

# **VR Theater project**

## **GEMEENSCHAP PELIJK ONDERZOEK IO 2**

**Gecoördineerd door Hub Matera**



**VR THEATRE**



VR THEATRE

### Disclaimer

De informatie, documentatie en cijfers in dit document zijn afkomstig van het CASYE-projectconsortium (Grant Agreement 2020-1-UK01-KA205-078496) en geven niet noodzakelijkerwijs de standpunten van de Europese Unie weer. De Europese Unie is niet aansprakelijk voor het gebruik van de informatie in dit document.

### Erkenning

Dit document werd opgesteld door MateraHub (Italië) dankzij de inbreng van alle partners: Chickenshed (UK), Diesis Network (België), S.A.F.E projecten (Nederland), NGO Nest (Duitsland), NARA (Turkije), Drustvo Bodi Svetloba (Slovenië).

### Meer info en contact

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



# Inhoudsopgave

A. Intro	4
B. Algemene gegevens en situatie - Hoe staan de zaken er nu voor?	7
C. Samenvatting	10
D. Digitaal georiënteerde culturele activiteiten voor senioren - benodigde gemeenschappelijke kenmerken, vaardigheden en competenties.	11
E. Bestaande opleidingen en diensten - <i>Wat is het aanbod?</i>	17
F. Uitdagingen en kansen	36
G. Slotopmerkingen	37
H. Referenties	39

## A. Intro

De digitale overgang is een van de meest besproken onderwerpen in de huidige samenleving.

De digitale revolutie heeft zijn intrede gedaan in de kunstwereld: telepresence, virtualiteit, digitale mobiliteit en online tools zijn een integraal onderdeel van het leven geworden. De kunstgemeenschap is steeds meer bezig met het heroverwegen van het lichaam en het analyseren van de notie van podiumaanwezigheid.<sup>1</sup>

Terwijl verschillende instellingen en kunstenaars de digitale en technologische cultuur promoten, tonen andere weerstand tegen deze nieuwe modellen. Deze distantie kan voortkomen uit het idee dat de nieuwe inhoud te ver afstaat van hoe we de live performance in het verleden hebben opgevat.

De nieuwe digitale realiteit wordt gezien als te experimenteel en moeilijk voor het publiek; te veel gericht op technische of technologische componenten en vereist vaak specifieke vaardigheden van het publiek.

Anderzijds heeft de introductie van het digitale in de beeldende kunst en de hedendaagse performance-esthetiek in de afgelopen halve eeuw geleidelijk de barrières tussen verschillende artistieke categorieën geslecht: in het werk van de kunstenaars, in de kunstwerken zelf, en in de locaties die zijn aangewezen om ervan te genieten.

Het is cruciaal om het publiek erbij te betrekken door hun gedrag te bestuderen: relaties en cognitieve processen zijn door deze digitale technologieën veranderd.

De nieuwe technologieën bieden de culturele sector bevoorrechte mogelijkheden om verschillende doelgroepen te bereiken door nieuwe processen van bewustmaking, overdracht en artistieke en culturele vorming te ontwikkelen die steeds beter zijn afgestemd op het beoogde publiek<sup>2</sup>.

Als reactie op de verschillende behoeften en eisen die naar voren zijn gekomen, heeft IETM (International Network for Contemporary Performing Arts) in 2016 een mapping voorgesteld die een thematisch en geografisch overzicht biedt van de stand van zaken van de podiumkunsten op dit precieze moment in het digitale tijdperk.<sup>3</sup>

Digitale cultuur" wordt in zijn complexiteit opgevat als een transversaal verschijnsel dat verschillende sectoren of domeinen van de samenleving raakt. Binnen de culturele sector in het bijzonder wordt digitale cultuur beschouwd in termen van de ontwikkeling van nieuwe informatie- en communicatietechnologieën, maar ook met betrekking tot overheidsbeleid

---

<sup>1</sup> *Lichamen* zijn de belangrijkste toegang tot ervaringen in Virtual Reality. Het ooit heersende en schijnbaar onvervangbare gezichtsorgaan volstaat niet meer: om de virtuele realiteit te kunnen betreden, moeten onze cognitieve vermogens worden *belichaamd* in onze fysieke, organische materie. Belichaamde cognitie erkent dat geest en lichaam samenwerken om betekenis te geven.

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

<sup>2</sup> Julie Burgheim, Live performances in digital times:an overview, Gepubliceerd door IETM - International Network for Contemporary Performing Arts, Brussel maart 2016.

<sup>3</sup> Julie Burgheim, Live performances in digital times:an overview, Gepubliceerd door IETM - International Network for Contemporary Performing Arts, Brussel maart 2016, blz.8.

de toegang en de deelname van het publiek aanmoedigen, met name wat betreft het jonge publiek (12-24 of 16-24 jaar) en hun digitale consumptiegewoonten.<sup>4</sup>

Vanuit Europees oogpunt kan het onderzoek van het nationale overheidsbeleid van elk land een sleutel zijn voor het gebruik van technologieën voor de culturele sector.

Volgens Eurostat bedroegen in 2013 de investeringen in onderzoek en innovatie in alle sectoren (commerciële bedrijven, overheid, hoger onderwijs en particuliere non-profitorganisaties) in Europa (EU28) 2,01% van het bbp, tegenover 1,85% in 2008. De verschillen tussen de landen zijn groot, met name tussen Noord en Zuid en tussen Oost en West: van de landen die meer investeren, meer dan 3% van hun bbp in 2013, zijn Zweden, Finland en Denemarken, hoewel er sinds 2008 een lichte daling (-0,2%) was, waarschijnlijk als gevolg van de wereldwijde economische crisis. Bulgarije, Griekenland, Kroatië, Cyprus, Letland en Polen daarentegen gaan weliswaar voortdurend vooruit, maar investeren niet meer dan 1% van hun bbp. Roemenië, met de minste investeringen, daalde van 0,57% van zijn bbp in 2008 tot 0,39% in 2013. Slovenië, Frankrijk, Duitsland, Nederland, België en Oostenrijk investeerden tussen 2008 en 2013 tussen 1,90% en 2,60% van hun bbp.

Uit een vergelijking van gebruiksgegevens over de beschikbaarheid van internet in Europa blijkt dat: Terwijl in 2009 30% van de Europeanen (EU28), d.w.z. een derde van de burgers tussen 16 en 74 jaar, nog nooit het internet had gebruikt, was dat in 2014 18%, dichterbij de minimumdrempel (15%) van niet-gebruikers die is vastgesteld door het

EU in haar digitale agenda. Tussen 2008 en 2013 is het aantal Europeanen dat thuis internet gebruikt namelijk gestegen van 53% naar 72%. Landen met minder gebruikers (ongeveer 30%), zoals Roemenië, Bulgarije, Griekenland, Kroatië, Italië en Letland, lieten tot 2013 een constante stijging zien van 20 tot <sup>30%</sup><sup>5</sup>.

Het proces van digitalisering van de kunsten heeft, naast het creëren van nieuwe producten en nieuwe interdisciplinaire samenwerkingsverbanden, een ontwikkeling naar cultureel en sociaal welzijn mogelijk gemaakt en is dat nog steeds. Door publieksontwikkeling heeft de kunstsector zijn publiek en zijn doelstellingen verbreed. Hoeveel een deel van de bevolking een museum bezoekt of culturele activiteiten onderneemt, is een maatstaf geworden voor de levenskwaliteit in een land. Meer en meer projecten betrekken de kunsten bij een proces van sociale verbetering, met digitale implementatie heeft dit fenomeen meer kans om het leven van de gebruikers te verbeteren, zo niet volledig te veranderen.

Studies hebben aangetoond dat de betrokkenheid van senioren bij CCI's verband houdt met empowerment en het gevoel succesvol ouder te worden. Succesvol ouder worden betekent voor de senioren in het algemeen een sociaal leven, persoonlijke groei, zelfacceptatie, autonomie en gezondheid. Artistieke creativiteit helpt ook bij succesvol ouder worden door de ontwikkeling van probleemoplossend vermogen, motivatie en perceptie, die allemaal overgaan in praktische creativiteit in het dagelijks leven.<sup>6</sup>

Een belangrijke uitdaging is de betrokkenheid van ouderen, ook gezien de achtergrond van demografische veranderingen en de pandemische situatie, veel sterker als burgers die de verantwoordelijkheid delen, om de ouderdom aan te pakken in termen van haar grote sociale betekenis.

<sup>4</sup> Julie Burgheim, Live performances in digital times:an overview, Gepubliceerd door IETM - International Network for Contemporary Performing Arts, Brussel maart 2016, blz.8.

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

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

Voor digitaal gerichte activiteiten in de culturele sector moeten we rekening houden met twee belangrijke factoren: het stimuleren van creativiteit en de kennis en vaardigheden over het gebruik van digitale media. We leven in een steeds meer gedigitaliseerde wereld. Dit vormt een bijzondere uitdaging voor de oudere generatie. Velen willen ook op oudere leeftijd actief deelnemen aan het sociale en culturele leven en daarbij betrokken zijn. Smartphones, tablets kunnen een uitstekende mogelijkheid bieden om deze wensen te vervullen.

Welke wegen en oplossingen zijn er om ouderen te ondersteunen bij het bereiken en beleven van digitale soevereiniteit?

Digitale transformatie vereist oriëntatie- en ontwerpvaardigheden en de bereidheid om een leven lang te leren. Concreet betekent dit dat ouderen digitale technologieën kunnen bedienen die in de toekomst nog relevanter zullen worden (bv. stemassistentiesystemen, slimme thuishetechologieën en e-gezondheidstoepassingen). Daarnaast is er de mogelijkheid om digitaal te communiceren met familie of zelfs om online goederen te kopen. In de workshop zouden ouderen graag een beheersing van digitale processen zien en de mogelijkheid om hun standpunt daarover in te nemen, in de hoop op meer zelfbeschikking om actiever deel te nemen aan het publieke discours over digitale processen.



## B. Algemene gegevens en situatie - Hoe gaat het nu met ?

Wat is de huidige situatie van de betrokkenheid van ouderen via digitale technologieën in de partnerlanden?

