

Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου

Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών

Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών
«Πολιτιστική Πολιτική και Ανάπτυξη»

Πτυχιακή Εργασία



Τα Μουσεία ως Φορείς Ευζωίας για την Τρίτη Ηλικία:
Έρευνα και Καλές Πρακτικές

Καλλιόπη Παπαβασιλείου

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια
Στυλιανή Συλαίου

Απρίλιος 2020

Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου

Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών

Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών

«Πολιτιστική Πολιτική και Ανάπτυξη»

Πτυχιακή Εργασία

**Τα Μουσεία ως Φορείς Ευζωίας για την Τρίτη Ηλικία:
Έρευνα και Καλές Πρακτικές**

Καλλιόπη Παπαβασιλείου

**Επιβλέπουσα Καθηγήτρια
Στυλιανή Συλαίου**

Η παρούσα πτυχιακή εργασία υποβλήθηκε προς μερική εκπλήρωση των απαιτήσεων για απόκτηση πτυχιακού τίτλου σπουδών στην Πολιτιστική Πολιτική και Ανάπτυξη από τη Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Σπουδών του Ανοικτού Πανεπιστημίου Κύπρου.

Απρίλιος 2020

Περίληψη

Η παρούσα διπλωματική εργασία επιχειρεί να προσδιορίσει το ρόλο των μουσείων, στη σύγχρονη κοινωνία, ως φορείς ευζωίας για την Τρίτη Ηλικία. Μέσω βιβλιογραφικής ανασκόπησης, προσδιορίζεται η ιστορική πορεία της έννοιας του μουσείου, το κοινό του μουσείου καθώς και η ιδιαίτερη προσέγγιση των ηλικιωμένων στο μουσείο. Αναλύεται ο ορισμός της ενεργούς γήρανσης (active aging) καθώς και στοιχεία για την αύξηση του αριθμού και της αναλογίας των ηλικιωμένων ατόμων στον παγκόσμιο πληθυσμό. Στη συνέχεια παρουσιάζεται μια σειρά προγραμμάτων για ηλικιωμένους που εφαρμόζονται από μουσεία παγκοσμίως. Σκοπός είναι να προσδιοριστούν οι μέθοδοι προσέγγισης των μουσείων για τους ηλικιωμένους, οι πρακτικές τους ανάλογα με πιθανά θέματα υγείας, καθώς και τα αποτελέσματα από την επαφή των ηλικιωμένων με τις τέχνες. Έπειτα γίνεται αναφορά στη χρήση και στις επιδράσεις των Νέων Τεχνολογιών στην καθημερινότητα των ηλικιωμένων. Μέσα από επικοινωνία, με ημι-δομημένη συνέντευξη, με καθηγητή Ιατρικής Πληροφορικής, προσεγγίζεται η επίδραση της τεχνολογίας στη ενεργό γήρανση. Παράλληλα επισημαίνονται προγράμματα και δράσεις πολιτιστικού περιεχομένου, με τη χρήση της τεχνολογίας, για το κοινό της Τρίτης Ηλικίας. Στο τέλος, προσεγγίζονται νέες μέθοδοι με τη χρήση Νέων τεχνολογιών, μέσω των οποίων τα μουσεία μπορούν να συμβάλλουν στην βελτίωση της ποιότητας της ζωής των ηλικιωμένων.

