

# **VR Theatre project**

## **RECHERCHE CONJOINTE**

### **IO 2**

**Coordonné par le Matera Hub  
Avec la participation de Chickenshed,  
Diesis Network, les projets S.A.F.E, NGO  
Nest, NARA, Drustvo Bodi Svetloba.**



**VR THEATRE**



### **Avis de non-responsabilité**

Les informations, la documentation et les figures contenues dans ce document ont été rédigées par le consortium du projet VR Theatre et ne reflètent pas nécessairement les vues de l'Union européenne. L'Union européenne n'est pas responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans ce document.

### **Remerciements**

Ce document a été réalisé par MateraHub (Italie) grâce à la contribution de tous les partenaires : Chickenshed (Royaume-Uni), Diesis Network (Belgique), les projets S.A.F.E (Pays-Bas), NGO Nest (Allemagne), NARA (Turquie), Drustvo Bodi Svetloba (Slovénie).

### **Plus d'informations et contact**

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

# Table des matières

A. Introduction	4
B. Données et situation générale - Comment ça se passe maintenant ?	7
C. Résumé	11
D. Activités d'engagement culturel axées sur le numérique pour les personnes âgées - caractéristiques communes, aptitudes et compétences nécessaires.	12
E. Formations et services existants - Quelle est l'offre ?	19
F. Défis et opportunités	38
G. Remarques finales	40
H. Références	42

# A. Introduction

La transition numérique est l'une des questions les plus discutées dans les sociétés actuelles.

La révolution numérique a fait son entrée dans le monde de l'art : la téléprésence, la virtualité, la mobilité numérique et les outils en ligne font désormais partie intégrante de la vie. La communauté artistique est de plus en plus engagée dans la rediscussion du corps et l'analyse de la notion de présence sur scène.<sup>1</sup>

Alors que plusieurs institutions et artistes promeuvent la culture numérique et technologique, d'autres font preuve de résistance face à ces nouveaux modèles. Cette distanciation peut provenir de l'idée que le nouveau contenu est trop éloigné de la façon dont nous concevions le spectacle vivant dans le passé.

La nouvelle réalité numérique est perçue comme trop expérimentale et difficile pour le public ; elle est trop axée sur les composantes techniques ou technologiques et requiert souvent des compétences spécifiques du public.

D'un autre côté, au cours du dernier demi-siècle, l'introduction du numérique dans les arts visuels et l'esthétique de la performance contemporaine a progressivement fait tomber les barrières entre les différentes catégories artistiques : dans le travail des artistes, dans les œuvres d'art elles-mêmes et dans les lieux désignés pour en profiter.

Il est essentiel d'impliquer les publics en étudiant leurs comportements : les relations et les processus cognitifs ont changé grâce à ces technologies numériques.

Les nouvelles technologies offrent au secteur culturel des opportunités privilégiées pour atteindre différents publics en développant de nouveaux processus de sensibilisation, de transmission et d'éducation artistique et culturelle de plus en plus adaptés au public visé.<sup>2</sup>

En réponse aux différents besoins et exigences qui ont émergé, l'IETM (International Network for Contemporary Performing Arts) a proposé en 2016 une cartographie créée pour donner un aperçu thématique et géographique de l'état de l'art des arts du spectacle à ce moment précis de l'ère numérique.<sup>3</sup>

La "culture numérique" est comprise dans sa complexité comme un phénomène transversal touchant différents secteurs ou domaines de la société. Dans le secteur culturel, en particulier, la culture numérique est considérée en termes de

---

<sup>1</sup> *Les corps sont la principale clé d'accès aux expériences de la réalité virtuelle. Le sens de la vue, autrefois hégémonique et apparemment irremplaçable, ne suffit plus : pour pouvoir entrer dans la réalité virtuelle, nos capacités cognitives doivent s'incarner dans notre matière physique et organique. La cognition incarnée reconnaît que l'esprit et le corps sont des agents qui travaillent ensemble pour produire du sens.*

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

<sup>2</sup> Julie Burgheim, Live performances in digital times:an overview, Published by IETM - International Network for Contemporary Performing Arts, Brussels March 2016.

<sup>3</sup> Julie Burgheim, Live performances in digital times:an overview, Published by IETM - International Network for Contemporary Performing Arts, Brussels March 2016, page.8.

développement des nouvelles technologies de l'information et de la communication, mais aussi en termes de politiques publiques encourageant l'accès et la participation du public, notamment en ce qui concerne le jeune public (12-24 ou 16-24 ans) et ses habitudes de consommation numérique.<sup>4</sup>

Dans une perspective européenne, l'examen des politiques publiques nationales de chaque pays peut être une clé en termes d'utilisation des technologies pour le secteur culturel.

Selon Eurostat, en 2013, l'investissement dans la recherche et l'innovation dans tous les secteurs (entreprises commerciales, secteur public, enseignement supérieur et organisations privées à but non lucratif) en Europe (UE28) s'est élevé à 2,01 % du PIB, contre 1,85 % en 2008.

Les différences entre les pays sont importantes, en particulier entre le Nord et le Sud et entre l'Est et l'Ouest : parmi les pays qui investissent le plus, plus de 3 % de leur PIB en 2013, on trouve la Suède, la Finlande et le Danemark, bien qu'il y ait eu une légère baisse depuis 2008 (-0,2 %), probablement due à la crise économique mondiale. La Bulgarie, la Grèce, la Croatie, Chypre, la Lettonie et la Pologne, bien qu'en constante progression, ne dépassent pas 1% de leur PIB en investissements. La Roumanie, qui a le moins investi, est passée de 0,57 % de son PIB en 2008 à 0,39 % en 2013. La Slovénie, la France, l'Allemagne, les Pays-Bas, la Belgique et l'Autriche ont investi entre 1,90 % et 2,60 % de leur PIB entre 2008 et 2013.

En comparant les données d'utilisation sur la disponibilité de l'internet en Europe, nous pouvons constater que : Alors qu'en 2009, 30% des Européens (UE28), soit le tiers des citoyens âgés de 16 à 74 ans, n'avaient jamais utilisé internet, en 2014, ce chiffre était de 18%, plus proche du seuil minimal (15%) de non-utilisateurs fixé par l'.

l'UE dans sa stratégie numérique. En effet, entre 2008 et 2013, le nombre d'Européens utilisant l'internet à domicile est passé de 53 % à 72 %. Les pays comptant moins d'utilisateurs (environ 30 %), comme la Roumanie, la Bulgarie, la Grèce, la Croatie, l'Italie et la Lettonie, ont enregistré une augmentation constante de 20 à 30 % jusqu'en 2013.<sup>5</sup>

Le processus de numérisation des arts, en plus de créer de nouveaux produits et de nouvelles collaborations interdisciplinaires, a permis et permet d'évoluer vers un bien-être culturel et social. Grâce au développement du public, le secteur artistique a élargi son public et ses objectifs. La mesure dans laquelle une partie de la population fréquente un musée ou participe à des activités culturelles est devenue un indicateur de la qualité de vie d'une nation. De plus en plus de projets impliquent les arts dans un processus d'amélioration sociale, avec la mise en œuvre du numérique, ce phénomène a plus de chance de venir améliorer sinon changer complètement la vie des utilisateurs.

Des études ont montré que l'implication des seniors dans les ICC est liée à l'autonomisation et au sentiment de vieillissement réussi. Un vieillissement réussi signifie pour le senior en général une vie sociale, un épanouissement personnel, l'acceptation de soi, l'autonomie et la santé. La créativité artistique contribue également à un vieillissement réussi en favorisant le développement de la capacité à résoudre des problèmes, de la motivation et des perceptions, autant d'éléments qui se transforment en créativité pratique dans la gestion de la vie quotidienne.<sup>6</sup>

<sup>4</sup> Julie Burgheim, Live performances in digital times:an overview, Published by IETM - International Network for Contemporary Performing Arts, Brussels March 2016, page.8.

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

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

Un défi important est l'implication des personnes âgées, compte tenu également de la toile de fond du changement démographique et de la situation pandémique, beaucoup plus fortement en tant que citoyens qui partagent la responsabilité, pour aborder la vieillesse en termes de sa grande signification sociale.

Pour les activités axées sur le numérique dans le secteur culturel, nous devons tenir compte de deux facteurs importants : l'encouragement de la créativité et les connaissances et compétences relatives à l'utilisation des médias numériques. Nous vivons dans un monde de plus en plus numérisé. Cela représente un défi particulier pour la génération plus âgée. Nombre d'entre eux aimeraient participer activement à la vie sociale et culturelle, même à un âge avancé, et y être associés. Les smartphones, les tablettes peuvent offrir une excellente opportunité de réaliser ces souhaits.

Quelles pistes et solutions peut-on identifier pour aider les personnes âgées à atteindre et vivre la souveraineté numérique ?

La transformation numérique requiert des compétences en matière d'orientation et de conception, ainsi que la volonté de s'engager dans un apprentissage tout au long de la vie. Plus précisément, il s'agit de savoir si les personnes âgées peuvent utiliser les technologies numériques qui deviendront encore plus pertinentes à l'avenir (par exemple, les systèmes d'assistance vocale, les technologies de maison intelligente et les applications de santé en ligne). À cela s'ajoute la possibilité de communiquer numériquement avec leur famille ou même d'acheter des biens en ligne. Dans l'atelier, les personnes âgées souhaitent une maîtrise des processus numériques et la possibilité de prendre position à leur sujet, espérant une plus grande autodétermination pour participer plus activement au discours public sur les processus numériques.

## B. Données et situation générale - Comment ça se passe maintenant ?

Quelle est la situation actuelle de l'engagement des seniors par le biais des technologies numériques dans les pays partenaires ?