### Duitsland

Senioren in Duitsland zijn over het algemeen geïnteresseerd in evenementen en aanbiedingen uit de culturele en creatieve sector. Tot hun favoriete activiteiten behoren: theater, bioscoop, musea en tentoonstellingen.

Momenteel bestaan er in Duitsland initiatieven om senioren via geavanceerde technologieën bij het sociale leven te betrekken. Deze initiatieven erkennen de problemen van senioren met technologieën en proberen deze aan te pakken door hen voor te lichten en hen te helpen in contact te komen met de digitale wereld. Wat ontbreekt is de opname van culturele activiteiten in deze initiatieven. Er zijn nauwelijks projecten die gericht zijn op de ondersteuning van creativiteit voor ouderen in de context van nieuwe technologieën en digitale creativiteit.

### Gegeven gegevens

- Ongeveer **17%** nam deel aan het theater en ongeveer **35%** van de mensen tussen 60-64 jaar nam deel aan de bioscoop in het jaar <sup>2020</sup><sup>7</sup>.  
(Deze gegevens tonen alleen de passieve betrokkenheid bij de CCI's).

### Nederland

Het internetgebruik in Nederland onder oudere volwassenen is hoog in vergelijking met andere Europese landen, wat zich ook zou kunnen vertalen naar een verhoogd gebruik op andere ICT-gebieden. De demografische variabelen opleidingsniveau, inkomen, etniciteit en leeftijd hielden significant verband met ICT-gebruik, terwijl geslacht en werk in loondienst en/of vrijwilligerswerk dat niet deden.<sup>8</sup>

Opleiding hangt wellicht sterker samen met het gebruik van computers en internet dan ICT-gebruik in ruimere zin. Meer welvarende oudere volwassenen hadden een hogere ICT-gebruikscore dan minder welvarende. In het algemeen beschikken Nederlandse ouderen over minder adequate digitale vaardigheden dan hun jongere tegenhangers, en zij noemen een gebrek aan belangstelling en de overtuiging dat zij te oud zijn als redenen voor hun niet-gebruik (Ingen et al., 2007).

Bij de ontwikkeling en toepassing van technologieën voor deze gebruikersgroep moet rekening worden gehouden met deze variabelen als beïnvloedende factoren.

<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) Technologiegebruik door oudere volwassenen in Nederland en de associaties met demografische kenmerken en gezondheidsuitkomsten  
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10400435.2016.1219885>



## Gegeven gegevens

- Twee derde (66 procent) van de Nederlanders van 12 jaar en ouder zonder internettoegang thuis was 75 jaar of ouder, terwijl 23 procent tussen de 65 en 75 jaar oud was.
- De groep 75-plussers zonder internet thuis is kleiner geworden: In **2014** gaf een aandeel van **51 procent** in deze leeftijdscategorie aan thuis geen internet te hebben. Vervolgens daalde dit aandeel tot **41 procent** in **2015** en tot **23 procent** in **2019**.
- Bij de groep 65 tot en met 74 jaar is het aandeel zonder internettoegang thuis gedaald (6 procent) ten opzichte van 2014, toen het 12 procent was. In de leeftijdscategorie 45 tot 65 jaar had slechts 1 procent thuis geen toegang tot internet. Personen in de leeftijdscategorie 12 tot 44 jaar hebben bijna allemaal een internetaansluiting thuis.<sup>9</sup>
- Relatief meer vrouwen dan mannen in de leeftijdsgroep 75 jaar en ouder hebben thuis geen internettoegang. In 2019 gaf 28 procent van de vrouwen en 16 procent van de mannen van 75 jaar en ouder aan nog nooit online te zijn geweest. Ook onder de 65- tot 74-jarigen zijn het vooral vrouwen die geen online activiteiten hebben. De lager opgeleide 75-plussers (33 procent) vallen relatief vaker dan hun hoger opgeleide leeftijdsgenoten (3 procent) in de categorie zonder internet. In de andere leeftijdscategorieën zijn het vooral laagopgeleiden die aangeven thuis geen internetaansluiting te hebben.
- Bijna 9 op de 10 Nederlanders zijn dagelijks online. In 2019 maakte 88 procent van de Nederlanders dagelijks gebruik van internet. In 2014 was dit nog 79 procent. Ruim 95 procent van de mensen van 12 tot 54 jaar en van de hoger opgeleiden maakte dagelijks gebruik van internet. Daarnaast is 44 procent van de 75-plussers dagelijks gebruiker van het wereldwijde web.

## Engeland

De huidige situatie in het VK Als gevolg van de COVID-19 pandemie is er een verschuiving in het denken ontstaan over de digitale kloof die in het land in verschillende sociaal-economische situaties wordt aangetroffen en veroorzaakt, maar vooral in de categorie 65-plussers (senioren).

In de AGE UK's Digital inclusion evidence Review van 2013 zagen we een positieve trend binnen deze gemeenschap. Voor het eerst heeft het aantal mensen van 65+ die het internet hebben gebruikt diegenen ingehaald die het nooit hebben gebruikt"(pg.3 Age UK 2013).

Het vinden van CCI's voor 65-plussers wordt steeds ingewikkelder omdat traditionele marketing een stap terug doet voor de golf van nieuwe media.

Het Verenigd Koninkrijk zag een grote piek in projecten gericht op 65-plussers die via de digitale ruimte rond de pandemie op zoek waren naar hulp bij hun gevoelens van isolement en naar hulp bij het creëren van theater door hun ervaringen uit het verleden.

## Gegeven gegevens

- De 16% van de deelnemers kon geen volledige set van zeven digitale basistaken uitvoeren (zoals het verbinden van een apparaat met een wifi-netwerk en het openen van een internetbrowser om websites te vinden en te gebruiken)."
- Hoewel het gebrek aan vaardigheden van 65-plussers blijkt uit die op het internet, kan 79% van de 65-plussers in het Verenigd Koninkrijk (met vertrouwen) communiceren met behulp van e-mail, maar dit daalt tot 20% voor het gebruik van sociale netwerken en 13% voor

Skype en soortgelijke systemen."(pg.11, Age UK, 2013).

<sup>9</sup> CBS

- "Digitale kunstbetrokkenheid is wijdverbreid: bijvoorbeeld 1 op de 3 heeft online voorstellingen bekeken", waarvan de meerderheid met 17% een toneelstuk/drama/musical heeft bekeken. 1 op de 5 betaalde voor digitale inhoud, maar vooral bij oudere groepen was het lidmaatschap hoog, maar bij de bevolking was het 1 op de 9. De meeste deelnemers die zich engageren bevinden zich in Londen en het zuidoosten en het noordoosten is het minst geëngageerd.<sup>10</sup>

## België

Bevolkingsopbouw en vergrijzing. Op 1 januari 2021 telde België 11.521.238 legale inwoners volgens de officiële cijfers van Statbel, het Belgische bureau voor de statistiek. Het afgelopen jaar groeide de Belgische bevolking met 28.597 inwoners, ofwel 0,25%. Dit is een halvering ten opzichte van voorgaande jaren, waar de groei steeds rond de 0,5% schommelde. De Covid-19 pandemie heeft een grote invloed gehad op verschillende demografische verschijnselen. Het natuurlijk evenwicht - het verschil tussen geboorten en overlijdens - is in België voor het eerst sinds de jaren 1940 negatief. In 2020 waren in België ongeveer 2,3 miljoen mensen jonger dan 18 jaar, terwijl ongeveer 2,2 miljoen Belgische inwoners 65 jaar en ouder waren, wat neerkomt op 19% van de bevolking van het land.

Na de oversterfte als gevolg van de COVID-19-epidemie is de levensverwachting in 2020 gedaald ten opzichte van 2019. Deze daling is slechts tijdelijk, want vanaf 2021 zal de levensverwachting zonder de crisis weer de verwachte trend volgen. Volgens het Belgische Federaal Planbureau zal dit aandeel verder stijgen tot 21% in 2025 en tegen 2050 bijna 26% bedragen.

## Kalkoen

Gezien het maandelijkse minimumloon (2825,90 lire) en de koopkracht in Turkije zijn de prijzen in het staatstheater niet langer een activiteit die mensen kunnen bijwonen (de volle prijs van een kaartje is 30 lire voor de opvoering van Neil Simon - Het tweede deel, 18 lire voor de studenten). Voor mensen van middelbare leeftijd en studenten wordt deze activiteit gezien als tijd- en kostenverspilling.

Voor 65-plussers is de situatie iets anders, en voor hen gaat het om meer dan levensonderhoud, het gaat om ziekten en vervoer. Vooral tijdens de pandemie hebben 65-plussers, die het meest getroffen segment blijken te zijn, hun socialisatiebehoeften onder deze omstandigheden geminimaliseerd en zijn zij in open gebieden en met maximale voorzorgsmaatregelen bijeengekomen.

## Gegeven gegevens

- Volgens TUIK-gegevens bedraagt het internetgebruik in de leeftijdsgroep 16-74 jaar in 2021 82,6%, terwijl dit percentage in 2020 79,0% bedraagt. De bevolking van 50-74 jaar vormt ongeveer 21% van het land. In 2021 wordt geconstateerd dat 92% van de inwoners thuis toegang heeft tot internet.
- Wanneer het internetgebruik per geslacht wordt geanalyseerd, bedraagt dit percentage 87,7% voor mannen en 77,5% voor vrouwen.

## C. Samenvatting

**Duitsland:** 65-plussers zijn geïnteresseerd in culturele activiteiten zoals films, theaters en tentoonstellingen. Er zijn initiatieven om ouderen bij het sociale leven te betrekken, dit gebeurt ook via onderwijsprogramma's om hen in contact te brengen met de digitale wereld. Er zijn echter geen projecten die gericht zijn op het ondersteunen van de creativiteit van ouderen in de context van nieuwe technologieën en digitale creativiteit.

**Nederland:** Technologische apparaten worden meer gebruikt door economisch welvarende mensen. Ouderen beschikken over minder digitale vaardigheden dan jongeren, maar er is een hoog dagelijks gebruik van internet (9 van de 10 Nederlanders), ook door 75-plussers (44%).

