtliche oder Mitarbeiter von Senioreneinrichtungen ihre Klienten auf dem Weg in die digitale Welt begleiten. Im Rahmen des Projekts wird ein Trainingskurs für Multiplikatoren entwickelt und ab Januar 2018 in den Partnerländern Litauen, Rumänien, Spanien und Deutschland erprobt.
Verwendete technologische Hilfsmittel	Tablets, PCs
Innovative Prozesse oder Inhalte	Dieses Projekt basiert auf den Erfahrungswerten und den Materialien, die in den Stiftungsprojekten Tablet PCs für Senioren und Digitale Kompetenz 2.0 entwickelt wurden.
Wichtigste Quellen (außer den bereits genannten)	<a href="https://digital-seniors.eu/index.cfm/secid.265/lang.1">https://digital-seniors.eu/index.cfm/secid.265/lang.1</a> <a href="https://www.deutscher-seniorentag.de/programm/veranstaltungen/26-november/alle-mitnehmen-wie-kann-eine-am-nutzen-fuer-aeltere-menschen-orientierte-digitale-wirtschaft-gelingen">https://www.deutscher-seniorentag.de/programm/veranstaltungen/26-november/alle-mitnehmen-wie-kann-eine-am-nutzen-fuer-aeltere-menschen-orientierte-digitale-wirtschaft-gelingen</a>

Name des Projekts/Programms/der Maßnahme	"Seniorentreff im Internet"
Name des/der Veranstalter(s) und Partner	Seniorentreff
Standort	Deutschland
Beschreibung des Projekts/Programms/der Aktivität	<p>Der "Seniorentreff im Internet" ging Anfang 1998 mit der Idee online, durch eine internationale, deutschsprachige Internetplattform einen Beitrag zur Verbesserung der Lebensqualität älterer Menschen leisten zu können. Aufgrund unserer beruflichen Erfahrungen und der vorangegangenen Gründung der Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet (ZUM.DE) hatten wir erkannt, dass das Internet es ermöglicht, dass Menschen zusammenarbeiten, sich kennen lernen und miteinander kommunizieren können, die aufgrund großer räumlicher Entfernung oder eingeschränkter Mobilität auf keine andere Weise zusammenkommen können. Diese Tatsache, so dachten wir, könnte gerade für ältere Menschen neue Welten eröffnen.</p> <p>Im Jahr 1998 war das "Internet" noch nicht in aller Munde und unsere Idee wurde eher belächelt. Seitdem erfreut sich der Seniorentreff im Internet jedoch stetig wachsender Beliebtheit und hat, wie uns die Briefe von Senioren zeigen, für viele tatsächlich die gewünschten Ziele erreicht. Bemerkenswert ist zudem, dass der virtuelle Treffpunkt zunehmend dazu beiträgt, viele reale Treffen zu organisieren.</p>
Verwendete technologische Hilfsmittel	Internetplattform/ virtueller Treffpunkt
Innovative Prozesse oder Inhalte	Community-basiertes Forum, Blog, Nachrichten, Artikel, Austausch von Fotos, Chat
Wichtigste Quellen (außer den bereits genannten)	<a href="https://www.seniorenportal.de/community/">https://www.seniorenportal.de/community/</a>

Name des Projekts/Programms/der Maßnahme	EHLSSA - Europäischer Heimlerndienst für Senioren e.V.
Name des/der Veranstalter(s) und Partner	EHLSSA - Europäischer Heimlerndienst für Senioren e.V.
Standort	Finnland, Frankreich, Deutschland, Irland und Spanien
Beschreibung des Projekts/Programms/der Aktivität	<p>Das Projekt EHLSSA - European Home Learning Service for Seniors Association - zielt darauf ab, Senioren den Zugang zur Weiterbildung durch den Aufbau einer europaweiten, speziell angepassten Lerninfrastruktur, dem European Home Learning Service, zu ermöglichen.</p> <p>Dieser Lerndienst umfasst die Bereitstellung eines Lernmanagementsystems, Trainingsprogramme für Senioren und Maßnahmen für Tele-Tutoren zur Unterstützung älterer Menschen beim Lernen.</p> <p>EHLSSA fördert die digitale Eingliederung von Senioren und unterstützt die Zielgruppe effektiv und individuell dabei, kompetente IKT-Nutzer (Informations- und Kommunikationstechnologien) in der wissensbasierten Wirtschaft und Gesellschaft zu werden. Dennoch stoßen Senioren oft auf Hindernisse bei der Nutzung digitaler Dienste und sind unterrepräsentiert, wenn es um die kompetente und selbstbestimmte Nutzung von IKT geht.</p> <p>Der European Home Learning Service wird in fünf europäischen Ländern (Finnland, Frankreich, Deutschland, Irland und Spanien) mit nationalen und regionalen Kontaktstellen eingerichtet. Langfristig soll das Angebot auf weitere europäische Länder ausgedehnt und gleichzeitig das Kursangebot erweitert werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zu den wichtigsten erwarteten Projektergebnissen gehört die Entwicklung von 3 E-Learning-Kursen, die <ul style="list-style-type: none"> <li>a. werden für die Lernbedürfnisse von Senioren in 5 europäischen Ländern konzipiert und zugeschnitten</li> <li>b. Einbeziehung von multimedial angereicherten didaktischen Elementen</li> </ul> </li> <li>• Entwicklung von 1 Trainingskurs für Tele-Tutoren, die ältere Lernende individuell und intensiv betreuen</li> <li>• Entwicklung der "EHLSSA Quality Chart" mit <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Schlüsselfaktoren bei der Bereitstellung von Online-Lernkursen für Senioren</li> <li>b. Leitlinien für künftige Kursentwicklungen</li> </ul> </li> <li>• Einrichtung des Europäischen Dienstes für häusliches Lernen</li> <li>• Gründung der EHLSSA-Vereinigung</li> </ul>
Verwendete technologische Hilfsmittel	digitale Lernplattform, Schulungsprogramme

