

Projekt gledališča VR

SKUPNE RAZISKAVE

IO 2

Usklajuje vozlišče Matera
S sodelovanjem Chickenshed, Diesis
Network, projektov S.A.F.E, NGO Nest,
NARA, Društvo Bodi Svetloba



VR THEATRE



Izjava o omejitvi odgovornosti

Informacije, dokumente in ilustracije v tem dokumentu je pripravil konzorcij projekta CASYE (Sporazum o dodelitvi sredstev 2020-1-UK01-KA205-078496) in ne odražajo nujno stališč Evropske unije. Evropska unija ni odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih vsebuje ta dokument.

Zahvala

Ta dokument je pripravil MateraHub (Italija) s prispevki vseh partnerjev: S.A.F.E Projects (Nizozemska), NGO Nest (Nemčija), NARA (Turčija), Društvo Bodi Svetloba (Slovenija), Chickenshed (Združeno kraljestvo), Diesis Network (Belgija), S.A.F.E Projects (Nizozemska).

Dodatne informacije in kontakt

MateraHub
Ulica Luigi Einaudi, 73
75100 Matera MT
Italija
www.materahub.com



Vsebina

A. Uvod	4
B. Splošni podatki in razmere - Kakšno je trenutno stanje?	7
C. Povzetek	10
D. Digitalno usmerjene dejavnosti kulturnega udejstvovanja za starejše - skupne značilnosti, potrebne spretnosti in kompetence.	11
E. Obstoječe usposabljanje in storitve - <i>kaj je na voljo?</i>	17
F. Izzivi in priložnosti	36
G. Sklepne ugotovitve	37
H. Reference	39

A. Uvod

Digitalna preobrazba je ena od najbolj obravnavanih tem v današnji družbi.

Digitalna revolucija je dosegla svet umetnosti: teleprezenca, virtualnost, digitalna mobilnost in spletna orodja so postali sestavni del življenja. Umetniška skupnost se vse bolj ukvarja s telesom in analizo koncepta odrske prisotnosti.¹

Medtem ko številne institucije in umetniki spodbujajo digitalno in tehnološko kulturo, drugi kažejo odpor do teh novih modelov. Ta distanca morda izhaja iz ideje, da so nove vsebine preveč oddaljene od tega, kako smo si predstavljali žive predstave v preteklosti.

Nova digitalna resničnost se zdi občinstvu preveč eksperimentalna in zahtevna; preveč se osredotoča na tehnične ali tehnološke komponente in od občinstva pogosto zahteva posebna znanja.

Po drugi strani pa je uvedba digitalnega v vizualno umetnost in sodobno performativno estetiko v zadnjega pol stoletja postopoma porušila meje med različnimi umetniškimi kategorijami: v delu umetnikov, v samih umetniških delih in v prostorih, namenjenih njihovem uživanju.

Ključnega pomena je, da občinstvo pritegnemo s preučevanjem njegovega vedenja: Odnosi in kognitivni procesi so se z digitalnimi tehnologijami spremenili.

Nove tehnologije kulturnemu sektorju ponujajo privilegirane priložnosti za doseganje različnih občinstev z razvojem novih postopkov ozaveščanja, posredovanja ter umetniške in kulturne vzgoje, ki so vedno bolj prilagojeni ciljnemu občinstvu.²

Kot odziv na različne potrebe in zahteve, ki so se pojavile, je IETM (Mednarodna mreža za sodobne uprizoritvene umetnosti) leta 2016 predlagala kartiranje, da bi zagotovila tematski in geografski pregled stanja uprizoritvenih umetnosti v tej točki digitalne dobe.³

Digitalno kulturo" v njeni kompleksnosti razumemo kot medsektorski pojav, ki se dotika različnih sektorjev ali področij družbe. V kulturnem sektorju se digitalna kultura obravnava predvsem v smislu razvoja novih informacijskih in komunikacijskih tehnologij, pa tudi v smislu javnih politik, ki spodbujajo dostop in

¹ *Telo* je najpomembnejši ključ za dostop do doživetij v navidezni resničnosti. Nekoč hegemonski in na videz nenadomestljiv čut za vid ni več dovolj: Za vstop v virtualno resničnost morajo biti naše kognitivne sposobnosti *zasidrane* v naši fizični, organski materiji. Utelesena kognicija priznava, da um in telo sodelujeta kot dejavnika pri ustvarjanju pomena.

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

² Julie Burgheim, *Live performances in digital times: an overview* (Predstave v živo v digitalnih časih: pregled), izdala IETM - International Network for Contemporary Performing Arts, Bruselj, marec 2016.

³ Julie Burgheim, *Live performances in digital times: an overview* (Predstave v živo v digitalnih časih: pregled), izdala IETM - International Network for Contemporary Performing Arts, Bruselj, marec 2016, stran 8.

udeležbo občinstva, zlasti v zvezi z mladim občinstvom (12-24 let ali 16-24 let) in njegovimi navadami digitalne potrošnje.⁴

Z evropske perspektive je lahko študija nacionalnih javnih politik v posameznih državah ključnega pomena za uporabo tehnologije v kulturnem sektorju.

Po podatkih Eurostata so naložbe v raziskave in inovacije v Evropi (EU-28) v vseh sektorjih (podjetja, javni sektor, univerze in neprofitne zasebne organizacije) leta 2013 znašale 2,01 % BDP, kar je več kot leta 2008 (1,85 %).

Razlike med državami so velike, zlasti med severom in jugom ter vzhodom in zahodom: med državami, ki vlagajo več, več kot 3 % BDP v letu 2013, so Švedska, Finska in Danska, čeprav je od leta 2008 prišlo do rahlega upada (-0,2 %), verjetno zaradi svetovne gospodarske krize. Bolgarija, Grčija, Hrvaška, Ciper, Latvija in Poljska po drugi strani ne vlagajo več kot 1 % BDP, čeprav stalno napredujejo. V Romuniji, ki vlaga najmanj, so se naložbe zmanjšale z 0,57 % BDP leta 2008 na 0,39 % leta 2013. Slovenija, Francija, Nemčija, Nizozemska, Belgija in Avstrija so med letoma 2008 in 2013 vlagale med 1,90 % in 2,60 % svojega BDP.

Primerjava podatkov o uporabi in dostopnosti interneta v Evropi kaže, da: Medtem ko leta 2009 30 % Evropejcev (EU-28), tj. tretjina državljanov, starih od 16 do 74 let, še nikoli ni uporabljalo interneta, je bilo leta 2014 takih že 18 %, kar je bližje minimalnemu pragu (15 %) za neuporabnike, ki ga je določila Evropska komisija.

EU v svoji digitalni agendi. Tako se je na primer število Evropejcev, ki doma uporabljajo internet, med letoma 2008 in 2013 povečalo s 53 % na 72 %. V državah z manjšim številom uporabnikov (približno 30 %), kot so Romunija, Bolgarija, Grčija, Hrvaška, Italija in Latvija, se je število uporabnikov do leta 2013 stalno povečevalo z 20 % na 30 %.⁵

Proces digitalizacije umetnosti ni prinesel le novih izdelkov in novih interdisciplinarnih sodelovanj, temveč je omogočil in omogoča tudi razvoj v smeri kulturne in družbene blaginje. Z razvojem občinstva je umetniški sektor razširil svoje občinstvo in svoje cilje. Odstotek prebivalstva, ki obiskuje muzeje ali se udeležuje kulturnih dejavnosti, je postal merilo kakovosti življenja v državi. Vedno več projektov vključuje umetnost v proces izboljševanja družbe. Z digitalnim izvajanjem ima ta pojav večje možnosti, da izboljša, če ne celo popolnoma spremeni življenja uporabnikov.

Študije so pokazale, da je vključenost starejših v kulturne in ustvarjalne skupnosti povezana s krepitvijo moči in občutkom uspešnega staranja. Uspešno staranje za starejše na splošno pomeni družabno življenje, osebno rast, samosprejemanje, samostojnost in zdravje. K uspešnemu staranju prispeva tudi umetniška ustvarjalnost, saj spodbuja razvoj sposobnosti reševanja problemov, motivacije in zaznavanja, vse to pa se lahko prenese v praktično ustvarjalnost pri upravljanju vsakdanjega življenja.⁶

Pomemben izziv je, da starejše ljudi v večji meri vključimo kot soodgovorne državljane, tudi zaradi demografskih sprememb in pandemičnih razmer, da bi starost v njenem velikem družbenem pomenu bila pravična.

⁴ Julie Burgheim, Live performances in digital times: an overview (Predstave v živo v digitalnih časih: pregled), izdala IETM - International Network for Contemporary Performing Arts, Bruselj, marec 2016, stran 8.

⁵ Burgheim, stran.8

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

Pri digitalno usmerjenih dejavnostih v kulturnem sektorju moramo upoštevati dva pomembna dejavnika: spodbujanje ustvarjalnosti ter znanje in spretnosti pri uporabi digitalnih medijev. Živimo v vse bolj digitaliziranem svetu. To predstavlja poseben izziv za starejšo generacijo. Mnogi želijo tudi v starosti dejavno sodelovati in prispevati k družbenemu in kulturnemu življenju. Pametni telefoni in tablični računalniki so lahko odličen način za izpolnitev teh želja.

Kakšne načine in rešitve lahko najdemo za podporo starejšim pri doseganju in doživljanju digitalne neodvisnosti?

Za digitalno preobrazbo so potrebne orientacijske in oblikovalske spretnosti ter pripravljenost na vseživljenjsko učenje. Konkretno to pomeni, ali lahko starejši upravljajo digitalne tehnologije, ki bodo v prihodnosti še pomembnejše (npr. sistemi za glasovno pomoč, tehnologije pametnega doma in aplikacije e-zdravja). Poleg tega gre tudi za sposobnost digitalnega komuniciranja z družino ali nakupovanja blaga prek spleta. Na delavnici so si starejši zaželeli obvladovanja digitalnih procesov in sposobnosti zavzemanja stališč do njih ter upali na večjo samostojnost, da bi lahko aktivneje sodelovali v javnem diskurzu o digitalnih procesih.

