

# **Progetto Teatro VR**

## **RICERCA CONGIUNTA**

### **IO 2**

**Coordinato da Matera Hub  
Con la partecipazione di Chickenshed,  
Diesis Network, S.A.F.E projects, Nest  
NGO, NARA, Drustvo Bodi Svetloba**



**VR THEATRE**



### Dichiarazione di non responsabilità

Le informazioni, i documenti e le illustrazioni contenute nel presente documento sono state preparate dal consorzio del progetto CASYE (Grant Agreement 2020-1-UK01-KA205-078496) e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione Europea. L'Unione europea non è responsabile dell'uso che può essere fatto delle informazioni contenute nel presente documento.

### Riconoscimento

Questo documento è stato prodotto da MateraHub (Italia) grazie al contributo di tutti i partner: Chickenshed (Regno Unito), Diesis Network (Belgio), S.A.F.E Projects (Paesi Bassi), Nest NGO (Germania), NARA (Turchia), Drustvo Bodi Svetloba (Slovenia).

### Ulteriori informazioni e contatti

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



# Indice dei contenuti

A. Introduzione	4
B. Dati generali e situazione - Qual è la situazione?	7
C. Riepilogo	10
D. Attività di coinvolgimento culturale orientate al digitale per gli anziani - caratteristiche comuni, abilità e competenze necessarie.	11
E. Formazione e servizi esistenti - <i>Cosa viene offerto?</i>	18
F. Sfide e opportunità	37
G. Osservazioni conclusive	39
H. Riferimenti	41

## A. Introduzione

La trasformazione digitale è uno degli argomenti più discussi nella società odierna.

La rivoluzione digitale ha raggiunto il mondo dell'arte: telepresenza, virtualità, mobilità digitale e strumenti online sono diventati parte integrante della vita. La comunità artistica è sempre più interessata al corpo e all'analisi del concetto di presenza scenica.<sup>1</sup>

Mentre diverse istituzioni e artisti promuovono la cultura digitale e tecnologica, altri mostrano resistenza a questi nuovi modelli. Questo allontanamento può derivare dall'idea che i nuovi contenuti siano troppo lontani da come si immaginavano le performance dal vivo in passato.

La nuova realtà digitale è vista come troppo sperimentale e difficile per il pubblico; si concentra troppo su componenti tecniche o tecnologiche e spesso richiede competenze particolari da parte del pubblico.

D'altra parte, l'introduzione del digitale nelle arti visive e nell'estetica performativa contemporanea nell'ultimo mezzo secolo ha progressivamente abbattuto i confini tra le diverse categorie artistiche: nel lavoro degli artisti, nelle opere stesse e nei luoghi destinati alla loro fruizione.

È fondamentale coinvolgere il pubblico studiando il suo comportamento: Le relazioni e i processi cognitivi sono cambiati grazie alle tecnologie digitali.

Le nuove tecnologie offrono al settore culturale opportunità privilegiate per raggiungere pubblici diversi, sviluppando nuovi processi di sensibilizzazione, mediazione ed educazione artistica e culturale sempre più adeguati al pubblico di riferimento.<sup>2</sup>

In risposta alle varie esigenze e richieste emerse, nel 2016 IETM (International Network for Contemporary Performing Arts) ha proposto una mappatura per fornire una panoramica tematica e geografica dello stato delle arti performative a questo punto dell'era digitale.<sup>3</sup>

La "cultura digitale" nella sua complessità è intesa come un fenomeno trasversale che tocca diversi settori o aree della società. Nel settore culturale, la cultura digitale è considerata principalmente in termini di sviluppo delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione, ma anche in termini di politiche pubbliche che promuovono l'accesso e la partecipazione del pubblico, soprattutto per quanto

---

<sup>1</sup> *Il corpo* è la chiave d'accesso più importante alle esperienze di realtà virtuale. Il senso della vista, un tempo egemone e apparentemente insostituibile, non è più sufficiente: Per entrare nella realtà virtuale, le nostre capacità cognitive devono essere *ancorate* alla nostra materia fisica e organica. La cognizione incarnata riconosce che la mente e il corpo lavorano insieme come agenti per creare significato.

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

<sup>2</sup> Julie Burgheim, *Live performances in digital times: an overview*, pubblicato da IETM - International Network for Contemporary Performing Arts, Bruxelles marzo 2016.

<sup>3</sup> Julie Burgheim, *Live performances in digital times: an overview*, pubblicato da IETM - International Network for Contemporary Performing Arts, Bruxelles marzo 2016, pagina 8.

riguarda il pubblico giovane (12-24 o 16-24 anni) e le sue abitudini di consumo digitale.<sup>4</sup>

Da una prospettiva europea, lo studio delle politiche pubbliche nazionali di ciascun Paese può essere fondamentale per l'uso della tecnologia nel settore culturale.

Secondo Eurostat, gli investimenti in ricerca e innovazione in Europa (UE28) in tutti i settori (imprese, settore pubblico, università e organizzazioni private senza scopo di lucro) sono stati pari al 2,01% del PIL nel 2013, rispetto all'1,85% del 2008.

Le differenze tra i Paesi sono notevoli, soprattutto tra Nord e Sud e tra Est e Ovest: tra i Paesi che investono di più, oltre il 3% del loro PIL nel 2013, ci sono Svezia, Finlandia e Danimarca, anche se c'è stato un leggero calo (-0,2%) dal 2008, probabilmente a causa della crisi economica globale. Bulgaria, Grecia, Croazia, Cipro, Lettonia e Polonia, invece, non investono più dell'1% del loro PIL, anche se stanno facendo progressi costanti. La Romania, che investe meno, è passata dallo 0,57% del PIL nel 2008 allo 0,39% nel 2013. Slovenia, Francia, Germania, Paesi Bassi, Belgio e Austria hanno investito tra l'1,90% e il 2,60% del loro PIL tra il 2008 e il 2013.

Un confronto dei dati di utilizzo sulla disponibilità di Internet in Europa mostra che: Mentre nel 2009 il 30% degli europei (UE28), cioè un terzo dei cittadini di età compresa tra i 16 e i 74 anni, non aveva mai usato internet, nel 2014 la percentuale era del 18%, più vicina alla soglia minima (15%) dei non utenti fissata dalla Commissione europea.

UE nella sua Agenda digitale. Ad esempio, il numero di europei che utilizzano Internet da casa è aumentato dal 53% al 72% tra il 2008 e il 2013. I Paesi con meno utenti (circa il 30%), come Romania, Bulgaria, Grecia, Croazia, Italia e Lettonia, hanno registrato un aumento costante dal 20% al 30% entro il 2013.<sup>5</sup>

Il processo di digitalizzazione delle arti non solo ha prodotto nuovi prodotti e nuove collaborazioni interdisciplinari, ma ha anche permesso e sta permettendo un'evoluzione verso il benessere culturale e sociale. Attraverso lo sviluppo del pubblico, il settore artistico ha ampliato il suo pubblico e i suoi obiettivi. La percentuale di popolazione che visita un museo o partecipa ad attività culturali è diventata una misura della qualità della vita di un Paese. Sempre più progetti coinvolgono le arti in un processo di miglioramento sociale. Con l'implementazione digitale, questo fenomeno ha maggiori possibilità di migliorare, se non di cambiare completamente, la vita degli utenti.

Alcuni studi hanno dimostrato che il coinvolgimento dei senior nelle industrie culturali e creative è legato all'empowerment e a un senso di invecchiamento di successo. Un invecchiamento di successo per gli anziani significa generalmente una vita sociale, crescita personale, accettazione di sé, autonomia e salute. Anche la creatività artistica contribuisce a un invecchiamento di successo, favorendo lo sviluppo di capacità di risoluzione dei problemi, motivazione e percezione, che possono essere tradotte in creatività pratica nella gestione della vita quotidiana.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Julie Burgheim, Live performances in digital times: an overview, pubblicato da IETM - International Network for Contemporary Performing Arts, Bruxelles marzo 2016, pagina 8.

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

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

Una sfida importante è quella di coinvolgere maggiormente gli anziani come cittadini corresponsabili, anche sullo sfondo del cambiamento demografico e della situazione pandemica, per rendere giustizia alla vecchiaia nel suo grande significato sociale.

Per le attività orientate al digitale nel settore culturale, dobbiamo considerare due fattori importanti: promuovere la creatività e le conoscenze e le competenze nell'uso dei media digitali. Viviamo in un mondo sempre più digitalizzato. Ciò rappresenta una sfida particolare per le generazioni più anziane. Molti vogliono partecipare attivamente e contribuire alla vita sociale e culturale anche in età avanzata. Gli smartphone e i tablet possono offrire un modo eccellente per soddisfare questi desideri.

Quali modi e soluzioni si possono trovare per sostenere gli anziani a raggiungere e vivere la sovranità digitale?

La trasformazione digitale richiede capacità di orientamento e di progettazione, nonché la volontà di impegnarsi nell'apprendimento permanente. In termini concreti, ciò significa che gli anziani sono in grado di utilizzare le tecnologie digitali che diventeranno ancora più importanti in futuro (ad esempio, i sistemi di assistenza vocale, le tecnologie per la casa intelligente e le applicazioni di e-health). A ciò si aggiunge la possibilità di comunicare digitalmente con la famiglia o di acquistare beni online. Nel corso del workshop, gli anziani hanno auspicato la padronanza dei processi digitali e la capacità di prendere posizione al riguardo, sperando in una maggiore autodeterminazione per partecipare più attivamente al discorso pubblico sui processi digitali.

## B. Dati generali e situazione - Qual è la situazione attuale?

Qual è la situazione attuale dell'impegno dei cittadini senior attraverso le tecnologie digitali nei Paesi partner?