Innovative Prozesse oder Inhalte	Lernmanagementsystem, Schulungsprogramme für Senioren und Maßnahmen für Tele-Tutoren zur Unterstützung älterer Menschen beim Lernen.
Wichtigste Quellen (außer den bereits genannten)	<a href="http://ehlssa.odl.org/about-ehlssa-2/german.html">http://ehlssa.odl.org/about-ehlssa-2/german.html</a>

Name des Projekts/Programms/der Maßnahme	Humanitas Pflegeheimgruppe
Name des/der Veranstalter(s) und Partner	Humanitas Pflegeheimgruppe
Standort	Niederlande
Beschreibung des Projekts/Programms/der Aktivität	die Pflegeheimgruppe Humanitas, die sechs Studenten im Universitätsalter kostenlos in ihrem Pflegeheim in Deventer unterbringt. Jeder Student wohnt in einer Wohneinheit mit 26 älteren Menschen. Die Studenten betreuen die Bewohner mindestens 30 Stunden im Monat und erhalten dafür Kost und Logis. Zu ihrem Beitrag gehört auch die Vermittlung von Fähigkeiten wie die Nutzung von sozialen Medien und Skype oder sogar Graffiti-Kunst. Im Allgemeinen scheinen die Studenten eine belebende Wirkung auf die Gemeinschaft zu haben, und sie haben eine andere Beziehung zu den Bewohnern als das Pflegepersonal.
Verwendete technologische Hilfsmittel	skype, soziale medien
Innovative Prozesse oder Inhalte	Unterkunft als Gegenleistung für/für Unterstützung beim Erwerb von Grundkenntnissen
Wichtigste Quellen (außer den bereits genannten)	<a href="https://baringfoundation.org.uk/wp-content/uploads/2017/11/Dutch-Old-Masters-Final.pdf">https://baringfoundation.org.uk/wp-content/uploads/2017/11/Dutch-Old-Masters-Final.pdf</a>

Name des Projekts/Programms/der Maßnahme	Das Van-Gogh-Museum
Name des/der Veranstalter(s) und Partner	Netzwerk altersfreundlicher Museen
Standort	Niederlande
Beschreibung des Projekts/Programms/der Aktivität	<p>Das Van Gogh Museum regt ältere Menschen zur Teilnahme an "kreativen Workshops vor Ort" an, und das Museum entwickelt auch neue Aktivitäten speziell für die über 70-Jährigen. Im Januar 2018 hat das Museum damit begonnen, spezielle Nachmittage für ältere Besucher zu veranstalten. Das Programm geht auf die spezifischen Bedürfnisse und Wünsche der Zielgruppe ein und unterstützt die Teilnehmer, wo immer es nötig ist. Netzwerk altersfreundlicher Museen. Das Van Gogh</p> <p>Das Museum ist sehr daran interessiert, sein Wissen und seine Erfahrungen mit anderen Einrichtungen zu teilen. Das Museum ist ständig auf der Suche nach neuen, innovativen Möglichkeiten, ältere Menschen zu aktivieren. Anfang 2018 wurde ein Expertentreffen organisiert, um den Wissensaustausch in diesem Bereich zu starten. In den kommenden Jahren wird das Museum auf die Schaffung eines altersfreundlichen Museumsnetzwerks hinarbeiten: ein Netzwerk von gleichgesinnten Museen, die sich dafür einsetzen, ihre Einrichtungen für ältere Menschen zugänglich zu machen".</p>
Verwendete technologische Hilfsmittel	Engagement des Publikums
Innovative Prozesse oder Inhalte	Das Programm geht auf die spezifischen Bedürfnisse und Wünsche der Zielgruppe ein und unterstützt die Teilnehmer, wo immer es nötig ist.
Wichtigste Quellen (außer den bereits genannten)	<a href="https://www.vangoghmuseum.nl/en/about/organisation/inclusion-and-accessibility-policy/age-friendly-van-gogh-museum">https://www.vangoghmuseum.nl/en/about/organisation/inclusion-and-accessibility-policy/age-friendly-van-gogh-museum</a>