### Allemagne

En Allemagne, les seniors sont généralement intéressés par les événements et les offres du secteur culturel et créatif. Parmi leurs activités préférées figurent le théâtre, le cinéma, les musées et les expositions.

En Allemagne, il existe actuellement des initiatives visant à inclure les seniors dans la vie sociale grâce aux technologies avancées. Ces initiatives reconnaissent les problèmes que rencontrent les seniors avec les technologies et tentent de les résoudre en les éduquant et en les aidant à entrer en contact avec le monde numérique. Ce qui manque, c'est l'inclusion d'activités culturelles dans ces initiatives. Il n'existe pratiquement aucun projet axé sur le soutien à la créativité des personnes âgées dans le contexte des nouvelles technologies et de la créativité numérique.

### Données

- Environ **17%** ont participé au théâtre et environ **35%** des personnes âgées de 60 à 64 ans ont participé au cinéma en 2020.<sup>7</sup>  
(Ces données ne montrent que l'engagement passif dans les ICC.)

### Les Pays-Bas

Aux Pays-Bas, l'utilisation d'Internet par les personnes âgées est élevée par rapport aux autres pays européens, ce qui pourrait se traduire par une utilisation accrue dans d'autres domaines des TIC. Les variables démographiques que sont le niveau d'éducation, le revenu, l'origine ethnique et l'âge sont associées de manière significative à l'utilisation des TIC, alors que le sexe et le fait d'être employé ou bénévole ne le sont pas.<sup>8</sup>

Le niveau d'instruction est peut-être plus fortement associé à l'utilisation des ordinateurs et d'Internet qu'à l'utilisation des TIC au sens large. Les personnes âgées plus aisées ont un score d'utilisation des TIC plus élevé que les personnes moins aisées. En général, les Néerlandais âgés possèdent moins de compétences numériques adéquates que leurs homologues plus jeunes, et ils mentionnent un manque d'intérêt et la conviction qu'ils sont trop vieux comme raisons de leur non-utilisation (Ingen et al., 2007).

Pour le développement et la mise en œuvre de technologies destinées à ce groupe d'utilisateurs, ces variables doivent être prises en compte en tant que facteurs d'influence.

<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) 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>

## Données

- Deux tiers (66 %) des Néerlandais de 12 ans et plus sans accès à Internet à domicile étaient âgés de 75 ans et plus, tandis que 23 % avaient entre 65 et 75 ans.
- Le groupe des plus **de 75 ans** sans internet à domicile s'est réduit :  
En 2014, une part de **51 %** dans cette catégorie d'âge a indiqué ne pas avoir d'internet à domicile.  
Par la suite, cette part est tombée à **41 %** en 2015 et à 23 pour cent en 2019.
- Dans le groupe des 65 à 74 ans, la part sans accès à Internet à domicile a diminué (6 pour cent) par rapport à 2014, où elle était de 12 pour cent. Dans la catégorie d'âge de 45 à 65 ans, seul 1 pour cent n'avait pas d'accès à l'internet à domicile. Les personnes de la catégorie d'âge 12 à 44 ans disposent presque toutes d'une connexion internet à domicile.<sup>9</sup>
- Relativement plus de femmes que d'hommes dans la catégorie d'âge de 75 ans et plus n'ont pas d'accès à internet à domicile. En 2019, 28 % des femmes et 16 % des hommes âgés de 75 ans et plus ont indiqué n'avoir jamais été en ligne. Chez les 65 à 74 ans également, ce sont principalement les femmes qui n'ont aucune activité en ligne. Les plus de 75 ans ayant un faible niveau d'éducation (33 %) sont relativement plus susceptibles que leurs homologues ayant un niveau d'éducation plus élevé (3 %) d'appartenir à la catégorie sans Internet. Dans les autres catégories d'âge, ce sont principalement les personnes peu qualifiées qui déclarent ne pas avoir de connexion internet à domicile.
- Près de 9 Néerlandais sur 10 sont en ligne tous les jours. En 2019, 88 % de la population néerlandaise utilisait internet quotidiennement. Ce chiffre était encore de 79 pour cent en 2014. Plus de 95 pour cent des personnes âgées de 12 à 54 ans et des personnes ayant un niveau d'éducation supérieur utilisaient internet tous les jours. En outre, 44 pour cent des plus de 75 ans sont des utilisateurs quotidiens du world wide web.

## Angleterre

L'état actuel du Royaume-Uni En raison de la pandémie de COVID-19, il y a eu un changement dans la réflexion sur la fracture numérique qui est trouvée et causée dans le pays à travers diverses situations socio-économiques, mais surtout dans la catégorie des plus de 65 ans (seniors).

Dans le Digital inclusion evidence Review d'AGE UK de 2013, nous avons commencé à voir une tendance positive au sein de cette communauté. Pour la première fois, le nombre de personnes âgées de plus de 65 ans qui ont utilisé l'internet a dépassé celui des personnes qui ne l'ont jamais utilisé" (pg.3 Age UK 2013).

Trouver des ICC pour les plus de 65 ans devient de plus en plus compliqué car le marketing traditionnel prend du recul face à la vague des nouveaux médias.

---

<sup>9</sup> CBS (statistical office in the Netherlands)

Le Royaume-Uni a connu un pic important de projets destinés aux plus de 65 ans qui ont surgi autour de la pandémie par le biais de l'espace numérique, dans le but d'atténuer leur sentiment d'isolement et de les aider à créer du théâtre à travers leurs expériences passées.

## Données

- Les 16% de participants ne pouvaient pas effectuer un ensemble complet de sept tâches numériques de base (comme la connexion d'un appareil à un réseau Wi-Fi et l'ouverture d'un navigateur Internet pour trouver et utiliser des sites Web.)"
- Bien que le manque de compétences des plus de 65 ans se manifeste à travers ceux sur internet, 79% des 65+ au Royaume-Uni peuvent (avec confiance) communiquer en utilisant le courrier électronique, mais ce chiffre tombe à 20% pour l'utilisation des réseaux sociaux et 13% pour Skype et les systèmes similaires."(pg.11, Age UK, 2013).
- "L'engagement artistique numérique a été généralisé : par exemple, 1 sur 3 a regardé des spectacles en ligne", la majorité d'entre eux regardant une pièce de théâtre/une comédie musicale à 17%. Avec 2 sur 5 payant pour le contenu numérique 1 sur 5 donné mais particulièrement élevé avec les groupes plus âgés était l'adhésion, mais 1 sur 9 pour la population. La majorité des participants qui s'engagent se trouvent à Londres et dans le Sud-Est, tandis que le Nord-Est est le moins engagé.<sup>10</sup>

## Belgique

Au 1er janvier 2021, la Belgique comptait 11.521.238 habitants légaux, selon les chiffres officiels de Statbel, l'office statistique belge. Au cours de l'année écoulée, la population belge a augmenté de 28 597 habitants, soit 0,25 %. Il s'agit d'une diminution de moitié par rapport aux années précédentes, où le taux de croissance oscillait toujours autour de 0,5%. La pandémie de Covid-19 a eu un impact important sur plusieurs phénomènes démographiques. Le solde naturel - la différence entre les naissances et les décès - est négatif en Belgique pour la première fois depuis les années 40. En 2020, environ 2,3 millions de personnes en Belgique avaient moins de 18 ans, tandis qu'environ 2,2 millions d'habitants belges étaient âgés de 65 ans et plus, soit 19 % de la population du pays.

Après la surmortalité due à l'épidémie de COVID-19, l'espérance de vie a diminué en 2020 par rapport à 2019. Cette baisse n'est que temporaire, car l'espérance de vie retrouvera la tendance attendue sans la crise à partir de 2021. Selon le Bureau fédéral du Plan belge, cette proportion augmentera encore pour atteindre 21% en 2025 et se rapprochera de 26% en 2050.

## Turquie

Compte tenu du salaire minimum mensuel (2825,90TL) et du pouvoir d'achat en Turquie, les prix pratiqués au théâtre d'État ne sont plus une activité à laquelle les gens peuvent assister (le prix du billet plein tarif est de 30TL pour la mise en scène de Neil Simon - The second part, 18TL pour les étudiants). Pour les personnes d'âge moyen et les étudiants, cette activité est considérée comme une perte de temps et une dépense inutile.

---

<sup>10</sup> The Audience Agency's 2021 report

Pour les personnes de plus de 65 ans, la situation est un peu différente, et pour elles, plus qu'un moyen de subsistance, il s'agit de maladies et de transport. En particulier pendant le processus de pandémie, les personnes de plus de 65 ans, qui apparaissent comme le segment le plus touché, ont minimisé leurs besoins de socialisation dans ces conditions et se sont réunies dans des zones ouvertes et avec un maximum de précautions.

## Données

- Selon les données TUIK, alors que l'utilisation d'internet est de 82,6 % dans la tranche d'âge 16-74 ans en 2021, ce taux est de 79,0 % en 2020. La population âgée de 50 à 74 ans constitue environ 21% du pays. En 2021, on observe que 92% des résidents auront un accès à internet depuis leur domicile.
- Lorsque le taux d'utilisation d'internet est analysé par sexe ; ce taux était de 87,7% pour les hommes et de 77,5% pour les femmes.

## C. Résumé

**Allemagne** : Les plus de 65 ans s'intéressent aux activités culturelles telles que le cinéma, les théâtres et les expositions. Il existe des initiatives visant à inclure les personnes âgées dans la vie sociale, cela passe aussi par des programmes éducatifs pour les connecter au monde numérique. Cependant, il n'y a pas de projets qui se concentrent sur le soutien de la créativité des personnes âgées dans le contexte des nouvelles technologies et de la créativité numérique.