### Germania

I cittadini anziani in Germania sono generalmente interessati a eventi e offerte del settore culturale e creativo. Tra le loro attività preferite ci sono: Teatro, cinema, musei e mostre. Attualmente in Germania esistono iniziative che coinvolgono gli anziani nella vita sociale attraverso le tecnologie avanzate. Queste iniziative riconoscono i problemi che gli anziani hanno nel rapportarsi con le tecnologie e cercano di risolverli educandoli e aiutandoli a entrare in contatto con il mondo digitale. Ciò che manca è l'inclusione di attività culturali in queste iniziative. Non esistono quasi progetti che si concentrino sulla promozione della creatività degli anziani nel contesto delle nuove tecnologie e della creatività digitale.

### Dati dati

- Circa il **17%** è andato a teatro nel 2020 e circa il **35% dei 60-64enni** è andato al cinema.<sup>7</sup> (Questi dati mostrano solo l'impegno passivo nelle ICC).

### Paesi Bassi

L'uso di Internet tra gli adulti più anziani nei Paesi Bassi è elevato rispetto ad altri Paesi europei, il che potrebbe portare a un aumento dell'uso in altre aree delle TIC. Le variabili demografiche livello di istruzione, reddito, etnia ed età sono risultate significativamente correlate all'uso delle TIC, mentre il genere e l'occupazione/lavoro volontario non lo sono state.<sup>8</sup>

L'istruzione può essere più fortemente correlata all'uso del computer e di Internet rispetto all'uso delle TIC in senso più ampio. Gli anziani più ricchi hanno ottenuto un punteggio più alto nell'uso delle TIC rispetto a quelli meno abbienti. In generale, gli anziani olandesi hanno competenze digitali meno adeguate rispetto ai loro coetanei più giovani e citano la mancanza di interesse e la convinzione di essere troppo vecchi come ragioni del loro mancato utilizzo (Ingen et al., 2007).

Nello sviluppo e nell'implementazione di tecnologie per questo gruppo di utenti, queste variabili devono essere considerate come fattori di influenza.

### Dati dati

<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. Antonietti, Helianthe S. M. Kort, Thierry Troosters, Pieter Zanen & Jan-Willem J. Lammers (2017) L'uso della tecnologia da parte degli adulti più anziani nei Paesi Bassi e la sua associazione con

Dati demografici e risultati sanitari <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10400435.2016.1219885>

- Due terzi (66%) degli olandesi di età pari o superiore a 12 anni che non avevano accesso a Internet a casa avevano più di 75 anni, mentre il 23% aveva un'età compresa tra 65 e 75 anni.
- Il gruppo degli over 75 che non hanno internet a casa si è ridotto:  
Nel **2014**, il **51% di** questo gruppo di età ha dichiarato di non avere internet a casa. Successivamente, la quota è scesa al **41%** nel **2015** e al **23% nel 2019**.
- Nella fascia d'età 65-74 anni, la percentuale di coloro che non hanno accesso a Internet da casa è diminuita rispetto al 2014, quando era del 12% (6%). Nella fascia di età compresa tra i 45 e i 65 anni, solo l'1% non ha ancora accesso a Internet da casa. Nella fascia di età compresa tra i 12 e i 44 anni, quasi tutti hanno accesso a Internet da casa.<sup>9</sup>
- Un numero relativamente maggiore di donne rispetto agli uomini nella fascia d'età dai 75 anni in su non ha internet  
Accesso da casa. Nel 2019, il 28% delle donne e il 16% degli uomini di 75 anni e più hanno dichiarato di non essere mai stati online. Anche tra le persone di età compresa tra i 65 e i 74 anni, sono soprattutto le donne a non avere attività online. Gli over 75 con un livello di istruzione inferiore (33%) sono relativamente più propensi a non navigare in internet rispetto ai loro coetanei con un livello di istruzione superiore (3%). Nelle altre categorie di età, sono soprattutto le persone poco qualificate a dichiarare di non avere una connessione internet a casa.
- Quasi 9 olandesi su 10 sono online ogni giorno. Nel 2019, l'88% della popolazione olandese utilizzava internet ogni giorno. Nel 2014 la percentuale era ancora del 79%. Oltre il 95% di coloro che hanno un'età compresa tra i 12 e i 54 anni e di coloro che hanno un'istruzione superiore utilizza internet ogni giorno. Inoltre, il 44% degli over 75 utilizza quotidianamente il World Wide Web.

## Inghilterra

Lo stato attuale del Regno Unito A causa della pandemia COVID 19, si è assistito a un ripensamento del divario digitale riscontrato nel Paese in varie situazioni socio-economiche, ma soprattutto nella categoria degli over 65 (anziani).

Nel rapporto 2013 di AGE UK sull'inclusione digitale, è emersa una tendenza positiva all'interno di questa comunità. Per la prima volta, il numero di persone di età superiore ai 65 anni che hanno utilizzato Internet ha superato quello di coloro che non lo hanno mai utilizzato" (p. 3 Age UK 2013).

La ricerca di ICC per gli over 65 sta diventando sempre più complicata, poiché il marketing tradizionale è in ritardo rispetto all'ondata dei nuovi media.

Nel Regno Unito c'è stata un'impennata di progetti rivolti alle persone con più di 65 anni. Sono stati lanciati nel contesto della pandemia nello spazio digitale per aiutarli a superare il senso di isolamento e a elaborare le loro esperienze passate in un teatro.

## Dati dati

- Il 16% dei partecipanti non è stato in grado di eseguire tutti e sette i compiti digitali di base (ad esempio, collegare un dispositivo a una rete Wi-Fi e aprire un browser Internet per trovare e utilizzare siti web).



CBS (Ufficio statistico dei Paesi Bassi)





- La mancanza di competenze tra gli ultrasessantacinquenni è evidente anche su Internet: il 79% degli ultrasessantacinquenni nel Regno Unito è in grado di comunicare (in modo sicuro) utilizzando la posta elettronica, ma la percentuale scende al 20% utilizzando i social network e al 13% utilizzando Skype e sistemi simili" (p. 11, Age UK, 2013).
- "L'impegno nelle arti digitali è molto diffuso: ad esempio, 1 su 3 ha assistito a spettacoli online", e la maggior parte di loro ha assistito a un'opera teatrale/drammatica/musicale (17%). 2 su 5 hanno pagato per i contenuti digitali, 1 su 5 ha fatto una donazione, ma l'adesione è stata particolarmente alta tra i gruppi più anziani, mentre 1 su 9 nella popolazione generale. La maggior parte dei partecipanti che si impegnano si trova a Londra e nel Sud-Est, mentre il Nord-Est è il meno impegnato.<sup>10</sup>

## Belgio

Struttura della popolazione e invecchiamento. Il 1° gennaio 2021, il Belgio contava 11.521.238 abitanti legali, secondo i dati ufficiali di Statbel, l'ufficio statistico belga. L'anno scorso la popolazione belga è cresciuta di 28.597 abitanti, pari allo 0,25%. Si tratta di un dimezzamento rispetto agli anni precedenti, quando il tasso di crescita oscillava sempre intorno allo 0,5%. La pandemia di Covid 19 ha avuto un impatto significativo su diversi fenomeni demografici. Il saldo naturale - la differenza tra nascite e decessi - è negativo in Belgio per la prima volta dagli anni Quaranta. Nel 2020, circa 2,3 milioni di persone in Belgio avevano meno di 18 anni, mentre circa 2,2 milioni di belgi avevano 65 anni e più, pari al 19% della popolazione del Paese.

A seguito dell'eccesso di mortalità dovuto all'epidemia COVID-19, l'aspettativa di vita è diminuita nel 2020 rispetto al 2019. Questo calo è solo temporaneo, poiché l'aspettativa di vita tornerà al trend previsto in assenza di crisi a partire dal 2021. Secondo l'Ufficio federale di pianificazione belga, questa percentuale aumenterà ulteriormente fino al 21% entro il 2025 e si avvicinerà al 26% entro il 2050.

## Turchia

Considerando il salario minimo mensile (2825,90TL) e il potere d'acquisto in Turchia, i prezzi del Teatro di Stato non sono più un'attività che ci si può permettere (il prezzo del biglietto intero è di 30TL per lo spettacolo Neil Simon - The Second Part, 18TL per gli studenti). Per le persone di mezza età e gli studenti, questa attività è considerata uno spreco di tempo e denaro.

Per gli over 65 la situazione è un po' diversa e per loro non si tratta solo di mezzi di sussistenza, ma anche di malattie e trasporti. Soprattutto durante la pandemia, gli over 65, che sono considerati il segmento più colpito, hanno ridotto al minimo le loro esigenze di socializzazione in queste condizioni e si sono incontrati in aree aperte e con le massime precauzioni.

## Dati dati

- Secondo i dati di TUIK, l'utilizzo di Internet nella fascia di età compresa tra i 16 e i 74 anni è pari all'82,6% nel 2021, rispetto al 79,0% del 2020. La popolazione tra i 50 e i 74 anni rappresenta circa il 21% del Paese. Nel 2021, il 92% degli abitanti avrà accesso a Internet da casa.
- Se si analizza il tasso di utilizzo di Internet in base al sesso, questo tasso è stato dell'87,7% per gli uomini e del 77,5% per le donne.

## C. Sintesi

**Germania:** Gli over 65 sono interessati ad attività culturali come cinema, teatro e mostre. Esistono iniziative per coinvolgere gli anziani nella vita sociale, anche attraverso programmi educativi per metterli in contatto con il mondo digitale. Tuttavia, non ci sono progetti che si concentrino sulla promozione della creatività degli anziani nel contesto delle nuove tecnologie e della creatività digitale.