Name des Projekts/Programms/der Maßnahme	Globaler Leitfaden der WHO für altersfreundliche Städte
Name des/der Veranstalter(s) und Partner	Die Gemeinden Den Haag und Zoetermeer
Standort	Niederlande
Beschreibung des Projekts/Programms/der Aktivität	Die niederländischen 17 Gemeinden Den Haag und Zoetermeer und die Frage, ob sich Altersdiskriminierung explizit oder implizit manifestiert oder nicht. Eine qualitative Fotoproduktionsstudie, die auf der Checkliste der wesentlichen Merkmale altersfreundlicher Städte basiert, wurde in fünf Stadtvierteln durchgeführt. Beide Gemeinden weisen eine große Anzahl von sichtbaren altersfreundlichen Merkmalen auf, die sich in fünf Bereichen des WHO-Modells manifestieren, nämlich Kommunikation und Information; Wohnen; Transport; Gemeinschaftliche Unterstützung und Gesundheitsdienste; und Außenbereiche und Gebäude.
Verwendete technologische Hilfsmittel	Servicebereitstellung
Innovative Prozesse oder Inhalte	Andere Städte in den Niederlanden könnten die Ergebnisse dieser Studie nutzen, um ihre Städte altersfreundlicher zu gestalten, z. B. durch die Untersuchung bewährter Praktiken, die in die Stadtplanung oder die Gestaltung öffentlicher Dienstleistungen einfließen können, wie z. B. die Verfügbarkeit von Parkplätzen für Motorroller, da derartige Muster im ganzen Land sehr ähnlich sind. Städte Für das Ausland könnte es von Vorteil sein, die bewährten Verfahren zur Kenntnis zu nehmen und zu versuchen, diese Erkenntnisse auf den lokalen städtischen Kontext und das Niveau der Dienstleistungserbringung zu übertragen.
Wichtigste Quellen (außer den bereits genannten)	<a href="https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1420326X19857216">https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1420326X19857216</a> <a href="https://www.aarpinternational.org/the-journal/past-editions/artful-aging">https://www.aarpinternational.org/the-journal/past-editions/artful-aging</a>

Name des Projekts/Programms/der Maßnahme	Museum Plus Bus
Name des/der Veranstalter(s) und Partner	Museum Plus Bus
Standort	Niederlande
Beschreibung des Projekts/Programms/der Aktivität	Museum Plus Bus ist eine in Amsterdam ansässige Organisation, die kostenlose Führungen für ältere Erwachsene in 14 Museen in den Niederlanden organisiert - von bekannten Einrichtungen wie dem Rijksmuseum und dem Van Gogh Museum bis hin zu weniger bekannten Juwelen wie Kröller-Müller und Cobra. In den letzten zehn Jahren ist es Museum Plus Bus gelungen, Tausenden von niederländischen Senioren den Zugang zu Kunst und Kultur zu ermöglichen. Mit ihren zwei großen Reisebussen bringen sie Gruppen etwa 300 Mal pro Jahr zu und von den Museen.
Verwendete technologische Hilfsmittel	Kostenlose Führungen für ältere Erwachsene
Innovative Prozesse oder Inhalte	Die Niederlande haben die vierthöchste Kulturbeteiligung in Europa: 58 Prozent der Bürger nehmen aktiv an kulturellen Aktivitäten teil. Museum Plus Bus wird vollständig von der BankGiro Loterij finanziert, einer nationalen Lotterie, die sich der Unterstützung von Kunstprojekten widmet. Wenn es einen Hinweis auf die große Wertschätzung von Kunst und Kultur in diesem Land gibt, dann ist es dieser: Stellen Sie sich vor, Sie kaufen ein Lotterielos und die Hälfte des Erlöses fließt in die Finanzierung kultureller Aktivitäten. Und da wir in den Niederlanden leben, ist das Ganze natürlich auch wissenschaftlich untermauert. Zahlreiche Studien gründlicher niederländischer Akademiker bestätigen die Theorie, dass sich die Teilnahme am kulturellen Leben positiv auswirkt auf das Wohlbefinden von Menschen aller Altersgruppen.
Wichtigste Quellen (außer den bereits genannten)	<a href="https://www.museumplusbus.nl/">https://www.museumplusbus.nl/</a>

Name des Projekts/Programms/der Maßnahme	Raum zwischen uns - Hühnerstall - Projekt Lebendige Briefe
Name des/der Veranstalter(s) und Partner	Theatergruppe "Hühnerstall"
Standort	England
Beschreibung des Projekts/Programms/der Aktivität	Das Projekt "Lebendiger Brief" ist ein inspirierendes achtwöchiges Briefprojekt, das gefährdete und isolierte ältere Menschen mit Mitgliedern unserer Young Company zusammenbringt. Dieses Projekt erforscht den Raum zwischen den Generationen durch das anonyme Schreiben von Briefen und eine Retrospektive. Das alles geschieht per E-Mail, bis sich die beiden schließlich treffen, nachdem sie sich 3 Briefe geschrieben haben. Sie treffen sich von Angesicht zu Angesicht über Zoom (Videogesprächsplattform), was gefilmt wird und eine weitere Ebene des Dokumentationsprogramms schafft, in dem die beiden, die sich noch nie getroffen haben, ein tiefes Verständnis füreinander entwickeln. Die Filme und Inhalte, die dabei entstehen, werden gesammelt und in Filme und Live-Performances umgesetzt. Der Unterschied zwischen dem Theater und dem digitalen Raum und der digitalen Performance verschwimmt.
Verwendete technologische Hilfsmittel	E-Mail, Zoom-Plattform, Film, digitale Performance
Innovative Prozesse oder Inhalte	Das Space between Us Project hat vor kurzem eine unabhängige, von BUPA finanzierte Studie durchgeführt, um die Auswirkungen dieses Programms auf die Isolation zu untersuchen.
Wichtigste Quellen (außer den bereits genannten)	<a href="https://www.chickenshed.org.uk/space-between-us-project">https://www.chickenshed.org.uk/space-between-us-project</a> <a href="https://www.chickenshed.org.uk/Handlers/Download.ashx?IDMF=63c2eacc-686b-441a-a2e3-bf0c2371c65a">https://www.chickenshed.org.uk/Handlers/Download.ashx?IDMF=63c2eacc-686b-441a-a2e3-bf0c2371c65a</a>