Λέξεις-Κλειδιά

Μουσεία, Τρίτη Ηλικία, Ενεργός Γήρανση, Νέες Τεχνολογίες και Μουσεία, Νέες Τεχνολογίες και Ηλικιωμένοι, Προγράμματα Τέχνης για Ηλικιωμένους

Summary

This thesis attempts to define the role of museums in modern society as institutions of well-being for the Third Age. Through a bibliographic review, the historical course of the concept of the museum, the audience of the museum as well as the special approach of the elderly to the museum are determined. The definition of active aging as well as data on the increase in the number and proportion of older adults in the world's population are analyzed. The following is a series of programs for older adults applied by museums worldwide. The aim is to determine the methods of approaching museums for the elderly, their practices depending on possible health issues, as well as the results from the contact of the elderly with the arts. Then there is a reference to the use and effects of New Technologies in the daily life of the elderly. Through communication, with a semi-structured interview, with a professor of Medical Informatics, the impact of technology on active aging is approached. At the same time, programs and actions of cultural content are pointed out, using technology, for the public of the Third Age. Finally, new methods are being approached using new technologies, through which museums can help improve the quality of life of the older adults.

Keywords

Museums, Third Age, Active Aging, New Technologies and Museums, New Technologies and Elderly, Art Programs for older adults

Στον Στυλιανό,
στον Ιωάννη-Ραφαήλ,
στον Νικόλα-Ταξιάρχη,
στον Αριστείδη
και στον Ευάγγελο...

Περιεχόμενα

| | |
|---|-----------|
| 1. Εισαγωγή | 1 |
| 1.1 Σκοπός της Έρευνας..... | 2 |
| 1.2 Βασικά Ερευνητικά Ερωτήματα | 3 |
| 2. Ιστορική Αναδρομή του Όρου «Μουσείο» | 4 |
| 2.1 Ο Όρος «Μουσείο» και η Ιστορική του Πορεία Μέχρι τον 18ο Αιώνα..... | 4 |
| 2.2 Από τον 18ο Αιώνα στο Σύγχρονο Μουσείο | 6 |
| 2.3 Το Σύγχρονο Μουσείο..... | 7 |
| 3. Το Κοινό του Μουσείου | 9 |
| 3.1 Προσεγγίζοντας Γενικά το Κοινό του Μουσείου..... | 9 |
| 3.2 Προσεγγίζοντας τους Ηλικιωμένους στο Μουσείο..... | 10 |
| 4. Η Ενεργός Γήρανση | 13 |
| 4.1 Η Έννοια της Ενεργούς Γήρανσης..... | 13 |
| 4.2 Στοιχεία γήρανσης πληθυσμού | 14 |
| 5. Καλές Πρακτικές: Τα Μουσεία και η Συμβολή τους στην Ενεργό Γήρανση | 17 |
| 5.1 Το Μουσείο Μοντέρνας Τέχνης της Νέας Υόρκης (MoMA) | 17 |
| 5.1.1 Συνεργασίες του MoMA με θεσμικές δομές ηλικιωμένων | 22 |
| 5.1.2 Το Πρόγραμμα Αλτσχάιμερ (Alzheimer) του MoMA | 24 |
| 5.2 Τα Μουσεία της Λίβερπουλ και το Πρόγραμμα «Το Σπίτι των Αναμνήσεων» (House of Memories)..... | 25 |
| 5.3 Το Μουσείο Horniman και το Πρόγραμμα «Επικοινωνώντας Μέσω των Αντικειμένων» (Communicating Through Objects) | 28 |
| 5.4 Το Μουσείο Phillips Collection και το Πρόγραμμα «Δημιουργική Γήρανση» (Creative Aging)..... | 29 |
| 5.5 Το Μουσείο Stedelijk και το Πρόγραμμα 3ης Ηλικίας «Αξέχαστος» (Unforgettable)..... | 30 |
| 5.6 Το Εβραϊκό Μουσείο του Μάντσεστερ και το Πρόγραμμα «Κτίζοντας Γέφυρες» (Building Bridges)..... | 32 |
| 5.7 Το Μουσείο Geffrye και τα Προγράμματα «Αειθαλείς Κηπουροί» (Evergreen Gardeners) και «Το μουσείο του σπιτιού» (Museum of the home)..... | 33 |
| 5.8 Καλές Πρακτικές των Μουσείων για την Τρίτη Ηλικία | 36 |
| 6. Τεχνολογία και Ευζωία για την Τρίτη Ηλικία | 39 |
| 6.1 Η Χρήση Ψηφιακής Τεχνολογίας, οι Δυσκολίες και τα Αποτελέσματα στην Καθημερινότητα των Ηλικιωμένων | 39 |
| 6.2 Τα Ψηφιακά Προγράμματα Captain και SHAPES για τους Ηλικιωμένους..... | 41 |
| 6.3 Η Χρήση της Ψηφιακής Τεχνολογίας στα Μουσεία και οι Ηλικιωμένοι | 43 |
| 7. Καλές Πρακτικές: Προγράμματα Μουσείων για Ηλικιωμένους με τη Χρήση Τεχνολογίας | 47 |