**Paesi Bassi:** è più probabile che i dispositivi tecnologici siano utilizzati da persone economicamente agiate. Gli anziani sono meno alfabetizzati digitalmente rispetto ai giovani, ma fanno un uso quotidiano elevato di Internet (9 olandesi su 10), compresi gli over 75 (44%).

**Inghilterra:** dal 2013, l'utilizzo di dispositivi tecnologici è aumentato tra gli over 65. A causa della pandemia di Covid 19, il senso di isolamento è aumentato tra gli anziani. Il governo ha quindi lanciato una serie di progetti per coinvolgerli attraverso l'uso di spazi digitali e nuove risorse tecnologiche.

**Belgio:** La pandemia di Covid 19 ha avuto un impatto significativo su diversi fenomeni demografici. È la prima volta dagli anni '40 che il saldo naturale - la differenza tra nascite e decessi - è negativo. A seguito dell'eccesso di mortalità dovuto all'epidemia COVID-19, l'aspettativa di vita è diminuita nel 2020 rispetto al 2019, ma questo calo è solo temporaneo; si stima che questa percentuale continuerà a salire fino al 21% entro il 2025 e si avvicinerà al 26% entro il 2050.

**Turchia:** dato il salario minimo mensile (2825,90TL) e il potere d'acquisto in Turchia, i prezzi dei teatri statali non sono più accessibili alla popolazione media. Questi tipi di attività sono considerati di scarso interesse per le persone di mezza età e gli studenti; inoltre, gli over 65, indicati come il segmento più colpito, hanno ridotto al minimo le loro esigenze di socializzazione in queste condizioni.

## D. Attività di coinvolgimento culturale orientate al digitale per gli anziani - caratteristiche comuni, abilità e competenze richieste.

Quali sono le migliori pratiche nei Paesi partner per coinvolgere gli anziani attraverso le tecnologie digitali?

### Partecipazione culturale

**Germania:** Per progettare e implementare attività culturali orientate al digitale per gli anziani, è importante ricercare le attività culturali a cui la maggior parte degli anziani è interessata e i canali attraverso cui pubblicizzare le nuove iniziative. La maggior parte degli eventi del settore per il pubblico anziano viene promossa attraverso la radio, la televisione (locale e nazionale) e le brochure locali.

**Paesi Bassi:** "Numerosi e solidi studi scientifici concordano sull'influenza della partecipazione attiva alla danza, al teatro, alla musica e alle arti visive. Gli effetti positivi derivano dalla stimolazione pluralistica attraverso le attività artistiche e dal fascino che l'arte può suscitare".<sup>11</sup> Il National Knowledge Institute for Arts Education and Amateur Arts dei Paesi Bassi è impegnato a prestare maggiore attenzione all'educazione artistica, alla partecipazione culturale e all'accessibilità della cultura. Tra le strutture che rispondono a queste esigenze, le più attive sono: club musicali, cori, club di pittura, fotografia e cinema, club di teatro e danza. La maggior parte dei club ha soci di età compresa tra 50 e 64 anni (88% dei club) e tra 65 e 80 anni (85%).

**Inghilterra:** i dati del rapporto 2021 dell'Audience Agency mostrano che il numero di visitatori delle industrie culturali e creative al di fuori di Londra e nel Sud-Est è in calo. È necessario reintegrare queste aree garantendo che siano sostenibili per tutte le culture ed etnie. Inoltre, la popolazione over 65 è più propensa a guardare uno spettacolo digitale che a parteciparvi, quindi sviluppare uno spettacolo che li attragga e poi li metta nel ruolo di partecipanti sarebbe una buona strategia.

**Belgio:** la partecipazione culturale svolge un ruolo importante nell'invecchiamento attivo e significativo. Molte persone desiderano partecipare alle arti e alla cultura insieme ad altri, compresi gli anziani, ma questo diventa sempre più difficile con l'età. La metà degli ultrasessantenni partecipa alla cultura, mentre l'altra metà non lo fa. Solo un terzo visita un centro culturale più di due volte all'anno. Secondo uno studio di Cultuurenmedia<sup>12</sup>, gli anziani

---

<sup>11</sup>Anziani, culturalmente attivi e pieni di vita Come la partecipazione alla vita culturale contribuisce alla salute, al benessere e all'indipendenza.

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

<sup>12</sup>Media culturali,

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

partecipano meno attivamente alla cultura rispetto ai gruppi di età più giovani. In termini di partecipazione culturale ricettiva, gli anziani sono più propensi a frequentare concerti di musica classica e opere liriche rispetto ai gruppi di età più giovane. Cultuurenmedia ha rilevato che i gruppi di età più avanzata in Belgio partecipano poco attivamente alla cultura. Questo vale per quattro forme di attività artistica amatoriale: arti dello spettacolo, espressione visiva, arti visive e musica e canto. Appena il 7% degli over 55 canta o suona uno strumento musicale; questa è la forma d'arte amatoriale più praticata dagli anziani. La forma di espressione visiva, la meno praticata, è praticata da meno del 3% degli over 55. Tuttavia, spesso è la fascia di età compresa tra i 55 e i 64 anni a partecipare maggiormente. Questo vale per i musei e le mostre d'arte e per le rappresentazioni artistiche sul palcoscenico. Il gruppo tra i 65 e i 74 anni partecipa più spesso ai concerti di musica classica. Gli over 75 sono sempre quelli che partecipano meno alle offerte culturali ricettive di cui sopra.

**Turchia:** il teatro è una parte importante della cultura turca, con basi che risalgono alle antiche civiltà del Paese. A causa dei costi elevati, delle difficoltà di trasporto e di fattori esterni come malattie e pandemie, il teatro non è stato rappresentato per molto tempo. Durante il periodo della pandemia, gli utenti hanno utilizzato piattaforme online (ad esempio YouTube) e la curiosità e la ricerca di opere teatrali nazionali e straniere sono aumentate senza sosta: Nell'era della digitalizzazione e sotto l'influenza della pandemia, queste proiezioni sono state diffuse attraverso i social media e hanno attirato molta attenzione. Questi contenuti pubblicati hanno permesso agli spettatori di socializzare e interagire con altri spettatori sui programmi che avevano visto e che dovevano ancora vedere, attraverso la piattaforma pubblicata.

## Tecnologie avanzate

**Germania:** solo di recente le possibilità offerte dalle tecnologie informatiche avanzate per il futuro dell'invecchiamento sono entrate nel mirino della ricerca.<sup>13</sup> Molte persone anziane in Germania non sono esposte alle tecnologie avanzate e, dato che il settore sta cambiando molto velocemente, potrebbero avere paura di provarle e di imparare a usare le tecnologie avanzate per i loro interessi. La tecnologia assistiva flessibile<sup>14</sup> è un tema di ricerca attuale e promettente per il futuro dell'invecchiamento. Le tecnologie assistive flessibili possono migliorare l'equilibrio tra supporto e sfida, aumentare le capacità di vita quotidiana e rafforzare la partecipazione sociale. Ciò ha effetti positivi sulle prestazioni cognitive, sul benessere e sull'autostima. Questa potrebbe essere una nuova strategia da utilizzare anche per la partecipazione culturale.

**Paesi Bassi:** le TIC possono essere piuttosto costose e il rapido ritmo di sviluppo in questo settore porta anche a una rapida sostituzione di apparecchiature e software, mettendo le persone meno abbienti in una posizione di svantaggio in questo settore. All'interno di questo gruppo di anziani, gli ultrasettantenni dichiarano di essere meno propensi a utilizzare la posta elettronica e i telefoni cellulari rispetto agli intervistati più giovani. Anche in questo caso, si tratta di tecnologie relativamente nuove rispetto a tecnologie come il telefono fisso o la televisione, per le quali non si notano differenze all'interno del gruppo senior. Le variabili demografiche, sociali ed economiche della popolazione odierna devono essere prese in considerazione quando si sviluppano e si introducono tecnologie per questo gruppo di utenti.

<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)

**Inghilterra:** la VR/AR è una tecnologia relativamente nuova, utilizzata (secondo i dati di Audience Agency 2021) solo dal 7% della popolazione, la maggior parte della quale si trova a Londra e nella fascia di età compresa tra i 16 e i 34 anni, e solo il 3% degli over 65 la utilizza. La VR può avere un impatto positivo sulla demenza e portare a uno stile di vita più sano in generale. L'aspetto economico non va sottovalutato, anche se i dispositivi stanno diventando sempre più accessibili. Anche con l'AR, tutto ciò che serve è un telefono/dispositivo digitale e un codice QR che può essere inviato per e-mail o per posta, rendendo il tutto ancora più semplice per il partecipante. VR e AR possono creare una performance in tempo reale per e con i partecipanti nel mondo virtuale, dove tutti i partecipanti hanno spazio per esplorare e comunicare senza essere nella stessa stanza, e condividere ciò che hanno prodotto come parte del progetto.

**Belgio:** Il Belgio è al 9° posto su 28 Stati membri dell'UE nell'Indice dell'economia e della società digitali (DESI) 2020. L'obiettivo è quello di rientrare tra i primi 3 nell'Indice dell'Economia e della Società Digitale (DESI). Tuttavia, rispetto ad altri Paesi europei, l'uso di Internet è limitato. Il Belgio è all'11° posto in termini di utilizzo di Internet da parte dei cittadini. I belgi utilizzano i social network e l'online banking e fanno più chiamate audio o video rispetto alla media dei cittadini dell'UE, ma leggono meno notizie online e fanno meno acquisti online rispetto alla media dei cittadini dell'UE. Tra le caratteristiche dell'uso digitale dei belgi c'è il fatto che usano internet per risparmiare tempo, semplificare i compiti e connettersi con gli altri. Il numero di cittadini belgi che non hanno mai usato internet ha continuato a diminuire nel 2019. Si registra un lento ma costante miglioramento dell'attività online, sia per lavoro che per svago.