Name des Projekts/Programms/der Maßnahme	Re-Live- kreatives Altern
Name des/der Veranstalter(s) und Partner	Lotterie und der Kommunalrat von Wales
Standort	England
Beschreibung des Projekts/Programms/der Aktivität	<p>Re-Live ist ein Projekt mit Sitz in Wales. Sie erforschen das Geschichtenerzählen durch Zoom-Anrufe und verwandeln sie in kurze Online-YouTube-Videos.</p> <p>Diese Erzählvideos zeigen die Teilnehmer, wie sie ihre eigenen Geschichten erforschen und sie einer Gruppe von Gleichaltrigen über einen Zoom-Anruf erzählen. Das Projekt richtet sich an Menschen im Alter von 71-94 Jahren und wurde von der Lotterie und den lokalen Behörden finanziert. Rat. Dieser Prozess dauerte 9 Wochen, in denen wir mit Re-Live zusammenarbeiteten, um eine Performance zu entwickeln. auf der Grundlage ihrer gelebten Erfahrungen mit dem Altern und dem Körper". Für ihr Projekt "Sensations".</p>
Verwendete technologische Hilfsmittel	Zoom-Anruf, kurze Online-YouTube-Videos und Performance
Innovative Prozesse oder Inhalte	Sie haben mehrere Projekte ähnlicher Art, die die Geschichte der älteren Bevölkerung durch Zoom erzählen. Wie zum Beispiel spark, secret country, age und viele andere. Bei Funken und Sensationen handelt es sich um digitale Projekte, die scheinbar aufgrund der Pandemie online stattfanden, und bei vielen der anderen handelt es sich um Live-Performances, die im physischen Raum entwickelt wurden.
Wichtigste Quellen (außer den bereits genannten)	<a href="http://www.re-live.org.uk/sensations">http://www.re-live.org.uk/sensations</a>

Name des Projekts/Programms/der Maßnahme	"Die Isolation bekämpfen und ein Lächeln auf die Gesichter zaubern"
Name des/der Veranstalter(s) und Partner	Mynd VR/ Zentrum VR
Standort	England
Beschreibung des Projekts/Programms/der Aktivität	MyndVR bietet Familien und Gemeinschaften die Möglichkeit, das Leben der Senioren zu verbessern, indem sie Ängste und Depressionen abbauen, die Sozialisierung fördern, das Gedächtnis und die kognitiven Funktionen stimulieren und ein Lächeln auf die Gesichter zaubern. Sie können entweder von Heimen oder von einzelne Familien. Die Vergangenheit mit Hilfe von Vr erforschen und dabei helfen, Erinnerungen über die Website auszulösen. Sie unterstützen die kognitiven Funktionen durch Simulationen mit Schwerpunkt auf Bewegung. Im Vereinigten Königreich kann man dieses Angebot über das Centre VR Centre in Bournemouth nutzen. Centre "VR bietet viele Titel an, die die Gäste in die Vergangenheit zu bestimmten Ereignissen versetzen können, wie z. B. die Mondlandung 1969 oder die Krönung der Queen."
Verwendete technologische Hilfsmittel	VR
Innovative Prozesse oder Inhalte	VR als Instrument zur Unterstützung der kognitiven Funktion und zur Bekämpfung der Einsamkeit
Wichtigste Quellen (außer den bereits genannten)	<a href="https://www.myndvr.com/">https://www.myndvr.com/</a> <a href="https://centrevr.co.uk/seniors/">https://centrevr.co.uk/seniors/</a>

Name des Projekts/Programms/der Maßnahme	die Computer-Grundlagen für Senioren auf Urdemy
Name des/der Veranstalter(s) und Partner	Urdemy
Standort	England
Beschreibung des Projekts/Programms/der Aktivität	Es gibt Online-Kurse wie den von Urdemy angebotenen Computer Basics For Seniors: The Easy Way To Learn Computers, der Ihnen 1,5 Stunden Inhalt bietet, der ein Leben lang zugänglich ist, für 21,99 £. Dies ist ein einfacher und schneller Weg, um jemandem zu helfen, online zu gehen, aber für einen Nicht-Internetnutzer müsste wahrscheinlich jemand anderes den Kurs kaufen.
Verwendete technologische Hilfsmittel	Computer-Online-Kurse
Wichtigste Quellen (außer den bereits genannten)	<a href="https://www.udemy.com/course/computer-basics-for-seniors-the-easy-way-to-learn-computers/?utm_source=adwords&amp;utm_medium=udemyads&amp;utm_campaign=Webindex_Catchall_la.EN_cc.UK&amp;utm_term=.ag_114213220700.ad_532713168388.kw.de.c.dm.pl.ti_dsa-41788222875.li_9045989.pd.&amp;matchtype=b&amp;gclid=CjwKCAjw2P-KBhByEiwADBYWCstDJWoUqjWi0VMrwWYZzvCKSeXQWZUyIuDhHJhKnOaLok8BklvNTBoC4DUQAvD_BwE">https://www.udemy.com/course/computer-basics-for-seniors-the-easy-way-to-learn-computers/?utm_source=adwords&amp;utm_medium=udemyads&amp;utm_campaign=Webindex_Catchall_la.EN_cc.UK&amp;utm_term=.ag_114213220700.ad_532713168388.kw.de.c.dm.pl.ti_dsa-41788222875.li_9045989.pd.&amp;matchtype=b&amp;gclid=CjwKCAjw2P-KBhByEiwADBYWCstDJWoUqjWi0VMrwWYZzvCKSeXQWZUyIuDhHJhKnOaLok8BklvNTBoC4DUQAvD_BwE</a>