B. Splošni podatki in razmere - Kakšne so trenutne razmere?

Kakšne so trenutne razmere na področju vključevanja starejših državljanov prek digitalnih tehnologij v državah partnericah?

Nemčija

Starejše državljanke v Nemčiji na splošno zanimajo dogodki in ponudbe iz kulturnega in ustvarjalnega sektorja. Med njihovimi najljubšimi dejavnostmi so: gledališče, kino, muzeji in razstave.

Trenutno v Nemčiji obstajajo pobude, ki starejše vključujejo v družbeno življenje s pomočjo naprednih tehnologij. Te pobude prepoznajo težave, ki jih imajo starejši pri ravnanju s tehnologijami, in jih poskušajo rešiti tako, da jih izobražujejo in jim pomagajo vzpostaviti stik z digitalnim svetom. Manjka pa vključitev kulturnih dejavnosti v te pobude. Projektov, ki bi spodbujali ustvarjalnost starejših v povezavi z novimi tehnologijami in digitalno ustvarjalnostjo, skorajda ni.

Dani podatki

- V letu 2020 je gledališče obiskalo približno **17 %**, kino pa približno **35 %** oseb, starih od 60 do 64 let.⁷
(Ti podatki prikazujejo le pasivno sodelovanje v KUI).

Nizozemska

Uporaba interneta med starejšimi odraslimi na Nizozemskem je v primerjavi z drugimi evropskimi državami visoka, kar bi lahko privedlo do večje uporabe tudi na drugih področjih IKT. Demografske spremenljivke stopnja izobrazbe, dohodek, etnična pripadnost in starost so bile pomembno povezane z uporabo IKT, spol in poklic/prostovoljno delo pa ne.⁸

Izobrazba je morda bolj povezana z uporabo računalnika in interneta kot uporaba IKT na splošno. Premožnejši starejši odrasli so imeli višjo oceno uporabe IKT kot manj premožni. Na splošno imajo nizozemski starejši odrasli manj ustreznih digitalnih spretnosti kot njihovi mlajši vrstniki, kot razlog za neuporabo pa navajajo pomanjkanje zanimanja in prepričanje, da so prestari (Ingen et al., 2007).

Pri razvoju in izvajanju tehnologij za to skupino uporabnikov je treba te spremenljivke upoštevati kot dejavnike, ki vplivajo na njihovo delovanje.

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

⁸ Sigrid N. W. Vorrink, Angelo M. G. E. F. Antonietti, Helianthe S. M. Kort, Thierry Troosters, Pieter Zanen & Jan-Willem J. Lammers (2017) Uporaba tehnologije pri starejših odraslih na Nizozemskem in njena povezanost z demografski podatki in zdravstveni izidi <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10400435.2016.1219885>

Dani podatki

- Dve tretjini (66 %) Nizozemcev, starih 12 let in več, ki doma niso imeli dostopa do interneta, je bilo starih 75 let in več, 23 % pa med 65 in 75 let.
- Skupina starejših od 75 let, ki doma nima interneta, se je zmanjšala:

Leta **2014 je 51 odstotkov prebivalcev** te starostne skupine izjavilo, da doma nimajo interneta.

Nato se je delež zmanjšal na **41 odstotkov** leta **2015 in na 23 odstotkov leta 2019**.

- V starostni skupini 65-74 let se je delež tistih, ki doma nimajo dostopa do interneta, v primerjavi z letom 2014, ko je znašal 12 odstotkov, zmanjšal (6 odstotkov). V starostni skupini od 45 do 65 let je bilo takih, ki doma še vedno nimajo dostopa do interneta, le še 1 odstotek. Osebe v starostni skupini od 12 do 44 let imajo skoraj vsi doma dostop do interneta.⁹
- Relativno več žensk kot moških v starostni skupini 75 let in več nima interneta Dostop od doma. Leta 2019 je 28 odstotkov žensk in 16 odstotkov moških, starih 75 let in več, izjavilo, da še nikoli niso bili na spletu. Tudi med osebami, stariimi od 65 do 74 let, so večinoma ženske tiste, ki nimajo nobene spletne aktivnosti. Starejši od 75 let z nižjimi stopnjami izobrazbe (33 %) se relativno pogosteje uvrščajo v kategorijo brez internetne aktivnosti kot njihovi vrstniki z višjimi stopnjami izobrazbe (3 %). V drugih starostnih kategorijah so večinoma nizkokvalificirani, ki pravijo, da doma nimajo internetne povezave.
- Skoraj 9 od 10 Nizozemcev je vsak dan na spletu. Leta 2019 je 88 odstotkov Nizozemcev vsak dan uporabljalo internet. Leta 2014 jih je bilo še 79 odstotkov. Več kot 95 odstotkov oseb, starih od 12 do 54 let, in oseb z visokošolsko izobrazbo je vsak dan uporabljalo internet. Poleg tega svetovni splet vsak dan uporablja 44 odstotkov starejših od 75 let.

Anglija

Trenutno stanje v Združenem kraljestvu Zaradi pandemije COVID 19 je prišlo do ponovnega razmisleka o digitalnem razkoraku v državi v različnih socialno-ekonomskih razmerah, zlasti pa v kategoriji starejših od 65 let (seniorjev).

V poročilu AGE UK iz leta 2013 o digitalni vključenosti je bil v tej skupnosti ugotovljen pozitiven trend. Prvič se je zgodilo, da je število oseb, starejših od 65 let, ki so uporabljale internet, prehitelo število oseb, ki ga niso nikoli uporabljale" (str. 3, Age UK 2013).

Iskanje KUI za starejše od 65 let postaja vse bolj zapleteno, saj tradicionalno trženje zaostaja za valom novih medijev.

V Združenem kraljestvu se je povečalo število projektov, namenjenih starejšim od 65 let. Začeli so se v okviru pandemije v digitalnem prostoru, da bi jim pomagali pri občutku izoliranosti in da bi v gledališču predelali svoje pretekle izkušnje.

Dani podatki

- 16 % udeležencev ni znalo opraviti vseh sedmih osnovnih digitalnih opravil (npr. povezati naprave z omrežjem Wi-Fi in odpreti internetnega brskalnika za iskanje in uporabo spletnih strani).
- Pomanjkanje spretnosti med starejšimi od 65 let se kaže tudi na internetu: 79 % starejših od 65 let v Združenem kraljestvu lahko (varno) komunicira z uporabo elektronske pošte, 20

% pa jih uporablja družbena omrežja in 13 % Skype in podobne sisteme" (str. 11, Age UK, 2013).

- "Sodelovanje v digitalni umetnosti je zelo razširjeno: npr. vsak tretji si je ogledal spletno predstavo", pri čemer jih je 17 % največ gledalo igro/dramo/muzikal. Dva od petih sta za digitalne vsebine plačala, eden od petih jih je doniral, članstvo pa je bilo še posebej visoko med starejšimi skupinami, med splošno populacijo pa 1 od 9. Največ udeležencev, ki se vključujejo, je v Londonu in na jugovzhodu države, medtem ko je na severovzhodu države najmanj vključenih.¹⁰

Belgija

Struktura prebivalstva in staranje. Po uradnih podatkih belgijskega statističnega urada Statbel je imela Belgija 1. januarja 2021 11 521 238 zakonitih prebivalcev. Lani se je belgijsko prebivalstvo povečalo za 28.597 prebivalcev oziroma za 0,25 %. V primerjavi s prejšnjimi leti, ko se je stopnja rasti vedno gibala okoli 0,5 %, se je to prepolovilo. Pandemija Covid 19 je pomembno vplivala na več demografskih pojavov. Naravno ravnovesje - razlika med rojstvi in umrlimi - je v Belgiji prvič po štiridesetih letih prejšnjega stoletja negativno. Leta 2020 je bilo v Belgiji približno 2,3 milijona ljudi mlajših od 18 let, medtem ko je bilo približno 2,2 milijona Belgijcev starih 65 let in več, kar predstavlja 19 % prebivalstva države.

Zaradi prekomerne umrljivosti zaradi epidemije COVID-19 se je pričakovana življenjska doba leta 2020 v primerjavi z letom 2019 zmanjšala. To zmanjšanje je le začasno, saj se bo pričakovana življenjska doba od leta 2021 naprej vrnila na pričakovani trend brez krize. Po podatkih belgijskega zveznega urada za načrtovanje se bo do leta 2025 še povečala na 21 % in se do leta 2050 približala 26 %.

Turčija

Glede na mesečno minimalno plačo (2825,90 tolarjev) in kupno moč v Turčiji si cen v Državnem gledališču ne moremo več privoščiti (polna cena vstopnice za predstavo Neil Simon - Drugi del je 30 tolarjev, za študente 18 tolarjev). Za ljudi srednjih let in študente je ta dejavnost izguba časa in denarja.

Pri starejših od 65 let je položaj nekoliko drugačen in ne gre le za preživetje, temveč tudi za boleznin in prevoz. Zlasti med pandemijo so starejši od 65 let, ki veljajo za najbolj prizadeti segment, v teh razmerah zmanjšali svoje potrebe po druženju ter se srečevali na odprtih območjih in z največjimi varnostnimi ukrepi.

Dani podatki

- Po podatkih TUIK bo leta 2021 v starostni skupini 16-74 let internet uporabljalo 82,6 % ljudi, leta 2020 pa 79,0 %. Prebivalstvo, staro od 50 do 74 let, predstavlja približno 21 % prebivalstva države. Leta 2021 bo imelo 92 % prebivalcev dostop do interneta od doma.
- Če stopnjo uporabe interneta analiziramo glede na spol, je ta znašala 87,7 % za moške in 77,5 % za ženske.

C. Povzetek

Nemčija: Starejši od 65 let se zanimajo za kulturne dejavnosti, kot so kino, gledališče in razstave. Obstajajo pobude za vključevanje starejših v družabno življenje, to poteka tudi prek izobraževalnih programov, ki jih povezujejo z digitalnim svetom. Vendar ni projektov, ki bi se osredotočali na spodbujanje ustvarjalnosti starejših v okviru novih tehnologij in digitalne ustvarjalnosti.