| | |
|--|-----------|
| 7.1 Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum | 47 |
| 7.2 Η εφαρμογή My House of Memories..... | 49 |
| 7.3 Museum Whitney Museum of American Art | 51 |
| 7.4 Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης | 52 |
| 7.5 Καλές Πρακτικές Τεχνολογίας στα Μουσεία για Ηλικιωμένους..... | 54 |
| 7.6 Νέες Τεχνολογίες στα Μουσεία με προοπτική χρήσης σε προγράμματα ηλικιωμένων..... | 55 |
| 7.7 Εικονικά Μουσεία | 57 |
| 8. Ιστοσελίδες Πολιτισμού και Ηλικιωμένοι..... | 60 |
| 8.1 Happy Older People..... | 60 |
| 8.2 Lifetime Arts | 62 |
| 8.3 Arts and Culture Access Consortium | 62 |
| 8.4 Virtual Senior Centre | 63 |
| 9. Επίλογος | 65 |
| 9.1 Συμπεράσματα | 65 |
| 9.2 Πίνακας Καλών Πρακτικών Πολιτιστικών Οργανισμών | 68 |
| Παραρτήματα | 69 |
| A. Συνέντευξη από τον Επικ. Καθηγητή κ.Παναγιώτη Δ. Μπαμίδα | 69 |
| Βιβλιογραφία..... | 76 |

Κεφάλαιο 1

Εισαγωγή

Με γνώμονα τη γήρανση του πληθυσμού παγκοσμίως, η εργασία έχει ως στόχο να αναδείξει τη συμβολή των μουσείων στη βελτίωση των συνθηκών ζωής των γηραιότερων ανθρώπων. Σήμερα οι ηλικιωμένοι δεν ζουν απλά πολύ περισσότερα χρόνια, αλλά ζουν και καλύτερα. Μία ειδική κατηγορία ηλικιωμένων είναι η λεγόμενη «γενιά των baby boomers», η οποία απαρτίζεται από τα άτομα που γεννηθήκαν μετά από τον Β΄ Παγκόσμιο πόλεμο, και πιο συγκεκριμένα από το 1946 μέχρι το 1964. Είναι η γενιά που αυξάνει το μέγεθος της «ασημένιας οικονομίας», δηλαδή αυτής που τροφοδοτείται από τις δαπάνες των ατόμων μεγαλύτερης ηλικίας (Κοτσάκος 2017).