**Turchia:** gli eventi visivi come il cinema, il teatro e i musei sono ora spostati su piattaforme diverse e facilmente accessibili grazie alla digitalizzazione. Sembra probabile che la partecipazione attiva del pubblico più anziano aumenterà con la digitalizzazione e il facile accesso a questi eventi. Anche se non possono seguire la tecnologia e le innovazioni come noi, siamo consapevoli degli sviluppi e possiamo osservare che cercano di seguire la tecnologia da alcuni punti di questi sviluppi. A un certo punto, hanno iniziato a scoprire come partecipare ad attività artistiche e culturali e tutto ciò a cui possono accedere facilmente, vedere e dare un feedback su ciò che desiderano.

## Trasformazione digitale

**Germania:** lo scienziato americano Bran Knowles si occupa di responsabilità sociale e sistemi di dati e ritiene che le aziende tecnologiche in particolare abbiano il dovere di prestare maggiore attenzione alle esigenze degli anziani. La vera domanda è: "Come facciamo a far sì che gli anziani esperti di tecnologia vogliano qualcosa?". È troppo semplicistico vederli come resistenti alle nuove tecnologie.

**Inghilterra:** A causa della pandemia, molti teatri hanno cercato di trasformarsi in digitale per mantenere l'interazione con il pubblico, ma la maggior parte ha usato lo spazio digitale per filmare, caricare o trasmettere in diretta streaming gli spettacoli. Si dovrebbe cercare di creare nuovi spazi online piuttosto che utilizzare le piattaforme esistenti per trasformare un'attività. Sperimentare e costruire nuovi ambienti di lavoro definendo nuovi tipi di pratiche all'interno di nuovi spazi digitali, con diversi livelli di accesso anche per gli over 65.

**Belgio:** Oggi, l'appartenenza al mondo digitale dipende sempre più dalla capacità di creare e

utilizzare le tecnologie internet di tutti i giorni. La pandemia COVID 19 ha innescato un'ulteriore tendenza verso i lavori digitali e nuovi lavori dignitosi sono diventati necessari per tutti, indipendentemente da età, sesso, razza, luogo di residenza, disabilità, ecc.

Durante la crisi della Corona, molti studenti, anziani, nuovi arrivati, disoccupati, ecc. non erano pronti per questa trasformazione digitale. Secondo l'ultimo Digimeter, l'indagine annuale sull'uso dei media nelle Fiandre condotta dal centro di ricerca Imec, solo il 27% degli ultrasessantacinquenni intervistati ha dichiarato di trovarsi a proprio agio con le tecnologie digitali.

Gli studi dimostrano che gli anziani sono tra i più svantaggiati. La percentuale di persone di età compresa tra i 55 e i 64 anni con competenze minime (basate sulla capacità di copiare o spostare un file o una cartella) era in media del 43% nell'UE e del 46% in Belgio nel 2017. I livelli di competenza diminuiscono di circa il doppio nella fascia d'età successiva, quella compresa tra i 65 e i 74 anni.

Esistono 3 tipi di disuguaglianza digitale:

- Disparità di accesso alle tecnologie digitali
- Disuguaglianza nelle competenze digitali
- Disuguaglianza nell'uso digitale dei servizi essenziali

In termini di disparità di accesso alle tecnologie digitali, 3 famiglie a basso reddito su 10 non hanno internet a casa, mentre un altro 28% di ultrasessantacinquenni poco qualificati non va mai online. Sebbene oggi i belgi che non usano mai internet siano già meno numerosi (8% rispetto al 14% del 2015), esiste ancora una netta differenza tra alcuni gruppi di popolazione in termini di accesso. In termini di disuguaglianza delle competenze digitali, il 32% dei belgi ha scarse competenze digitali e il 79% delle donne di età superiore ai 55 anni è digitalmente vulnerabile. Le competenze digitali richiedono tempo, attenzione ed energia. In una società in costante evoluzione digitale, a volte è difficile stare al passo. Questo potrebbe spiegare perché solo il 38% dei belgi ha competenze digitali ben sviluppate. Le persone poco qualificate e a basso reddito hanno difficoltà a sviluppare competenze digitali: il 75% di loro è vulnerabile dal punto di vista digitale. In media, il 32% di tutti i belgi ha scarse competenze digitali. Se aggiungiamo l'8% dei non utenti, ben il 40% è digitalmente incompleto.

## Coinvolgimento del pubblico

**Germania:** La generazione più anziana non è un gruppo omogeneo, quindi le ICC devono essere più attente a loro e trovare modi specifici per attirare i loro interessi e la loro attenzione.

**Inghilterra:** Secondo (Audience Agency 2021), gli over 65 utilizzano i social media come WhatsApp, Facebook e YouTube oltre ai media tradizionali come TV, giornali e volantini. Non c'è una grande percentuale di persone online, quindi è necessario utilizzare diversi strumenti di marketing per raggiungere il pubblico.

**Belgio:** In Belgio vi sono diversi esempi di progetti e festival di performance art:

Zinneke è un'organizzazione no-profit fiamminga e francofona che si occupa di coesione sociale.

Il Kunstenfestivaldesarts è una collaborazione tra istituzioni fiamminghe e francofone ed è uno dei



più noti festival internazionali di spettacolo contemporaneo.

Recyclart è un altro esempio di organizzazione che si definisce spazio pubblico. È un centro artistico sostenuto dalla comunità fiamminga e francofona e ha una funzione educativa nel campo dell'artigianato. I centri culturali sono un'altra rete unica nelle Fiandre. Tra questi, OKO è un'importante risorsa per la diffusione di conoscenze giuridiche e finanziarie. Il Flanders Arts Institute è l'organizzazione di interfaccia e il centro di eccellenza per la comunità artistica e Bruxelles. Oltre a questi due attori principali, esiste anche Cultuurloket, un helpdesk per i privati che fornisce consulenza commerciale e legale per il lavoro nel settore artistico.

## Inclusione sociale

**Inghilterra:** Dobbiamo assumerci la responsabilità dell'inclusione delle persone anziane. L'intera società deve agire per rendere il mondo più inclusivo per gli anziani. Ciò significa che la partecipazione culturale deve essere facilitata attraverso le nuove tecnologie. Le parti interessate nel campo delle nuove tecnologie, degli eventi culturali e della comunicazione devono lavorare insieme per creare opportunità di inclusione in linea con i cambiamenti della nostra società.

**Paesi Bassi:** Il governo dei Paesi Bassi considera il miglioramento della e-inclusion una sfida importante. Ci vorrà tempo e molte parti diverse dovranno lavorare insieme. I diversi piani devono incastrarsi come in un puzzle. Per questo abbiamo formulato quattro obiettivi principali:

1. rendere i servizi digitali più facili per tutti.
2. aiutare le persone a diventare digitali.
3. spiegare cosa succede quando le persone diventano digitali.
4. collaborazione con aziende e altre organizzazioni.

**Inghilterra:** Per raggiungere l'inclusione sociale, è necessario utilizzare un numero elevato e diversificato di strumenti di marketing, che riflettano il loro pubblico. Per rendere il materiale inclusivo, si può anche lavorare con le associazioni di beneficenza. L'obiettivo è creare un sistema che offra pari opportunità a persone provenienti da contesti socio-economici diversi.

**Belgio:** secondo una ricerca, il 46% dei belgi di 65 anni o più si sente solo e il 32% ha una rete sociale ridotta. Si tratta di un dato allarmante, poiché la solitudine e l'isolamento sociale incidono in modo significativo su altre aree della vita (fisica, psicologica, sociale) e sulla qualità della vita in generale. In Belgio, la percentuale di persone socialmente escluse tra gli anziani è molto più alta nella regione di Bruxelles (15%) che nelle Fiandre (4%). La Vallonia si colloca nel mezzo (9%). La differenza tra Fiandre e Vallonia è legata alla situazione socio-economica di queste regioni.<sup>15</sup>

## Comunicazione

**Germania:** Le strategie di comunicazione dovrebbero basarsi sui mezzi di comunicazione più utilizzati dagli anziani. La televisione e la radio sono ottime scelte per promuovere nuove attività e opportunità per gli anziani. Anche la collaborazione con reti o gruppi locali per promuovere nuove opportunità contribuirà ad aumentare la portata.

---

<sup>15</sup> Rapporto di ricerca ENEPRI n. 57/settembre 2008, Social Exclusion of the Elderly A Comparative Study of EU Member States (L'esclusione sociale degli anziani: uno studio comparativo degli Stati membri dell'UE).

**Inghilterra:** A causa della pandemia, è aumentato il numero di persone di età superiore ai 65 anni che possono chiamare via video.

Partecipare alle sessioni di Zoom, in quanto è il modo più accessibile e sicuro per le persone di interagire tra loro. Questa curva di apprendimento è dovuta al fatto che i caregiver e i membri della famiglia

ha aiutato altri a connettersi, in modo che le persone possano rimanere in contatto. Questo nuovo modo di vivere la videotelefonata, che sta diventando sempre più comune, lo rende perfetto per le ICC e rende le lezioni e le altre attività online meno noiose e più accessibili.

## Arte performativa

**Germania:** L'obiettivo è aprire spazi di opportunità per persone con stili di vita, competenze e risorse diverse. I progetti partecipativi offrono l'opportunità di creare spazi di dialogo e di scambio e di avviare incontri trasformativi tra persone con background culturali, socializzazione ed età diverse.