Name des Projekts/Programms/der Maßnahme	Digidak
Standort	Belgien
Beschreibung des Projekts/Programms/der Aktivität	<p>Die Mission von Digidak ist es, die digitale Kluft zu verringern und den sozialen Zusammenhalt für und mit den Menschen in der Nachbarschaft zu stärken. Digidak konzentriert sich auf die Emanzipation von Menschen und Gruppen aus einer zivilen Perspektive (Stärkung der digitalen Kompetenzen, Stärkung des sozialen Zusammenhalts). Wenn Menschen sich gegenseitig stärken und digital und sozial kompetenter werden, wächst die gemeinsame und aktive Bürgerschaft.</p> <p>Digidak dient als Methode, um Menschen - insbesondere benachteiligte Gruppen - über kleine und leicht zugängliche öffentliche Computerräume mit den Möglichkeiten der neuen Medien vertraut zu machen. Sie tun dies, indem sie sich auf 4 Wirkungsbereiche konzentrieren: Begegnung, Lernschwellen, Unterstützungsnetzwerke und (digitale) Fähigkeiten. Zu diesem Zweck organisieren sie Kurse von maximal 3 x 3 Stunden, kostenlose begehbare Momente und maßgeschneiderte Angebote.</p>
Verwendete technologische Hilfsmittel	kleine und leicht zugängliche öffentliche Computerräume
Innovative Prozesse oder Inhalte	Die Ausbildung, Betreuung und Unterstützung ihrer engagierten Freiwilligen ist für sie mindestens genauso wichtig wie die Entwicklung und Aktualisierung von Unterrichtsmaterialien. Selbstentwicklung und Zufriedenheit durch lokales Engagement ist eines der Ziele der Digidak-Aktion.
Wichtigste Quellen (außer den bereits genannten)	<a href="#">DIGIDAK</a>

Name des Projekts/Programms/der Maßnahme	Digitarc
Standort	Belgien
Beschreibung des Projekts/Programms/der Aktivität	<p>ist ein Projekt, das digitale Medien nutzt, um das soziale Empowerment von Senioren zu fördern, die sich aufgrund der Digitalisierung von Dienstleistungen machtlos fühlen.</p> <p>Das Projekt zielt darauf ab, die Teilnehmer in die Lage zu versetzen, die Kontrolle über die digitalen Werkzeuge (wieder) zu erlangen, um ihre eigenen Entscheidungen bezüglich der Art und Weise ihrer Nutzung zu treffen oder sogar eine Veränderung des Angebots zu fordern, das durch die Entwicklung der digitalen Gesellschaft auferlegt wurde und das besser den von ihnen empfundenen und zum Ausdruck gebrachten Bedürfnissen entsprechen würde.</p>
Verwendete technologische Hilfsmittel	Forum, Informationsveranstaltungen für Gruppen
Innovative Prozesse oder Inhalte	Vor kurzem haben sie einen IT-Club gegründet, in dem sie sich engagieren: Freundliche Gespräche bei einem Getränk rund um die tägliche Nutzung von IT und Gruppeninformationsveranstaltungen. Unter anderem organisieren sie auch kulturelle Aktivitäten wie Ausflüge, Ausstellungsbesuche, Konzert- und Operntage/-abende, Theater- oder Showtage/-abende und viele andere Veranstaltungen.
Wichtigste Quellen (außer den bereits genannten)	<a href="#">DIGITARC</a>

Name des Projekts/Programms/der Maßnahme	Kunstdoetleven
Name des/der Veranstalter(s) und Partner	Der Stadtrat von Sint-Niklaas
Standort	Belgien
Beschreibung des Projekts/Programms/der Aktivität	Mit dem städtischen Projekt KUNSTDOETLEVEN wollten sie die aktive Teilnahme älterer Menschen an Kunst und Kultur fördern. In einem ersten Schritt wurde eine enge Zusammenarbeit zwischen den Kulturdiensten einerseits und den Sozial- und Pflegediensten andererseits aufgebaut. Die Stadt will auch Maßnahmen zur Bekämpfung der Altersdiskriminierung ergreifen. Die Ermöglichung und Sichtbarmachung künstlerischer Ausdrucksformen für und durch ältere Menschen trägt zu einem positiven Bild der älteren Menschen bei.
Verwendete technologische Hilfsmittel	Kurse
Innovative Prozesse oder Inhalte	Die Ausübung der Kunst bietet auch viele Möglichkeiten für Kontakte zwischen den Generationen, was der Solidarität zwischen den Generationen zugute kommt.
Wichtigste Quellen (außer den bereits genannten)	<a href="#">KUNSTDOETLEVEN</a>

Name des/der Veranstalter(s) und Partner	Das Zentrum der digitalen Wallonie
Standort	Belgien
Beschreibung des Projekts/Programms/der Aktivität	Das Zentrum Digital Wallonia. Ein digitaler öffentlicher Raum (EPN) ist eine lokale, gemeinnützige Struktur, die allen offen steht, mit IT-Ausrüstung ausgestattet und an das Internet angeschlossen ist. Die EPN-Zentren zielen darauf ab, die Beteiligung aller Bürger an der Informationsgesellschaft zu fördern. Sie bieten Zugang zu Computern, dem Internet und der digitalen Kultur und ermöglichen es, diese auf freundliche, kooperative und verantwortungsvolle Weise kennenzulernen.
Verwendete technologische Hilfsmittel	Sie sind mit IT-Geräten ausgestattet und an das Internet angeschlossen.
Innovative Prozesse oder Inhalte	Die digitalen öffentlichen Räume Walloniens nutzen die Technologie als Instrument des Dialogs. Sie integrieren sich in das lokale Leben und tragen zur numerischen Belebung des Gebiets bei. Die digitalen öffentlichen Räume Walloniens arbeiten in einem regionalen Netzwerk zusammen und erfüllen ihre Verpflichtungen gegenüber der Region.
Wichtigste Quellen (außer den bereits genannten)	<a href="#">Digitale Wallonie</a>