Nizozemska: Tehnološke naprave pogosteje uporabljajo ekonomsko premožni ljudje. Starejši ljudje so manj digitalno pismeni kot mlajši, vendar vsak dan pogosto uporabljajo internet (9 od 10 Nizozemcev), vključno s starejšimi od 75 let (44 %).

Anglija: Od leta 2013 se je uporaba tehnoloških naprav med starejšimi od 65 let povečala. Zaradi pandemije Covid 19 se je med starejšimi povečal občutek izoliranosti. Vlada je zato začela izvajati številne projekte za njihovo vključevanje z uporabo digitalnega prostora in novih tehnoloških virov.

Belgija: pandemija Covid 19 je pomembno vplivala na več demografskih pojavov. Prvič po letu 1940 je naravno ravnovesje - razlika med rojstvi in umrlimi - negativno. Zaradi prekomerne umrljivosti zaradi epidemije COVID-19 se je pričakovana življenjska doba leta 2020 v primerjavi z letom 2019 zmanjšala, vendar je to zmanjšanje le začasno; ocenjuje se, da se bo ta odstotek do leta 2025 še povečal na 21 odstotkov in se do leta 2050 približal 26 odstotkom.

Turčija: Glede na minimalno mesečno plačo (2825,90 tolarjev) in kupno moč v Turčiji cene državnih gledališč niso več dostopne povprečnemu prebivalstvu. Za ljudi srednjih let in študente te vrste dejavnosti niso zanimive; poleg tega so starejši od 65 let, ki so navedeni kot najbolj prizadeta skupina, v teh razmerah zmanjšali svoje potrebe po druženju.

D. Digitalno usmerjene dejavnosti kulturnega udejstvovanja za starejše - skupne značilnosti, potrebne spretnosti in kompetence.

Katere so najboljše prakse v partnerskih državah za vključevanje starejših z digitalnimi tehnologijami?

Sodelovanje na področju kulture

Nemčija: Za oblikovanje in izvajanje digitalno usmerjenih kulturnih dejavnosti za starejše je pomembno raziskati, katere kulturne dejavnosti zanimajo večino starejših in prek katerih kanalov je treba objavljati nove pobude. Ker se večina dogodkov v sektorju za starejše občinstvo promovira prek radia, televizije (lokalne in nacionalne) ter lokalnih brošur.

Nizozemska: "Številne zanesljive znanstvene študije potrjujejo vpliv aktivnega sodelovanja v plesu, gledališču, glasbi in likovni umetnosti. Pozitivni učinki so posledica pluralistične stimulacije z umetniškimi dejavnostmi in fascinacije, ki jo lahko sproži umetnost." ¹¹ Nacionalni inštitut znanja za umetnostno vzgojo in ljubiteljsko umetnost na Nizozemskem si prizadeva, da bi več pozornosti namenil umetnostni vzgoji, kulturni udeležbi in dostopnosti kulture. Med strukturami, ki se odzivajo na te potrebe, so najbolj dejavni: glasbeni klubi, pevski zbori, slikarski, fotografski in filmski klubi ter gledališki in plesni klubi. Večina klubov ima člane, stare od 50 do 64 let (88 % klubov) in od 65 do 80 let (85 %).

Anglija: Podatki iz poročila agencije Audience Agency za leto 2021 kažejo, da se število obiskovalcev kulturnih in ustvarjalnih centrov zunaj Londona in na jugovzhodu zmanjšuje. Ta območja je treba ponovno vključiti, tako da se zagotovi njihova trajnost za vse kulture in etnične skupine. Poleg tega je za prebivalstvo, starejše od 65 let, bolj verjetno, da bo digitalno predstavo gledalo kot sodelovalo, zato bi bilo dobro razviti predstavo, ki bi jih pritegnila in jih nato postavila v vlogo udeležencev.

Belgija: Sodelovanje v kulturi ima pomembno vlogo pri aktivnem in smiselnem staranju. Veliko ljudi si želi sodelovati v umetnosti in kulturi skupaj z drugimi, tudi s starejšimi, vendar je to s starostjo vse težje. Polovica oseb, starejših od šestdeset let, sodeluje v kulturi, kar pomeni, da druga polovica ne sodeluje. Le tretjina jih obišče kulturni center več kot dvakrat na leto. Po podatkih študije Cultuurenmedia¹² se starejši manj aktivno udeležujejo kulture kot mlajše starostne skupine. Kar zadeva receptivno udeležbo v kulturi, starejši pogosteje obiskujejo klasične

¹¹Starejši, kulturno dejavni in polni življenja Kako sodelovanje v kulturnem življenju prispeva k zdravju, dobremu počutju in neodvisnosti.

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

¹²Kulturni

mediji, https://cultuurenmedia.be/images/Publicaties%202017/2017_eindrapport%20participatie%20ouderen.pdf

koncerte in opere kot mlajše starostne skupine. Cultuurenmedia je ugotovila, da starejše starostne skupine v Belgiji malo aktivno sodelujejo v kulturi. To velja za štiri oblike ljubiteljske umetniške dejavnosti: uprizoritvene umetnosti, likovno izražanje, vizualne umetnosti ter glasbo in petje. Komaj 7 % starejših od 55 let poje ali igra na glasbeni inštrument; to je najbolj razširjena oblika ljubiteljske umetnosti med starejšimi. Najmanj prakticirano obliko likovnega izražanja prakticira manj kot 3 % starejših od 55 let. Pogosto pa je največ udeležencev v starostni skupini od 55 do 64 let. To velja tako za umetnostne muzeje in razstave kot tudi za umetniške odrske predstave. Skupina od 65 do 74 let se najpogosteje udeležuje koncertov klasične glasbe. Starejši od 75 let se vedno najmanj udeležujejo zgoraj omenjene receptivne kulturne ponudbe.

Turčija: Gledališče je pomemben del turške kulture, katerega temelji segajo v čas antičnih civilizacij. Zaradi visokih stroškov, težav s prevozom in zunanjih dejavnikov, kot so bolezni in pandemije, se gledališče dolgo ni igralo. V obdobju pandemije so uporabniki uporabljali spletne platforme (npr. YouTube), radovednost in iskanje domačih in tujih predstav pa sta se nezadržno povečevala: V dobi digitalizacije in pod vplivom pandemije so se takšne projekcije širile prek družbenih medijev in pritegnile veliko pozornosti. Ta objavljena vsebina je gledalcem omogočala, da so se prek objavljene platforme družili in komunicirali z drugimi gledalci o programu, ki so si ga ogledali in si ga še bodo.

Napredne tehnologije

Nemčija: Možnosti, ki jih ponuja napredna informacijska tehnologija za prihodnost staranja, so šele pred kratkim prišle v središče raziskav.¹³ Mnogi starejši v Nemčiji se z naprednimi tehnologijami ne srečujejo, in ker se industrija zelo hitro spreminja, jih je morda strah, da bi jih preizkusili in se naučili, kako uporabljati napredne tehnologije za svoje interese. Prilagodljiva podpora tehnologija¹⁴ je aktualna in obetavna raziskovalna tema za prihodnost staranja. Prilagodljive podporne tehnologije lahko izboljšajo ravnovesje med podporo in izzivom, povečajo spretnosti vsakdanjega življenja in okrepijo družbeno udeležbo. To pozitivno vpliva na kognitivno zmogljivost, dobro počutje in samospoštovanje. To bi lahko bila nova strategija, ki bi jo lahko uporabili tudi v zvezi s kulturno udeležbo.

Nizozemska: IKT je lahko precej draga, hiter razvoj na tem področju pa povzroča tudi hitro zamenjavo opreme in programske opreme, zaradi česar so manj premožni ljudje na tem področju v slabšem položaju. V tej skupini starejših so tisti, ki so starejši od 70 let, povedali, da manj pogosto uporabljajo elektronsko pošto in mobilne telefone kot mlajši anketiranci. Tudi te tehnologije so relativno nove v primerjavi s tehnologijami, kot sta stacionarni telefon ali televizija, kjer znotraj skupine starejših ni razlik. Pri razvoju in uvajanju tehnologij za to skupino uporabnikov je treba upoštevati demografske, družbene in gospodarske spremenljivke današnjega prebivalstva.

Anglija: VR/AR je relativno nova tehnologija, ki jo (po podatkih agencije Audience Agency 2021) uporablja le 7 % prebivalstva, od tega največ v Londonu in v starostni skupini od 16 do 34 let, in le 3 % starejših od 65 let. VR lahko pozitivno vpliva na demenco in na splošno vodi k bolj zdravemu življenjskemu slogu. Ekonomskega vidika ne smemo podcenjevati, čeprav postajajo naprave cenovno dostopnejše. Tudi pri AR sta potrebna le digitalni telefon/oprema in koda QR, ki jo je

¹³ https://www.mpg.de/1227500/Technologie_Alter

¹⁴ https://www.mpg.de/1227500/Technologie_Alter

mogoče poslati po elektronski pošti ali objaviti, kar udeležencu še olajša udeležbo. VR in AR lahko v virtualnem svetu za udeležence in z udeleženci ustvarita predstavo v realnem času, v kateri imajo vsi udeleženci prostor za raziskovanje in komunikacijo, ne da bi bili v isti sobi, ter delijo, kar so ustvarili v okviru projekta.

Belgija: Belgija je v indeksu digitalnega gospodarstva in družbe (DESI) za leto 2020 uvrščena na 9. mesto med 28 državami članicami EU. Njen cilj je uvrstitev med prve tri države v indeksu digitalnega gospodarstva in družbe (DESI). Vendar je v primerjavi z drugimi evropskimi državami uporaba interneta omejena. Belgija je na 11. mestu po uporabi interneta s strani državljanov. Belgijci uporabljajo družbena omrežja in spletno bančništvo ter opravijo več avdio- ali videoklicev kot povprečni državljani EU, vendar na spletu berejo manj novic in nakupujejo manj kot povprečni državljani EU. Med značilnostmi digitalne uporabe Belgijcev je, da internet uporabljajo za varčevanje s časom, poenostavitev opravil in povezovanje z drugimi. Število belgijskih državljanov, ki še nikoli niso uporabljali interneta, se je leta 2019 še naprej zmanjševalo. Pri spletnih dejavnostih - tako za delo kot za prosti čas - je opaziti počasno, a vztrajno izboljševanje.