**Pays-Bas** : Les appareils technologiques sont davantage utilisés par les personnes économiquement aisées. Les personnes âgées possèdent moins de compétences numériques que les plus jeunes, cependant, l'utilisation quotidienne d'internet est élevée (9 Néerlandais sur 10), y compris par les plus de 75 ans (44%).

**Angleterre** : On constate une augmentation de l'utilisation des appareils technologiques par les plus de 65 ans depuis 2013. En raison de la pandémie de Covid-19, il y a eu une augmentation du sentiment d'isolement de la part des personnes âgées, le gouvernement a donc activé une série de projets pour les engager en utilisant l'espace numérique et les nouvelles ressources technologiques.

**Belgique** : La pandémie de Covid-19 a eu un impact majeur sur plusieurs phénomènes démographiques.

Depuis les années 40, c'est la première fois que le solde naturel - la différence entre les naissances et les décès - est négatif. Après la surmortalité due à l'épidémie de COVID-19, l'espérance de vie a diminué en 2020 par rapport à 2019, mais cette baisse n'est que temporaire ; on estime que ce pourcentage augmentera encore pour atteindre 21 % en 2025 et approchera 26 % en 2050.

**Turquie** : Compte tenu du salaire mensuel minimum (2825,90TL) et du pouvoir d'achat en Turquie, les prix des théâtres d'État ne sont plus abordables pour la population moyenne. Ces types d'activités sont considérés comme peu intéressants pour les personnes d'âge moyen et les étudiants, qui plus est avec Covid-19. Les plus de 65 ans, indiqués comme le segment le plus touché, ont minimisé leurs besoins de socialisation dans ces conditions.

## D. Activités d'engagement culturel axées sur le numérique pour les personnes âgées - caractéristiques communes, aptitudes et compétences nécessaires.

Quelles sont les meilleures pratiques d'engagement des seniors par le biais des technologies numériques dans les pays partenaires?

### Participation Culturelle

**Allemagne** : Pour concevoir et mettre en œuvre des activités d'engagement culturel orientées vers le numérique pour les personnes âgées, il est important de rechercher les activités culturelles qui intéressent la plupart des seniors et les canaux par lesquels faire connaître les nouvelles initiatives. Comme la plupart des événements dans le secteur pour le public âgé sont annoncés par la radio, la télévision (locale et nationale), et les brochures locales.

**Pays-Bas** : "Une série d'études scientifiques solides sont unanimes sur l'influence de la participation active à la danse, au théâtre, à la musique et aux arts visuels. Des effets positifs apparaissent à la suite d'une stimulation plurielle par des activités artistiques et de la fascination que les arts peuvent susciter." L'Institut national de la connaissance pour l'éducation culturelle et l'art amateur aux Pays-Bas s'est engagé à accorder une attention accrue à l'éducation culturelle, à la participation culturelle et à l'accessibilité de la culture. Parmi les structures répondant à ces besoins, les plus actives sont : les associations de musique, les chorales, les clubs de peinture, de photographie et de cinéma, les associations de théâtre et de danse. La plupart des associations ont des membres âgés de 50 à 64 ans (88% des associations) et de 65 à 80 ans (85%).

**Angleterre** : D'après les données qui ressortent du rapport 2021 de l'Audience Agency, nous pouvons constater qu'il y a une baisse des personnes qui s'engagent dans les CCI situés en dehors de Londres et dans le Sud-Est. Il s'agit de réintégrer ces zones en veillant à ce qu'elles soient viables pour toutes les cultures et ethnies. Par ailleurs, les plus de 65 ans sont plus enclins à regarder un spectacle numérique qu'à y participer. Il serait donc judicieux d'explorer la possibilité de créer un spectacle pour les attirer et les amener à participer.

**Belgique** : La participation culturelle joue un rôle important dans le vieillissement actif et significatif. De nombreuses personnes aiment participer à l'art et à la culture avec d'autres, y compris les personnes âgées, mais avec le vieillissement, cela devient de plus en plus difficile. La moitié des plus de soixante ans participent à la culture, ce qui signifie que l'autre moitié ne participe pas. Seul un tiers se rend dans un centre culturel plus de deux fois par an. D'après les recherches menées par

Cultuurenmedia<sup>11</sup> les personnes âgées participent moins activement à la culture que les groupes d'âge plus jeunes. En ce qui concerne la participation à la culture réceptive, les personnes âgées sont plus susceptibles que les groupes d'âge plus jeunes d'assister à des concerts classiques et à des opéras. Cultuurenmedia a constaté que les groupes d'âge plus âgés en Belgique participent peu activement à la culture. Cela vaut pour quatre formes de pratique artistique amateur : les arts du spectacle, l'expression par l'image, les arts visuels et la musique et le chant. A peine 7% des plus de 55 ans chantent ou jouent d'un instrument de musique et c'est la forme d'art amateur la plus pratiquée chez les personnes âgées. L'expression par l'image, la moins pratiquée, l'est par moins de 3% des plus de 55 ans. Cependant, c'est souvent le groupe des 55 à 64 ans qui participe le plus. C'est le cas pour les musées et expositions d'art et les représentations scéniques. Le groupe des 65 à 74 ans participe le plus souvent aux concerts de musique classique. Les plus de 75 ans participent toujours le moins à l'offre culturelle réceptive ci-dessus.

**Turquie :** Le théâtre est une grande partie de la culture turque, ses fondements remontant aux anciennes civilisations du pays. L'absence d'activités en salle pendant une longue période en raison des coûts élevés, des difficultés de transport et de facteurs externes tels que les maladies et les pandémies a entraîné son abandon. Pendant la période de pandémie, les utilisateurs ont utilisé des plateformes en ligne (comme YouTube) et la curiosité et la recherche de jeux nationaux et étrangers ont continué à croître sans ralentir. À l'ère de la numérisation et avec l'effet de la pandémie, ces projections ont été diffusées par les médias sociaux et ont attiré une grande attention. Ces contenus publiés ont permis aux téléspectateurs de socialiser à travers la plateforme publiée et de participer avec d'autres téléspectateurs au sujet de l'émission qu'ils ont regardée et qu'ils vont regarder..

## Technologies avancées

**Allemagne :** Ce n'est que récemment que les possibilités offertes par les technologies modernes de l'information pour l'avenir du vieillissement ont fait l'objet de recherches.<sup>12</sup> Beaucoup de personnes âgées en Allemagne ne sont pas en contact avec les technologies avancées et, comme l'industrie évolue très rapidement, elles peuvent avoir peur d'essayer et d'apprendre à utiliser les technologies avancées pour leurs intérêts, mais la technologie est une opportunité pour l'avenir du vieillissement. La technologie d'assistance flexible<sup>13</sup> est un sujet de recherche actuel et prometteur pour l'avenir du vieillissement. La technologie d'assistance flexible peut améliorer l'équilibre entre le soutien et le défi, augmenter la compétence quotidienne et renforcer la participation sociale. Cela a des effets positifs sur les performances cognitives, le bien-être et l'estime de soi. Cela pourrait être une nouvelle stratégie à utiliser également en termes de participation culturelle.

**Pays-Bas :** Les TIC peuvent être assez coûteuses, et le rythme de développement rapide dans ce domaine entraîne également un taux de renouvellement rapide des appareils et des logiciels, ce qui désavantage les personnes moins fortunées dans ce domaine. Au sein de ce groupe de seniors, les personnes de plus de 70 ans déclarent utiliser moins fréquemment le courrier électronique et les téléphones portables que les répondants plus jeunes. Ces technologies sont encore une fois relativement nouvelles par rapport aux technologies telles que le téléphone fixe ou la télévision,

<sup>11</sup>Cultuurenmedia, [https://cultuurenmedia.be/images/Publicaties%202017/2017\\_eindrapport%20participatie%20oude ren.pdf](https://cultuurenmedia.be/images/Publicaties%202017/2017_eindrapport%20participatie%20oude ren.pdf)

<sup>12</sup> [https://www.mpg.de/1227500/Technologie\\_Alter](https://www.mpg.de/1227500/Technologie_Alter)

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

pour lesquelles aucune différence n'est apparente au sein du groupe des seniors. Les variables démographiques, sociales et économiques de la population actuelle devraient être prises en considération pour développer et mettre en œuvre des technologies destinées à ce groupe d'utilisateurs.

**Angleterre :** La RV/RA est une technologie assez récente avec seulement (selon l'Audience Agency's 2021) 7% de la population qui l'utilise, la majorité d'entre eux à Londres et résidant dans la catégorie des 16-34 ans et seulement 3% des plus de 65 ans qui utilisent ce logiciel. La RV peut agir positivement sur la démence et conduire à un mode de vie plus sain en général. L'aspect économique n'est pas à sous-estimer même si les appareils sont de plus en plus abordables. Même avec la RA, il suffit d'un téléphone/appareil numérique et d'un code QR qui peut être envoyé par e-mail ou par courrier, ce qui facilite encore plus la tâche du participant. Grâce à la RV et à la RA, une performance en temps réel peut être créée pour et avec les participants dans le monde virtuel où toutes les parties ont un espace pour explorer et communiquer sans être dans la même pièce, en partageant ce qu'elles ont produit à travers le projet, ce qui contribue à diminuer le sentiment d'isolement.