Name des Projekts/Programms/der Maßnahme	Digi ateljee
Standort	Belgien
Beschreibung des Projekts/Programms/der Aktivität	<p>Workshops zur digitalen Integration in Blankenberge, Belgien, wo Freiwillige Workshops zur Vermittlung digitaler Fertigkeiten organisieren. Initiativen, die digitale Schulungen mit der Unterstützung der Menschen bei der Entwicklung besserer Beziehungen (z. B. zu Freiwilligen, die sie besuchen, oder zu ihren Familien) kombinieren, können bei der Bekämpfung der Einsamkeit wirksamer sein als einzelne Workshops für digitale Fähigkeiten.</p> <p>Digi-Café: Laptops mit Internetanschluss stehen in der Cafeteria zur Verfügung.</p> <p>Digi-Starter: In kurzen Modulen werden die Teilnehmer mit dem Computer und dem Internet vertraut gemacht.</p> <p>Digi-Hilfe: Freiwillige suchen gemeinsam nach Lösungen. Diese Berater sind keine Profis, verfügen aber über ausreichend Nutzererfahrung und können daher die Menschen bei ihren Fragen oder Problemen unterstützen.</p>
Verwendete technologische Hilfsmittel	Android-, Apple- und Windows-Programme, PC, Laptop, Tablet und Smartphone
Innovative Prozesse oder Inhalte	Die Digi-Ateljee, die kostenlos zugänglich ist, wurde auf Initiative der Stadt und von Freiwilligen, die im Seniorenrat vertreten sind, eingerichtet. Es besteht aus vier Hauptsäulen: Digi-Café, Digi-Starter, Digi-Club und Digi-Hilfe.
Wichtigste Quellen (außer den bereits genannten)	<a href="#">Digi ateljee</a>

Name des Projekts/Programms/der Maßnahme	Istanbuler Stiftung für Kultur und Kunst
Standort	Türkei
Beschreibung des Projekts/Programms/der Aktivität	Die Istanbuler Stiftung für Kultur und Kunst (İKSV) ist eine gemeinnützige Kultureinrichtung, die für das öffentliche Interesse arbeitet. Seit 1973 führt sie Arbeiten durch, die das kulturelle und künstlerische Leben in Istanbul bereichern. Die Stiftung organisiert regelmäßig die Istanbuler Musik-, Film-, Theater- und Jazzfestivals, der Istanbul Biennale, der Istanbul Desin Biennale, dem Leyla Gencer Gesangswettbewerb und Filmekimi und organisiert das ganze Jahr über besondere Veranstaltungen im Salon İKSV im Nejat Eczacıbaşı-Gebäude. veranstaltet und bietet ein kreatives Aktivitätsprogramm für Kinder und Jugendliche im İKSV Alt Kat.

Name des Projekts/Programms/der Maßnahme	Talimhane-Theater
Standort	Türkei
Beschreibung des Projekts/Programms/der Aktivität	Das Talimhane-Theater, dessen künstlerischer Leiter Mehmet Ergen ist, veranstaltet türkische Erstaufführungen zeitgenössischer, im Ausland inszenierter Texte, Theater aus verschiedenen Städten der Türkei sowie nationale Film-, Musik-, Tanz- und Theaterfestivals. Zu den wichtigsten Zielen gehört es, das Publikum mit den ersten Stücken junger, einheimischer Dramatiker bekannt zu machen und Stücke weltbekannter und klassischer Autoren aufzuführen, die in der Türkei noch nicht aufgeführt wurden.

## F. Herausforderungen und Chancen

Während der Covid-19-Pandemie verloren die Menschen den realen Kontakt zu Kunst- und Kultureinrichtungen. Die KKI ihrerseits waren nicht alle darauf vorbereitet, virtuell zu arbeiten, insbesondere nicht mit dem älteren Zielpublikum.

Im Bereich der Kreativwirtschaft haben heute verschiedene Digitalisierungsprozesse begonnen, aber es ist noch ein weiter Weg zu gehen.

Eine der größten Herausforderungen besteht darin, das Online-Publikum zu erreichen, aber das Engagement der über 65-Jährigen muss mit Hilfe von Marketing- und Publikumsentwicklungsinstrumenten untersucht werden, indem Schnittstellen entworfen werden, die sich an ihre Bedürfnisse und Anforderungen anpassen und einen Prozess des sozialen Engagements einleiten, der auch ihr Interesse an diesen neuen Medien weckt.

Es gibt mehrere Faktoren, die zu einem Ungleichgewicht bei der Nutzung der neuen Technologien führen. Dazu gehören nicht nur das Alter, sondern auch das Einkommen, die Haushaltszusammensetzung, der selbst eingeschätzte Gesundheitszustand, das Geschlecht, die Mobilität und das Gedächtnis/die Konzentrationsfähigkeit (Selbsteinschätzung).

Es gibt auch mehrere Einstellungen, die dazu beitragen, eine Distanz zwischen dem Nutzer und der Technologie zu schaffen: fehlende Notwendigkeit, mangelndes Bewusstsein, frühere Erfahrungen, Angst, Zuverlässigkeit, fehlende soziale Netzwerke, Kosten, Fähigkeiten und Ausbildung, Praktikabilität, Fragen des Datenschutzes.