**Paesi Bassi:** I Paesi Bassi sono ricchi di grandi organizzazioni artistiche in tutte le discipline, come il Concertgebouw e il Nederlands Dans Theater. I Paesi Bassi sono particolarmente rinomati per la loro forza nelle arti visive, dall'età d'oro di Rembrandt, passando per van Gogh e Mondrian, fino alla moderna arte digitale, che è esposta in una serie di famosi musei come il Rijksmuseum, oltre che in musei e gallerie sparsi in tutto il Paese.<sup>16</sup>

**Inghilterra:** Alcune ricerche dimostrano che esiste un legame tra la VR e gli effetti della demenza. Esplorare il passato in realtà virtuale, sia in generale che individualmente, può esplorare il divario generazionale attraverso i giovani attori e aiutare le generazioni più anziane a esplorare il mondo degli altri. L'arte performativa può essere esplorata in molti modi, creando un portale online dove le persone possano caricare i loro lavori. Poi si può allestire una galleria d'arte digitale dove le persone possono passeggiare ed esplorare le opere in modi diversi.

Esplorate siti web come space.org e il modo in cui condividono i contenuti digitali, ma andiamo oltre il semplice caricamento di contenuti e permettiamo al pubblico di essere uno spettatore 'passivo'. È vero che è un buon modo per attirare l'attenzione del pubblico sul vostro lavoro, ma andate oltre e sperimentate il confine labile tra digitale e teatro. Portate le persone in uno spazio fisico ed esplorate le implicazioni digitali di persona e online e come queste influiscono sulla produzione e sul risultato.

Il progetto Living Letter esplora questa idea di spazio tra le generazioni attraverso la scrittura di lettere anonime. Questo potrebbe estendersi allo spazio virtuale e creare una performance tra i partecipanti all'interno dello spazio o essere usato come luogo per connettersi con il passato e la realtà degli altri.

**Belgio:** La struttura politica del Belgio ha portato allo sviluppo di due politiche culturali molto diverse e completamente autonome, con due scene artistiche molto diverse. È importante capire che non si tratta solo di lingue diverse, ma di culture, approcci e visioni politiche realmente differenti. Questa separazione è rafforzata dal fatto che tutte le istituzioni culturali e gli interi sistemi educativi sono completamente separati gli uni dagli altri, il che significa che le diverse

---

<sup>16</sup> Cutler D. Vecchi e amanti olandesi. Invecchiamento creativo nei Paesi Bassi. <https://baringfoundation.org.uk/wp-content/uploads/2017/11/Dutch-Old-Masters-Final.pdf>



comunità si stanno sempre più allontanando. Questa differenza culturale si riflette, ad esempio, nel modo in cui entrambe le comunità affrontano i temi della diversità e della partecipazione culturale.

Il settore artistico fiammingo, ad esempio, è orgoglioso del suo riconoscimento internazionale, della qualità artistica e della diversità sperimentale. Dal 1980, si è assistito a un continuo sviluppo di opere artistiche eccellenti in tutte le discipline. Il successo delle arti dello spettacolo fiamminghe è il risultato della strutturazione e del sostegno del settore, che può essere descritto come un paesaggio di relazioni con una fitta rete di funzioni interdipendenti. Lo spettro va dai teatri e dalle compagnie municipali ai singoli artisti in cerca di occupazione.<sup>17</sup>

---

<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. Formazione e servizi esistenti - Cosa viene offerto?

Quali strumenti e metodi vengono utilizzati in queste iniziative/programmi/progetti?

Nome del progetto/programma/misura	Connettere gli anziani con il mondo digitale
Nome dell'organizzatore/i e del/i partner	Fondazione Opportunità Digitali
Posizione	Lituania, Romania, Spagna e Germania
Descrizione del progetto/programma/attività	L'obiettivo del progetto "Connect Seniors to the Digital World", in breve Seniors@DigiWorld, è quello di consentire agli anziani di utilizzare i tablet in modo indipendente e di trarne beneficio nella loro vita quotidiana. A tal fine, vengono formati moltiplicatori che lavorano in istituzioni educative extrascolastiche come biblioteche, centri di esperienza internet, ma anche nelle case degli anziani. Come primo punto di contatto per gli anziani, gli operatori sociali, i volontari o il personale delle strutture per anziani possono accompagnare i loro clienti nel loro percorso verso il mondo digitale. Nell'ambito del progetto, è in fase di sviluppo un corso di formazione per i moltiplicatori, che sarà testato nei Paesi partner Lituania, Romania, Spagna e Germania a partire da gennaio 2018.
Strumenti tecnologici utilizzati	Tablet, PC
Processi o contenuti innovativi	Questo progetto si basa sull'esperienza e sui materiali sviluppati nei progetti Tablet PC per anziani e Alfabetizzazione digitale 2.0 della Fondazione.
Le fonti più importanti (oltre a quelle già citate)	<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>

Nome del progetto/programma/misura	"Riunione degli anziani su Internet"
Nome dell'organizzatore o degli organizzatori e del/i partner	Riunione degli anziani
Posizione	Germania
Descrizione del progetto/programma/attività	<p>Il "Senioentreff im Internet" è stato messo online all'inizio del 1998 con l'idea di poter contribuire a migliorare la qualità della vita degli anziani attraverso una piattaforma Internet internazionale in lingua tedesca. Sulla base della nostra esperienza professionale e della precedente fondazione della Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet (ZUM.DE), ci siamo resi conto che Internet rende possibile la collaborazione, la conoscenza e la comunicazione tra persone che non possono incontrarsi in altro modo a causa della grande distanza fisica o della mobilità limitata. Questo fatto, abbiamo pensato, potrebbe aprire nuovi mondi, soprattutto per le persone anziane.</p> <p>Nel 1998, "Internet" non era ancora sulla bocca di tutti e la nostra idea era piuttosto sorvolata. Da allora, tuttavia, il luogo di incontro per anziani su Internet ha goduto di una popolarità in costante crescita e, come dimostrano le lettere dei senior, ha effettivamente raggiunto gli obiettivi desiderati da molti. È anche notevole che il luogo di incontro virtuale stia aiutando sempre più a organizzare molti incontri reali.</p>
Strumenti tecnologici utilizzati	Piattaforma Internet/luogo di incontro virtuale
Processi o contenuti innovativi	Forum basato sulla comunità, blog, notizie, articoli, condivisione di foto, chat
Le fonti più importanti (oltre a quelle già citate)	<a href="https://www.seniorenportal.de/community/">https://www.seniorenportal.de/community/</a>

Nome del progetto/programma/misura	EHLSSA - Servizio Europeo di Apprendimento Domiciliare per Cittadini Anziani e.V.
Nome dell'organizzatore/i e del/i partner	EHLSSA - Servizio Europeo di Apprendimento Domiciliare per Cittadini Anziani e.V.
Posizione	Finlandia, Francia, Germania, Irlanda e Spagna
Descrizione del progetto/programma/attività	<p>Il progetto EHLSSA - European Home Learning Service for Seniors Association - mira a consentire agli anziani di accedere alla formazione continua attraverso lo sviluppo di un'infrastruttura di apprendimento a livello europeo, appositamente adattata, l'European Home Learning Service.</p> <p>Questo servizio di apprendimento comprende la fornitura di un sistema di gestione dell'apprendimento, programmi di formazione per i senior e misure di tele-tutor per sostenere gli anziani nel loro apprendimento.</p> <p>EHLSSA promuove l'inclusione digitale dei senior e supporta il gruppo target in modo efficace e individuale per diventare utenti competenti delle TIC (tecnologie dell'informazione e della comunicazione) nell'economia e nella società della conoscenza. Tuttavia, i senior spesso incontrano barriere nell'utilizzo dei servizi digitali e sono sottorappresentati quando si tratta di un uso competente e consapevole delle TIC.</p> <p>Il Servizio europeo di apprendimento a domicilio è stato istituito in cinque Paesi europei (Finlandia, Francia, Germania, Irlanda e Spagna) con punti di contatto nazionali e regionali. A lungo termine, il servizio sarà esteso ad altri Paesi europei e allo stesso tempo sarà ampliata la gamma dei corsi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● I principali risultati attesi del progetto includono lo sviluppo di 3 corsi di e-learning che <ul style="list-style-type: none"> <li>a. sono progettati e adattati alle esigenze di apprendimento dei cittadini senior di 5 paesi europei.</li> <li>b. b. Inclusione di elementi didattici arricchiti da supporti multimediali</li> </ul> </li> <li>● Sviluppo di 1 corso di formazione per tele-tutor che forniscono supporto individuale e intensivo a studenti anziani</li> <li>● Sviluppo della "Carta della qualità EHLSSA" con <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Fattori chiave nell'offerta di corsi di apprendimento online per anziani</li> <li>b. b. Linee guida per l'evoluzione futura dei prezzi</li> </ul> </li> <li>● Istituzione del Servizio europeo per l'apprendimento a domicilio</li> <li>● Fondazione dell'Associazione EHLSSA</li> </ul>
Strumenti tecnologici utilizzati	Piattaforma di apprendimento digitale, programmi di formazione

Processi o contenuti innovativi	Sistema di gestione dell'apprendimento, programmi di formazione per anziani e misure di tele-tutoraggio per sostenere gli anziani nell'apprendimento.
Le fonti più importanti (oltre a quelle già citate)	<a href="http://ehlssa.odl.org/about-ehlssa-2/german.html">http://ehlssa.odl.org/about-ehlssa-2/german.html</a>