**Engeland:** Het gebruik van technologische apparaten door 65-plussers is sinds 2013 toegenomen. Als gevolg van de Covid-19-pandemie is er een toegenomen gevoel van isolement bij ouderen, dus heeft de regering een reeks projecten geactiveerd om hen erbij te betrekken door gebruik te maken van de digitale ruimte en nieuwe technologische middelen.

**België:** De Covid-19 pandemie heeft grote gevolgen gehad voor verschillende demografische verschijnselen. Het is de eerste keer sinds de jaren 1940 dat Het natuurlijk evenwicht - het verschil tussen geboorten en overlijdens - negatief is. Na de oversterfte als gevolg van de COVID-19-epidemie is de levensverwachting in 2020 gedaald ten opzichte van 2019, maar deze daling is slechts tijdelijk; naar schatting zal dit percentage verder stijgen tot 21 procent in 2025 en tegen 2050 de 26 procent benaderen.

**Turkije:** Gezien het minimummaandloon (2825,90 lire) en de koopkracht in Turkije zijn de prijzen van staatstheaters niet langer betaalbaar voor de gemiddelde bevolking. Dit soort activiteiten wordt als weinig interessant beschouwd voor mensen van middelbare leeftijd en studenten, terwijl bovendien Covid-19. De 65-plussers, die als het meest getroffen segment worden aangemerkt, hebben hun socialisatiebehoeften onder deze omstandigheden geminimaliseerd.

## D. Digitaal georiënteerde culturele activiteiten voor senioren - gemeenschappelijke kenmerken, vaardigheden en competenties nodig.

Wat zijn de beste praktijken van ouderenbetrokkenheid via digitale technologieën in de partnerlanden?

### Culturele deelname

**Duitsland:** Om digitaal georiënteerde culturele activiteiten voor senioren te ontwerpen en uit te voeren, is het belangrijk te onderzoeken in welke culturele activiteiten de meeste senioren geïnteresseerd zijn en via welke kanalen nieuwe initiatieven bekend worden gemaakt. Aangezien de meeste evenementen in de sector voor ouderen worden geadverteerd via radio, tv (lokaal en nationaal) en lokale brochures.

**Nederland:** "Een reeks solide wetenschappelijke studies is unaniem over de invloed van actieve deelname aan dans, theater, muziek en beeldende kunst. Positieve effecten treden op als gevolg van meervoudige stimulering door kunstzinnige activiteiten en de fascinatie die kunst kan veroorzaken." <sup>11</sup> Het Nationaal Kennisinstituut Cultuureducatie en Amateurkunst in Nederland zet zich in voor meer aandacht voor cultuureducatie, cultuurparticipatie en de toegankelijkheid van cultuur. Van de structuren die op deze behoeften inspelen, zijn de meest actieve: muziekverenigingen, koren, schilder-, fotografie- en filmclubs, de toneel- en dansverenigingen. De meeste verenigingen hebben leden tussen 50 en 64 jaar (88% van de verenigingen) en tussen 65 en 80 jaar (85%).

**Engeland:** Uit de gegevens die uit het verslag 2021 van de Audience Agency naar voren kwamen, kunnen we opmaken dat er een daling is van het aantal mensen dat zich inlaat met CCI's buiten Londen en in het zuidoosten. We moeten deze gebieden opnieuw integreren door ervoor te zorgen dat ze duurzaam zijn voor alle culturen en etniciteiten. Bovendien is de 65-plusser eerder geneigd om naar een digitale voorstelling te kijken dan om eraan deel te nemen, dus het zou een goede strategie zijn om een voorstelling te maken die hen verleidt en hen vervolgens een rol als deelnemer geeft.

**België:** Cultuurparticipatie speelt een belangrijke rol bij actief en zinvol ouder worden. Veel mensen nemen graag samen met anderen deel aan kunst en cultuur, ook ouderen, maar met het ouder worden wordt dat steeds moeilijker. De helft van de zestigplussers neemt deel aan cultuur; de andere helft dus niet. Slechts een derde bezoekt meer dan twee keer per jaar een cultureel centrum. Op basis van onderzoek van <sup>Cultuurenmedia12 nemen</sup> ouderen minder actief deel aan cultuur dan jongeren

<sup>11</sup> Ouder, cultureel actief en vol in het leven Hoe kunstparticipatie bijdraagt aan gezondheid, welzijn en zelfstandigheid. In opdracht van: Fonds voor Cultuurparticipatie. <https://www.mieras.nl/schrijven/older-people-and-culture/>

<sup>12</sup> Cultuurenmedia, [https://cultuurenmedia.be/images/Publicaties%202017/2017\\_eindrapport%20participatie%20ouderen.pdf](https://cultuurenmedia.be/images/Publicaties%202017/2017_eindrapport%20participatie%20ouderen.pdf)



groepen. Wat de receptieve cultuurparticipatie betreft, bezoeken ouderen vaker dan jongere leeftijdsgroepen klassieke concerten en opera. Cultuurenmedia constateert dat oudere leeftijdsgroepen in België weinig actief deelnemen aan de cultuur. Dit geldt voor vier vormen van amateurkunstbeoefening: podiumkunsten, beeldexpressie, beeldende kunst en muziek en zang. Amper 7% van de 55-plussers zingt of bespeelt een muziekinstrument en dit is de meest beoefende vorm van amateurkunst onder ouderen. De minst beoefende beeldende expressie wordt door minder dan 3% van de 55-plussers beoefend. Het is echter vaak de groep 55- tot 64-jarigen die het meest deelneemt. Dat geldt voor kunstmusea en tentoonstellingen en kunstzinnige toneelvoorstellingen. De groep 65- tot 74-jarigen neemt het vaakst deel aan klassieke muziekconcerten. De 75-plussers nemen altijd het minst deel aan het bovengenoemde ontvankelijke culturele aanbod.

**Turkije:** Theater is een groot deel van de Turkse cultuur met zijn fundamenteën die teruggaan tot de oude beschavingen in het land. De afwezigheid van binnenactiviteiten gedurende lange tijd als gevolg van hoge kosten, transportproblemen en externe factoren zoals ziekten en pandemieën heeft de stopzetting ervan veroorzaakt. Tijdens de pandemie gebruikten gebruikers online platforms (zoals YouTube ) en bleef de nieuwsgierigheid en het zoeken naar zowel binnenlandse als buitenlandse spelen groeien zonder te vertragen. In het tijdperk van digitalisering en met het effect van de pandemie werden dergelijke vertoningen uitgezonden via sociale media en trokken ze veel aandacht. Deze gepubliceerde inhoud stelde de kijkers in staat om te socialiseren via het gepubliceerde platform en om met andere kijkers deel te nemen over de show die ze bekeken en zullen bekijken.

## Geavanceerde technologieën

**Duitsland:** Pas onlangs zijn de mogelijkheden van de moderne informatietechnologie voor de toekomst van het ouder worden in het onderzoek naar voren gekomen.<sup>13</sup> Veel ouderen in Duitsland komen niet in aanraking met geavanceerde technologieën en omdat de industrie zeer snel verandert, zijn zij misschien bang om te proberen en te leren hoe zij geavanceerde technologieën voor hun belangen kunnen gebruiken, maar technologie is een kans voor de toekomst van het ouder worden. Flexibele ondersteunende technologie<sup>14</sup> is een actueel en veelbelovend onderzoeksthema voor de toekomst van het ouder worden. Flexibele ondersteunende technologie kan het evenwicht tussen ondersteuning en uitdaging verbeteren, de dagelijkse competentie vergroten en de sociale participatie versterken. Dit heeft positieve effecten op cognitieve prestaties, welzijn en gevoel van eigenwaarde. Dit zou een nieuwe strategie kunnen zijn om ook op het gebied van cultuurparticipatie te gebruiken.

**Nederland:** ICT kan vrij duur zijn, en de snelle ontwikkeling op dit gebied leidt ook tot een snelle omloopsnelheid van apparaten en software, waardoor minder draagkrachtigen op dit gebied in het nadeel zijn. Binnen deze groep ouderen melden degenen die ouder zijn dan 70 jaar dat zij minder vaak e-mail en mobiele telefoons gebruiken dan jongere respondenten. Deze technologieën zijn weer relatief nieuw in vergelijking met technologieën als de vaste telefoon of de televisie, waarvoor geen verschillen binnen de groep ouderen zichtbaar zijn. Met de demografische, sociale en economische variabelen van de huidige bevolking moet rekening worden gehouden bij de ontwikkeling en toepassing van technologieën voor deze gebruikersgroep.

**Engeland:** VR/AR is een vrij nieuwe technologie: slechts (volgens 2021 van Audience Agency) 7% van de bevolking gebruikt het, de meerderheid daarvan in Londen en woonachtig in de categorie 16-34 en slechts 3% van de 65-plussers gebruikt deze software. VR kan positief inwerken op dementie en leiden tot een gezondere levensstijl

---

<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)

in het algemeen. Het economische aspect is niet te onderschatten, ook al worden de apparaten steeds betaalbaarder. Zelfs met AR is het enige wat nodig is een digitale telefoon/toestel en een QR-code die kan worden gemaaid of gemaaid, wat het voor de deelnemer nog gemakkelijker maakt. Met VR en AR kan voor en met deelnemers in de virtuele wereld een voorstelling in real time worden gecreëerd, waarbij alle partijen de ruimte hebben om te verkennen en te communiceren zonder in dezelfde ruimte te zijn, en om te delen wat ze via het project hebben geproduceerd, wat het gevoel van isolement helpt verminderen.

**België:** België staat op de 9e plaats van de 28 EU-lidstaten in de Digital Economy and Society Index (DESI) 2020. De doelstelling is om tot de top 3 van de Digital Economy and Society Index (DESI) te behoren. In vergelijking met andere Europese landen is het gebruik van het internet echter beperkt. België staat op de 11e plaats wat betreft het gebruik van het internet door burgers. Belgen maken meer dan de gemiddelde EU-burger gebruik van sociale netwerken, online bankieren en audio- of videogesprekken en lezen minder online nieuws en winkelen minder online dan de gemiddelde EU-burger. Onder de kenmerken van het digitale gebruik door de Belgen komt het gebruik van digitaal naar voren om tijd te besparen, taken te vereenvoudigen en in contact te komen met mensen. Het aantal burgers in België dat nog nooit internet heeft gebruikt, is in 2019 verder gedaald. Er is een langzame maar gestage verbetering van de online activiteiten - zowel voor werk als vrije tijd.