Turčija: Vizualni dogodki, kot so kino, gledališče in muzeji, se zaradi digitalizacije selijo na različne platforme, ki so zlahka dostopne. Zdi se verjetno, da se bo s to digitalizacijo in lažjim dostopom do takšnih dogodkov povečala aktivna udeležba starejšega občinstva. Čeprav tehnologije in inovacij ne morejo spremljati tako dobro kot mi, se zavedajo razvoja in lahko opazimo, da poskušajo slediti tehnologiji z določenih točk tega razvoja. Na določeni točki so začeli odkrivati, kako lahko sodelujejo pri umetniških in kulturnih dejavnostih in pri vsem, do česar lahko zlahka dostopajo, si ogledajo in podajo povratne informacije o tem, kar si želijo.

Digitalna preobrazba

Nemčija: Ameriški znanstvenik Bran Knowles se ukvarja z družbeno odgovornostjo in podatkovnimi sistemi ter meni, da so zlasti tehnološka podjetja dolžna nameniti več pozornosti potrebam starejših. Pravo vprašanje se glasi: "Kako doseči, da si bodo tehnološko podkovani starejši ljudje nekaj želeli?" Preveč poenostavljeno je gledati nanje kot na ljudi, ki se upirajo novim tehnologijam.

Anglija: Zaradi pandemije so se številna gledališča poskušala digitalno preoblikovati, da bi ohranila interakcijo z občinstvom, vendar je večina digitalni prostor uporabila za snemanje, nalaganje ali neposredni prenos predstav. Poskusiti je treba ustvariti nove spletne prostore, ne pa uporabiti obstoječe platforme za preoblikovanje podjetja. Eksperimentirajte in gradite nova delovna okolja z opredelitvijo novih vrst praks v novih digitalnih prostorih z različnimi ravnmi dostopa tudi za starejše od 65 let.

Belgija: Danes je **pripadnost** digitalnemu svetu vse bolj odvisna od sposobnosti ustvarjanja in uporabe vsakdanjih internetnih tehnologij. Pandemija COVID 19 je sprožila nadaljnji trend digitalnih delovnih mest, nova dostojna delovna mesta pa so postala potrebna za vse, ne glede na starost, spol, raso, kraj bivanja, invalidnost itd.

Med krizo Corona številni študenti, starejši, novinci, brezposelni itd. niso bili pripravljeni na to digitalno preobrazbo. Po podatkih zadnje raziskave Digimeter, letne raziskave o uporabi medijev v Flandriji, ki jo izvaja raziskovalni center Imec, je le 27 % anketiranih starejših od 65 let izjavilo, da se z digitalnimi tehnologijami zlahka spoprijemajo.

Raziskave kažejo, da so starejši med najbolj prikrajšanimi. Delež oseb, starih od 55 do 64 let, z vsaj niskimi spretnostmi (na podlagi sposobnosti kopiranja ali premikanja datotek ali map) je leta 2017 v EU v povprečju znašal 43 %, v Belgiji pa 46 %. V naslednji starostni skupini, od 65 do 74 let, se raven spretnosti zmanjša za približno dvakrat.

Obstajajo tri vrste digitalne neenakosti:

- Neenak dostop do digitalnih tehnologij
- Neenakost na področju digitalnih spretnosti
- Neenakost pri digitalni uporabi osnovnih storitev

Kar zadeva neenak dostop do digitalnih tehnologij, tri od desetih gospodinjstev z niskimi dohodki doma nimajo interneta, še 28 % nizko kvalificiranih starejših od 65 let pa nikoli ne uporablja spleta. Čeprav je danes že manj Belgijcev, ki nikoli ne uporabljajo interneta (8 % v primerjavi s 14 % leta 2015), so med nekaterimi skupinami prebivalstva še vedno očitne razlike glede dostopa. Kar zadeva neenakost glede digitalnih spretnosti, ima 32 % Belgijcev šibke digitalne spretnosti, 79 % žensk, starejših od 55 let, pa je digitalno ranljivih. Digitalne spretnosti zahtevajo čas, pozornost in energijo. V družbi, ki se nenehno digitalno spreminja, je včasih težko slediti spremembam. To bi lahko pojasnilo, zakaj ima le 38 % Belgijcev dobro razvite digitalne spretnosti. Ljudje z niskimi kvalifikacijami in niskimi dohodki imajo pri digitalnih spretnostih še posebej velike težave: 75 % jih je digitalno ranljivih. V povprečju ima 32 % vseh Belgijcev slabe digitalne spretnosti. Če prištejemo še 8 % neuporabnikov, je digitalno nepopolnih kar 40 %.

Vključevanje občinstva

Nemčija: Starejša generacija ni homogena skupina, zato se mora KKI bolj odzivati nanje in poiskati posebne načine za pritegnitev njihovih interesov in pozornosti.

Anglija: Po podatkih (Audience Agency 2021) starejši od 65 let poleg tradicionalnih medijev, kot so televizija, časopisi in letaki, uporabljajo tudi družbene medije, kot so WhatsApp, Facebook in YouTube. Na spletu jih ni velik odstotek, zato je treba za doseganje občinstva uporabiti različna trženjska orodja.

Belgija: V Belgiji obstaja več primerov projektov in festivalov uprizoritvene umetnosti: Zinneke je flamska in frankofonska neprofitna organizacija, ki se osredotoča na socialno kohezijo. Kunstenfestivaldesarts je sodelovanje med flamskimi in frankofonskimi institucijami in je eden najbolj znanih mednarodnih festivalov sodobne uprizoritvene umetnosti. Recyclart je še en primer organizacije, ki se imenuje javni prostor. Gre za umetniški center, ki ga podpira flamska in frankofonska skupnost in ima izobraževalno funkcijo na področju obrti. Kulturni centri so še ena edinstvena mreža v Flandriji. Med njimi je OKO pomemben vir za širjenje pravnega in finančnega znanja. Flandrijski inštitut za umetnost je povezovalna organizacija in center odličnosti za umetniško skupnost in Bruselj. Poleg teh dveh glavnih akterjev obstaja tudi Cultuurloket, služba za pomoč posameznikom, ki nudi komercialne in pravne nasvete v zvezi z delom na področju umetnosti.

Socialna vključenost

Anglija: Prevzeti moramo odgovornost za vključevanje starejših. Celotna družba mora ukrepati, da bo svet postal bolj vključujoč za starejše. To pomeni, da jim je treba z novimi tehnologijami olajšati kulturno udeležbo. Zainteresirane strani na področju novih tehnologij, kulturnih prireditev in komunikacij morajo sodelovati, da ustvarijo priložnosti za vključevanje v skladu s spremembami v naši družbi.

Nizozemska: nizozemska vlada vidi izboljšanje e-vključenosti kot velik izziv. Za to bo potreben čas, sodelovati pa bo moralo veliko različnih strani. Različni načrti se morajo ujemati kot sestavljanka. Zato smo oblikovali štiri glavne cilje:

1. olajšati digitalne storitve za vse.
2. pomagati ljudem, da postanejo digitalni.
3. pojasnite, kaj se zgodi, ko ljudje preidejo na digitalno tehnologijo.
4. sodelovanje s podjetji in drugimi organizacijami.

Anglija: Za doseganje socialne vključenosti je treba uporabiti veliko in raznolikih tržnih orodij, ki odražajo svoje občinstvo. Da bi bilo gradivo vključujoče, lahko sodelujemo tudi z dobroteljnimi organizacijami. Cilj je ustvariti sistem, ki ljudem iz različnih socialno-ekonomskih okolij ponuja enake možnosti.

Belgija: Glede na raziskave se 46 % Belgijcev, starih 65 let ali več, počuti osamljene, 32 % pa jih ima majhno socialno mrežo. To je zaskrbljujoče, saj osamljenost in socialna izolacija pomembno vplivata na druga področja življenja (fizično, psihološko, socialno) in kakovost življenja na splošno. V Belgiji je odstotek socialno izključenih starejših veliko višji v bruseljski regiji (15 %) kot v Flandriji (4 %). Valonija je vmes (9 %). Razlika med Flandrijo in Valonijo je povezana s socialno-ekonomskimi razmerami v teh regijah.¹⁵

Komunikacija

Nemčija: Komunikacijske strategije morajo temeljiti na medijih, ki jih starejši najpogosteje uporabljajo. Televizija in radio sta dobra izbira za promocijo novih dejavnosti in priložnosti zanje. Sodelovanje z lokalnimi mrežami ali skupinami pri promociji novih priložnosti bo prav tako pomagalo povečati doseg.

Anglija: Zaradi pandemije se je povečalo število oseb, starejših od 65 let, ki lahko kličejo prek videoklicev.

Sodelujte na sejah Zoom, saj je to najbolj dostopen in varen način za ljudi, da medsebojno vplivati. Ta krivulja učenja je posledica dejstva, da skrbniki in družinski člani pomagali drugim pri vzpostavitvi spleta, da lahko ljudje ostanejo v stiku. Ta novi način življenja videotelefonije, ki postaja vse bolj razširjen, je kot nalašč za CCI in omogoča, da so pouk in druge spletne dejavnosti manj naporene in bolj dostopne.

Performativna umetnost

¹⁵ Raziskovalno poročilo ENEPRI št. 57/september 2008, Socialna izključenost starejših - primerjalna študija držav članic EU

Nemčija: Cilj je odpreti prostore priložnosti za ljudi z različnimi življenjskimi slogi, spretnostmi in sredstvi. Participativni projekti ponujajo priložnost za ustvarjanje prostora za dialog in izmenjavo ter za začetek transformativnih srečanj med ljudmi z različnimi kulturnimi ozadji, socializacijo in starostjo.