**Belgique :** La Belgique se classe au 9e rang sur les 28 États membres de l'UE dans l'indice de l'économie et de la société numériques (DESI) 2020. Son objectif est de figurer dans le top 3 du classement de l'indice de l'économie et de la société numériques (DESI). Cependant, par rapport à d'autres pays européens, l'utilisation de l'internet est limitée. La Belgique se classe au 11e rang pour l'utilisation de l'internet par les citoyens. Les Belges ont tendance à utiliser les réseaux sociaux, les services bancaires en ligne et à passer des appels audio ou vidéo plus que le citoyen européen moyen, et à lire les nouvelles en ligne et à faire des achats en ligne moins que le citoyen européen moyen. Parmi les caractéristiques des usages numériques des Belges figure l'utilisation du numérique pour gagner du temps, simplifier les tâches et entrer en contact avec les gens. Le nombre de citoyens en Belgique qui n'ont jamais utilisé internet a continué à baisser en 2019. On observe une amélioration lente mais constante des activités en ligne - tant pour le travail que pour les loisirs.

**Turquie :** Les événements visuels tels que le cinéma, le théâtre et les musées sont maintenant dirigés vers différentes plateformes pour un accès facile avec la numérisation. Il semble probable que la participation active des publics plus âgés augmentera avec cette numérisation et la facilité d'accès à ces événements. Même s'ils ne peuvent pas suivre la technologie et les innovations aussi bien que nous, nous sommes conscients des développements et nous pouvons observer qu'ils essaient de suivre la technologie à partir de certains points de ces développements. À partir d'un certain point, ils ont commencé à découvrir comment s'impliquer dans les activités artistiques et culturelles ainsi que dans tout ce qu'ils pouvaient facilement atteindre, voir et donner un retour sur ce qu'ils voulaient.

## Transformation numérique

**Allemagne :** Le scientifique américain Bran Knowles, qui travaille sur la responsabilité sociale et les systèmes de données, estime que les entreprises technologiques, en particulier, ont le devoir de prendre davantage en considération les besoins des personnes âgées. La vraie question est la suivante : "Comment faire pour que les personnes âgées férues de technologie aient envie de

quelque chose ?" Il est trop simpliste de les considérer comme réfractaires aux nouvelles technologies.

**Angleterre** : En raison de la pandémie, de nombreux théâtres ont essayé d'opérer une transformation numérique pour maintenir les interactions avec le public, la plupart, cependant, ont utilisé l'espace numérique pour filmer, télécharger ou diffuser en direct des spectacles. Ce qu'il faut essayer de faire, c'est de créer de nouveaux espaces en ligne plutôt que d'utiliser des plateformes préexistantes pour transformer une entreprise. Expérimenter et construire de nouveaux environnements de travail, en définissant de nouveaux types de pratiques au sein de nouveaux espaces numériques, avec différents niveaux d'accès, même pour les plus de 65 ans.

**Belgique** : Aujourd'hui, l'appartenance au monde numérique est devenue de plus en plus dépendante de la capacité à créer et à utiliser les technologies Internet au quotidien. La pandémie de COVID-19 a introduit une nouvelle tendance aux emplois numériques, et de nouveaux emplois décents sont devenus nécessaires pour tous, indépendamment de l'âge, du sexe, de la race, du lieu, du handicap, etc.

Pendant la crise de Corona, de nombreux étudiants, personnes âgées, nouveaux arrivants, chômeurs, etc. n'étaient pas prêts pour cette transformation numérique. Selon le dernier Digimeter, l'enquête annuelle sur l'utilisation des médias en Flandre menée par le centre de recherche Imec, seuls 27% des plus de 65 ans interrogés ont indiqué qu'il leur était facile de faire face aux technologies numériques.

Les études montrent que les personnes âgées sont parmi les plus défavorisées. Les individus âgés de 55 à 64 ans ayant au moins de faibles compétences (basées sur la capacité à copier ou déplacer un fichier ou un dossier) en 2017 dans l'UE est en moyenne de 43% et en Belgique de 46%. Le niveau de compétences diminue d'environ deux fois dans la tranche d'âge suivante de 65 à 74 ans.

Il existe 3 types d'inégalités numériques :

- L'inégalité d'accès aux technologies numériques.
- L'inégalité des compétences numériques.
- Inégalité dans l'utilisation numérique des services essentiels.

Concernant l'inégalité d'accès aux technologies numériques, 3 ménages à faibles revenus sur 10 ne disposent pas d'internet à la maison, tandis que 28 % supplémentaires des plus de 65 ans peu qualifiés ne vont jamais sur internet. Bien qu'il y ait déjà moins de Belges aujourd'hui qui n'utilisent jamais internet (8% contre 14% en 2015), il existe toujours une nette différence entre certains groupes de population en termes d'accès. Concernant l'inégalité des compétences numériques, 32% des Belges ont des compétences numériques faibles et 79% des femmes de plus de 55 ans sont vulnérables sur le plan numérique. Les compétences numériques exigent du temps, de l'attention et de l'énergie. Dans une société en constante évolution numérique, elles sont parfois difficiles à suivre. Cela peut expliquer pourquoi seuls 38 % des Belges ont des compétences numériques bien développées. Les personnes peu qualifiées et à faible revenu ont particulièrement de la peine en matière de compétences numériques : 75 % d'entre elles sont vulnérables sur le plan numérique. En moyenne, 32 % de l'ensemble des Belges ont des compétences numériques faibles. Si l'on y ajoute les 8 % de non-utilisateurs, ce ne sont pas moins de 40 % des Belges qui ne maîtrisent pas le numérique.

## Engagement de l'audience

**Allemagne :** La génération plus âgée n'est pas un groupe homogène. L'ICC devra donc s'adresser davantage à elle et trouver des moyens spécifiques pour capter ses intérêts et son attention.

**Angleterre :** Selon (Audience Agency 2021), en plus des médias traditionnels comme la télévision, les journaux et les prospectus, les plus de 65 ans utilisent les médias sociaux comme WhatsApp, Facebook et YouTube. Leur pourcentage en ligne n'est pas très élevé, il faut donc utiliser divers outils marketing pour atteindre ce public.

**Belgique :** Il existe plusieurs exemples de projets d'art performance et de festivals en Belgique : Zinneke est une organisation à but non lucratif à la fois flamande et francophone axée sur la cohésion sociale.

Kunstenfestivaldesarts est une collaboration entre des institutions flamandes et francophones et est l'un des festivals internationaux les plus connus axés sur la performance contemporaine.

Recyclart est un autre exemple d'organisation qui se définit comme un espace public. Il s'agit d'un centre artistique soutenu par les communautés flamande et francophone et qui a une fonction éducative dans le secteur de l'artisanat. Les centres culturels constituent un autre réseau unique en Flandre. Parmi eux, OKO est une ressource importante pour la diffusion des connaissances juridiques et financières. Le Flanders Arts Institute est l'organisation d'interface et le centre d'expertise pour les continueurs des arts et Bruxelles. Outre ces deux acteurs majeurs, il existe également Cultuurloket, un service d'assistance aux particuliers fournissant des conseils commerciaux et juridiques sur le travail dans les arts.

## Inclusion sociale

**Allemagne :** Nous devons prendre la responsabilité d'inclure les personnes âgées. La société en général doit prendre des mesures pour rendre le monde plus inclusif pour les personnes âgées. Cela signifie que la participation culturelle doit être simplifiée pour elles grâce aux nouvelles technologies. Les acteurs dans le domaine des nouvelles technologies, des événements culturels et de la communication doivent travailler ensemble pour créer des possibilités d'inclusion en fonction de la transformation de notre société.

**Pays-Bas :** Le gouvernement des Pays-Bas estime que l'amélioration de l'inclusion numérique est un défi majeur. Cela va prendre du temps et de nombreuses parties différentes vont devoir travailler ensemble. Les différents plans doivent s'emboîter comme un puzzle. C'est pourquoi nous avons défini quatre objectifs principaux :

- Rendre les services numériques plus faciles pour tous.
- Aider les gens à passer au numérique.
- Expliquer ce qui se passe lorsque les gens passent au numérique.
- Collaborer avec des entreprises et d'autres organisations.

**Angleterre :** Pour parvenir à l'inclusion sociale, il faut utiliser un nombre vaste et différent d'outils marketing et ceux-ci doivent refléter leur public. Rendre le matériel inclusif peut également se faire en collaborant avec des organisations caritatives. L'objectif est de créer un système qui permet à des personnes de différentes situations socio-économiques d'avoir les mêmes opportunités.

**Belgique** : Selon une étude, 46 % des Belges de 65 ans ou plus se sentent seuls et 32 % ont un petit réseau social. Ce constat est alarmant car la solitude et l'isolement social affectent considérablement les autres domaines de la vie (physique, psychologique, social) et la qualité de vie en général. En Belgique, le pourcentage d'exclus sociaux parmi les personnes âgées est beaucoup plus élevé dans la région de Bruxelles (15%) qu'en Flandre (4%). La Wallonie occupe une position intermédiaire (9%). La différence entre la Flandre et la Wallonie correspond à la situation socio-économique de ces régions.<sup>14</sup>

## Communication

**Allemagne** : Les stratégies de communication doivent s'appuyer sur les médias que les personnes âgées utilisent le plus. La télévision et la radio seront un bon choix pour promouvoir les nouvelles activités et offres qui leur sont destinées. De même, la collaboration avec des réseaux ou des groupes locaux pour promouvoir les nouvelles possibilités contribuera à accroître la portée de l'action.

**Angleterre** : En raison de la pandémie, nous avons constaté une augmentation du nombre de personnes de plus de 65 ans capables d'effectuer des appels vidéo et de participer à des sessions de zoom, car c'est devenu le moyen le plus accessible et le plus sûr pour les gens d'interagir entre eux d'interagir les uns avec les autres. Cette courbe d'apprentissage est due au fait que les soignants et les membres de la famille ont aidé les autres à se connecter pour que les gens puissent rester en contact. Grâce à la généralisation de ce nouveau mode de vie qu'est l'appel vidéo, il se prête parfaitement à l'ICC et rend les cours et autres activités en ligne moins fastidieux et plus accessibles.