**Turkije:** Visuele evenementen zoals film, theater en musea zijn nu gericht op verschillende platforms voor gemakkelijke toegang met digitalisering. Het lijkt waarschijnlijk dat de actieve deelname van het oudere publiek zal toenemen met deze digitalisering en gemakkelijke toegang tot dergelijke evenementen. Ook al kunnen zij technologie en innovaties niet zo goed volgen als wij, wij zijn ons wel bewust van de ontwikkelingen en we kunnen waarnemen dat zij de technologie vanaf bepaalde punten van deze ontwikkelingen proberen te volgen. Na een bepaald punt begonnen ze te ontdekken hoe ze betrokken konden raken bij artistieke en culturele activiteiten en bij alles waar ze gemakkelijk bij konden komen, zien en feedback geven op wat ze wilden.

## Digitale transformatie

**Duitsland:** De Amerikaanse wetenschapper Bran Knowles werkt aan sociale verantwoordelijkheid en datasystemen en vindt dat met name technologiebedrijven de plicht hebben om meer rekening te houden met de behoeften van ouderen. De echte vraag is: "Hoe krijgen we de tech-savvy ouderen zover dat ze iets willen?" Het is te simplistisch om hen als resistent tegen nieuwe technologieën te beschouwen.

**Engeland:** Vanwege de pandemie hebben veel theaters geprobeerd een digitale transformatie te maken om de interactie met het publiek in stand te houden, de meeste hebben echter de digitale ruimte gebruikt om voorstellingen te filmen, te uploaden of te livestreamen. Wat men moet proberen te doen is nieuwe online ruimtes creëren in plaats van reeds bestaande platforms te gebruiken om een bedrijf om te vormen. Experimenteer en bouw nieuwe werkomgevingen, definieer nieuwe soorten praktijken binnen en nieuwe digitale ruimten, met verschillende toegangsniveaus, zelfs voor 65-plussers.

**België:** Vandaag is het behoren tot de digitale wereld steeds meer afhankelijk geworden van het vermogen om alledaagse internettechnologieën te creëren en te gebruiken. De COVID-19

pandemie heeft een verdere trend gezet naar digitale banen, en nieuwe fatsoenlijke banen zijn noodzakelijk geworden voor iedereen, ongeacht leeftijd, geslacht, ras, locatie, handicap, enz. Veel studenten, ouderen, nieuwkomers, werklozen, enz. waren niet klaar voor deze digitale transformatie. Volgens de meest recente Digimeter, de jaarlijkse enquête van het onderzoekscentrum Imec over het mediagebruik in Vlaanderen, gaf slechts 27% van de ondervraagde 65-plussers aan dat zij gemakkelijk met digitale technologieën kunnen omgaan.

Uit onderzoek blijkt dat ouderen tot de meest kansarmen behoren. Personen tussen 55 en 64 jaar met ten minste geringe vaardigheden (op basis van het vermogen om een bestand of map te kopiëren of te verplaatsen) bedroeg in 2017 in de EU gemiddeld 43% en in België 46%. In de volgende leeftijdsgroep van 65 tot 74 jaar daalt het vaardigheidsniveau ongeveer twee keer.

Er zijn 3 soorten digitale ongelijkheid:

- Ongelijke toegang tot digitale technologieën
- Ongelijkheid van digitale vaardigheden
- Ongelijkheid in het digitale gebruik van essentiële diensten

Wat de ongelijke toegang tot digitale technologieën betreft, hebben 3 op de 10 huishoudens met een laag inkomen thuis geen internet, terwijl nog eens 28% van de laaggeschoolde 65-plussers nooit online gaat. Hoewel er vandaag al minder Belgen zijn die nooit het internet gebruiken (8% tegenover 14% in 2015), is er nog steeds een duidelijk verschil tussen bepaalde bevolkingsgroepen wat de toegang betreft. Wat de ongelijkheid van digitale vaardigheden betreft, heeft 32% van de Belgen zwakke digitale vaardigheden en is 79% van de vrouwelijke 55-plussers digitaal kwetsbaar. Digitale vaardigheden vergen tijd, aandacht en energie. In een samenleving die voortdurend digitaal verandert, zijn ze soms moeilijk bij te houden. Dit kan verklaren waarom slechts 38% van de Belgen goed ontwikkelde digitale vaardigheden heeft. Laaggeschoolden en mensen met een laag inkomen hebben het bijzonder moeilijk als het gaat om digitale vaardigheden: 75% van hen is digitaal kwetsbaar. Gemiddeld heeft 32% van alle Belgen zwakke digitale vaardigheden. Tellen we daar de 8% niet-gebruikers bij op, dan is maar liefst 40% niet volledig digitaal.

## Publieksbetrokkenheid

**Duitsland:** De oudere generatie is geen homogene groep, dus de CCI zal zich meer op hen moeten richten en specifieke manieren moeten vinden om hun belangstelling en aandacht te trekken.

**Engeland:** Volgens (Audience Agency 2021) gebruiken 65-plussers naast traditionele media als televisie, kranten en flyers ook sociale media als WhatsApp, Facebook en YouTube. Er is geen groot percentage van hen online, dus moeten er verschillende marketinginstrumenten worden ingezet om het publiek te bereiken.

**België:** Er zijn verschillende voorbeelden van performance art projecten en festivals in België: Zinneke is zowel een Vlaamse als Franstalige non-profit organisatie gericht op sociale cohesie. Het Kunstenfestivaldesarts is een samenwerking tussen Vlaamse en Franstalige instellingen en is een van de bekendste internationale festivals gericht op hedendaagse performance. Recyclart is een ander voorbeeld van een organisatie die zichzelf een openbare ruimte noemt. Het is een kunstencentrum dat door de Vlaamse en Franstalige gemeenschappen wordt gesteund en een educatieve functie heeft in de ambachtelijke sector. De culturele centra vormen een ander uniek netwerk in Vlaanderen. Onder hen is OKO een belangrijke bron voor de verspreiding van juridische en financiële kennis. Het Vlaams Kunstinstituut is de interface-organisatie en het expertisecentrum voor de kunstcontinuanten en Brussel. Naast deze twee grote spelers is er ook Cultuurloket; een helpdesk voor particulieren die commercieel en juridisch advies geeft rond het

werken in de kunsten.

## Sociale integratie

**Engeland:** We moeten onze verantwoordelijkheid nemen om ouderen op te nemen. De algemene samenleving moet actie ondernemen om de wereld inclusiever te maken voor ouderen. Dit betekent dat culturele participatie voor hen moet worden vereenvoudigd door middel van nieuwe technologieën. De actoren op het gebied van nieuwe technologieën, culturele evenementen en communicatie moeten samenwerken om mogelijkheden voor inclusie te creëren overeenkomstig de transformatie van onze samenleving.

**Nederland:** De regering van Nederland is het verbeteren van digitale inclusie een grote uitdaging. Het gaat tijd kosten en veel verschillende partijen zullen moeten samenwerken. De verschillende plannen moeten als een puzzel in elkaar passen. Daarom hebben we vier hoofddoelen geformuleerd:

1. Digitale diensten gemakkelijker maken voor iedereen.
2. Mensen helpen om digitaal te gaan.
3. Uitleggen wat er gebeurt als mensen digitaal gaan.
4. Samenwerken met bedrijven en andere organisaties.

**Engeland:** Om sociale integratie te bereiken moet een groot en verschillend aantal marketinginstrumenten worden gebruikt en deze moeten hun publiek weerspiegelen. Het materiaal kan ook inclusief worden gemaakt door samenwerking met liefdadigheidsinstellingen. Het doel is een systeem te creëren dat mensen uit verschillende sociaal-economische situaties dezelfde kansen biedt.

**België:** Volgens onderzoek voelt 46% van de Belgen van 65 jaar of ouder zich eenzaam en heeft 32% een klein sociaal netwerk. Dit is alarmerend omdat eenzaamheid en sociaal isolement een aanzienlijke invloed hebben op andere levensdomeinen (fysiek, psychologisch, sociaal) en op de levenskwaliteit in het algemeen. In België is het percentage sociaal uitgesloten ouderen veel hoger in het Brussels Gewest (15%) dan in Vlaanderen (4%). Wallonië zit daar tussenin (9%). Het verschil tussen Vlaanderen en Wallonië komt overeen met de sociaal-economische situatie in deze regio's.<sup>15</sup>

## Communicatie

**Duitsland:** De communicatiestrategieën moeten worden afgestemd op de media die ouderen het meest gebruiken. TV en radio zijn een goede keuze om nieuwe activiteiten en aanbiedingen voor hen te promoten. Ook het werken met lokale netwerken of groepen om de nieuwe mogelijkheden te promoten zal het bereik vergroten.

**Engeland:** Als gevolg van de pandemie hebben we een toename gezien van 65-plussers die kunnen videobellen en deelnemen aan zoomsessies omdat het de meest toegankelijke en veilige manier is geworden voor mensen om met elkaar in contact te komen. Deze leercurve is ontstaan doordat verzorgers en familieleden anderen hebben geholpen online te gaan zodat mensen in contact kunnen blijven. Doordat deze nieuwe manier van leven van videobellen steeds meer gebruikt wordt, leent het zich perfect voor de CCI en worden lessen/andere online activiteiten minder zwaar en toegankelijker.

## Performatieve kunst

**Duitsland:** De taak is om ruimtes van mogelijkheden te openen voor mensen met verschillende levensstijlen, competenties en middelen. Participatieprojecten bieden de mogelijkheid om ruimte te creëren voor

---

<sup>15</sup> ENEPRI-onderzoeksrapport nr. 57/september 2008, Social Exclusion of the Elderly A Comparative Study of EU Member States.



dialogo en uitwisseling en om transformatieve ontmoetingen op gang te brengen tussen mensen met een verschillende culturele achtergrond, socialisatie en leeftijd.