Nizozemska: Nizozemska ima veliko odličnih umetniških organizacij na vseh področjih, kot sta Concertgebouw in Nederlands Dans Theater. Nizozemska je še posebej znana po svoji moči na področju likovne umetnosti, od zlate dobe Rembrandta prek van Gogha in Mondriana do sodobne digitalne umetnosti, ki je na ogled v številnih znanih muzejih, kot je Rijksmuseum, ter v muzejih in galerijah, razpršenih po vsej državi.¹⁶

Anglija: Raziskave kažejo, da obstaja povezava med virtualno resničnostjo in učinki demence. Raziskovanje preteklosti v virtualni resničnosti, tako na splošno kot individualno, lahko prek mladih igralcev raziskuje generacijski prepad in pomaga starejši generaciji, da razišče svet drugega. Performativno umetnost je mogoče raziskovati na številne načine, če se vzpostavi spletni portal, na katerega lahko ljudje naložijo svoja dela. Nato lahko vzpostavite digitalno umetniško galerijo, po kateri se lahko ljudje sprehajajo in raziskujejo dela na različne načine.

Raziščite spletna mesta, kot je space.org, in način, kako delijo digitalno vsebino, vendar ne smemo le nalagati vsebine in omogočiti občinstvu, da je "pasivno" gledališče. Da, to je dober način, da se občinstvo zanima za vaše delo, vendar pojdite dlje in eksperimentirajte z zabrisano mejo med digitalnim in gledališčem. Pripeljite ljudi v fizični prostor in raziskujte digitalne posledice v živo in na spletu ter kako to vpliva na produkcijo in rezultat.

Projekt Living Letter raziskuje idejo prostora med generacijami s pomočjo anonimnega pisanja pisem. To bi se lahko razširilo na virtualni prostor in ustvarilo predstavo med udeleženci v prostoru ali pa bi se uporabilo kot prostor za povezovanje s preteklostjo in resničnostjo drug drugega.

Belgija: Politična struktura Belgije je privedla do razvoja dveh zelo različnih in popolnoma avtonomnih kulturnih politik z dvema zelo različnima umetniškima scenama. Pomembno je razumeti, da ne gre le za različne jezike, temveč za resnično različne kulture, pristope in politične vizije. To ločenost krepi dejstvo, da so vse kulturne ustanove in celotni izobraževalni sistemi popolnoma ločeni drug od drugega, kar pomeni, da se različne skupnosti vse bolj oddaljujejo. Ta kulturna razlika se odraža na primer v tem, kako obe skupnosti obravnavata vprašanja raznolikosti in kulturne udeležbe.

Flamski umetniški sektor se na primer ponaša z mednarodno prepoznavnostjo, umetniško kakovostjo in eksperimentalno raznolikostjo. Od leta 1980 se nenehno razvijajo izjemna umetniška dela na vseh področjih. Uspeh flamske uprizoritvene umetnosti je rezultat strukturiranja in podpiranja sektorja, ki ga lahko opišemo kot pokrajino odnosov z gosto mrežo medsebojno odvisnih funkcij. Spekter sega od občinskih gledališč in podjetij do posameznih umetnikov, ki iščejo zaposlitev.¹⁷

¹⁶ Cutler D. Nizozemski starci in ljubice. Ustvarjalno staranje na Nizozemskem. <https://baringfoundation.org.uk/wp-content/uploads/2017/11/Dutch-Old-Masters-Final.pdf>

¹⁷ IETM https://www.ietm.org/en/system/files/publications/ietm-mapping_belgium2017_1.pdf

E. Obstoječe usposabljanje in storitve - kaj je na voljo?

Katera orodja in metode se uporabljajo pri teh pobudah/programih/projektih?

Ime projekta/programa/ukrepa	Povezovanje starejših z digitalnim svetom
Ime organizatorja(-ev) in partnerja(-ev)	Fundacija za digitalne priložnosti
Lokacija	Litva, Romunija, Španija in Nemčija
Opis projekta/programa/dejavnosti	Cilj projekta "Povežimo starejše z digitalnim svetom", na kratko Seniors@DigiWorld, je omogočiti starejšim, da samostojno uporabljajo tablične računalnike in jih izkoristijo v vsakdanjem življenju. V ta namen se usposabljujejo multiplikatorji, ki delajo v izvenšolskih izobraževalnih ustanovah, kot so knjižnice, centri internetnih izkušenj, pa tudi v domovih starejših občanov. Socialni delavci, prostovoljci ali osebje v ustanovah za starejše lahko kot prva kontaktna točka za starejše spremljajo svoje stranke na njihovi poti v digitalni svet. V okviru projekta se pripravlja tečaj usposabljanja za multiplikatorje, ki bo od januarja 2018 preizkušen v partnerskih državah Litvi, Romuniji, Španiji in Nemčiji.
Uporabljena tehnološka orodja	Tablični računalniki, osebni računalniki
Inovativni postopki ali vsebina	Ta projekt temelji na izkušnjah in gradivih, ki jih je Fundacija razvila v okviru projektov Tablični računalniki za starejše in Digitalna pismenost 2.0.
Najpomembnejši viri (poleg že omenjenih)	https://digital-seniors.eu/index.cfm/secid.265/lang.1 https://www.deutscher-seniorentag.de/programm/veranstaltungen/26-november/alle-mitnehmen-wie-kann-eine-am-nutzen-fuer-aeltere-menschen-orientierte-digitale-wirtschaft-gelingen

Ime projekta/programa/ukrepa	"Srečanje starejših na internetu"
Ime organizatorja(-ev) in partnerja(-ev)	Srečanje starejših občanov
Lokacija	Nemčija
Opis projekta/programa/dejavnosti	<p>"Seniorentreff im Internet" se je na spletu pojavil v začetku leta 1998 z idejo, da bi lahko z mednarodno internetno platformo v nemškem jeziku prispeval k izboljšanju kakovosti življenja starejših ljudi. Na podlagi naših poklicnih izkušenj in predhodne ustanovitve Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet (ZUM.DE) smo spoznali, da internet omogoča sodelovanje, medsebojno spoznavanje in komuniciranje ljudi, ki se zaradi velike fizične oddaljenosti ali omejene mobilnosti ne morejo srečati na noben drug način. Menili smo, da bi to dejstvo lahko odprlo nove svetove, zlasti za starejše ljudi.</p> <p>Leta 1998 "internet" še ni bil vsem na jeziku in naši zamisli so se le nasmehnili. Od takrat pa je mesto srečevanja starejših na internetu uživalo vedno večjo priljubljenost in, kot nam kažejo pisma starejših, je za mnoge dejansko doseglo želene cilje. Prav tako je presenetljivo, da virtualno zbirališče vse bolj pomaga pri organizaciji številnih resničnih srečanj.</p>
Uporabljena tehnološka orodja	Internetna platforma/ virtualni prostor za srečanja
Inovativni postopki ali vsebina	Skupnostni forum, blog, novice, članki, izmenjava fotografij, klepet
Najpomembnejši viri (poleg že omenjenih)	https://www.seniorenportal.de/community/

Ime projekta/programa/ukrepa	EHLSSA - European Home Learning Service for Senior Citizens e.V.
Ime organizatorja(-ev) in partnerja(-ev)	EHLSSA - European Home Learning Service for Senior Citizens e.V.
Lokacija	Finska, Francija, Nemčija, Irska in Španija
Opis projekta/programa/dejavnosti	<p>Cilj projekta EHLSSA - European Home Learning Service for Seniors Association - je omogočiti starejšim dostop do nadaljnega izobraževanja z razvojem vseevropske, posebej prilagojene učne infrastrukture, Evropske storitve učenja na domu.</p> <p>Ta učna storitev vključuje zagotavljanje sistema za upravljanje učenja, programe usposabljanja za starejše in ukrepe za učitelje na daljavo, ki starejšim pomagajo pri učenju.</p> <p>EHLSSA spodbuja digitalno vključevanje starejših ter učinkovito in individualno podpira ciljno skupino, da postane kompetentna uporabnica IKT (informacijske in komunikacijske tehnologije) v gospodarstvu in družbi znanja. Kljub temu se starejši pogosto soočajo z ovirami pri uporabi digitalnih storitev in so premalo zastopani, ko gre za kompetentno in opolnomočeno uporabo IKT.</p> <p>Evropska služba za učenje na domu se vzpostavlja v petih evropskih državah (Finska, Francija, Nemčija, Irska in Španija) z nacionalnimi in regionalnimi kontaktnimi točkami. Dolgoročno se bo storitev razširila na druge evropske države, hkrati pa se bo razširila tudi ponudba tečajev.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Glavni pričakovani rezultati projekta vključujejo razvoj treh tečajev e-učenja, ki bodo <ul style="list-style-type: none"> a. so zasnovani in prilagojeni učnim potrebam starejših državljanov v petih evropskih državah. b. b. Vključitev večpredstavnostno obogatenih didaktičnih elementov ● Razvoj 1 tečaja usposabljanja za učitelje na daljavo, ki nudijo individualno in intenzivno podporo starejšim učencem ● Razvoj "grafa kakovosti EHLSSA" z <ul style="list-style-type: none"> a. Ključni dejavniki pri zagotavljanju spletnih učnih tečajev za starejše b. b. Smernice za prihodnji razvoj cen ● Ustanovitev Evropske službe za učenje na domu ● Ustanovitev združenja EHLSSA
Uporabljena tehnološka orodja	Digitalna učna platforma, programi usposabljanja
Inovativni postopki ali vsebina	Sistem za upravljanje učenja, programi usposabljanja za starejše in ukrepi za učenje na daljavo, ki starejšim pomagajo pri učenju.