Πολλές μελέτες διαπιστώνουν ότι οι ηλικιωμένοι σήμερα έχουν διαφορετικά χαρακτηριστικά από ό, τι στο παρελθόν. Επιθυμούν, σε κάθε ευκαιρία να βελτιώσουν την υγεία τους και τη σωματική, ψυχική, πνευματική και κοινωνική ευεξία τους, μέσω της υγιεινής διατροφής, της ήπιας άθλησης, του διαλογισμού, των πολιτιστικών και ψυχολογικών δραστηριοτήτων, κ.ά. Από την άλλη όμως, τα άτομα της τρίτης ηλικίας χαρακτηρίζονται από τη βιολογική φθορά, την αυξημένη νοσηρότητα σε σχέση με τα νεότερα άτομα, ιδίως εξαιτίας των χρόνιων παθήσεων, τη μειωμένη φυσική αντοχή, την περιορισμένη κινητικότητα και συχνά το ψυχολογικό κόστος των γηρατειών. Τα χαρακτηριστικά αυτά απαιτούν νέες προσαρμογές στις οποίες θα πρέπει να προβούν οι ηλικιωμένοι προκειμένου να επαναπροσδιορίσουν το ρόλο τους στην κοινωνία, με διαφορετικές ασχολίες και νέες δεξιότητες που να προσδίδουν ενδιαφέρον, δημιουργικότητα, ευχαρίστηση και κοινωνικότητα, παρά τους περιορισμούς και τις επιπτώσεις της ηλικίας (Διανέοσις 2019: 28-30).

Ταυτόχρονα, η επαφή τους με την τεχνολογία, είναι συχνότερη και ουσιαστικότερη. Όλο και περισσότεροι ηλικιωμένοι χρησιμοποιούν Νέες Τεχνολογίες που βελτιώνουν την καθημερινότητά τους. Με τη χρήση επικοινωνιακών εργαλείων όπως το Skype ή κοινωνικά μέσα δικτύωσης όπως το Facebook, οι ηλικιωμένοι εξοικειώνονται με την

τεχνολογία και τη χρησιμοποιούν προς όφελός τους, επιδρώντας θετικά στη ψυχική τους υγεία (από συνέντευξη κ. Μπαμίδη, όπως Παράρτημα «Α»).

Από την άλλη πλευρά, η ποικιλία και η πολυμορφία των μουσείων που συναντάμε στις μέρες μας έχει αλλάξει ριζικά το ρόλο και τη λειτουργία τους. Αυτό φανερώνει ότι το μουσείο δεν μπορεί να μείνει αναλλοίωτο ενώ η κοινωνία γύρω του μεταλλάσσεται (Οικονόμου 2003: 15-22). Ενισχύοντας τον κοινωνικό του ρόλο, το μουσείο επιχειρεί μέσα από την εξέλιξή του να αγκαλιάσει το κοινό των ηλικιωμένων, προσφέροντας ένα φιλικό για αυτούς περιβάλλον. Ένα φιλικό περιβάλλον διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην ευζωία των ηλικιωμένων, καθώς επιδρά θετικά στην σωματική και ψυχική υγεία τους¹. Η εφαρμογή νέων τεχνολογιών στα μουσεία αναγνώρισε τη μοναδική ταυτότητα τους και στήριξε δημιουργικά τους ιδιαίτερους στόχους των οργανισμών του πολιτισμικού χώρου, βοηθώντας τους να ανταποκριθούν άμεσα σε νέα κοινωνικά μηνύματα και ανάγκες (Οικονόμου 2004: 1).

Επιπλέον ο συνδυασμός της χρήσης Νέων Τεχνολογιών στο μουσείο σε συνδυασμό με την αυξανόμενη εξοικείωση των ηλικιωμένων με την τεχνολογία, ανοίγει το δρόμο για νέες πρακτικές στα μουσεία. Σχεδόν πολλές από τις ήδη υπάρχουσες τεχνολογίες, αλλά και από αυτές που βρίσκονται σε πειραματικά στάδια, φαίνεται να μπορούν να προσαρμοστούν στις ανάγκες των ηλικιωμένων μέσα από καθοδηγούμενη χρήση.