**Nederland:** Nederland heeft een schat aan grote kunstorganisaties in alle disciplines, bijvoorbeeld het Concertgebouw en het Nederlands Dans Theater. De kracht van Nederland in de beeldende kunst is vooral bekend, van de Gouden Eeuw van Rembrandt tot van Gogh en Mondriaan en geavanceerde digitale kunst vandaag, tentoongesteld in een reeks beroemde musea zoals het Rijksmuseum en musea en galeries verspreid over het hele land.<sup>16</sup>

**Engeland:** Er is onderzoek gedaan waaruit blijkt dat er een verband is tussen VR en het helpt bij de gevolgen van dementie. Het verkennen van zowel algemene als gepersonaliseerde verkenning van het verleden in Virtual Reality settings kan de kloof tussen generaties verkennen via jonge acteurs en de oudere generatie helpen elkaars wereld te verkennen. Performatieve kunst kan op zoveel manieren worden verkend door een portaal online te creëren waar mensen ook hun werk kunnen uploaden. Maak vervolgens een digitale kunstgalerie waarin mensen kunnen 'rondlopen' en het werk op een andere manier kunnen verkennen.

Verken websites zoals space.org en hoe zij digitale inhoud delen, maar laten we verder gaan dan alleen het uploaden van inhoud en het publiek toestaan om 'passief' toe te kijken. Ja, het is een goede manier om het publiek te interesseren voor je werk, maar ga verder en experimenteer met de vage grens tussen digitaal en theater. Breng mensen naar een fysieke ruimte en onderzoek de digitale implicaties in persoon versus online en hoe dat de productie en het resultaat beïnvloedt.

Het Living Letter-project verkent dit idee van de ruimte tussen de generaties door anoniem brieven te schrijven. Dit kan worden uitgebreid naar de virtuele ruimte, waardoor ofwel een voorstelling tussen de deelnemers in de ruimte ontstaat, ofwel een plaats wordt gecreëerd om in contact te komen met elkaars verleden en realiteit.

**België:** De politieke structuur van België heeft geleid tot de ontwikkeling van twee zeer verschillende en volledig autonome culturele beleidsmaatregelen met twee zeer verschillende kunstscènes. Het is belangrijk te begrijpen dat het niet alleen een kwestie is van verschillende talen, maar echt verschillende culturen, benaderingen en politieke visies. Deze verdeeldheid wordt nog versterkt door het feit dat alle culturele instellingen en de hele onderwijssystemen volledig gescheiden zijn, waardoor de verschillende gemeenschappen steeds meer uit elkaar groeien. Dit culturele verschil komt bijvoorbeeld tot uiting in de manier waarop beide gemeenschappen omgaan met de vraagstukken van diversiteit en culturele participatie.

Het Vlaamse kunstenveld bijvoorbeeld gaat prat op zijn internationale erkenning, artistieke kwaliteit en experimentele diversiteit. Sinds 1980 is er een voortdurende ontwikkeling van excellent artistiek werk over de disciplines heen. Het succes van de Vlaamse podiumkunsten is een gevolg van de manier waarop de sector gestructureerd en ondersteund wordt. Het Vlaamse kunstenveld kan beschreven worden als een landschap van relaties met een dicht netwerk van onderling afhankelijke functies. Het spectrum reikt van stadstheaters en gezelschappen tot individuele jobbopende kunstenaars.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Cutler D. Nederlandse oude meesters en minnaressen. Creatief ouder worden in Nederland. <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. Bestaande opleidingen en diensten - Wat staat er op aanbod?

Welke instrumenten en methodologieën gebruiken deze initiatieven/programma's/projecten?

Naam van het project/programma/de activiteit	Senioren verbinden met de digitale wereld
Naam van de organisator(en) en partners	Stichting Digitale Kansen
Locatie	Litouwen, Roemenië, Spanje en Duitsland
Beschrijving van het project/programma/de activiteit	Het doel van het project "Connect Seniors to the Digital World", kortweg Seniors@DigiWorld, is senioren in staat te stellen zelfstandig tablets te gebruiken en er in hun dagelijks leven profijt van te trekken. Daartoe worden multipliers opgeleid die werken in niet-formele onderwijsinstellingen zoals bibliotheken, centra voor internetervaring en ook bij senioren thuis. Als eerste aanspreekpunt voor senioren kunnen maatschappelijk werkers, vrijwilligers of medewerkers van seniorenvoorzieningen hun cliënten begeleiden op hun weg naar de digitale wereld. Het project zal een training voor multipliers ontwikkelen en vanaf januari 2018 testen in de partnerlanden Litouwen, Roemenië, Spanje en Duitsland.
Gebruikte technologische hulpmiddelen	tablets, pc's
Innovatieve processen of inhoud	Dit project is gebaseerd op de empirische waarden en de materialen die zijn ontwikkeld in de projecten Tablet PC's voor senioren en Digitale geletterdheid 2.0 van de Stichting.
Belangrijkste bronnen (andere dan die waarnaar wordt verwezen)	<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>

Naam van het project/programma/de activiteit	"Seniorentreff im Internet"
Naam van organisator(en) en partners	Seniorentreff
Locatie	Duitsland
Beschrijving van het project/programma/de activiteit	<p>De "Seniorentreff im Internet" ging begin 1998 online met het idee om via een internationaal, Duitstalig internetplatform een bijdrage te kunnen leveren aan de verbetering van de levenskwaliteit van ouderen. Op basis van onze beroepservaring en de eerdere oprichting van de Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet (ZUM.DE) hadden wij ingezien dat Internet mensen in staat stelt samen te werken, elkaar te leren kennen en met elkaar te communiceren die op geen enkele andere manier bij elkaar kunnen komen vanwege een grote geografische afstand of vanwege beperkte mobiliteit. Dit feit, dachten wij, zou vooral voor ouderen nieuwe werelden kunnen openen.</p> <p>In 1998 was "internet" nog niet bij iedereen doorgedrongen en werd er nogal lacherig gedaan over ons idee. Sindsdien heeft de ontmoetingsplaats voor senioren op Internet echter een gestaag groeiende populariteit genoten en, zoals blijkt uit de brieven van senioren, heeft de ontmoetingsplaats voor velen daadwerkelijk de gewenste doelen bereikt. Bovendien is het opmerkelijk dat de virtuele ontmoetingsplaats steeds vaker helpt om veel echte ontmoetingen te organiseren.</p>
Gebruikte technologische hulpmiddelen	Internetplatform/virtuele ontmoetingsplaats
Innovatieve processen of inhoud	Community based Forum, blog, nieuws, artikelen, foto's delen, chat
Belangrijkste bronnen (andere dan die waarnaar wordt verwezen)	<a href="https://www.seniorenportal.de/community/">https://www.seniorenportal.de/community/</a>

Naam van het project/programma/de activiteit	EHLSSA - European Home Learning Service for Seniors Association
Naam van organisator(en) en partners	EHLSSA - European Home Learning Service for Seniors Association
Locatie	Finland, Frankrijk, Duitsland, Ierland en Spanje
Beschrijving van het project/programma/de activiteit	<p>Het project EHLSSA - European Home Learning Service for Seniors Association - wil senioren toegang bieden tot permanente educatie door de oprichting van een Europawijde, specifiek aangepaste leerinfrastructuur, de European Home Learning Service.</p> <p>Deze leerdienst omvat de levering van een leermanagementsysteem, opleidingsprogramma's voor senioren en maatregelen voor telebegeleiders om ouderen bij het leren te ondersteunen.</p> <p>Het EHLSSA bevordert digitale inclusie voor senioren en ondersteunt de doelgroep effectief en individueel om competente ICT-gebruikers (informatie- en communicatietechnologieën) te worden in de kenniseconomie en -maatschappij. Senioren worden echter vaak geconfronteerd met belemmeringen bij het gebruik van digitale diensten en zijn ondervertegenwoordigd als het gaat om competent en zelfgestuurd gebruik van ICT.</p> <p>De European Home Learning Service zal worden opgericht in vijf Europese landen (Finland, Frankrijk, Duitsland, Ierland en Spanje) met nationale en regionale contactpunten. Op lange termijn zal het aanbod worden uitgebreid tot andere Europese landen en zal tegelijkertijd het cursusaanbod worden uitgebreid.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De belangrijkste verwachte projectresultaten zijn de ontwikkeling van 3 e-learningcursussen die <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Zijn bedacht en afgestemd op de leerbehoeften van senioren in 5 Europese landen</li> <li>b. Met multimedia verrijkte didactische elementen opnemen</li> </ul> </li> <li>• Ontwikkeling van 1 opleidingscursus voor telebegeleiders die oudere leerlingen individueel en intensief ondersteunen</li> <li>• Ontwikkeling van de "EHLSSA-kwaliteitskaart" met daarin <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sleutelfactoren bij het aanbieden van online leercursussen aan senioren</li> <li>b. Richtsnoeren voor toekomstige cursusontwikkelingen</li> </ul> </li> <li>• Oprichting van de Europese dienst voor thuisonderwijs</li> <li>• Oprichting van de vereniging EHLSSA</li> </ul>
Gebruikte technologische hulpmiddelen	digitaal leerplatform, opleidingsprogramma's
Innovatieve processen of inhoud	leermanagementsysteem, opleidingsprogramma's voor ouderen en maatregelen voor telebegeleiders om ouderen bij het leren te ondersteunen.