## Art performative

**L'Allemagne** : La tâche consiste à ouvrir des espaces d'opportunité pour des personnes ayant des styles de vie, des compétences et des ressources différents. Les projets participatifs offrent la possibilité de créer des espaces de dialogue et d'échange et d'initier des rencontres transformatrices entre des personnes d'origines culturelles, de socialisation et d'âges différents.

**Les Pays-Bas** : Les Pays-Bas sont riches de grandes organisations artistiques dans toutes les disciplines, par exemple le Concertgebouw et le Nederlands Dans Theater. La force des Pays-Bas dans le domaine des arts visuels est particulièrement bien connue, depuis l'âge d'or de Rembrandt jusqu'à van Gogh et Mondrian, en passant par les arts numériques d'avant-garde d'aujourd'hui, exposés dans une série de musées célèbres tels que le Rijksmuseum, ainsi que dans des musées et galeries disséminés dans tout le pays.<sup>15</sup>

**Angleterre** : Des recherches ont été explorées qui prouvent qu'il existe un lien entre la RV et l'aide qu'elle apporte aux effets de la démence. L'exploration à la fois généralisée et personnalisée du passé dans des environnements de réalité virtuelle peut permettre d'explorer le fossé entre les

---

<sup>14</sup> ENEPRI Research Report No. 57/September 2008, Social Exclusion of the Elderly A Comparative Study of EU Member States

<sup>15</sup> Cutler D. Dutch old master and mistresses. Creative aging in the Netherlands. <https://baringfoundation.org.uk/wp-content/uploads/2017/11/Dutch-Old-Masters-Final.pdf>

générations grâce à de jeunes acteurs et aider la génération plus âgée à explorer le monde des autres. L'art performatif peut être exploré de tant de façons en créant un portail en ligne où les gens peuvent télécharger leurs œuvres. Créez ensuite une galerie d'art numérique dans laquelle les gens peuvent "se promener" et explorer l'œuvre différemment.

Explorez des sites web tels que space.org et la manière dont ils partagent le contenu numérique, mais ne vous contentez pas de télécharger du contenu et de permettre au public d'être un spectateur "passif". Oui, c'est un bon moyen d'intéresser le public à votre travail, mais allez au-delà et expérimentez à travers la ligne floue entre le numérique et le théâtre. Amenez les gens dans un espace physique et explorez les implications du numérique en personne ou en ligne et comment cela affecte la production et le résultat.

Le projet Living Letter explore l'idée de l'espace entre les générations à travers l'écriture de lettres anonymes. Ce projet pourrait s'étendre à l'espace virtuel et créer une performance entre les participants dans l'espace ou être utilisé comme un lieu de connexion avec le passé et les réalités de chacun.

**La Belgique :** La structure politique de la Belgique a conduit au développement de deux politiques culturelles très différentes et complètement autonomes avec deux scènes artistiques très différentes. Il est important de comprendre qu'il ne s'agit pas seulement de langues différentes, mais de cultures, d'approches et de visions politiques véritablement différentes. Cette division est renforcée par le fait que toutes les institutions culturelles et l'ensemble des systèmes éducatifs sont complètement séparés, ce qui signifie que les différentes communautés s'éloignent de plus en plus. Cette différence culturelle peut, par exemple, être observée dans la façon dont les deux communautés traitent les questions de diversité et de participation culturelle.

Le domaine artistique flamand, par exemple, est fier de sa reconnaissance internationale, de sa qualité artistique et de sa diversité expérimentale. Depuis 1980, on assiste à un développement continu d'excellents travaux artistiques dans toutes les disciplines. Le succès des arts de la scène flamands est le résultat de la manière dont le secteur est structuré et soutenu. Le domaine artistique flamand peut être décrit comme un paysage de relations avec un réseau dense de fonctions interdépendantes. Le spectre s'étend des théâtres et compagnies de la ville aux artistes individuels en quête d'emploi.<sup>16</sup>

---

<sup>16</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. Formations et services existants - Quelle est l'offre ?

Quels outils et méthodologies ces initiatives/programmes/projets utilisent-ils?

Nom du projet/programme/activité	Connect Seniors to the Digital World
Nom de l'organisateur (ou des organisateurs) et des partenaires	Digital Opportunities Foundation
Localisation	Lituanie, Roumanie, Espagne et Allemagne
Description du projet/programme/activité	L'objectif du projet "Connecter les seniors au monde numérique", ou Seniors@DigiWorld en abrégé, est de permettre aux seniors d'utiliser les tablettes de manière autonome et d'en tirer profit dans leur vie quotidienne. À cette fin, des multiplicateurs sont formés et travaillent dans des institutions d'éducation non formelle telles que des bibliothèques, des centres d'expérience Internet, mais aussi des foyers pour personnes âgées. En tant que premier point de contact pour les personnes âgées, les travailleurs sociaux, les bénévoles ou les employés des établissements pour personnes âgées peuvent accompagner leurs clients sur le chemin du monde numérique. Le projet développera un cours de formation pour les multiplicateurs et le testera dans les pays partenaires, la Lituanie, la Roumanie, l'Espagne et l'Allemagne, à partir de janvier 2018.
Outils technologiques utilisés	tablettes, PC
Processus ou contenu innovant	Ce projet est basé sur les valeurs empiriques et les matériaux développés dans les projets Tablet PCs for Seniors et Digital Literacy 2.0 de la Fondation.
Principales sources (autres que celles référencées)	<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>

Nom du projet/programme/activité	“Seniorentreff im Internet”
Nom de l'organisateur (ou des organisateurs) et des partenaires	Seniorentreff
Localisation	Allemagne
Description du projet/programme/activité	<p>Le "Seniorentreff im Internet" a été mis en ligne au début de 1998 avec l'idée de pouvoir contribuer à l'amélioration de la qualité de vie des personnes âgées par le biais d'une plate-forme Internet internationale de langue allemande. Sur la base de notre expérience professionnelle et de la création antérieure de la Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet (ZUM.DE), nous avons constaté qu'Internet permettait à des personnes de travailler ensemble, d'apprendre à se connaître et de communiquer entre elles, alors qu'elles ne peuvent se rencontrer d'aucune autre manière en raison d'une grande distance géographique ou d'une mobilité réduite. Ce fait, pensions-nous, pourrait ouvrir de nouveaux mondes aux personnes âgées en particulier.</p> <p>En 1998, "Internet" n'était pas encore arrivé dans tous les esprits et notre idée était plutôt souriante. Mais depuis lors, le lieu de rencontre des seniors sur Internet a connu une popularité croissante et, comme le montrent les lettres des seniors, il a effectivement atteint les objectifs souhaités par beaucoup. En outre, il est remarquable que le lieu de rencontre virtuel contribue de plus en plus à l'organisation de nombreuses rencontres réelles.</p>
Outils technologiques utilisés	Plate-forme Internet / lieu de rencontre virtuel
Processus ou contenu innovant	Forum basé sur la communauté, blog, nouvelles, articles, partage de photos, chat
Principales sources (autres que celles référencées)	<a href="https://www.seniorenportal.de/community/">https://www.seniorenportal.de/community/</a>

Nom du projet/programme/activité	EHLSSA - European Home Learning Service for Seniors Association
Nom de l'organisateur (ou des organisateurs) et des partenaires	EHLSSA - European Home Learning Service for Seniors Association
Localisation	Finlande, France, Allemagne, Irlande et Espagne
Description du projet/programme/activité	<p>Le projet EHLSSA - European Home Learning Service for Seniors Association - vise à fournir un accès à la formation continue aux seniors par la mise en place d'une infrastructure d'apprentissage spécifiquement adaptée à l'échelle européenne, le European Home Learning Service.</p> <p>Ce service d'apprentissage comprend la mise à disposition d'un système de gestion de l'apprentissage, des programmes de formation pour les seniors et des mesures pour les tétuteurs afin de soutenir les personnes âgées dans leur apprentissage.</p> <p>L'EHLSSA promeut l'inclusion numérique des seniors et aide le groupe cible, de manière efficace et individuelle, à devenir des utilisateurs compétents des TIC (technologies de l'information et de la communication) dans l'économie et la société de la connaissance. Pourtant, les seniors sont souvent confrontés à des obstacles dans l'utilisation des services numériques et sont sous-représentés lorsqu'il s'agit d'utiliser les TIC de manière compétente et autonome.</p> <p>Le service européen d'apprentissage à domicile sera établi dans cinq pays européens (Finlande, France, Allemagne, Irlande et Espagne) avec des points de contact nationaux et régionaux. À long terme, l'offre sera étendue à d'autres pays européens tout en augmentant la gamme de cours dans le même temps.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les principaux résultats attendus du projet comprennent le développement de 3 cours d'apprentissage en ligne qui . <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sont conçus et adaptés aux besoins d'apprentissage des seniors dans 5 pays européens.</li> <li>b. Comprennent des éléments didactiques enrichis en multimédia.</li> </ul> </li> <li>• Le développement d'1 Cours de formation pour les tétuteurs qui soutiennent les apprenants seniors de manière individuelle et intensive.</li> <li>• Développement de la " Charte de qualité EHLSSA " contenant . <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Les facteurs clés de la fourniture de cours d'apprentissage en ligne aux seniors.</li> <li>b. Des lignes directrices pour les futurs développements de cours.</li> </ul> </li> <li>• Mise en place du service européen d'apprentissage à domicile.</li> <li>• Mise en place de l'association EHLSSA.</li> </ul>
Outils technologiques utilisés	plate-forme d'apprentissage numérique, programmes de formation

Processus ou contenu innovant	système de gestion de l'apprentissage, programmes de formation pour les personnes âgées et mesures pour les télé-tuteurs afin de soutenir les personnes âgées dans leur apprentissage.
Principales sources (autres que celles référencées)	<a href="http://ehlssa.odl.org/about-ehlssa-2/german.html">http://ehlssa.odl.org/about-ehlssa-2/german.html</a>