Nome del progetto/programma/misura	Gruppo Casa di Cura Humanitas
Nome dell'organizzatore/i e del/i partner	Gruppo Casa di Cura Humanitas
Posizione	Paesi Bassi
Descrizione del progetto/programma/attività	il gruppo di case di cura Humanitas, che ospita gratuitamente sei studenti universitari nella propria casa di cura a Deventer. Ogni studente vive in un'unità abitativa con 26 anziani. Gli studenti si occupano dei residenti per almeno 30 ore al mese e ricevono in cambio vitto e alloggio. Il loro contributo comprende anche l'insegnamento di abilità come l'uso dei social media e di Skype, o anche l'arte dei graffiti. In generale, gli studenti sembrano avere un effetto rinvigorente sulla comunità e hanno un rapporto diverso con i residenti rispetto al personale di assistenza.
Strumenti tecnologici utilizzati	skype, social media
Processi o contenuti innovativi	Alloggio in cambio di/per il sostegno nell'acquisizione di competenze di base
Le fonti più importanti (oltre a quelle già citate)	<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>

Nome del progetto/programma/misura	Il Museo Van Gogh
Nome dell'organizzatore/i e del/i partner	Rete di musei a misura di anziano
Posizione	Paesi Bassi
Descrizione del progetto/programma/attività	<p>Il Van Gogh Museum incoraggia gli anziani a partecipare a "laboratori creativi in loco" e il museo sta anche sviluppando nuove attività specifiche per gli over 70. Nel gennaio 2018, il museo ha iniziato a organizzare pomeriggi speciali per i visitatori più anziani. Il programma risponde alle esigenze e ai desideri specifici del gruppo target e supporta i partecipanti laddove necessario.</p> <p>Rete di musei a misura di anziano. Il Van Gogh</p> <p>Il museo è molto interessato a condividere le proprie conoscenze ed esperienze con altre istituzioni. Il museo è costantemente alla ricerca di modi nuovi e innovativi per attivare gli anziani. All'inizio del 2018 è stato organizzato un incontro di esperti per iniziare a condividere le conoscenze in questo settore. Nei prossimi anni, il museo lavorerà per creare una rete museale age-friendly: una rete di musei che la pensano allo stesso modo e che si impegnano a rendere le loro strutture accessibili alle persone anziane".</p>
Strumenti tecnologici utilizzati	Coinvolgimento del pubblico
Processi o contenuti innovativi	Il programma risponde alle esigenze e ai desideri specifici del gruppo target e sostiene i partecipanti laddove necessario.
Le fonti più importanti (oltre a quelle già citate)	<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>

Nome del progetto/programma/misura	Guida globale dell'OMS alle città a misura di anziano
Nome dell'organizzatore/i e del/i partner	I comuni dell'Aia e di Zoetermeer
Posizione	Paesi Bassi
Descrizione del progetto/programma/attività	Le municipalità olandesi <sup>17</sup> dell'Aia e di Zoetermeer e se l'ageismo si manifesta in modo esplicito o implicito. Uno studio qualitativo di produzione fotografica basato sulla lista di controllo delle caratteristiche essenziali delle città age-friendly è stato condotto in cinque quartieri. Entrambe le comunità presentano un gran numero di caratteristiche visibili a misura di anziano, che si manifestano in cinque aree del modello dell'OMS: comunicazione e informazione; abitazione; trasporto. Comunicazione e informazione; abitazione; trasporti; servizi sanitari e di supporto alla comunità; aree ed edifici esterni.
Strumenti tecnologici utilizzati	Fornitura di servizi
Processi o contenuti innovativi	Altre città dei Paesi Bassi potrebbero utilizzare i risultati di questo studio per rendere le loro città più a misura di anziano, ad esempio studiando le buone pratiche che possono essere incorporate nella pianificazione urbana o nella progettazione dei servizi pubblici, come la disponibilità di parcheggi per gli scooter, dato che tali modelli sono molto simili in tutto il Paese. Le città Potrebbe essere utile per i Paesi stranieri prendere nota delle migliori pratiche e cercare di trasferire questi risultati al contesto urbano locale e al livello di erogazione dei servizi.
Le fonti più importanti (oltre a quelle già citate)	<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>



Nome del progetto/programma/misura	Museo Plus Bus
Nome dell'organizzatore/i e del/i partner	Museo Plus Bus
Posizione	Paesi Bassi
Descrizione del progetto/programma/attività	Museum Plus Bus è un'organizzazione con sede ad Amsterdam che organizza visite guidate gratuite per gli anziani in 14 musei dei Paesi Bassi, da istituzioni note come il Rijksmuseum e il Van Gogh Museum a gemme meno conosciute come Kröller-Müller e Cobra. Negli ultimi dieci anni, Museum Plus Bus ha permesso a migliaia di anziani olandesi di accedere all'arte e alla cultura. Con i loro due grandi pullman, portano i gruppi da e per i musei circa 300 volte all'anno.
Strumenti tecnologici utilizzati	Visite guidate gratuite per adulti anziani
Processi o contenuti innovativi	I Paesi Bassi hanno il quarto più alto tasso di partecipazione culturale in Europa: il 58% dei cittadini partecipa attivamente alle attività culturali. Museum Plus Bus è interamente finanziato da BankGiro Loterij, una lotteria nazionale dedicata al sostegno di progetti artistici. Se c'è un'indicazione del grande apprezzamento dell'arte e della cultura in questo Paese, è questa: immaginate di acquistare un biglietto della lotteria e che metà del ricavato vada a finanziare attività culturali. E naturalmente, dato che viviamo nei Paesi Bassi, il tutto ha un fondamento scientifico. Numerosi studi condotti da autorevoli accademici olandesi confermano la teoria secondo cui la partecipazione alla vita culturale ha effetti positivi sul benessere delle persone di tutte le età.
Le fonti più importanti (oltre a quelle già citate)	<a href="https://www.museumplusbus.nl/">https://www.museumplusbus.nl/</a>

Nome del progetto/programma/misura	Lo spazio tra noi - Il pollaio - Progetto Living Letters
Nome dell'organizzatore/i e del/i partner	Gruppo teatrale "Il pollaio
Posizione	Inghilterra
Descrizione del progetto/programma/attività	Il progetto Living Letter è un progetto stimolante di scrittura di lettere della durata di otto settimane che riunisce persone anziane vulnerabili e isolate con i membri della nostra Young Company. Questo progetto esplora lo spazio tra le generazioni attraverso la scrittura di lettere anonime e una retrospettiva. Il tutto avviene via e-mail, finché i partecipanti non si incontrano dopo essersi scritti 3 lettere a vicenda. Si incontrano faccia a faccia tramite Zoom (piattaforma di conversazione video), che viene filmato e crea un altro livello al programma documentario in cui i due, che non si sono mai incontrati, sviluppano una profonda comprensione reciproca. I filmati e i contenuti che emergono vengono raccolti e trasformati in film e performance dal vivo. La differenza tra il teatro e lo spazio e la performance digitale si fa labile.
Strumenti tecnologici utilizzati	Email, piattaforma zoom, film, performance digitale
Processi o contenuti innovativi	Il progetto Space between Us ha recentemente condotto uno studio indipendente, finanziato dalla BUPA, per esaminare l'impatto di questo programma sull'isolamento.
Le fonti più importanti (oltre a quelle già citate)	<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>

Nome del progetto/programma/misura	Re-Live - invecchiamento creativo
Nome dell'organizzatore/i e del/i partner	Lotteria e Consiglio locale del Galles
Posizione	Inghilterra
Descrizione del progetto/programma/attività	<p>Re-Live è un progetto con sede in Galles. Esplora la narrazione attraverso le chiamate Zoom e le trasforma in brevi video online su YouTube.</p> <p>Questi video di narrazione mostrano i partecipanti che esplorano le proprie storie e le raccontano a un gruppo di coetanei tramite una chiamata Zoom. Il progetto è rivolto a persone di età compresa tra i 71 e i 94 anni ed è stato finanziato dalla Lotteria e dalle autorità locali.</p> <p>Consiglio. Questo processo è durato 9 settimane, durante le quali abbiamo lavorato con Re-Live per sviluppare una performance.</p> <p>sulla base delle sue esperienze vissute con l'invecchiamento e il corpo". Per il suo progetto "Sensations.</p>
Strumenti tecnologici utilizzati	Zoom call, brevi video online su YouTube e performance
Processi o contenuti innovativi	Hanno diversi progetti di natura simile che raccontano la storia della popolazione anziana attraverso lo Zoom. Come ad esempio spark, secret country, age e molti altri. Scintille e sensazioni sono progetti digitali che apparentemente si sono svolti online a causa della pandemia, mentre molti degli altri sono performance dal vivo sviluppate nello spazio fisico.
Le fonti più importanti (oltre a quelle già citate)	<a href="http://www.re-live.org.uk/sensations">http://www.re-live.org.uk/sensations</a>

Nome del progetto/programma/misura	"Combattere l'isolamento e far sorridere i volti".
Nome dell'organizzatore/i e del/i partner	Mynd VR/ Centro VR
Posizione	Inghilterra
Descrizione del progetto/programma/attività	<p>MyndVR offre alle famiglie e alle comunità l'opportunità di migliorare la vita degli anziani riducendo l'ansia e la depressione, promuovendo la socializzazione, stimolando la memoria e le funzioni cognitive e regalando sorrisi. Possono essere forniti sia da case di riposo che da singole famiglie. Esplorare il passato utilizzando il Vr per aiutare a innescare i ricordi attraverso il sito web.</p> <p>Supportano le funzioni cognitive attraverso simulazioni con particolare attenzione al movimento. Nel Regno Unito, è possibile accedervi attraverso il Centre VR di Bournemouth. Il Centre "VR offre molti titoli che possono portare gli ospiti indietro nel tempo a eventi specifici, come lo sbarco sulla Luna del 1969 o l'incoronazione della Regina".</p>
Strumenti tecnologici utilizzati	VR
Processi o contenuti innovativi	La VR come strumento per supportare le funzioni cognitive e combattere la solitudine
Le fonti più importanti (oltre a quelle già citate)	<a href="https://www.myndvr.com/">https://www.myndvr.com/</a> <a href="https://centrevr.co.uk/seniors/">https://centrevr.co.uk/seniors/</a>