Belangrijkste bronnen (andere dan die waarnaar wordt verwezen)	<a href="http://ehlssa.odl.org/about-ehlssa-2/german.html">http://ehlssa.odl.org/about-ehlssa-2/german.html</a>
--	---

Naam van het project/programma/de activiteit	Humanitas verzorgingshuisgroep
Naam van organisator(en) en partners	Humanitas verzorgingshuisgroep
Locatie	Nederland
Beschrijving van het project/programma/de activiteit	de Humanitas verzorgingshuisgroep, die zes universiteitsstudenten gratis onderdak biedt in haar verzorgingshuis in Deventer. Elke student woont in een eenheid met 26 ouderen. De studenten treden minstens 30 uur per maand op als naaste voor de bewoners, in ruil voor eten en onderdak. Hun bijdrage bestaat uit het overdragen van vaardigheden zoals het gebruik van sociale media en skype of zelfs graffitikunst. Over het algemeen lijken de studenten een stimulerend effect te hebben op de gemeenschap en hebben ze een andere relatie met de bewoners dan het verzorgend personeel.
Gebruikte technologische hulpmiddelen	skype, sociale media
Innovatieve processen of inhoud	huisvesting in ruil voor/van ondersteuning bij het bereiken van basisvaardigheden
Belangrijkste bronnen (andere dan die waarnaar wordt verwezen)	<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>

Naam van het project/programma/de activiteit	Het Van Gogh Museum
Naam van organisator(en) en partners	Netwerk van leeftijdsvriendelijke musea
Locatie	Nederland
Beschrijving van het project/programma/de activiteit	<p>Het Van Gogh Museum stimuleert ouderen om deel te nemen aan "creatieve workshops op locatie" en het museum ontwikkelt ook nieuwe activiteiten speciaal voor 70-plussers. In januari 2018 is het museum begonnen met het organiseren van speciale middagen voor oudere bezoekers. Het programma speelt in op de specifieke behoeften en wensen van de doelgroep en ondersteunt de deelnemers waar nodig. Netwerk van leeftijdsvriendelijke musea. Het Van Gogh</p> <p>Het museum wil zijn kennis en ervaring graag delen met andere instellingen. Het museum is voortdurend op zoek naar nieuwe, innovatieve middelen om ouderen te activeren. Begin 2018 is een expertmeeting georganiseerd om de kennisuitwisseling op dit gebied op gang te brengen. De komende jaren werkt het museum toe naar de oprichting van een Age Friendly Museum Network: een netwerk van gelijkgestemde musea die zich inzetten om hun instellingen toegankelijk te maken voor ouderen."</p>
Gebruikte technologische hulpmiddelen	Publieksbetrokkenheid
Innovatieve processen of inhoud	Het programma speelt in op de specifieke behoeften en wensen van de doelgroep en ondersteunt de deelnemers waar nodig.
Belangrijkste bronnen (andere dan die waarnaar wordt verwezen)	<a href="https://www.vangoghmuseum.nl/en/about/organisation/inclusion-and-accessibility-policy/leeftijdsvriendelijk-van-gogh-museum">https://www.vangoghmuseum.nl/en/about/organisation/inclusion-and-accessibility-policy/leeftijdsvriendelijk-van-gogh-museum</a>

Naam van het project/programma/de activiteit	Wereldwijde gids voor leeftijdsvriendelijke steden van de WHO
Naam van organisator(en) en partners	De gemeenten Den Haag en Zoetermeer
Locatie	Nederland
Beschrijving van het project/programma/de activiteit	De Nederlandse 17 gemeenten Den Haag en Zoetermeer en het al dan niet expliciet of impliciet uiten van ageism. Een kwalitatief fotoproductieonderzoek op basis van de Checklist of Essential Features of Age-Friendly Cities werd uitgevoerd in vijf wijken. Beide gemeenten hebben een groot aantal visuele leeftijdsvriendelijke kenmerken, die zich uiten in vijf domeinen van het WHO-model, namelijk Communicatie en informatie; Huisvesting; Vervoer; Gemeenschapsondersteuning en gezondheidsdiensten; en Buitenruimtes en gebouwen....
Gebruikte technologische hulpmiddelen	inzet van diensten
Innovatieve processen of inhoud	Andere steden in Nederland zouden de resultaten van deze studie kunnen gebruiken om hun steden leeftijdsvriendelijker te maken, bijvoorbeeld door te kijken naar beste praktijken die kunnen worden toegepast in hun stadsplanning of het ontwerp van openbare diensten, zoals de beschikbaarheid van parkeerplaatsen voor scootmobielen, aangezien dergelijke patronen in het hele land zeer vergelijkbaar zijn. Steden Het buitenland zou er baat bij hebben kennis te nemen van de beste praktijken en te proberen deze bevindingen te vertalen naar de lokale stedelijke context en het niveau van dienstverlening.
Belangrijkste bronnen (andere dan die waarnaar wordt verwezen)	<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>



Naam van het project/programma/de activiteit	Museum Plus Bus
Naam van organisator(en) en partners	Museum Plus Bus
Locatie	Nederland
Beschrijving van het project/programma/de activiteit	Museum Plus Bus is een Amsterdamse organisatie die gratis rondleidingen voor ouderen organiseert in 14 musea in heel Nederland - van bekende instellingen als het Rijksmuseum en het Van Gogh Museum, tot minder bekende pareltjes als Kröller-Müller en Cobra. De afgelopen tien jaar heeft Museum Plus Bus duizenden Nederlandse senioren toegang gegeven tot kunst en cultuur. Met hun twee enorme tourbussen brengen ze zo'n 300 keer per jaar groepen van en naar musea.
Gebruikte technologische hulpmiddelen	Gratis rondleidingen voor oudere volwassenen
Innovatieve processen of inhoud	Nederland heeft het vierde hoogste niveau van cultuurparticipatie in Europa, met 58 procent van de burgers die actief deelnemen aan culturele activiteiten. Museum Plus Bus wordt volledig gefinancierd door de BankGiro Loterij, een nationale loterij die doelen in de kunst ondersteunt. Als er enige aanwijzing is voor de grote waardering voor kunst en cultuur in dit land, dan is het wel dit: stel je voor dat je een lot uit de loterij koopt en dat de helft van de opbrengst naar de financiering van culturele activiteiten gaat. En aangezien dit Nederland is, wordt het allemaal ondersteund door onderzoek. Talrijke studies van gedegen Nederlandse academici bevestigen de theorie dat cultuurparticipatie een positief effect heeft op het welzijn van mensen van alle leeftijden.
Belangrijkste bronnen (andere dan die waarnaar wordt verwezen)	<a href="https://www.museumplusbus.nl/">https://www.museumplusbus.nl/</a>

Naam van het project/programma/de activiteit	Space Between Us - Chicken shed - Living Letters Project
Naam van organisator(en) en partners	Chicken Shed theatergezelschap
Locatie	Engeland
Beschrijving van het project/programma/de activiteit	Het Living Letter Project "is een inspirerend schrijfproject van acht weken dat kwetsbare en geïsoleerde ouderen samenbrengt met leden van ons Young Company". Dit project verkent de ruimte tussen de generaties door anoniem brieven te schrijven en een terugblik te houden. Dit gebeurt allemaal via e-mail tot de twee elkaar uiteindelijk ontmoeten na het schrijven van 3 brieven aan elkaar. Ze komen oog in oog te staan op zoom (videobelplatform), wat wordt gefilmd en een ander niveau toevoegt aan het programma van documentatie van de twee die elkaar nooit hebben ontmoet en elkaar diep begrijpen. De films en inhoud van dit proces worden verzameld en omgezet in films en live performances. Het verschil tussen theater en de digitale ruimte en digitale performance vervaagt.
Gebruikte technologische hulpmiddelen	e-mail, zoom platform, film, digitale voorstelling
Innovatieve processen of inhoud	Het Space between Us Project heeft onlangs een onafhankelijke studie laten uitvoeren, gefinancierd door BUPA, om het effect van dit programma op isolatie te onderzoeken.
Belangrijkste bronnen (andere dan die waarnaar wordt verwezen)	<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>

Naam van het project/programma/de activiteit	Re-Live - creative Aging
Naam van organisator(en) en partners	Loterij en de gemeenteraad van Wales
Locatie	Engeland
Beschrijving van het project/programma/de activiteit	Re-Live is een project uit Wales. Ze onderzoeken storytelling via zoomgesprekken en zetten die om in korte online YouTube-video's. Deze vertelvideo's tonen deelnemers die hun eigen verhaal onderzoeken en vertellen aan een groep leeftijdsgenoten via een zoomgesprek. Doelgroep zijn mensen van 71-94 jaar en werd gefinancierd door de loterij en het lokale raad. Dit proces duurde 9 weken over zoom "werken met Re-Live om een voorstelling te bedenken". gebaseerd op hun ervaringen met ouder worden en het lichaam." Voor hun sensaties project.
Gebruikte technologische hulpmiddelen	zoomgesprek, korte online YouTube-video's en optredens
Innovatieve processen of inhoud	Ze hebben meerdere projecten van vergelijkbare aard die het verhaal van de oudere bevolking vertellen via zoom. Zoals spark, secret country, age, en vele andere. Sparks en sensations zijn digitale projecten die schijnbaar als gevolg van de pandemie online plaatsvonden en veel van de andere zijn levendvoorstellingen die in de fysieke ruimte zijn bedacht.
Belangrijkste bronnen (andere dan die waarnaar wordt verwezen)	<a href="http://www.re-live.org.uk/sensations">http://www.re-live.org.uk/sensations</a>

Naam van het project/programma/de activiteit	"Isolatie bestrijden en een glimlach op de gezichten toveren"
Naam van organisator(en) en partners	Mynd VR/centrum VR
Locatie	Engeland
Beschrijving van het project/programma/de activiteit	<p>MyndVR heeft familie en gemeenschappen de mogelijkheid om het leven van senioren te verbeteren, door angst en depressie te verminderen, socialisatie te verhogen, geheugen en cognitieve functies te stimuleren en een glimlach op het gezicht te toveren. Ze kunnen worden ingehuurd door tehuizen of door individuele families. Het verleden verkennen via Vr en herinneringen helpen triggeren via de site.</p> <p>Hen helpen met cognitieve functies door simulaties gericht op beweging. Deze is in het Verenigd Koninkrijk toegankelijk via Centre VR, dat gevestigd is in Bournemouth. Centre "VR biedt vele titels die de gasten terug in de tijd kunnen brengen naar specifieke gebeurtenissen, zoals de maanlandingen van 1969 of de kroning van de koningin."</p>
Gebruikte technologische hulpmiddelen	VR
Innovatieve processen of inhoud	VR als middel om de cognitieve functie te helpen en eenzaamheid te bestrijden
Belangrijkste bronnen (andere dan die waarnaar wordt verwezen)	<a href="https://www.myndvr.com/">https://www.myndvr.com/</a> <a href="https://centrevr.co.uk/seniors/">https://centrevr.co.uk/seniors/</a>