Nom du projet/programme/activité	Humanitas care home group
Nom de l'organisateur (ou des organisateurs) et des partenaires	Humanitas care home group
Localisation	Pays-Bas
Description du projet/programme/activité	Le groupe de maisons de soins Humanitas héberge gratuitement six étudiants d'âge universitaire dans sa maison de soins de Deventer. Chaque étudiant vit dans une unité avec 26 personnes âgées. Les étudiants jouent le rôle de voisins des résidents pendant au moins 30 heures par mois, en échange de la nourriture et du logement. Leur contribution comprend le transfert de compétences telles que l'utilisation des médias sociaux et de skype ou même l'art du graffiti. En général, les étudiants semblent avoir un effet vivifiant sur la communauté et ils ont une relation différente avec les résidents que le personnel soignant.
Outils technologiques utilisés	skype, réseaux sociaux
Processus ou contenu innovant	Un logement en échange d'un soutien pour l'acquisition des compétences de base
Principales sources (autres que celles référencées)	<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>

Nom du projet/programme/activité	The Van Gogh Museum
Nom de l'organisateur (ou des organisateurs) et des partenaires	Age Friendly Museum Network
Localisation	Pays-Bas
Description du projet/programme/activité	<p>Le musée Van Gogh stimule les personnes âgées à participer à des "ateliers créatifs sur place" et le musée développe également de nouvelles activités spécifiquement destinées aux plus de 70 ans. En janvier 2018, le musée a commencé à organiser des après-midis spéciaux pour les visiteurs âgés. Le programme répond aux besoins et désirs spécifiques du groupe cible et soutient les participants partout où cela est nécessaire.</p> <p>Le Musée Van Gogh est désireux de partager son expertise et son expérience avec d'autres institutions. Le musée est continuellement à la recherche de moyens nouveaux et innovants pour activer les personnes âgées. Une réunion d'experts a été organisée début 2018 pour lancer l'échange de connaissances dans ce domaine. Dans les années à venir, le musée travaillera à la création d'un réseau de musées amis des aînés : un réseau de musées partageant les mêmes idées, qui se consacrent à rendre leurs institutions accessibles aux personnes âgées.</p>
Outils technologiques utilisés	Engagement de l'audience
Processus ou contenu innovant	Le programme répond aux besoins et aux souhaits spécifiques du groupe cible et soutient les participants si nécessaire.
Principales sources (autres que celles référencées)	<a href="https://www.vangoghmuseum.nl/en/about/organisation/inclusion-and-accessibility-policy/age-friendly-van-gogh-museum">https://www.vangoghmuseum.nl/en/about/organisation/inclusion-and-accessibility-policy/age-friendly-van-gogh-museum</a>

Nom du projet/programme/activité	WHO's Global Age-Friendly Cities Guide
Nom de l'organisateur (ou des organisateurs) et des partenaires	The municipalities of The Hague and Zoetermeer
Localisation	Pays-Bas
Description du projet/programme/activité	<p>Comprendre si dans les 17 municipalités néerlandaises de La Haye et de Zoetermeer l'âgisme se manifeste explicitement ou implicitement. Une étude qualitative de photoproduction basée sur la liste de contrôle des caractéristiques essentielles des villes amies des aînés a été menée dans cinq quartiers.</p> <p>Les deux municipalités présentent un grand nombre de caractéristiques visuelles amies des aînés, qui se manifestent dans cinq domaines du modèle de l'OMS, à savoir la communication et l'information ; le logement ; transport ; soutien communautaire et services de santé ; et espaces extérieurs et bâtiments.</p>
Outils technologiques utilisés	Déploiement de services
Processus ou contenu innovant	D'autres villes des Pays-Bas pourraient utiliser les résultats de cette étude pour rendre leurs villes plus conviviales pour les personnes âgées, par exemple en examinant les meilleures pratiques qui peuvent être mises en œuvre dans leur planification urbaine ou la conception des services publics, comme la disponibilité de places de stationnement pour les scooters de mobilité, car ces modèles sont très similaires dans tout le pays. Les villes à l'étranger pourraient avoir intérêt à prendre connaissance des meilleures pratiques et à essayer de traduire ces résultats dans le contexte urbain local et au niveau de la prestation de services.
Principales sources (autres que celles référencées)	<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>

Nom du projet/programme/activité	Museum Plus Bus
Nom de l'organisateur (ou des organisateurs) et des partenaires	Museum Plus Bus
Localisation	Pays-Bas
Description du projet/programme/activité	Museum Plus Bus est une organisation basée à Amsterdam qui organise des visites gratuites pour les personnes âgées dans 14 musées des Pays-Bas, qu'il s'agisse d'institutions connues comme le Rijksmuseum et le musée Van Gogh ou de joyaux moins connus comme Kröller-Müller et Cobra. Au cours de la dernière décennie, Museum Plus Bus a réussi à donner à des milliers de personnes âgées néerlandaises un accès à l'art et à la culture. Avec leurs deux énormes bus touristiques, ils transportent des groupes vers et depuis les musées environ 300 fois par an.
Outils technologiques utilisés	Visites gratuites pour les personnes âgées.
Processus ou contenu innovant	Les Pays-Bas ont le quatrième plus haut niveau de participation culturelle en Europe, avec 58 % des citoyens participant activement à des activités culturelles. Museum Plus Bus est entièrement financé par BankGiro Loterij, une loterie nationale qui se consacre au soutien de causes artistiques. S'il y a une indication de la profonde appréciation des arts et de la culture dans ce pays, c'est celle-ci : imaginez acheter un billet de loterie et voir la moitié des recettes servir à financer des efforts d'appréciation culturelle. Et comme il s'agit des Pays-Bas, tout cela est bien sûr étayé par des recherches. De nombreuses études menées par des universitaires néerlandais confirment la théorie selon laquelle la participation culturelle a un effet positif sur le bien-être des personnes de tous âges.
Principales sources (autres que celles référencées)	<a href="https://www.museumplusbus.nl/">https://www.museumplusbus.nl/</a>

Nom du projet/programme/activité	Space Between us- Chicken shed- Living Letters Project
Nom de l'organisateur (ou des organisateurs) et des partenaires	Chicken Shed theater company
Localisation	Angleterre
Description du projet/programme/activité	Le projet "Lettre vivante" est un projet d'écriture de lettres d'une durée de huit semaines, qui rassemble des personnes âgées vulnérables et isolées et des membres de notre jeune compagnie. Ce projet explore l'espace entre les générations en écrivant des lettres anonymes et en faisant une rétrospective. Tout se fait par e-mail jusqu'à ce que les deux personnes se rencontrent après avoir écrit trois lettres l'une à l'autre. Ils se retrouvent face à face sur zoom (plateforme d'appel vidéo) qui est filmé et crée un autre niveau au programme de documentation de ces deux personnes qui ne se sont jamais rencontrées et qui ont une compréhension profonde l'une de l'autre. Les films et le contenu qui ont été créés à partir de ce processus sont collectés et transformés en films et en performances en direct. La différence entre le théâtre, l'espace numérique et la performance numérique s'estompe.
Outils technologiques utilisés	e-mail, plateforme de zoom, film, performance numérique
Processus ou contenu innovant	Le projet Space between Us a récemment fait l'objet d'une étude indépendante financée par BUPA pour explorer l'impact de ce programme sur l'isolement.
Principales sources (autres que celles référencées)	<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>

Nom du projet/programme/activité	Re-Live- creative Aging
Nom de l'organisateur (ou des organisateurs) et des partenaires	Lottery and the local council of Wales
Localisation	Angleterre
Description du projet/programme/activité	<p>Re-Live est un projet basé en Galles. Il explore la narration d'histoires par le biais d'appels zoom et les transforme en courtes vidéos en ligne sur YouTube.</p> <p>Ces vidéos de narration montrent des participants explorant et racontant leurs propres histoires à un groupe de pairs par le biais d'un zoom call. Le projet cible les personnes âgées de 71 à 94 ans et a été financé par la loterie et le conseil local. Ce processus a duré 9 semaines sur zoom "en travaillant avec Re-Live pour concevoir une performance basée sur leurs expériences vécues du vieillissement et du corps". Pour leur projet "sensations".</p>
Outils technologiques utilisés	zoom call, courtes vidéos en ligne sur YouTube, et performance
Processus ou contenu innovant	Ils ont plusieurs projets de nature similaire qui racontent l'histoire de la population âgée à travers le zoom. Tels que spark, secret country, age, et bien d'autres. Sparks et sensations sont des projets numériques qui se sont déroulés en ligne, apparemment en raison de la pandémie, et beaucoup des autres sont des performances de foie conçues dans l'espace physique.
Principales sources (autres que celles référencées)	<a href="http://www.re-live.org.uk/sensations">http://www.re-live.org.uk/sensations</a>

Nom du projet/programme/activité	"Fighting Isolation and putting smiles on faces"
Nom de l'organisateur (ou des organisateurs) et des partenaires	Mynd VR/ Centre VR
Localisation	Angleterre
Description du projet/programme/activité	<p>MyndVR propose aux familles et aux communautés d'améliorer la vie des personnes âgées, en réduisant l'anxiété et la dépression, en augmentant la socialisation, en stimulant la mémoire et les fonctions cognitives et en mettant des sourires sur les visages. Ils peuvent être engagés par des foyers ou par des familles individuelles. Explorer le passé par le biais de Vr et aider à déclencher des souvenirs par le biais du site.</p> <p>Aider les fonctions cognitives par des simulations axées sur le mouvement. On peut y accéder au Royaume-Uni par le biais du Centre VR Centre, qui est basé à Bournemouth. Le Centre "VR offre de nombreux titres qui peuvent transporter les invités dans le temps vers des événements spécifiques, comme l'alunissage de 1969 ou le couronnement de la reine."</p>
Outils technologiques utilisés	VR
Processus ou contenu innovant	La RV comme outil d'aide aux fonctions cognitives et de lutte contre la solitude
Principales sources (autres que celles référencées)	<a href="https://www.myndvr.com/">https://www.myndvr.com/</a> <a href="https://centrevr.co.uk/seniors/">https://centrevr.co.uk/seniors/</a>