Najpomembnejši viri (poleg že omenjenih)	http://ehlssa.odl.org/about-ehlssa-2/german.html
--	---

Ime projekta/programa/ukrepa	Humanitas Nursing Home Group
Ime organizatorja(-ev) in partnerja(-ev)	Humanitas Nursing Home Group
Lokacija	Nizozemska
Opis projekta/programa/dejavnosti	skupina oskrbovalnih domov Humanitas, ki v svojem oskrbovalnem domu v Deventerju brezplačno gosti šest univerzitetnih študentov. Vsak študent živi v stanovanjski enoti s 26 starejšimi osebami. Študenti skrbijo za stanovalce vsaj 30 ur na mesec, v zameno pa prejmejo sobo in prehrano. Njihov prispevek vključuje tudi učenje veščin, kot so uporaba družbenih medijev in Skypa ali celo grafitarstvo. Na splošno se zdi, da imajo študenti na skupnost poživljajoč učinek in da imajo s stanovalci drugačen odnos kot negovalno osebje.
Uporabljena tehnološka orodja	skype, družbeni mediji
Inovativni postopki ali vsebina	Nastanitev v zameno za podporo pri pridobivanju osnovnih znanj in spretnosti
Najpomembnejši viri (poleg že omenjenih)	https://baringfoundation.org.uk/wp-content/uploads/2017/11/Dutch-Old-Masters-Final.pdf

Ime projekta/programa/ukrepa	Muzej Van Gogha
Ime organizatorja(-ev) in partnerja(-ev)	Mreža starosti prijaznih muzejev
Lokacija	Nizozemska
Opis projekta/programa/dejavnosti	<p>Van Goghov muzej spodbuja starejše k sodelovanju v "ustvarjalnih delavnica na kraju samem", razvija pa tudi nove dejavnosti posebej za starejše od 70 let. Januarja 2018 je muzej začel organizirati posebne popoldneve za starejše obiskovalce. Program obravnava posebne potrebe in želje ciljne skupine ter po potrebi podpira udeležence.</p> <p>Mreža starosti prijaznih muzejev. Van Gogh</p> <p>Muzej je zelo zainteresiran, da svoje znanje in izkušnje deli z drugimi ustanovami. Muzej nenehno išče nove, inovativne načine za aktiviranje starejših. V začetku leta 2018 je bilo organizirano strokovno srečanje, da bi začeli izmenjevati znanje na tem področju. V prihodnjih letih si bo muzej prizadeval za vzpostavitev starosti prijazne muzejske mreže: mreže podobno mislečih muzejev, ki si prizadevajo, da bi bili njihovi objekti dostopni starejšim."</p>
Uporabljena tehnološka orodja	Vključevanje občinstva
Inovativni postopki ali vsebina	Program upošteva posebne potrebe in želje ciljne skupine ter po potrebi podpira udeležence.
Najpomembnejši viri (poleg že omenjenih)	https://www.vangoghmuseum.nl/en/about/organisation/inclusion-and-accessibility-policy/age-friendly-van-gogh-museum

Ime projekta/programa/ukrepa	Globalni vodnik SZO za starosti prijazna mesta
Ime organizatorja(-ev) in partnerja(-ev)	Občini Haag in Zoetermeer
Lokacija	Nizozemska
Opis projekta/programa/dejavnosti	Nizozemski 17 občini Haag in Zoetermeer ter ali se starizem kaže eksplicitno ali implicitno ali ne. V petih soseskah je bila izvedena kvalitativna fotoprodukcijska študija, ki je temeljila na kontrolnem seznamu bistvenih značilnosti starosti prijaznih mest. Obe občini imata veliko število vidnih starosti prijaznih značilnosti, ki se kažejo na petih področjih modela SZO, in sicer komunikacija in informacije; stanovanja; komunikacije in informacije; stanovanja; promet; podpora skupnosti in zdravstvene storitve; ter zunanja območja in stavbe.
Uporabljena tehnološka orodja	Zagotavljanje storitev
Inovativni postopki ali vsebina	Druga mesta na Nizozemskem bi lahko rezultate te študije uporabila, da bi svoja mesta naredila bolj prijazna starejšim, na primer s preučevanjem dobrih praks, ki jih je mogoče vključiti v urbanistično načrtovanje ali oblikovanje javnih storitev, kot je razpoložljivost parkirnih mest za skuterje, saj so takšni vzorci po vsej državi zelo podobni. Mesta Za tuje države bi bilo koristno, če bi se seznanile z najboljšimi praksami in poskušale te ugotovitve prenesti v lokalno mestno okolje in na raven izvajanja storitev.
Najpomembnejši viri (poleg že omenjenih)	https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1420326X19857216 https://www.aarpinternational.org/the-journal/past-editions/artful-aging

Ime projekta/programa/ukrepa	Avtobus Museum Plus
Ime organizatorja(-ev) in partnerja(-ev)	Avtobus Museum Plus
Lokacija	Nizozemska
Opis projekta/programa/dejavnosti	Museum Plus Bus je organizacija s sedežem v Amsterdamu, ki za starejše odrasle organizira brezplačne vodene ogledje 14 muzejev na Nizozemskem - od znanih ustanov, kot sta Rijksmuseum in Van Goghov muzej, do manj znanih biserov, kot sta Kröller-Müller in Cobra. V zadnjih desetih letih je muzejski avtobus Museum Plus Bus več tisoč nizozemskim starejšim državljanom omogočil dostop do umetnosti in kulture. S svojima dvema velikima avtobusoma približno 300-krat na leto odpeljejo skupine v muzeje in iz njih.
Uporabljena tehnološka orodja	Brezplačni vodeni ogledi za starejše odrasle
Inovativni postopki ali vsebina	Nizozemska ima četrto najvišjo stopnjo kulturne udeležbe v Evropi: 58 odstotkov državljanov se aktivno udeležuje kulturnih dejavnosti. Projekt Museum Plus Bus v celoti financira BankGiro Loterij, nacionalna loterija, namenjena podpori umetniških projektov. Če obstaja kakšen pokazatelj velikega spoštovanja umetnosti in kulture v tej državi, je to naslednji: predstavljajte si, da kupite loterijsko srečko in polovica izkupička gre za financiranje kulturnih dejavnosti. In ker živimo na Nizozemskem, ima vse skupaj seveda znanstveno podlago. Številne študije, ki so jih opravili temeljiti nizozemski znanstveniki, potrjujejo teorijo, da ima sodelovanje v kulturnem življenju pozitivne učinke na dobro počutje ljudi vseh starosti.
Najpomembnejši viri (poleg že omenjenih)	https://www.museumplusbus.nl/

Ime projekta/programa/ukrepa	Prostor med nami - Hiša za kokoši - Projekt Living Letters
Ime organizatorja(-ev) in partnerja(-ev)	Gledališka skupina "Hiša kokoši"
Lokacija	Anglija
Opis projekta/programa/dejavnosti	Projekt Živo pismo je navdihujoč osemtedenski projekt pisanja pisem, ki združuje ranljive in osamljene starejše ljudi s člani naše mlade družbe. Ta projekt raziskuje prostor med generacijami z anonimnim pisanjem pisem in retrospektivo. Vse to poteka po elektronski pošti, dokler se po pisanju treh pisem drug drugemu končno ne srečajo. Srečata se iz oči v oči prek Zooma (platforma za video pogovore), kar se snema in ustvari še eno plast dokumentarnega programa, v katerem oba, ki se še nikoli nista srečala, razvijeta globoko razumevanje drug drugega. Nastali filmi in vsebine se zberejo in spremenijo v filme in predstave v živo. Razlika med gledališčem in digitalnim prostorom ter predstavo postane zabrisana.
Uporabljena tehnološka orodja	E-pošta, platforma za povečavo, film, digitalni performans
Inovativni postopki ali vsebina	Projekt Space between Us je pred kratkim izvedel neodvisno študijo, ki jo je financirala družba BUPA, da bi preučila vpliv tega programa na izolacijo.
Najpomembnejši viri (poleg že omenjenih)	https://www.chickenshed.org.uk/space-between-us-project https://www.chickenshed.org.uk/Handlers/Download.ashx?IDMF=63c2eacc-686b-441a-a2e3-bf0c2371c65a

Ime projekta/programa/ukrepa	Re-Live - ustvarjalno staranje
Ime organizatorja(-ev) in partnerja(-ev)	Loterija in lokalni svet Walesa
Lokacija	Anglija
Opis projekta/programa/dejavnosti	<p>Projekt Re-Live poteka v Walesu. Raziskujejo pripovedovanje zgodb prek klicev Zoom in jih spreminjajo v kratke spletne videoposnetke na YouTubeu. Ti videoposnetki pripovedovanja zgodb prikazujejo udeležence, ki raziskujejo svoje zgodbe in jih pripovedujejo skupini vrstnikov prek klica Zoom. Projekt je namenjen osebam, starim od 71 do 94 let, financirali pa so ga loterija in lokalni organi.</p> <p>Svet. Ta postopek je trajal devet tednov, v katerih smo v sodelovanju s podjetjem Re-Live pripravili predstavo. na podlagi njenih življenjskih izkušenj s staranjem in telesom." Za svoj projekt "Občutki.</p>
Uporabljena tehnološka orodja	Klic Zoom, kratki spletni videoposnetki YouTube in nastop
Inovativni postopki ali vsebina	Imajo več podobnih projektov, ki pripovedujejo zgodbo o starejšem prebivalstvu s pomočjo Zooma. Kot na primer iskra, skrivna država, starost in številne druge. Iskre in senzacije so digitalni projekti, ki so se zaradi pandemije navidezno odvijali na spletu, mnogi drugi pa so žive predstave, ki so nastale v fizičnem prostoru.
Najpomembnejši viri (poleg že omenjenih)	http://www.re-live.org.uk/sensations

Ime projekta/programa/ukrepa	"Boj proti izolaciji in nasmehi na obrazih".
Ime organizatorja(-ev) in partnerja(-ev)	Mynd VR/ Center VR
Lokacija	Anglija
Opis projekta/programa/dejavnosti	MyndVR družinam in skupnostim ponuja priložnost, da izboljšajo življenje starejših z zmanjšanjem tesnobe in depresije, spodbujanjem socializacije, spodbujanjem spomina in kognitivnih funkcij ter z nasmehom na obrazu. Zagotavljajo jih lahko domovi ali posamezne družine. Raziskovanje preteklosti z uporabo Vr, ki pomaga pri sprožanju spominov prek spletnega mesta. Kognitivne funkcije podpirajo s simulacijami s poudarkom na gibanju. V Združenem kraljestvu je to mogoče v centru VR v Bournemouthu. Center "VR ponuja številne naslove, ki lahko goste popeljejo nazaj v preteklost k določenim dogodkom, kot sta pristanek na Luni leta 1969 ali kraljičino kronanje."
Uporabljena tehnološka orodja	VR
Inovativni postopki ali vsebina	VR kot orodje za podporo kognitivnih funkcij in boj proti osamljenosti
Najpomembnejši viri (poleg že omenjenih)	https://www.myndvr.com/ https://centrevr.co.uk/seniors/