Diese kulturellen, sozialen und physischen Barrieren müssen daher untersucht und angegangen werden.

"Ein Paradigmenwechsel hin zu gesundem und erfolgreichem Altern kann durch die zunehmende Nutzung digitaler Technologien für den Alltag und das betreute Wohnen (Gesundheits- und Sozialfürsorge) erleichtert werden. Trotz des zunehmenden Trends zum digitalen Engagement besteht weiterhin eine digitale Ungleichheit zwischen den Altersgruppen" (Das digitale Engagement älterer Menschen).

Das, was ihnen am feindlichsten und entferntesten erscheint, kann stattdessen ein Mittel zur Erlösung sein; die positiven Auswirkungen der Nutzung des Internets werden durch von Experten begutachtete Zeitschriften (Lelkes, 2013) belegt, die den Nutzen für ältere Menschen in Bezug auf die Verringerung der sozialen Isolation und Einsamkeit zusammenfassen. (S. 13 age UK digital Inclusion evidence Review. 2013).

Aus den in dieser Studie ermittelten bewährten Verfahren geht hervor, dass der Zustrom von Menschen, die ihre (digitalen) Fähigkeiten in einem dieser Projekte verbessern wollen, immens ist. In Bezug auf die kulturelle Teilhabe älterer Erwachsener wurde darauf hingewiesen, dass informationelle, praktische, soziale, kulturelle und finanzielle Barrieren das Engagement von

Senioren bei kulturellen Aktivitäten einschränken. Die Hauptmotivatoren für ihre Teilnahme sind jedoch Interesse, Wissenserwerb und das Bedürfnis, mit anderen Menschen zusammen zu sein. Die Forschung zeigt auch, dass ältere Erwachsene in der Lage sind, digitale Kompetenzen zu erlernen und zu erwerben, solange sie stark motiviert sind oder die funktionalen Vorteile der IKT kennen.

## G. Schlussbemerkungen

Ziel dieses gemeinsamen Berichts war es, quantitative und qualitative Ergebnisse über die kulturelle Beteiligung älterer Menschen durch innovative Aktivitäten zu erzielen. Durch die Einbeziehung von Senioren in eine aktive Rolle in einem innovativen Schöpfungsprozess auf dem neuesten Stand der Technik will das Projekt sie als aktive Mitwirkende an der kulturellen Innovation stärken.

Die Teilnahme an kulturellen Aktivitäten scheint ältere Menschen glücklicher zu machen und hilft ihnen, gesund und lebensfroh zu bleiben. Teilnehmer an Tanz-, Theater- oder Chorgruppen für ältere Menschen sind nicht nur aktiv, sondern fördern auch ihre sozialen Kontakte. Viele Studien über das subjektive Erleben älterer Menschen kommen zu dem Schluss, dass der soziale Zusammenhalt einer der wichtigsten (wenn nicht sogar der wichtigste) Wert ist. Gemeinsam auf einen Chorauftritt hinzuarbeiten oder ein Theaterstück aufzuführen, bedeutet, etwas gemeinsam zu erleben, und das hat eine verbindende Wirkung. Kurz gesagt, die soziale Teilhabe älterer Menschen fördert Bindungen, die der Isolation vorbeugen. Sie gibt älteren Menschen ein Gefühl von Sinn, Leistung und Zugehörigkeit zur Gemeinschaft. Sie ermöglicht es älteren Erwachsenen, aktiv zu bleiben und weiterhin entsprechend ihren Bedürfnissen, Vorlieben und Fähigkeiten zur Entwicklung der Gesellschaft beizutragen. Es gibt viele aktuelle Forschungsstudien, die sich mit den Möglichkeiten in diesem Bereich befassen. Kulturellen Aspekten und der Beteiligung älterer Menschen an kulturellen Aktivitäten, insbesondere solchen, die den Einsatz fortschrittlicher Technologien wie der virtuellen Realität beinhalten, wird jedoch wenig Aufmerksamkeit geschenkt.

Das Thema und die Problematik sind bekannt, aber es gibt noch wenige Projekte, die mit der Zielgruppe arbeiten, um sie in kulturelle Aktivitäten einzubeziehen. In Deutschland gibt es Initiativen zur Einbeziehung älterer Menschen in das soziale Leben durch fortschrittliche Technologien, aber es gibt noch keine Projekte, die sich auf die Förderung der Kreativität älterer Menschen im Kontext neuer Technologien und digitaler Kreativität konzentrieren. Ältere Menschen in den Niederlanden werden in verschiedene künstlerische Aktivitäten als nicht-formalen Lernprozess einbezogen und haben die Möglichkeit, sich in verschiedenen Kunstworkshops und Vereinen auszudrücken und aktiv an kulturellen Aktivitäten teilzunehmen. Die Covid-19-Pandemie hat jedoch gezeigt, dass die Dienste der virtuellen Realität nicht ausreichend entwickelt sind.