Naam van het project/programma/de activiteit	de Computer Basics For Seniors op Urdemy
Naam van organisator(en) en partners	Urdemy
Locatie	Engeland
Beschrijving van het project/programma/de activiteit	Er zijn online cursussen zoals deze aangeboden door Urdemy over de Computer Basics For Seniors: The Easy Way To Learn Computers die je voorziet van 1,5 uur inhoud die levenslang toegankelijk is voor 21,99 pond, is een gemakkelijke en snelle manier om iemand online te krijgen, maar moet waarschijnlijk door iemand anders worden gekocht voor een niet-internetgebruiker.
Gebruikte technologische hulpmiddelen	Computer online cursussen
Belangrijkste bronnen (andere dan die waarnaar wordt verwezen)	<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.NL_cc.UK&amp;utm_term=.ag_114213220700.ad_532_713168388.kw.de.c.dm.pl.ti_dsa-41788222875.li_9045989.pd.&amp;matchtype=b&amp;gclid=CjwKCAjw2P-KBhByEiwADBYWCstDJWoUqJWiOVMrwWYZzvCKSeXQWZUyIuDhHhKnOaLok8BklvNTBoC4DUQAvD_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.NL_cc.UK&amp;utm_term=.ag_114213220700.ad_532_713168388.kw.de.c.dm.pl.ti_dsa-41788222875.li_9045989.pd.&amp;matchtype=b&amp;gclid=CjwKCAjw2P-KBhByEiwADBYWCstDJWoUqJWiOVMrwWYZzvCKSeXQWZUyIuDhHhKnOaLok8BklvNTBoC4DUQAvD_BwE</a>

Naam van het project/programma/de activiteit	Digidak
Locatie	België
Beschrijving van het project/programma/de activiteit	<p>De missie van Digidak is het verkleinen van de digitale kloof en het vergroten van de sociale cohesie voor en samen met mensen in de buurt. Digidak richt zich op de emancipatie van mensen en groepen vanuit burgerperspectief (versterken digitale vaardigheden, versterken sociale cohesie). Wanneer mensen elkaar versterken en digitaal en sociaal vaardiger worden, neemt gedeeld en actief burgerschap toe.</p> <p>Digidak dient als methode om mensen - met name kansarme groepen - kennis te laten maken met de mogelijkheden van nieuwe media via kleinschalige en laagdrempelige openbare computerruimtes. Ze doen dit door zich te richten op 4 impactdomeinen: ontmoeting, leerdrempels, ondersteunende netwerken en (digitale) vaardigheden. Daartoe organiseren ze lessen van maximaal 3 x 3 uur, gratis inloopmomenten en aanbod op maat.</p>
Gebruikte technologische hulpmiddelen	kleinschalige en gemakkelijk toegankelijke openbare computerruimten
Innovatieve processen of inhoud	Zij vinden opleiding, begeleiding en ondersteuning van hun enthousiaste vrijwilligers minstens even belangrijk als het ontwikkelen en up-to-date houden van lesmateriaal. Zelfontplooiing en voldoening uit lokale betrokkenheid is een van de doelstellingen van de Digidak-operatie.
Belangrijkste bronnen (andere dan die waarnaar wordt verwezen)	<a href="#">DIGIDAK</a>

Naam van het project/programma/de activiteit	Digitarc
Locatie	België
Beschrijving van het project/programma/de activiteit	<p>Is een project dat digitale media gebruikt om de sociale empowerment te bevorderen van senioren die zich machteloos voelen door de digitalisering van diensten.</p> <p>Het project heeft tot doel de deelnemers in staat te stellen (opnieuw) controle te krijgen over de digitale instrumenten om hun eigen keuzes te kunnen maken met betrekking tot de manier waarop zij deze gebruiken, of zelfs om aanspraak te kunnen maken op een transformatie van het aanbod dat door de ontwikkeling van de digitale samenleving wordt opgelegd en dat beter beantwoordt aan de behoeften die zij voelen en uiten.</p>
Gebruikte technologische hulpmiddelen	Forum, Groepsinformatiebijeenkomsten
Innovatieve processen of inhoud	<p>Meer recent hebben ze een IT Club opgericht waar ze inzetten: Vriendschappelijke gesprekken met een drankje rond het dagelijks gebruik van IT en informatiebijeenkomsten in groepsverband. Zij organiseren onder andere ook culturele activiteiten zoals het organiseren van uitstapjes, tentoonstellingsbezoeken, concerten en operadagen/avonden, theater- of voorstellingsdagen/avonden en vele andere evenementen.</p>
Belangrijkste bronnen (andere dan die waarnaar wordt verwezen)	<a href="#">DIGITARC</a>

Naam van het project/programma/de activiteit	Kunstdoetleven
Naam van organisator(en) en partners	Het stadsbestuur van Sint-Niklaas
Locatie	België
Beschrijving van het project/programma/de activiteit	Met het stadsproject KUNSTDOETLEVEN wilden zij de actieve deelname van ouderen aan kunst en cultuur vergroten. Als eerste stap werd een sterke samenwerking tot stand gebracht tussen de diensten voor cultuur enerzijds en de diensten voor welzijn en zorg anderzijds. De stad wil ook acties starten om leeftijdsdiscriminatie tegen te gaan. Het faciliteren en zichtbaar maken van kunstuitingen voor en door ouderen draagt bij aan een positief beeld van ouderen.
Gebruikte technologische hulpmiddelen	Cursussen
Innovatieve processen of inhoud	Kunstbeoefening biedt ook veel mogelijkheden voor contacten tussen generaties, wat de solidariteit tussen de generaties ten goede komt.
Belangrijkste bronnen (andere dan die waarnaar wordt verwezen)	<a href="#"><u>KUNSTDOETLEVEN</u></a>



Naam van organisator(en) en partners	Het centrum Digitaal Wallonië
Locatie	België
Beschrijving van het project/programma/de activiteit	Het centrum Digitaal Wallonië. Een Digitale Openbare Ruimte (EPN) is een lokale non-profit structuur die openstaat voor iedereen, uitgerust is met IT-apparatuur en verbonden is met het internet. De EPN-centra willen de deelname van iedereen aan de informatiemaatschappij bevorderen. Ze bieden toegang tot en leren over computers, internet en digitale cultuur op een vriendelijke, coöperatieve en verantwoordelijke manier.
Gebruikte technologische hulpmiddelen	Uitgerust met IT-apparatuur en aangesloten op het internet.
Innovatieve processen of inhoud	De digitale openbare ruimten in Wallonië gebruiken technologie als instrument voor dialoog. Ze integreren zich in het lokale leven en dragen bij tot de numerieke animatie van het grondgebied. De digitale openbare ruimtes in Wallonië werken samen via een regionaal netwerk en komen hun verplichtingen tegenover het gewest na.
Belangrijkste bronnen (andere dan die waarnaar wordt verwezen)	<a href="#">Digitaal Wallonië</a>

Naam van het project/programma/de activiteit	Digi ateljee
Locatie	België
Beschrijving van het project/programma/de activiteit	<p>Workshops voor digitale inclusie in Blankenberge, België, waar vrijwilligers workshops organiseren om digitale vaardigheden aan te leren. Initiatieven die digitale training combineren met ondersteuning van mensen om betere relaties te ontwikkelen (weer met bezoekende vrijwilligers of hun familie) kunnen effectiever zijn in het aanpakken van eenzaamheid dan eenmalige workshops over digitale vaardigheden.</p> <p>Digi-Café: In de cafetaria zijn laptops met internetverbinding beschikbaar. Digi-starters: In korte modules maken de deelnemers kennis met de computer en het internet. Digi-hulp:, vrijwilligers zoeken samen naar oplossingen. Deze hulpverleners zijn geen professionals, maar hebben voldoende gebruikerservaring en kunnen dus mensen begeleiden bij hun vragen of problemen.</p>
Gebruikte technologische hulpmiddelen	Android, Apple en Windows software, PC, laptop, tablet en smartphone.
Innovatieve processen of inhoud	Het Digi-Ateljee, dat gratis toegankelijk is, is tot stand gekomen op initiatief van de stad en vrijwilligers die deel uitmaken van de seniorenraad. Er zijn vier belangrijke pijlers: Digi-Café, digi-starters, digi-club en digi-hulp.
Belangrijkste bronnen (andere dan die waarnaar wordt verwezen)	<a href="#">Digi ateljee</a>

Naam van het project/programma/de activiteit	Istanbul Stichting voor Cultuur en Kunst
Locatie	Kalkoen
Beschrijving van het project/programma/de activiteit	Istanbul Stichting voor Cultuur en Kunst (İKSV) is een culturele instelling zonder winstoogmerk die werkt voor het algemeen belang. Sinds 1973 voeren zij werken uit die het culturele en artistieke leven van Istanbul verrijken. De stichting organiseert regelmatig Istanbul Muziek, Film, Theater en Jazz Festivals, Istanbul Biennial, Istanbul Desin Biennial, Leyla Gencer Voice Competition, en Filmekimi, en organiseert het hele jaar door speciale evenementen in Salon İKSV, gevestigd in het Nejat Eczacıbaşı Building. organiseert en biedt een creatief activiteitenprogramma voor kinderen en jongeren in İKSV Alt Kat.

Naam van het project/programma/de activiteit	Talimhane Theater
Locatie	Kalkoen
Beschrijving van het project/programma/de activiteit	Talimhane Theater, met als artistiek directeur Mehmet Ergen, biedt onderdak aan Turkse premières van hedendaagse teksten die in het buitenland worden opgevoerd, aan theaters uit verschillende steden van Turkije en aan nationale film-, muziek-, dans- en theaterfestivals. Het publiek kennis laten maken met de eerste stukken van jonge, lokale toneelschrijvers en het opvoeren van stukken van wereldberoemde en klassieke auteurs die nog niet eerder in Turkije zijn opgevoerd, behoren tot de belangrijkste doelstellingen.