1.1 Σκοπός της Έρευνας

Σκοπός της παρούσας πτυχιακής διατριβής είναι να προσδιοριστεί με ποιο τρόπο τα μουσεία και οι πολιτιστικοί οργανισμοί μπορούν να συμβάλλουν στην ενεργό γήρανση (active aging) του πληθυσμού. Με γνώμονα την αύξηση του ποσοστού γήρανσης παγκοσμίως αλλά και του προσδόκιμου ζωής, οι ηλικιωμένοι αποτελούν μια ιδιαίτερη ομάδα κοινού. Ταυτόχρονα η εισβολή Νέων Τεχνολογιών στη καθημερινότητα φαίνεται να μην αφήνει ανέγγιχτο το κοινό της Τρίτης Ηλικίας. Στο πλαίσιο αυτό επιχειρείται να προσδιοριστεί η εφαρμογή νέων τεχνολογιών που συναντώνται στο μουσείο σε προγράμματα για ηλικιωμένους. Για να διερευνηθεί η συμβολή των μουσείων στην ευζωία της Τρίτης Ηλικίας προσεγγίζουμε τα εξής πεδία:

¹ Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας (World Health Organization). Στον ιστότοπο: «<https://www.who.int/ageing/age-friendly-environments/en/>» [Προβολή: 12 Δεκεμβρίου 2019].

- Προσδιορισμός μέσα από ιστορική αναδρομή της έννοιας του μουσείου και ο ρόλος του στη σύγχρονη κοινωνία.
- Προσδιορισμός της ενεργούς γήρανσης.
- Μελέτη καλών πρακτικών των μουσείων παγκοσμίως, με σκοπό την ανάδειξη των μέσων αλλά και των εμποδίων, που αντιμετωπίζουν οι πολιτιστικοί οργανισμοί, προκειμένου να πετύχουν τη συμμετοχή και να εξασφαλίσουν την αποδοχή των γηραιότερων ανθρώπων με απώτερο σκοπό την ευζωία της Τρίτης Ηλικίας.
- Οι επιπτώσεις των προγραμμάτων τέχνης στην καθημερινότητα των ηλικιωμένων ανθρώπων και των ηλικιωμένων με προβλήματα υγείας.
- Η χρήση και τα αποτελέσματα των Νέων Τεχνολογιών στη ζωή των ανθρώπων Τρίτης Ηλικίας.
- Οι Νέες Τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται από το μουσείο και ποιες εν δυνάμει θα μπορούσαν να φανούν χρήσιμες στο ιδιαίτερο κοινό των ηλικιωμένων.

1.2 Βασικά Ερευνητικά Ερωτήματα

Τα βασικά ερευνητικά ερωτήματα που επιδιώκεται να απαντηθούν διαμέσου της παρούσας πτυχιακής διατριβής είναι τα εξής:

- Πώς μπορούν τα μουσεία να βοηθήσουν στην ενεργό γήρανση των ανθρώπων;
- Πως επιδιώκεται μέσω των μουσείων, οι ηλικιωμένοι άνθρωποι να αξιοποιούν τις δυνατότητές τους, προκειμένου να εξασφαλίσουν την ευζωία και να είναι ενεργοί στην κοινωνία, με τέτοιο τρόπο που να καλύπτονται οι ανάγκες και οι επιθυμίες τους;
- Με ποιο τρόπο τα μουσεία μπορούν να συμβάλουν στη βελτίωση της καθημερινής λειτουργικότητας των ηλικιωμένων που αντιμετωπίζουν προβλήματα μνήμης;
- Πώς εξασφαλίζεται η ψυχική υγεία των γηραιότερων ανθρώπων μέσω του εθελοντισμού σε μουσειακές δράσεις;
- Με ποιες τεχνολογίες τα μουσεία θα διευκολύνουν την πρόσβαση, αλλά και την περιήγηση των ηλικιωμένων εντός και εκτός του χώρου τους;
- Ποιες είναι οι καλές πρακτικές παγκοσμίως στο συγκεκριμένο επιστημονικό πεδίο;

Κεφάλαιο 2

Ιστορική Αναδρομή του Όρου «Μουσείο»

Η μορφή και οι λειτουργίες των μουσείων παρουσιάζουν μεγάλη ποικιλία ανά τους αιώνες. Τα εκθέματα διαφοροποιήθηκαν, καθώς και, η αποστολή τους, ο τρόπος λειτουργίας και η διοίκησή τους (Desvallées & Mairesse 2009: 89). Παρακάτω θα περιγράψουμε σύντομα το ρόλο μουσείου αλλά και την διαφοροποίηση που υπέστη στο πέρασμα των χρόνων.