Nome del progetto/programma/misura	le basi del computer per gli anziani su Urdemy
Nome dell'organizzatore/i e del/i partner	Urdemy
Posizione	Inghilterra
Descrizione del progetto/programma/attività	Esistono corsi online come Computer Basics For Seniors: The Easy Way To Learn Computers offerto da Urdemy, che offre 1,5 ore di contenuti accessibili per tutta la vita, al prezzo di 21,99 euro. Si tratta di un modo semplice e veloce per aiutare qualcuno a connettersi, ma per un non utente di Internet, probabilmente il corso dovrà essere acquistato da qualcun altro.
Strumenti tecnologici utilizzati	Corsi online di informatica
Le fonti più importanti (oltre a quelle già citate)	<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-KBhByEiwADBYWCstDJWoUqJWi0VMrwWYZzvCKSeXQWZUyLuDhJhKnOaLok8BklvNTBoC4DUQAvD_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-KBhByEiwADBYWCstDJWoUqJWi0VMrwWYZzvCKSeXQWZUyLuDhJhKnOaLok8BklvNTBoC4DUQAvD_BwE</a>

Nome del progetto/programma/misura	Digidak
Posizione	Belgio
Descrizione del progetto/programma/attività	<p>La missione di Digidak è ridurre il divario digitale e rafforzare la coesione sociale per e con le persone del quartiere. Digidak si concentra sull'emancipazione di persone e gruppi da una prospettiva civica (rafforzamento delle competenze digitali, rafforzamento della coesione sociale). Quando le persone si responsabilizzano a vicenda e diventano più competenti dal punto di vista digitale e sociale, cresce una cittadinanza condivisa e attiva.</p> <p>Digidak è un metodo per far conoscere alle persone - soprattutto ai gruppi svantaggiati - le possibilità dei nuovi media attraverso sale computer pubbliche, piccole e facilmente accessibili. Il progetto si concentra su 4 aree di impatto: Incontro, Soglie di apprendimento, Reti di supporto e Competenze (digitali). A tal fine, organizzano corsi di massimo 3 x 3 ore, momenti di incontro gratuiti e offerte su misura.</p>
Strumenti tecnologici utilizzati	Sale computer pubbliche piccole e facilmente accessibili
Processi o contenuti innovativi	<p>La formazione, il tutoraggio e il sostegno dei volontari sono per loro importanti almeno quanto lo sviluppo e l'aggiornamento del materiale didattico.</p> <p>L'autosviluppo e la soddisfazione attraverso l'impegno locale sono uno degli obiettivi dell'azione di Digidak.</p>
Le fonti più importanti (oltre a quelle già citate)	<a href="#">DIGIDAK</a>

Nome del progetto/programma/misura	Digitarc
Posizione	Belgio
Descrizione del progetto/programma/attività	<p>è un progetto che utilizza i media digitali per promuovere l'empowerment sociale degli anziani che si sentono impotenti a causa della digitalizzazione dei servizi.</p> <p>Il progetto mira a mettere i partecipanti in condizione di (ri)acquisire il controllo sugli strumenti digitali per prendere le proprie decisioni in merito al loro utilizzo o addirittura per chiedere un cambiamento nell'offerta imposta dall'evoluzione della società digitale che risponda meglio alle esigenze che sentono ed esprimono.</p>
Strumenti tecnologici utilizzati	Forum, eventi informativi per gruppi
Processi o contenuti innovativi	Di recente hanno avviato un club informatico in cui sono coinvolti: Conversazioni amichevoli davanti a un drink sull'uso quotidiano dell'informatica e sessioni informative di gruppo. Tra le altre cose, organizzano anche attività culturali come escursioni, visite a mostre, giornate/serate di concerti e opere, giornate/serate di teatro o spettacoli e molti altri eventi.
Le fonti più importanti (oltre a quelle già citate)	<a href="#">DIGITARC</a>

Nome del progetto/programma/misura	Kunstdoetleven
Nome dell'organizzatore/i e del/i partner	Il Consiglio comunale di Sint-Niklaas
Posizione	Belgio
Descrizione del progetto/programma/attività	Con il progetto comunale KUNSTDOETLEVEN si è voluto promuovere la partecipazione attiva degli anziani all'arte e alla cultura. Come primo passo, è stata stabilita una stretta collaborazione tra i servizi culturali da un lato e i servizi sociali e di assistenza dall'altro. La città vuole anche adottare misure per combattere l'ageismo. Consentire e rendere visibili forme di espressione artistica per e da parte degli anziani contribuisce a creare un'immagine positiva delle persone anziane.
Strumenti tecnologici utilizzati	Corsi
Processi o contenuti innovativi	La pratica delle arti offre anche molte opportunità di contatto intergenerazionale, a vantaggio della solidarietà intergenerazionale.
Le fonti più importanti (oltre a quelle già citate)	<a href="#"><u>KUNSTDOETLEVEN</u></a>



Nome dell'organizzatore/i e del/i partner	Il centro della Vallonia digitale
Posizione	Belgio
Descrizione del progetto/programma/attività	Il Centro Vallonia Digitale. Uno spazio pubblico digitale (EPN) è una struttura locale senza scopo di lucro aperta a tutti, dotata di attrezzature informatiche e collegata a Internet. I centri EPN mirano a promuovere la partecipazione di tutti i cittadini alla società dell'informazione. Forniscono l'accesso ai computer, a Internet e alla cultura digitale e permettono alle persone di imparare a conoscerli in modo amichevole, cooperativo e responsabile.
Strumenti tecnologici utilizzati	Sono dotati di dispositivi informatici e collegati a Internet.
Processi o contenuti innovativi	Gli spazi pubblici digitali della Vallonia utilizzano la tecnologia come strumento di dialogo. Si integrano nella vita locale e contribuiscono alla rivitalizzazione numerica dell'area. Gli spazi pubblici digitali della Vallonia lavorano insieme in una rete regionale e rispettano i loro impegni nei confronti della regione.
Le fonti più importanti (oltre a quelle già citate)	<a href="#">Vallonia digitale</a>

Nome del progetto/programma/misura	Digi ateljee
Posizione	Belgio
Descrizione del progetto/programma/attività	<p>Laboratori di inclusione digitale a Blankenberge, in Belgio, dove i volontari organizzano laboratori di competenze digitali. Le iniziative che combinano la formazione digitale con l'aiuto alle persone a sviluppare relazioni migliori (ad esempio con i volontari in visita o con le loro famiglie) possono essere più efficaci nell'affrontare la solitudine rispetto ai singoli laboratori di competenze digitali.</p> <p>Digi-Café: nella caffetteria sono disponibili computer portatili con accesso a Internet.</p> <p>Digi-Starter: in brevi moduli, i partecipanti familiarizzano con il computer e internet. Digi-Help: i volontari lavorano insieme per trovare soluzioni. Questi consulenti non sono professionisti, ma hanno una sufficiente esperienza di utilizzo e possono quindi aiutare le persone a risolvere i loro problemi.</p>
Strumenti tecnologici utilizzati	Programmi Android, Apple e Windows, PC, laptop, tablet e smartphone
Processi o contenuti innovativi	Il Digi-Ateljee, accessibile gratuitamente, è stato creato su iniziativa della città e dei volontari che fanno parte del Consiglio degli anziani. Si compone di quattro pilastri principali: Digi-Café, Digi-Starter, Digi-Club e Digi-Help.
Le fonti più importanti (oltre a quelle già citate)	<a href="#">Digi ateljee</a>

Nome del progetto/programma/misura	Fondazione Istanbul per la cultura e l'arte
Posizione	Turchia
Descrizione del progetto/programma/attività	<p>La Fondazione Istanbul per la Cultura e le Arti (İKSV) è un'organizzazione che si occupa di un'istituzione culturale senza scopo di lucro che opera per il pubblico interesse. Dal 1973 svolge un lavoro che arricchisce la vita culturale e artistica di Istanbul. La Fondazione organizza regolarmente l'Istanbul Festival di musica, cinema, teatro e jazz, Biennale di Istanbul, Biennale di Istanbul Desin, Concorso di canto Leyla Gencer e Filmekimi e organizza eventi speciali durante tutto l'anno presso il Salone İKSV nell'Edificio Nejat Eczacıbaşı. organizza e offre un programma di attività creative per bambini e ragazzi presso l'İKSV Old Cat.</p>

Nome del progetto/programma/misura	Teatro Talimhane
Posizione	Turchia
Descrizione del progetto/programma/attività	Il Teatro Talimhane, il cui direttore artistico è Mehmet Ergen, organizza prime turche di testi contemporanei messi in scena all'estero, spettacoli teatrali provenienti da varie città della Turchia e festival nazionali di cinema, musica, danza e teatro. Uno degli obiettivi più importanti è quello di far conoscere al pubblico le prime opere di giovani drammaturghi locali e di mettere in scena opere di autori classici e di fama mondiale che non sono ancora state rappresentate in Turchia.

## F. Sfide e opportunità

Durante la pandemia di Covid 19, le persone hanno perso il contatto reale con le istituzioni artistiche e culturali. Da parte loro, le industrie culturali e creative non erano tutte preparate a lavorare virtualmente, soprattutto con il pubblico più anziano.