Ime projekta/programa/ukrepa	osnove računalništva za starejše na Urdemy
Ime organizatorja(-ev) in partnerja(-ev)	Urdemy
Lokacija	Anglija
Opis projekta/programa/dejavnosti	Na voljo so spletni tečajji, kot je Computer Basics For Seniors: The Easy Way To Learn Computers, ki ga ponuja Urdemy in vam za 21,99 funta ponuja 1,5 ure vsebine, ki je na voljo vse življenje. To je hiter in enostaven način, da nekemu pomagate pri vstopu na splet, vendar bi moral tečaj za uporabnika, ki ne uporablja interneta, verjetno kupiti nekdo drug.
Uporabljena tehnološka orodja	Računalniški spletni tečajji
Najpomembnejši viri (poleg že omenjenih)	https://www.udemy.com/course/computer-basics-for-seniors-the-easy-way-to-learn-computers/?utm_source=adwords&utm_medium=udemyads&utm_campaign=Webindex_Catchall_la.EN_cc.UK&utm_term=.ag_114213220700.ad_532713168388.kw.de.c.dm.pl.ti_dsa-41788222875.li_9045989.pd.&matchtype=b&gclid=CjwKCAjw2P-KBhByEiwADBYWCstDJWoUqjWi0VMrwWYZzvCKSeXQWZUyIuDhHJhKnOaLok8BklvNTBoC4DUQAvD_BwE

Ime projekta/programa/ukrepa	Digidak
Lokacija	Belgija
Opis projekta/programa/dejavnosti	<p>Poslanstvo podjetja Digidak je zmanjšati digitalni razkorak in okrepiti socialno kohezijo za ljudi v soseski in skupaj z njimi. Digidak se osredotoča na emancipacijo ljudi in skupin s civilnega vidika (krepitev digitalnih spretnosti, krepitev socialne kohezije). Ko se ljudje medsebojno opolnomočijo ter postanejo bolj digitalno in socialno kompetentni, raste skupno in aktivno državljanstvo.</p> <p>Digidak služi kot metoda za seznanjanje ljudi - zlasti prikrajšanih skupin - z možnostmi novih medijev prek majhnih in lahko dostopnih javnih računalniških sob. Pri tem se osredotočajo na štiri področja vpliva: Srečanje, učni pragi, podporne mreže in (digitalne) spretnosti. V ta namen organizirajo tečaje, ki trajajo največ 3 x 3 ure, brezplačne priložnosti za vstop in prilagojene ponudbe.</p>
Uporabljena tehnološka orodja	Majhne in lahko dostopne javne računalniške sobe.
Inovativni postopki ali vsebina	Usposabljanje, mentorstvo in podpora predanim prostovoljcem so zanje vsaj tako pomembni kot razvoj in posodabljanje učnega gradiva. Samorazvoj in zadovoljstvo z lokalnim udejstvovanjem je eden od ciljev akcije Digidak.
Najpomembnejši viri (poleg že omenjenih)	DIGIDAK

Ime projekta/programa/ukrepa	Digitarc
Lokacija	Belgija
Opis projekta/programa/dejavnosti	je projekt, ki z uporabo digitalnih medijev spodbuja socialno opolnomočenje starejših, ki se zaradi digitalizacije storitev počutijo nemočne. Cilj projekta je opolnomočiti udeležence, da (ponovno) prevzamejo nadzor nad digitalnimi orodji in se sami odločajo o načinu njihove uporabe ali celo zahtevajo spremembo ponudbe, ki jo narekuje razvoj digitalne družbe in ki bi bolje ustrezala njihovim potrebam, ki jih čutijo in izražajo.
Uporabljena tehnološka orodja	Forum, informativni dogodki za skupine
Inovativni postopki ali vsebina	Pred kratkim so ustanovili klub IT, v katerem sodelujejo: Prijazni pogovori ob pijači o vsakodnevni uporabi informacijske tehnologije in skupinske informativne seje. Med drugim organizirajo tudi kulturne dejavnosti, kot so izleti, obiski razstav, koncertni in operni dnevi/večeri, gledališki dnevi/večeri in številni drugi dogodki.
Najpomembnejši viri (poleg že omenjenih)	DIGITARC

Ime projekta/programa/ukrepa	Kunstdoetleven
Ime organizatorja(-ev) in partnerja(-ev)	Mestni svet mesta Sint-Niklaas
Lokacija	Belgija
Opis projekta/programa/dejavnosti	Z občinskim projektom KUNSTDOETLEVEN so želeli spodbuditi aktivno sodelovanje starejših v umetnosti in kulturi. V prvem koraku je bilo vzpostavljeno tesno sodelovanje med kulturnimi službami na eni strani ter socialnimi službami in službami za oskrbo na drugi strani. Mesto želi sprejeti tudi ukrepe za boj proti starizmu. Omogočanje in omogočanje prepoznavnosti umetniških oblik izražanja za starejše in v njihovi izvedbi prispeva k pozitivni podobi starejših.
Uporabljena tehnološka orodja	Tečaji
Inovativni postopki ali vsebina	Umetnost ponuja tudi veliko priložnosti za medgeneracijske stike, kar koristi medgeneracijski solidarnosti.
Najpomembnejši viri (poleg že omenjenih)	KUNSTDOETLEVEN

Ime organizatorja(-ev) in partnerja(-ev)	Središče digitalne Valonije
Lokacija	Belgija
Opis projekta/programa/dejavnosti	Center za digitalno Valonijo. Digitalni javni prostor (EPN) je lokalna neprofitna struktura, odprta za vse, opremljena z informacijsko opremo in povezana z internetom. Cilj centrov EPN je spodbujati sodelovanje vseh državljanov v informacijski družbi. Zagotavljajo dostop do računalnikov, interneta in digitalne kulture ter omogočajo ljudem, da se o njih učijo na prijazen, sodelovalen in odgovoren način.
Uporabljena tehnološka orodja	Opremljeni so z informacijskimi napravami in povezani z internetom.
Inovativni postopki ali vsebina	Valonski digitalni javni prostori uporabljajo tehnologijo kot orodje za dialog. Vključujejo se v lokalno življenje in prispevajo k številčni revitalizaciji območja. Valonski digitalni javni prostori sodelujejo v regionalnem omrežju in izpolnjujejo svoje obveznosti do regije.
Najpomembnejši viri (poleg že omenjenih)	Digitalna Valonija

Ime projekta/programa/ukrepa	Digi ateljee
Lokacija	Belgija
Opis projekta/programa/dejavnosti	<p>Delavnice digitalnega vključevanja v kraju Blankenberge v Belgiji, kjer prostovoljci organizirajo delavnice digitalnih veščin. Pobude, ki združujejo digitalno usposabljanje s pomočjo ljudem pri razvijanju boljših odnosov (npr. z gostujočimi prostovoljci ali njihovimi družinami), so lahko učinkovitejše pri reševanju osamljenosti kot posamezne delavnice digitalnih veščin.</p> <p>Digi-Café: V kavarni so na voljo prenosni računalniki z dostopom do interneta.</p> <p>Digi-Starter: V kratkih modulih se udeleženci seznanijo z računalnikom in internetom. Digi-Help: prostovoljci skupaj iščejo rešitve. Ti svetovalci niso strokovnjaki, vendar imajo dovolj uporabniških izkušenj, zato lahko pomagajo ljudem pri njihovih vprašanjih ali težavah.</p>
Uporabljena tehnološka orodja	Programi Android, Apple in Windows, osebni računalnik, prenosni računalnik, tablični računalnik in pametni telefon
Inovativni postopki ali vsebina	Digi-Ateljee, ki je na voljo brezplačno, je bilo vzpostavljeno na pobudo mesta in prostovoljcev, ki so člani Sveta starejših občanov. Sestavljajo ga štirje glavni stebri: Digi-Café, Digi-Starter, Digi-Club in Digi-Help.
Najpomembnejši viri (poleg že omenjenih)	Digi ateljee

Ime projekta/programa/ukrepa	Istanbulska fundacija za kulturo in umetnost
Lokacija	Turčija
Opis projekta/programa/dejavnosti	Istanbulska fundacija za kulturo in umetnost (İKSV) je neprofitna kulturna ustanova, ki deluje v javnem interesu. Od leta 1973 opravlja delo, ki bogati kulturno in umetniško življenje v Istanbulu. Fundacija redno organizira istanbulski Glasbeni, filmski, gledališki in jazz festival, Istanbulski bienale, Istanbulski bienale Desin, pevsko tekmovanje Leyla Gencer in Filmekimi ter skozi vse leto organizira posebne dogodke v salonu İKSV v stavbi Nejat Eczacıbaşı. organizira in ponuja program ustvarjalnih dejavnosti za otroke in mladino v stari mački İKSV.

Ime projekta/programa/ukrepa	Gledališče Talimhane
Lokacija	Turčija
Opis projekta/programa/dejavnosti	Gledališče Talimhane, katerega umetniški vodja je Mehmet Ergen, organizira turške premiere sodobnih besedil, uprizorjenih v tujini, gledališča iz različnih turških mest ter nacionalne filmske, glasbene, plesne in gledališke festivale. Eden najpomembnejših ciljev je predstaviti občinstvu prve igre mladih lokalnih dramatikov ter uprizoriti igre svetovno znanih in klasičnih avtorjev, ki v Turčiji še niso bile uprizorjene.