2.1 Ο Όρος «Μουσείο» και η Ιστορική του Πορεία Μέχρι τον 18ο Αιώνα

Στην κοινωνία όπου ζούμε το μουσείο έχει μπει στην πολιτιστική μας ζωή σε τέτοιο βαθμό που σπάνια αναρωτιόμαστε για το πότε προσδιορίστηκε ως οργανισμός. Η ανάγκη όμως του ανθρώπου για συλλογή αντικειμένων υπάρχει από τα βάθη των αιώνων και μαρτυρείται σε όλο τον κόσμο. Οι λόγοι που ωθούν τους ανθρώπους να συλλέξουν αντικείμενα με κάποια κοινά χαρακτηριστικά είναι διαφορετικοί. Κάποιοι ισχυρίζονται ότι πρόκειται για δυνατό ανθρώπινο ένστικτό και κάποιοι για οικονομική επένδυση. Άλλοι αναφέρονται κυρίως στην ανάγκη του ανθρώπου να αφήσει υλικές μαρτυρίες πίσω του όταν πια δεν θα υπάρχει, μια μορφή αθανασίας. Ενώ σε ορισμένες περιπτώσεις κίνητρο είναι η αγάπη των αντικειμένων και των χαρακτηριστικών τους όπως και η ανάγκη για γνώση. Το ένστικτο του «συλλέγειν» ακολουθεί η ανάγκη των ανθρώπων να δείξουν τις συλλογές τους σε άλλους και κάπου εκεί έχουμε την απαρχή των πρώτων μουσείων (Οικονόμου 2003: 30-31).

Η λέξη «Μουσείο» (ναός των Μουσών) απαντάται από τα ελληνιστικά χρόνια και μετά, όταν οι ηγεμόνες προσαρτούν στην αυλή τους φιλοσοφικές σχολές οι οποίες στεγάζονται σε κτίσματα αφιερωμένα στις προστάτιδες των τεχνών, τις Μούσες, τα οποία διακοσμούνται από έργα τέχνης. Το πρώτο οργανωμένο μουσείο που αναφέρεται

στην ιστορία είναι αυτό της Αλεξάνδρειας. Το ίδρυσε ο Πτολεμαίος ο Α΄ ο Λάγος ή Σωτήρ περί τον 3ο αι. π.Χ, και δίδαξαν εκεί μεταξύ άλλων ο Ευκλείδης και ο Αρχιμήδης. Σκοπός του ήταν αποκλειστικά η εκπαίδευση και περιλάμβανε βιβλιοθήκη, αστεροσκοπείο, αμφιθέατρο και βοτανικό κήπο (Ορφανίδου 2003: 7).

Κατά την ρωμαϊκή περίοδο το μουσείο επιβιώνει και μετατρέπεται στο λατινικό *museum*, το οποίο αναφέρεται κυρίως σε χώρο για φιλοσοφικές συζητήσεις και όχι έκθεσης αντικειμένων. Παράλληλα πλούσιοι πατρίκιοι και στρατηγοί διατηρούν συλλογές και αντικείμενα στις επαύλεις τους, ενώ λάφυρα πολέμου εκτίθενται σε δημόσιους χώρους όταν κάποιοι από αυτούς τα δώρισαν στους Ρωμαίους πολίτες (Οικονόμου 2003: 31-32).