## F. Uitdagingen en kansen

Tijdens de Covid-19 pandemie verloren mensen echt contact met kunst- en cultuurorganisaties. CCI's van hun kant waren niet allemaal voorbereid om virtueel te werken, vooral niet met de oudere doelgroep. Vandaag zijn er verschillende digitaliseringsprocessen gestart op het gebied van de creatieve industrieën, maar er is nog een lange weg te gaan.

Een van de belangrijkste uitdagingen is het publiek online te bereiken, maar de betrokkenheid van 65-plussers moet worden bestudeerd met behulp van marketing- en publieksoptimalisatieinstrumenten door interfaces te ontwerpen die zich aanpassen aan hun behoeften en eisen, waarbij een sociaal engagementsproces op gang wordt gebracht dat ook hun belangstelling voor deze nieuwe media stimuleert.

Er zijn verschillende factoren die zorgen voor een onevenwichtig gebruik van nieuwe technologieën; de kloof is niet alleen de leeftijd, maar ook het inkomen, de samenstelling van het huishouden, de zelf ervaren gezondheidstoestand, het geslacht, de mobiliteit en het geheugen/concentratievermogen (zelfbeoordeling).

Er zijn ook verschillende attitudes die bijdragen tot het scheppen van afstand tussen de gebruiker en de technologie: vermeend gebrek aan behoefte, gebrek aan bewustzijn, eerdere ervaring, angst, betrouwbaarheid, gebrek aan sociale netwerken, kosten, vaardigheden en opleiding, uitvoerbaarheid, privacykwesties.

Deze culturele, sociale en fysieke belemmeringen moeten daarom worden bestudeerd en aangepakt. "Een paradigmaverschuiving naar gezond en succesvol ouder worden kan mogelijk worden bevorderd door het toenemende gebruik van digitale technologie voor mainstream (dagelijkse activiteiten) en begeleid wonen (gezondheidszorg en sociale zorg). Ondanks de stijgende trend van digitale betrokkenheid blijft er digitale ongelijkheid tussen de leeftijdsgroepen bestaan."(De digitale betrokkenheid van ouderen)

Wat voor hen het meest vijandig en afstandelijk lijkt, kan in plaats daarvan een middel tot verlossing zijn; de positieve effecten van het gebruik van internet worden aangetoond door peer-reviewed tijdschriften (Lelkes, 2013) die de voordelen voor ouderen samenvatten in termen van vermindering van sociaal isolement en eenzaamheid. (pg.13 age UK digital Inclusion evidence Review. -2013).

Uit de geïdentificeerde goede praktijken in dit onderzoek is gebleken dat de instroom van mensen die bereid zijn hun (digitale) vaardigheden in een van deze projecten te verbeteren, enorm is. Wat betreft cultuurparticipatie onder ouderen is erop gewezen dat informatieve, praktische, sociale, culturele en financiële barrières de betrokkenheid van ouderen bij culturele activiteiten beperken. De belangrijkste drijfveren voor hun deelname blijken interesse, het opdoen van kennis en de behoefte om met andere mensen samen te zijn. Evenzo zijn oudere volwassenen volgens

onderzoek in staat om digitale vaardigheden te leren en te verwerven, mits zij sterk gemotiveerd zijn of de functionele voordelen van ICT kennen.

## G. Conclusie Opmerkingen

Dit gezamenlijke verslag had tot doel kwantitatieve en kwalitatieve output te produceren over de culturele betrokkenheid van ouderen door middel van innovatieve activiteiten. Door senioren actief te betrekken bij een innovatief creatieproces op het snijvlak van technologie wil het project hen in staat stellen een actieve bijdrage te leveren aan culturele innovatie.

Als ouderen deelnemen aan culturele activiteiten lijken ze gelukkiger te worden en helpen ze om gezond en vol in het leven te blijven staan. Naast actief optreden stimuleren deelnemers aan dans-, theater- of koorgroepen voor ouderen ook hun sociale contacten. Veel studies naar de subjectieve beleving van ouderen concluderen dat sociale cohesie een van de (zo niet de belangrijkste) waarden is. Samen toewerken naar een kooruitvoering of samen een toneelstuk opvoeren betekent samen iets beleven, en dat werkt verbindend. Kortom, de sociale participatie van ouderen bevordert banden die isolement voorkomen. Het geeft ouderen een gevoel van doelgerichtheid, voldoening en verbondenheid met de gemeenschap. Ouderen kunnen actief blijven en blijven bijdragen aan de ontwikkeling van de samenleving op basis van hun behoeften, voorkeuren en mogelijkheden. Er zijn veel lopende onderzoeken waarin de mogelijkheden op dit gebied worden besproken. Er wordt echter weinig aandacht besteed aan culturele aspecten en aan de betrokkenheid van ouderen bij culturele activiteiten, met name die waarbij gebruik wordt gemaakt van geavanceerde technologieën zoals virtuele realiteit.

Het onderwerp en de kwestie worden erkend, maar er zijn nog weinig projecten die met de doelgroep werken om hen bij culturele activiteiten te betrekken. In Duitsland zijn er initiatieven om ouderen via geavanceerde technologieën bij het sociale leven te betrekken, maar er zijn nog geen projecten die gericht zijn op het ondersteunen van de creativiteit van ouderen in de context van nieuwe technologieën en digitale creativiteit. Ouderen in Nederland zijn betrokken bij verschillende kunstactiviteiten als een niet-formeel leerproces en zij hebben de mogelijkheid zich te uiten in verschillende kunstworkshops en verenigingen en actief deel te nemen aan culturele activiteiten. Uit de Covid-19 pandemie is echter gebleken dat de virtual reality diensten niet voldoende ontwikkeld zijn.

De toekomst van digitale CCI's is spannend door digitale galerijen en we kunnen praktijken mengen door digitale transformatie. Bedrijven moeten ophouden bang te zijn voor het onbekende en dat senioren niet meedoen aan het programma als het online is. We moeten ons richten op de digitale wereld en VR en AR en begrijpen dat we niet alleen opnames kunnen uploaden om mensen online bij het project te betrekken. Door verschillende wegen te verkennen en de grenzen van elk platform te verleggen en veilige ruimten te creëren, zal de houding van de bevolking langzaam veranderen naarmate de tijd verstrijkt. Zij vormen een van de grootste delen van onze samenleving "geven aan dat in 2050 naar verwachting een vijfde van de wereldbevolking ouder dan 60 jaar zal zijn". (Digital Technologies and Social Inclusion (DTSI) Group, 2015). Door de

verlenging van de levensverwachting en een betere levensstandaard willen we een groot deel van de economische sector niet verdringen



vanwege de overtuiging dat zij weinig te geven hebben aan CCI. In Engeland zouden meer bedrijven zich moeten richten op erkende geavanceerde technologieën en het gat in de markt moeten opvullen. Er zijn veel bedrijven die voorstellingen online plaatsen zoals digitaal theater en die zoomvoorstellingen creëren, maar het is tijd om verder te gaan en werk te ontwikkelen dat niet een tweede gedachte of een resultaat van de pandemie is, maar een levensvatbare vorm van communicatie van creatieve en culturele ideeën en gericht kan worden op de senioren demografie.

## H. Referenties

- <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) Technologiegebruik door oudere volwassenen in Nederland en de associaties met demografische kenmerken en gezondheidsuitkomsten.
- <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10400435.2016.1219885>
- CBS (bureau voor de statistiek in Nederland)
- Verslag 2021 van het Audience Agency
- [https://www.mpg.de/1227500/Technologie\\_Alter](https://www.mpg.de/1227500/Technologie_Alter)
- Ouder, cultureel actief en vol in het leven Hoe kunstparticipatie bijdraagt aan gezondheid, welzijn en zelfstandigheid. In opdracht van: Fonds voor Cultuurparticipatie.  
<https://www.mieras.nl/schrijven/older-people-and-culture/>
- Veenhoven, R. Gezond geluk: effecten van geluk op de lichamelijke gezondheid en de gevolgen voor de preventieve gezondheidszorg. Tijdschrift voor geluksstudies 9, 449-469 (2008)
- Cutler D. Nederlandse oude meester en meesteressen. Creatief ouder worden in Nederland.  
<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 Onderzoeksrapport nr. 57/september 2008, Sociale uitsluiting van ouderen Een vergelijkende studie van EU-lidstaten.
- Ouder, cultureel actief en vol in het leven Hoe kunstparticipatie bijdraagt aan gezondheid, welzijn en zelfstandigheid. In opdracht van: Fonds voor Cultuurparticipatie.  
<https://www.mieras.nl/schrijven/older-people-and-culture/> (Accessed 24 October, 2021)
- Cultuurmedia, [https://cultuurenmedia.be/images/Publicaties%202017/2017\\_eindrapport%20articipatie%20ouderen.pdf](https://cultuurenmedia.be/images/Publicaties%202017/2017_eindrapport%20articipatie%20ouderen.pdf)
- eInclusie. Digitale inclusie in Vlaanderen
- <https://www.imec.be/nl/vlaamse-innovatiemotor/kennisuitwisseling/techmeters/digimeter/digimeter-2020>
- BearingPoint. Digitale transformatie. *Stand van zaken in België en de gevolgen voor België*. Studierapport 2018
- [https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed\\_emp/documenten/publicatie/wcms\\_766085.pdf](https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed_emp/documenten/publicatie/wcms_766085.pdf)
- Flanders Art Institute. De podiumkunsten in Vlaanderen.  
<https://www.kunsten.be/en/performing-arts/the-performing-arts-in-flanders/>
- ulie Burgheim, Live performances in digital times:an overview, Gepubliceerd door IETM - International Network for Contemporary Performing Arts, Brussel maart 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.* De impact van de COVID-19 pandemie op het welzijn en het cognitief functioneren van oudere volwassenen. <https://doi.org/10.1038/s41598-021-84127-7>
- Eleonora Stacchiotti, Lichaam/Embodiment, <http://digicult.it/vr-ar-toolset/body-embodiment/>
- ulie Burgheim, Live performances in digital times:an overview, Gepubliceerd door IETM -

International Network for Contemporary Performing Arts, Brussel maart 2016.

- Flanders Art Institute. De podiumkunsten in Vlaanderen.  
<https://www.kunsten.be/en/performing-arts/the-performing-arts-in-flanders/>