Nom du projet/programme/activité	The Computer Basics For Seniors on Urdemy
Nom de l'organisateur (ou des organisateurs) et des partenaires	Urdemy
Localisation	Angleterre
Description du projet/programme/activité	Il existe des cours en ligne tels que celui proposé par Urdemy sur le site Computer Basics For Seniors : The Easy Way To Learn Computers qui offre 1,5 heure de contenu accessible à vie pour 21,99 £. Il s'agit d'un moyen facile et rapide d'aider quelqu'un à se connecter, mais qui devrait probablement être acheté par quelqu'un d'autre pour un non-internaute.
Outils technologiques utilisés	Cours d'informatique en ligne
Processus ou contenu innovant	<a href="https://www.udemy.com/course/computer-basics-for-seniors-the-easy-way-to-learn-computers/?utm_source=adwords&amp;utm_medium=udemyads&amp;utm_campaign=Webindex_Catchall_la.EN_cc.UK&amp;utm_term=.ag_114213220700.ad_532713168388.kw.de.c.dm.pl.ti_dsa-41788222875.li_9045989.pd.&amp;matchtype=b&amp;gclid=CjwKCAjw2P-KBhByEiwADBYWCstDJWoUqJWi0VMrwWYZzvCKSeXQWZUyluDhHJhKnOaLok8BklvNTBoC4DUQAvD_BwE">https://www.udemy.com/course/computer-basics-for-seniors-the-easy-way-to-learn-computers/?utm_source=adwords&amp;utm_medium=udemyads&amp;utm_campaign=Webindex_Catchall_la.EN_cc.UK&amp;utm_term=.ag_114213220700.ad_532713168388.kw.de.c.dm.pl.ti_dsa-41788222875.li_9045989.pd.&amp;matchtype=b&amp;gclid=CjwKCAjw2P-KBhByEiwADBYWCstDJWoUqJWi0VMrwWYZzvCKSeXQWZUyluDhHJhKnOaLok8BklvNTBoC4DUQAvD_BwE</a>

Nom du projet/programme/activité	Digidak
Nom de l'organisateur (ou des organisateurs) et des partenaires	
Localisation	Belgique
Description du projet/programme/activité	La mission de Digidak est de réduire la fracture numérique et d'augmenter la cohésion sociale pour et avec les personnes du quartier. Digidak se concentre sur l'émancipation des personnes et des groupes dans une perspective civile (renforcement des compétences numériques, renforcement de la cohésion sociale). Lorsque les gens se renforcent mutuellement et deviennent plus compétents sur le plan numérique et social, la citoyenneté partagée et active augmente.
Outils technologiques utilisés	Digidak sert de méthode pour initier les gens - en particulier les groupes défavorisés - aux possibilités des nouveaux médias via des salles informatiques publiques à petite échelle et facilement accessibles. Pour ce faire, ils se concentrent sur quatre domaines d'impact : la rencontre, les seuils d'apprentissage, les réseaux de soutien et les compétences (numériques). À cette fin, ils organisent des cours de 3 x 3 heures maximum, des moments de rencontre gratuits et des offres sur mesure.
Processus ou contenu innovant	Des salles informatiques publiques de petite taille et facilement accessibles
Principales sources (autres que celles référencées)	Ils considèrent que la formation, la supervision et le soutien de leurs bénévoles enthousiastes sont au moins aussi importants que le développement et la mise à jour du matériel pédagogique. L'épanouissement personnel et la satisfaction de l'engagement local sont l'un des objectifs de l'opération Digidak.

Nom du projet/programme/activité	Digitarc
Nom de l'organisateur (ou des organisateurs) et des partenaires	
Localisation	Belgique
Description du projet/programme/activité	Ils considèrent que la formation, la supervision et le soutien de leurs bénévoles enthousiastes sont au moins aussi importants que le développement et la mise à jour du matériel pédagogique. L'épanouissement personnel et la satisfaction de l'engagement local sont l'un des objectifs de l'opération Digidak.
Outils technologiques utilisés	Forum, sessions d'information en groupe
Processus ou contenu innovant	Plus récemment, ils ont créé un club informatique où ils déploient : Des discussions conviviales autour d'un verre autour de l'utilisation quotidienne de l'informatique et des séances d'information en groupe. Entre autres, ils organisent également des activités culturelles telles que des voyages, des visites d'expositions, des journées/soirées de concerts et d'opéras, des journées/soirées de théâtre ou de spectacles et bien d'autres événements.
Principales sources (autres que celles référencées)	<a href="#">DIGITARC</a>

Nom du projet/programme/activité	Kunstoetleven
Nom de l'organisateur (ou des organisateurs) et des partenaires	The city council of Sint-Niklaas
Localisation	Belgique
Description du projet/programme/activité	Avec le projet municipal KUNSTDOETLEVEN, ils ont cherché à accroître la participation active des personnes âgées à l'art et à la culture. Dans un premier temps, ils ont établi une forte collaboration entre les services de la culture d'une part et les services d'aide sociale et de soins d'autre part. La ville souhaite également lancer des actions pour lutter contre la discrimination fondée sur l'âge. Faciliter et rendre visibles les expressions artistiques pour et par les personnes âgées contribuent à une image positive de ces dernières.
Outils technologiques utilisés	Cours online
Processus ou contenu innovant	La pratique de l'art offre également de nombreuses possibilités de contacts intergénérationnels, ce qui favorise la solidarité entre les générations.
Principales sources (autres que celles référencées)	<a href="#">KUNSTDOETLEVEN</a>

Nom du projet/programme/activité	The center Digital Wallonia
Nom de l'organisateur (ou des organisateurs) et des partenaires	
Localisation	Belgique
Description du projet/programme/activité	Un espace public numérique (EPN) est une structure locale sans but lucratif ouverte à tous, équipée de matériel informatique et connectée à Internet. Les centres EPN visent à promouvoir la participation citoyenne de tous à la société de l'information. Ils offrent l'accès et l'apprentissage de l'informatique, de l'Internet et de la culture numérique de manière conviviale, coopérative et responsable.
Outils technologiques utilisés	Équipé de matériel informatique et connection à l'Internet.
Processus ou contenu innovant	Les espaces publics numériques de Wallonie utilisent la technologie comme un outil de dialogue. Ils s'intègrent à la vie locale et contribuent à l'animation numérique du territoire.
Principales sources (autres que celles référencées)	<a href="#">Digital Wallonia</a>

Nom du projet/programme/activité	Digi ateljee
Localisation	Belgique
Description du projet/programme/activité	<p>Ateliers d'inclusion numérique à Blankenberge, en Belgique, où des bénévoles organisent des ateliers pour enseigner des compétences numériques. Les initiatives qui combinent la formation numérique et l'aide aux personnes pour qu'elles développent de meilleures relations (que ce soit avec des bénévoles en visite ou avec leur famille) peuvent être plus efficaces pour lutter contre la solitude que les ateliers ponctuels de compétences numériques.</p> <p>Digi-Café : Des ordinateurs portables avec une connexion internet sont disponibles dans la cafétéria.</p> <p>Digi-starters : Dans le cadre de modules courts, les participants se familiarisent avec l'ordinateur et l'internet. Digi-help : des volontaires cherchent ensemble des solutions. Ces conseillers ne sont pas des professionnels, mais ont suffisamment d'expérience en tant qu'utilisateurs et peuvent donc guider les personnes qui ont des questions ou des problèmes.</p>
Outils technologiques utilisés	Logiciels Android, Apple et Windows, PC, ordinateur portable, tablette et smartphone
Processus ou contenu innovant	Le Digi-Ateljee, qui est accessible gratuitement, a été créé à l'initiative de la ville et de bénévoles faisant partie du conseil des seniors. Il se compose de quatre piliers principaux : Digi-Café, digi-starters, digi-club et digi-help.
Principales sources (autres que celles référencées)	<a href="#">Digi ateljee</a>

Nom du projet/programme/activité	Istanbul Foundation for Culture and Arts
Localisation	Turquie
Description du projet/programme/activité	<p>La Fondation d'Istanbul pour la culture et les arts (İKSV) est une institution culturelle à but non lucratif qui travaille pour l'intérêt public. Depuis 1973, elle réalise des travaux qui enrichissent la vie culturelle et artistique d'Istanbul. La fondation organise régulièrement des événements à Istanbul</p> <p>Festivals de musique, de cinéma, de théâtre et de jazz, la Biennale d'Istanbul, la Biennale de design d'Istanbul, le concours de voix Leyla Gencer et Filmekimi, et organise des événements spéciaux tout au long de l'année au Salon İKSV, situé dans le bâtiment Nejat Eczacıbaşı. accueille et propose un programme d'activités créatives pour les enfants et les jeunes au İKSV Alt Kat.</p>

Nom du projet/programme/activité	Talimhane Theater
Localisation	Turquie
Description du projet/programme/activité	Le théâtre Talimhane, dont le directeur artistique est Mehmet Ergen, accueille des premières turques de textes contemporains mis en scène à l'étranger, des théâtres de différentes villes de Turquie et des festivals nationaux de cinéma, de musique, de danse et de théâtre. La rencontre du public avec les premières pièces de jeunes auteurs locaux et la mise en scène de pièces d'auteurs classiques et de renommée mondiale qui n'ont jamais été montées en Turquie font partie des objectifs prioritaires.