Die Zukunft der digitalen IHKs ist durch digitale Galerien aufregend, und wir können Praktiken durch digitale Transformation verschmelzen. Unternehmen müssen aufhören, sich vor dem Unbekannten zu fürchten und davor, dass ältere Menschen nicht am Programm teilnehmen, wenn es online ist. Wir müssen einen Vorstoß in die digitale Welt und in VR und AR machen und

verstehen, dass wir nicht nur Aufnahmen hochladen können, sondern dass die beste Arbeit und der größte Nutzen für die über 65-Jährigen darin besteht, die Menschen in das Projekt einzubeziehen. Die Erkundung verschiedener Wege, die Auslotung der Grenzen jeder Plattform und die Schaffung sicherer Räume werden die Einstellung der Bevölkerung langsam verändern, denn mit der Zeit wird die Zahl der über 65-Jährigen, die das Internet verstehen, wachsen. Sie sind einer der größten Teile unserer Gesellschaft: "Es wird prognostiziert, dass im Jahr 2050 ein Fünftel der Weltbevölkerung über 60 Jahre alt sein wird". (Gruppe Digitale Technologien und soziale Eingliederung (DTSI), 2015) Durch die Verlängerung der Lebenserwartung und einen besseren Lebensstandard wollen wir nicht einen großen Teil des Wirtschaftssektors verdrängen, weil wir glauben, dass sie der KKI wenig zu geben haben. In England sollten mehr Unternehmen in Richtung anerkannter fortschrittlicher Technologien drängen und die Marktlücke füllen. Es gibt viele Unternehmen, die Aufführungen wie digitales Theater online stellen und Zoom-Performances kreieren, aber es ist an der Zeit, weiter voranzugehen und Arbeiten zu entwickeln, die nicht nur ein zweiter Gedanke oder ein Ergebnis der Pandemie sind, sondern eine praktikable Form der Kommunikation kreativer und kultureller Ideen darstellen und auf die Zielgruppe der Senioren ausgerichtet werden können.

## H. Referenzen

- <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0890406599000213>
- <https://www.stmas.bayern.de/senioren/aktives-altern/digitalisierung-im-alter.php>
- Sigrid N. W. Vorrink, Angelo M. G. E. F. Antoniotti, Helianthe S. M. Kort, Thierry Troosters, Pieter Zanen & Jan-Willem J. Lammers (2017) Technology use by older adults in the Netherlands and its associations with demographics and health outcomes
- <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10400435.2016.1219885>
- CBS (Statistisches Amt in den Niederlanden)
- Der Bericht der Publikumsagentur für 2021
- [https://www.mpg.de/1227500/Technologie\\_Alter](https://www.mpg.de/1227500/Technologie_Alter)
- Älter, kulturell aktiv und lebensfroh: Wie die Teilnahme am kulturellen Leben zu Gesundheit, Wohlbefinden und Unabhängigkeit beiträgt: Fonds voor Cultuurparticipatie. <https://www.mieras.nl/schrijven/older-people-and-culture/>
- Veenhoven, R. Gesundes Glück: Auswirkungen von Glück auf die körperliche Gesundheit und die Folgen für die Gesundheitsvorsorge. *Journal of Happiness Studies* 9, 449-469 (2008)
- Cutler D. Niederländische alte Herren und Mätressen. Kreatives Älterwerden in den Niederlanden. <https://baringfoundation.org.uk/wp-content/uploads/2017/11/Dutch-Old-Masters-Final.pdf>
- Vlaamse Ouderenraad <https://www.vlaamse-ouderenraad.be/ouderenweek/2016-cultuurparticipatie-op-latere-leeftijd>
- ENEPRI-Forschungsbericht Nr. 57/September 2008, Social Exclusion of the Elderly A Comparative Study of EU Member States
- Älter, kulturell aktiv und lebensfroh: Wie die Teilnahme am kulturellen Leben zu Gesundheit, Wohlbefinden und Unabhängigkeit beiträgt. In opdracht van: Fonds voor Cultuurparticipatie. <https://www.mieras.nl/schrijven/older-people-and-culture/> (Zugriff am 24. Oktober 2021)
- Kulturelle Medien, [https://cultuurenmedia.be/images/Publicaties%202017/2017\\_eindrapport%20participatie%20ouderen.pdf](https://cultuurenmedia.be/images/Publicaties%202017/2017_eindrapport%20participatie%20ouderen.pdf)
- eInclusie. Digitale Inklusion in Vlaanderen
- <https://www.imec.be/nl/vlaamse-innovatiemotor/kennisuitwisseling/techmeters/digimeter/digimeter-2020>
- BearingPoint. Digitale Transformation. *Stand der Technik in Belgien und die Folgen für Belgien*. Studienbericht 2018
- [https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed\\_emp/documents/publication/wcms\\_766085.pdf](https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed_emp/documents/publication/wcms_766085.pdf)
- Flämisches Kunstinstitut. Die darstellenden Künste in Flandern. <https://www.kunsten.be/en/performing-arts/the-performing-arts-in-flanders/>
- ulie Burgheim, Live-Performances in digitalen Zeiten: ein Überblick, Herausgegeben von IETM - International Network for Contemporary Performing Arts, Brüssel März 2016, IETM [https://www.ietm.org/en/system/files/publications/ietm-mapping\\_belgium2017\\_1.pdf](https://www.ietm.org/en/system/files/publications/ietm-mapping_belgium2017_1.pdf)
- De Pue, S., Gillebert, C., Dierckx, E. *et al.* The impact of the COVID-19 pandemic on wellbeing and cognitive functioning of older adults. <https://doi.org/10.1038/s41598-021-84127-7>
- Eleonora Stacchiotti, Körper/Embodiment, <http://digicult.it/vr-ar-toolset/body-embodiment/>

- ulie Burgheim, Live-Performances in digitalen Zeiten: ein Überblick, herausgegeben von IETM - International Network for Contemporary Performing Arts, Brüssel März 2016.
- Flämisches Kunstinstitut. Die darstellenden Künste in Flandern.  
<https://www.kunsten.be/en/performing-arts/the-performing-arts-in-flanders/>