Oggi sono stati avviati diversi processi di digitalizzazione nelle industrie creative, ma la strada da percorrere è ancora lunga.

Una delle sfide più grandi è quella di raggiungere il pubblico online, ma l'impegno degli over 65 deve essere esplorato attraverso strumenti di marketing e di sviluppo del pubblico, progettando interfacce che si adattino alle loro esigenze e ai loro requisiti e avviando un processo di coinvolgimento sociale che attragga anche il loro interesse per questi nuovi media.

Sono diversi i fattori che determinano uno squilibrio nell'uso delle nuove tecnologie. Tra questi non solo l'età, ma anche il reddito, la composizione del nucleo familiare, la salute autovalutata, il sesso, la mobilità e la memoria/concentrazione (autovalutazione).

Ci sono anche diversi atteggiamenti che contribuiscono a creare una distanza tra l'utente e la tecnologia: mancanza di necessità, mancanza di consapevolezza, esperienza precedente, paura, affidabilità, mancanza di reti sociali, costo, competenze e formazione, praticità, questioni di privacy.

Queste barriere culturali, sociali e fisiche devono quindi essere esaminate e affrontate.

"Un cambiamento di paradigma verso un invecchiamento sano e di successo può essere facilitato dall'uso crescente delle tecnologie digitali per la vita quotidiana e la vita assistita (assistenza sanitaria e sociale). Nonostante la crescente tendenza all'impegno digitale, persiste la disuguaglianza digitale tra i gruppi di età" (The digital engagement of older people).

Ciò che sembra più ostile e distante per loro può invece essere un mezzo di riscatto; l'impatto positivo dell'uso di Internet è dimostrato da riviste peer-reviewed (Lelkes, 2013) che riassumono i benefici per gli anziani in termini di riduzione dell'isolamento sociale e della solitudine. (p. 13 age UK digital Inclusion evidence Review. 2013).

Dalle buone pratiche identificate in questo studio, l'afflusso di persone che vogliono migliorare le proprie competenze (digitali) in uno di questi progetti è immenso. In termini di partecipazione culturale degli adulti più anziani, è stato sottolineato che le barriere informative, pratiche, sociali, culturali e finanziarie limitano l'impegno degli anziani nelle attività culturali. Tuttavia, le motivazioni principali della loro partecipazione sono l'interesse, l'acquisizione di conoscenze e il bisogno di stare con altre persone. La ricerca mostra anche che gli anziani sono in grado di apprendere e acquisire competenze digitali a patto che siano fortemente motivati o consapevoli dei benefici funzionali delle TIC.



## G. Osservazioni conclusive

L'obiettivo di questa relazione congiunta è stato quello di ottenere risultati quantitativi e qualitativi sulla partecipazione culturale degli anziani attraverso attività innovative. Coinvolgendo gli anziani in un ruolo attivo in un processo di creazione innovativa all'avanguardia, il progetto mira a responsabilizzarli come contributori attivi all'innovazione culturale.

La partecipazione ad attività culturali sembra rendere le persone anziane più felici e le aiuta a mantenersi in salute e piene di vita. Chi partecipa a gruppi di danza, teatro o coro per anziani non solo è attivo, ma promuove anche i propri contatti sociali. Molti studi sull'esperienza soggettiva degli anziani concludono che la coesione sociale è uno dei valori più importanti (se non il più importante). Lavorare insieme per l'esibizione di un coro o per la messa in scena di uno spettacolo teatrale significa vivere un'esperienza comune e questo ha un effetto aggregante. In breve, la partecipazione sociale degli anziani favorisce i legami che prevengono l'isolamento. Dà agli anziani un senso di scopo, di realizzazione e di appartenenza alla comunità. Permette agli anziani di rimanere attivi e di continuare a contribuire allo sviluppo della società in base alle loro esigenze, preferenze e capacità. Ci sono molti studi di ricerca in corso che esaminano le opportunità in questo settore. Tuttavia, è stata prestata poca attenzione agli aspetti culturali e alla partecipazione degli anziani alle attività culturali, in particolare a quelle che prevedono l'uso di tecnologie avanzate come la realtà virtuale.

La questione e il problema sono ben noti, ma sono ancora pochi i progetti che lavorano con il gruppo target per coinvolgerlo in attività culturali. In Germania ci sono iniziative per coinvolgere gli anziani nella vita sociale attraverso le tecnologie avanzate, ma non ci sono ancora progetti che si concentrino sulla promozione della creatività degli anziani nel contesto delle nuove tecnologie e della creatività digitale. Nei Paesi Bassi gli anziani sono coinvolti in varie attività artistiche come processo di apprendimento non formale e hanno l'opportunità di esprimersi in vari laboratori e club artistici e di partecipare attivamente ad attività culturali. Tuttavia, la pandemia di Covid 19 ha dimostrato che i servizi di realtà virtuale non sono sufficientemente sviluppati.

Il futuro delle ICC digitali è entusiasmante grazie alle gallerie digitali e possiamo unire le pratiche attraverso la trasformazione digitale. Le aziende devono smettere di avere paura dell'ignoto e che gli anziani non partecipino al programma quando è online. Dobbiamo spingere verso il digitale, la VR e l'AR e capire che non possiamo limitarci a caricare filmati, ma che il lavoro migliore e il maggior beneficio per gli over 65 consiste nel coinvolgere le persone nel progetto. L'esplorazione di diverse strade, i limiti di ogni piattaforma e la creazione di spazi sicuri cambieranno lentamente la mentalità della popolazione, perché col tempo crescerà il numero di over 65 in grado di capire internet. Si tratta di uno dei segmenti più ampi della nostra società: "Si prevede che entro il 2050 un quinto della popolazione mondiale avrà più di 60 anni". (Digital Technologies and Social

Inclusion (DTSI) Group, 2015) Estendendo l'aspettativa di vita e migliorando gli standard di vita, non vogliamo spiazzare gran parte del settore imprenditoriale perché riteniamo che abbia poco da dare alle ICC. In Inghilterra, un maggior numero di aziende dovrebbe spingersi verso tecnologie avanzate riconosciute e colmare il vuoto del mercato. Ci sono molte aziende che mettono online spettacoli come il teatro digitale e creano performance Zoom, ma è ora di andare avanti e sviluppare un lavoro che non sia solo un secondo pensiero o un risultato della pandemia, ma un modo valido di comunicare idee creative e culturali e che possa essere rivolto al pubblico senior.



## H. Riferimenti

- <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. Antonietti, Helianthe S. M. Kort, Thierry Troosters, Pieter Zanen & Jan-Willem J. Lammers (2017) L'uso della tecnologia da parte degli anziani nei Paesi Bassi e le sue associazioni con i dati demografici e gli esiti di salute.
- <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10400435.2016.1219885>
- CBS (Ufficio statistico dei Paesi Bassi)
- Il rapporto dell'Agenzia del Pubblico per il 2021
- [https://www.mpg.de/1227500/Technologie\\_Alter](https://www.mpg.de/1227500/Technologie_Alter)
- Anziani, culturalmente attivi e pieni di vita: come la partecipazione alla vita culturale contribuisce alla salute, al benessere e all'indipendenza: Fonds voor Cultuurparticipatie. <https://www.mieras.nl/schrijven/older-people-and-culture/>
- Veenhoven, R. Felicità in salute: effetti della felicità sulla salute fisica e implicazioni per l'assistenza sanitaria. *Journal of Happiness Studies* 9, 449-469 (2008).
- Cutler D. Vecchi e amanti olandesi. Invecchiamento creativo nei Paesi Bassi. <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>
- Rapporto di ricerca ENEPRI n. 57/settembre 2008, Social Exclusion of the Elderly A Comparative Study of EU Member States (L'esclusione sociale degli anziani: uno studio comparativo degli Stati membri dell'UE).
- Anziani, culturalmente attivi e pieni di vita: come la partecipazione alla vita culturale contribuisce alla salute, al benessere e all'indipendenza. In apertura: Fonds voor Cultuurparticipatie. <https://www.mieras.nl/schrijven/older-people-and-culture/> (visitato il 24 ottobre 2021)
- Media culturali, [https://cultuurenmedia.be/images/Publicaties%202017/2017\\_eindrapport%20participatie%20ouderen.pdf](https://cultuurenmedia.be/images/Publicaties%202017/2017_eindrapport%20participatie%20ouderen.pdf)
- eInclusie. Inclusione digitale in Vlaanderen
- <https://www.imec.be/nl/vlaamse-innovatiemotor/kennisuitwisseling/techmeters/digimeter/digimeter-2020>
- BearingPoint. Trasformazione digitale. *Stato dell'arte in Belgio e implicazioni per il Belgio*. Rapporto di studio 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)
- Istituto d'arte fiammingo. Le arti dello spettacolo nelle Fiandre. <https://www.kunsten.be/en/performing-arts/the-performing-arts-in-flanders/>
- ulie Burgheim, Live performances in digital times: an overview, Pubblicato da IETM - International Network for Contemporary Performing Arts, Bruxelles marzo 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.* L'impatto della pandemia COVID-19 sul benessere e sul funzionamento cognitivo degli anziani. <https://doi.org/10.1038/s41598-021-84127-7>
- Eleonora Stacchiotti, Corpo/Embodiment, <http://digicult.it/vr-ar-toolset/body-embodiment/>

- ulie Burgheim, Live performances in digital times: an overview, pubblicato da IETM - International Network for Contemporary Performing Arts, Bruxelles marzo 2016.
- Istituto d'arte fiammingo. Le arti dello spettacolo nelle Fiandre.  
<https://www.kunsten.be/en/performing-arts/the-performing-arts-in-flanders/>