## F. Défis et opportunités

Pendant la pandémie de Covid-19, les gens ont perdu tout contact réel avec les organismes artistiques et culturels. De leur côté, les CCI n'étaient pas tous préparés à travailler virtuellement, surtout avec le public cible plus âgé.

Aujourd'hui, divers processus de numérisation ont commencé dans le domaine des industries créatives, mais il reste encore un long chemin à parcourir.

L'un des principaux défis est d'atteindre l'audience en ligne, mais l'engagement des personnes de plus de 65 ans doit être étudié à travers des outils de marketing et de développement d'audience en concevant des interfaces qui s'adaptent à leurs besoins et à leurs exigences, en initiant un processus d'engagement social qui stimule également leur intérêt dans ces nouveaux médias.

Plusieurs facteurs créent un déséquilibre dans l'utilisation des nouvelles technologies, l'écart n'est pas seulement l'âge mais aussi le revenu, la composition du ménage, l'état de santé auto-évalué, le sexe, la mobilité et la mémoire/capacité de concentration (auto-évaluation).

Il existe également plusieurs attitudes qui contribuent à créer une distance entre l'utilisateur et la technologie : manque perçu de besoin, manque de sensibilisation, expérience antérieure, peur, fiabilité, manque de réseaux sociaux, coût, compétences et formation, aspect pratique, problèmes de confidentialité.

Ces barrières culturelles, sociales et physiques doivent donc être étudiées et traitées.

"Un changement de paradigme vers un vieillissement sain et réussi peut être potentiellement facilité par l'utilisation croissante de la technologie numérique pour les activités courantes (activités quotidiennes) et l'aide à la vie (soins de santé et services sociaux). Malgré la tendance à la hausse de l'engagement numérique, l'inégalité numérique entre les tranches d'âge persiste." (L'engagement numérique des personnes âgées)

Ce qui leur semble le plus hostile et le plus lointain peut au contraire être un moyen de rédemption; les avantages de l'utilisation d'Internet sont démontrés par des revues à comité de lecture (Lelkes, 2013) qui résument les avantages obtenus par les personnes âgées en termes de réduction de l'isolement social et de la solitude. (pg.13 Age UK Digital Inclusion Evidence Review. -2013).

D'après les bonnes pratiques identifiées dans cette recherche, il a été noté que l'afflux de personnes désireuses d'améliorer leurs compétences (numériques) dans l'un de ces projets est immense. En termes de participation culturelle chez les personnes âgées, il a été souligné que les barrières informationnelles, pratiques, sociales, culturelles et financières restreignent l'engagement des

personnes âgées dans les activités culturelles. Alors que les principales motivations de leur participation s'avèrent être l'intérêt, l'acquisition de connaissances et le besoin d'être avec d'autres personnes. De même, selon la recherche, les personnes âgées sont capables d'apprendre et d'acquérir des compétences en littératie numérique tant qu'elles sont fortement motivées ou qu'elles connaissent les avantages fonctionnels liés aux TIC.

## G. Remarques finales

Ce rapport conjoint visait à produire des résultats quantitatifs et qualitatifs sur l'implication culturelle des personnes âgées par le biais d'activités innovantes. En impliquant les seniors dans un rôle actif dans un processus de création innovant à la pointe de la technologie, le projet veut les responsabiliser en tant que contributeurs actifs à l'innovation culturelle.

Si participer à des activités culturelles semble rendre les personnes âgées plus heureuses et les aider à rester en bonne santé et pleines de vie. En plus de jouer activement, les participants à des groupes de danse, de théâtre ou de chorale pour personnes âgées stimulent également leurs contacts sociaux. De nombreuses études sur l'expérience subjective des personnes âgées concluent que la cohésion sociale est l'une des valeurs (sinon la plus) importante. Travailler ensemble pour une représentation de chorale ou jouer une pièce de théâtre ensemble, c'est vivre quelque chose ensemble, et cela a un effet de liaison. Bref, la participation sociale des personnes âgées favorise les liens qui préviennent l'isolement. Cela donne aux personnes âgées un sentiment de but, d'accomplissement et d'appartenance à la communauté. Elle permet aux personnes âgées de rester actives et de continuer à contribuer au développement de la société en fonction de leurs besoins, de leurs préférences et de leurs capacités. Il existe de nombreuses études de recherche en cours sur les opportunités dans ce domaine. Cependant, peu d'attention est accordée aux aspects culturels et à l'engagement des personnes âgées dans les activités culturelles, en particulier celles qui incluent l'utilisation de technologies avancées telles que la réalité virtuelle.

The topic and issue are recognized, but there are still few projects working with the target group to include them in cultural activities. There are initiatives in Germany to include older people in social life through advanced technologies, but there are still no projects that focus on supporting the creativity of older people in the context of new technologies and digital creativity. Older people in the Netherlands are involved in different art activities as a non-formal learning process and they have the possibility to express themselves in different art workshops, and associations and actively participate in cultural activities. However, the Covid-19 pandemic revealed that virtual reality services are not developed enough.

L'avenir des CCI numériques passe par les galeries numériques et nous pouvons mélanger les pratiques grâce à la transformation numérique. Les entreprises doivent cesser de craindre l'inconnu et que les seniors ne rejoignent pas le programme s'il est en ligne. Nous devons faire un pas vers le monde numérique et la RV et la RA et comprendre que nous ne pouvons pas simplement télécharger des enregistrements pour impliquer les gens dans le projet en ligne, c'est là que le meilleur travail et le plus d'avantages viennent pour les 65 ans et plus. Explorer différentes avenues, repousser les limites de chaque plate-forme et créer des espaces sûrs changera lentement les attitudes de la population au fil du temps, le nombre de plus de 65 ans comprenant qu'Internet va se développer.

Ils sont l'une des plus grandes parties de notre société "indiquent que d'ici 2050, il est prévu qu'un cinquième de la population mondiale sera âgée de plus de 60 ans". (Groupe Technologies numériques et inclusion sociale (DTSI), 2015) Par l'allongement de l'espérance de vie et un meilleur niveau de vie, nous ne voulons pas évincer une grande partie du secteur économique parce qu'ils ont peu à donner à CCI. En Angleterre, davantage d'entreprises devraient s'orienter vers des technologies de pointe reconnues et combler le vide du marché. De nombreuses entreprises publient des performances en ligne comme le théâtre numérique et créent des performances de zoom, mais il est temps d'aller plus loin et de développer un travail qui n'est pas une seconde réflexion ou un résultat de la pandémie mais qui est une forme viable de communication d'idées créatives et culturelles et peut être ciblé sur le groupe démographique des personnes âgées.

## H. Références

- <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) 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 (statistical office in the Netherlands)
- The Audience Agency's 2021 report
- [https://www.mpg.de/1227500/Technologie\\_Alter](https://www.mpg.de/1227500/Technologie_Alter)
- Older, culturally active and full of life How arts participation contributes to health, welfare and independence. In opdracht van: Fonds voor Cultuurparticipatie. <https://www.mieras.nl/schrijven/older-people-and-culture/>
- Veenhoven, R. Healthy happiness: effects of happiness on physical health and the consequences for preventive health care. *Journal of Happiness Studies* 9, 449–469 (2008)
- Cutler D. Dutch old master and mistresses. Creative aging in the Netherlands. <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-later-leeftijd>
- ENEPRI Research Report No. 57/September 2008, Social Exclusion of the Elderly A Comparative Study of EU Member States
- Older, culturally active and full of life How arts participation contributes to health, welfare and independence. In opdracht van: Fonds voor Cultuurparticipatie. <https://www.mieras.nl/schrijven/older-people-and-culture/> (Accessed 24 October, 2021)
- Cultuurenmedia, [https://cultuurenmedia.be/images/Publicaties%202017/2017\\_eindrapport%20participatie%20ouderen.pdf](https://cultuurenmedia.be/images/Publicaties%202017/2017_eindrapport%20participatie%20ouderen.pdf)
- eInclusie. Digitale inclusie in Vlaanderen
- <https://www.imec.be/nl/vlaamse-innovatiemotor/kennisuitwisseling/techmeters/digimeter/digimeter-2020>
- BearingPoint. Digital Transformation. *State of the art in Belgium and the consequences for Belgium*. Study Report 2018
- [https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed\\_emp/documents/publication/wcms\\_766085.pdf](https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed_emp/documents/publication/wcms_766085.pdf)
- Flanders Art Institute. The performing arts in Flanders. <https://www.kunsten.be/en/performing-arts/the-performing-arts-in-flanders/>
- ulie Burgheim, Live performances in digital times:an overview, Published by IETM - International Network for Contemporary Performing Arts, Brussels March 2016, IETM [https://www.ietm.org/en/system/files/publications/ietm-mapping\\_belgium2017\\_1.pdf](https://www.ietm.org/en/system/files/publications/ietm-mapping_belgium2017_1.pdf)
- De Pue, S., Gillebert, C., Dierckx, E. *et al.* The impact of the COVID-19 pandemic on wellbeing and cognitive functioning of older adults. <https://doi.org/10.1038/s41598-021-84127-7>
- Eleonora Stacchiotti, Body/Embodiment, <http://digicult.it/vr-ar-toolset/body-embodiment/>
- ulie Burgheim, Live performances in digital times:an overview, Published by IETM - International Network for Contemporary Performing Arts, Brussels March 2016.
- Flanders Art Institute. The performing arts in Flanders. <https://www.kunsten.be/en/performing-arts/the-performing-arts-in-flanders/>