F. Izzivi in priložnosti

Med pandemijo Covid 19 so ljudje izgubili resnične stike z umetniškimi in kulturnimi ustanovami. Kulturne in izobraževalne ustanove pa niso bile vse pripravljene na virtualno delo, zlasti ne s starejšo ciljno skupino.

V ustvarjalnih industrijah so se danes začeli različni procesi digitalizacije, vendar je pred nami še dolga pot.

Eden največjih izzivov je doseči spletno občinstvo, vendar je treba sodelovanje starejših od 65 let raziskati z orodji za trženje in razvoj občinstva, oblikovati vmesnike, ki se prilagajajo njihovim potrebam in zahtevam, ter sprožiti proces družbenega sodelovanja, ki pritegne tudi njihovo zanimanje za te nove medije.

Obstaja več dejavnikov, ki povzročajo neravnovesje pri uporabi novih tehnologij. Med njimi niso le starost, temveč tudi dohodek, sestava gospodinjstva, samoocena zdravja, spol, mobilnost in spomin/koncentracija (samoocena).

Obstaja tudi več stališč, ki prispevajo k ustvarjanju razdalje med uporabnikom in tehnologijo: pomanjkanje potreb, pomanjkanje ozaveščenosti, predhodne izkušnje, strah, zanesljivost, pomanjkanje socialnih omrežij, stroški, spretnosti in usposabljanje, praktičnost, vprašanja zasebnosti.

Zato je treba te kulturne, družbene in fizične ovire preučiti in odpraviti.

"Sprememba paradigme v smeri zdravega in uspešnega staranja se lahko omogoči z vse večjo uporabo digitalnih tehnologij za vsakdanje življenje in življenje s pomočjo (zdravstveno in socialno varstvo). Kljub naraščajočemu trendu digitalnega udejstvovanja pa digitalna neenakost med starostnimi skupinami ostaja" (The digital engagement of older people).

Tisto, kar se jim zdi najbolj sovražno in oddaljeno, je lahko sredstvo za rešitev; pozitivne učinke uporabe interneta dokazujejo strokovne revije (Lelkes, 2013), ki povzemajo koristi za starejše ljudi v smislu zmanjševanja socialne izolacije in osamljenosti. (str. 13 age UK digital Inclusion evidence Review. 2013).

Glede na dobre prakse, ugotovljene v tej študiji, je priliv ljudi, ki želijo izboljšati svoje (digitalne) spretnosti v enem od teh projektov, ogromen. V zvezi s kulturno udeležbo starejših odraslih je bilo poudarjeno, da informacijske, praktične, družbene, kulturne in finančne ovire omejujejo vključevanje starejših v kulturne dejavnosti. Vendar so glavni motivi za njihovo udeležbo zanimanje, pridobivanje znanja in potreba po druženju z drugimi ljudmi. Raziskave tudi kažejo, da se starejši odrasli lahko učijo in pridobivajo digitalne spretnosti, če so močno motivirani ali če se zavedajo funkcionalnih prednosti IKT.

G. Sklepne ugotovitve

Cilj tega skupnega poročila je bil pridobiti kvantitativne in kvalitativne rezultate o kulturnem sodelovanju starejših z inovativnimi dejavnostmi. Z vključitvijo starejših v aktivno vlogo v najsodobnejšem procesu inovativnega ustvarjanja naj bi jih projekt opolnomočil kot aktivne soustvarjalce kulturnih inovacij.

Zdi se, da sodelovanje v kulturnih dejavnostih starejše osrečuje ter jim pomaga ohraniti zdravje in polnost življenja. Udeleženci plesnih, gledaliških ali pevskih skupin za starejše niso le aktivni, ampak tudi spodbujajo svoje socialne stike. Številne študije o subjektivnih izkušnjah starejših ugotavljajo, da je socialna kohezija ena najpomembnejših (če ne celo najpomembnejša) vrednot. Skupno delo pri pripravi zborovskega nastopa ali gledališke predstave pomeni, da nekaj doživljamo skupaj, to pa ima povezovalni učinek. Skratka, družbena udeležba starejših spodbuja vezi, ki preprečujejo izolacijo. Starejšim daje občutek smisla, dosežkov in pripadnosti skupnosti. Starejšim odraslim omogoča, da ostanejo dejavni in še naprej prispevajo k razvoju družbe v skladu s svojimi potrebami, željami in sposobnostmi. Trenutno potekajo številne raziskave, ki preučujejo možnosti na tem področju. Vendar je bilo doslej malo pozornosti namenjene kulturnim vidikom in udeležbi starejših v kulturnih dejavnostih, zlasti tistih, ki vključujejo uporabo naprednih tehnologij, kot je virtualna resničnost.

Vprašanje in problem sta dobro znana, vendar je še vedno malo projektov, ki delajo s ciljno skupino in jo vključujejo v kulturne dejavnosti. V Nemčiji obstajajo pobude za vključevanje starejših v družbeno življenje s pomočjo naprednih tehnologij, vendar še ni projektov, ki bi se osredotočali na spodbujanje ustvarjalnosti starejših v okviru novih tehnologij in digitalne ustvarjalnosti. Na Nizozemskem so starejši vključeni v različne umetniške dejavnosti kot neformalni učni proces in imajo možnost izražanja v različnih umetniških delavnicah in klubih ter dejavno sodelujejo pri kulturnih dejavnostih. Vendar je pandemija Covid 19 pokazala, da storitve virtualne resničnosti niso dovolj razvite.

Prihodnost digitalnih KKI je zanimiva zaradi digitalnih galerij, z digitalno preobrazbo pa lahko združimo prakse. Podjetja se morajo nehati bati neznanega in tega, da starejši ne bodo sodelovali v programu, ko bo ta potekal prek spleta. Potruditi se moramo za digitalno tehnologijo ter VR in AR ter razumeti, da ne moremo samo nalagati posnetkov, ampak da je najboljšo delo in največja korist za starejše od 65 let sodelovanje ljudi v projektu. Raziskovanje različnih poti, raziskovanje meja vsake platforme in ustvarjanje varnih prostorov bo počasi spremenilo miselnost prebivalstva, saj bo sčasoma število starejših od 65 let, ki razumejo internet, naraslo. Ti ljudje so eden največjih segmentov naše družbe: "Po napovedih bo do leta 2050 petina svetovnega prebivalstva starejša od 60 let." (Digital Technologies and Social Inclusion (DTSI) Group, 2015) S podaljševanjem pričakovane življenjske dobe in izboljšanjem življenjskega standarda ne želimo izpodriniti velikega

dela poslovnega sektorja, ker menimo, da lahko le malo dajo za KKI. V Angliji bi si moralo več podjetij prizadevati za priznane napredne tehnologije in zapolniti vrzel na trgu. Številna podjetja postavljajo predstave na splet, na primer digitalno gledališče, in ustvarjajo predstave Zoom, vendar je čas, da naredimo korak naprej in razvijemo delo, ki ni le sekundarijat ali posledica pandemije, temveč je realen način posredovanja ustvarjalnih in kulturnih idej ter je lahko namenjeno starejšemu občinstvu.

H. Reference

- <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 in Jan-Willem J. Lammers (2017) Technology use by older adults in the Netherlands and its associations with demographics and health outcomes
- <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10400435.2016.1219885>
- CBS (Statistichni urad Nizozemske)
- Poročilo agencije Audience Agency za leto 2021
- https://www.mpg.de/1227500/Technologie_Alter
- Starejši, kulturno dejavni in polni življenja: kako sodelovanje v kulturnem življenju prispeva k zdravju, dobremu počutju in neodvisnosti: Fonds voor Cultuurparticipatie.
<https://www.mieras.nl/schrijven/older-people-and-culture/>
- Veenhoven, R. Zdrava sreča: učinki sreče na telesno zdravje in posledice za zdravstveno varstvo. *Journal of Happiness Studies* 9, 449-469 (2008).
- Cutler D. Nizozemski starci in ljubice. Ustvarjalno staranje na Nizozemskem.
<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>
- Raziskovalno poročilo ENEPRI št. 57/september 2008, Socialna izključenost starejših - primerjalna študija držav članic EU
- Starejši, kulturno dejavni in polni življenja: kako sodelovanje v kulturnem življenju prispeva k zdravju, dobremu počutju in neodvisnosti. In opdracht van: Fonds voor Cultuurparticipatie.
<https://www.mieras.nl/schrijven/older-people-and-culture/> (zajeto 24. oktobra 2021)
- Kulturni mediji, https://cultuurenmedia.be/images/Publicaties%202017/2017_eindrapport%20participatie%20ouderen.pdf
- eInclusie. Digitalna vključenost v Vlaanderen
- <https://www.imec.be/nl/vlaamse-innovatiemotor/kennisuitwisseling/techmeters/digimeter/digimeter-2020>
- BearingPoint. Digitalna preobrazba. *Trenutno stanje v Belgiji in posledice za Belgijo*. Študijsko poročilo 2018
- https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed_emp/documents/publication/wcms_766085.pdf
- Flamski inštitut za umetnost. Uprizoritvene umetnosti v Flandriji.
<https://www.kunsten.be/en/performing-arts/the-performing-arts-in-flanders/>
- ulie Burgheim, Live performances in digital times: an overview, Izdala IETM - Mednarodna mreža za sodobne uprizoritvene umetnosti, Bruselj, marec 2016, IETM
https://www.ietm.org/en/system/files/publications/ietm-mapping_belgium2017_1.pdf
- De Pue, S., Gillebert, C., Dierckx, E. *et al.* The impact of the COVID-19 pandemic on wellbeing and cognitive functioning of older adults. <https://doi.org/10.1038/s41598-021-84127-7>
- Eleonora Stacchiotti, Body/Embodiment, <http://digicult.it/vr-ar-toolset/body-embodiment/>
- ulie Burgheim, Live performances in digital times: an overview, ki jo je izdala IETM - International

Network for Contemporary Performing Arts, Bruselj, marec 2016.

- Flamski inštitut za umetnost. Uprizoritvene umetnosti v Flandriji.
<https://www.kunsten.be/en/performing-arts/the-performing-arts-in-flanders/>