Στην Ευρώπη θα ακολουθήσει μέχρι την αναγέννηση, μια μακρά περίοδο νάρκης, κατά την οποία οι συλλογές θα συνεχίσουν να υπάρχουν, δε θα αποσκοπούν όμως στη διαφώτιση και στη διδασκαλία των ανθρώπων. Σε αυτό συμβάλλει ο Χριστιανισμός και το σύνολο των αντιλήψεων του Μεσαίωνα (5ος-μέσα 15ος αι.), με αποτέλεσμα στους χώρους των εκκλησιών να συγκεντρώνονται αμύθητης αξίας θησαυροί, βιβλιοθήκες, γλυπτά έργα τέχνης, που όμως όλα αυτά είναι απρόσιτα στο ευρύ κοινό (Ορφανίδου 2003: 7).

Αντίθετα το Ισλάμ αντιμετωπίζει διαφορετικά την τέχνη του «συλλέγειν», συνδεδεμένη με τη γνώση, που παραπέμπει συνειρμικά στη λατρεία των μουσών. Πρόκειται για τους πρώτους κήπους φαρμακευτικών φυτών. Στην ίδια λογική φαίνεται να βαδίζουν και άλλες χώρες, από την Ιαπωνία έως το Μεξικό, γεγονός που θα συμβάλλει στο να τεθούν οι βάσεις για τις δύο μορφές που θα αποκτήσει μεταγενέστερα ο θεσμός του μουσείου, την ερευνητική και τη συλλεκτική (Ορφανίδου 2003: 8).

Μετά την πρώιμη περίοδο, φτάνουμε στην Αναγέννηση, όπου πλησιάζουμε στις απαρχές του σύγχρονου μουσείου. Το πρώτο μουσείο στην Ευρώπη κατά τη νεότερη εποχή ήταν το παλάτι των Μεδίκων στη Φλωρεντία. Είχε ιδιωτικό χαρακτήρα και λειτούργησε ως πρότυπο άλλων ιδιωτικών μουσείων που λειτούργησαν στην Ευρώπη. Τα μουσεία στην Αναγέννηση είχαν πολιτικές διαστάσεις καθώς συνδέονταν με θέματα εξουσίας. Αφορούσαν μόνο αυτούς που είχαν δύναμη και πλούτο να συλλέγουν έργα

τέχνης και πολύτιμα αντικείμενα με σκοπό την ενίσχυση του κύρους τους στο κοινωνικό πλαίσιο της εποχής τους (Νάκου 2001: 114-115).

Με τις ανακαλύψεις των νέων κόσμων, οι συλλογές απέκτησαν νέα χαρακτηριστικά. Τα «αξιοπερίεργα» των νέων κόσμων αποτέλεσαν διακαή πόθων των παλιών συλλεκτών, όπου συνήθιζαν να τα εκθέτουν σε χώρους που χαρακτηρίστηκαν ως «Χώροι Περιέργειας» (Cabinets Of Curiosities). Οι νέοι κόσμοι έφεραν μεγάλη οικονομική ανάπτυξη και τότε αρχίζει να ανθεί η αγορά έργων τέχνης (Παπαιωάνου & Στεργιάκη 2013: 36).

Ο αναγεννησιακός τύπος μουσείου άρχισε να οπισθοχωρεί κατά τον 17ο αιώνα με την επικράτηση διαφορετικών επιστημονικών παραδοχών που προήλθαν μέσω των ανακαλύψεων και της ανάπτυξης των επιστημών. Παράλληλα από τα μέσα του 18ου αιώνα και κυρίως μετά τη Γαλλική Επανάσταση, με την προβολή των αξιών και των ιδεών της αστικής δημοκρατίας, τα μουσεία άρχισαν να αποκτούν διαφορετικό χαρακτήρα και να λειτουργούν ως χώροι παραγωγής αντίστοιχων τύπων γνώσης, οι οποίοι τυπικά τουλάχιστον, ήταν ανοικτοί για όλους (Νάκου 2001: 114-115).

2.2 Από τον 18ο Αιώνα στο Σύγχρονο Μουσείο

Το 1889, ο Georges Brown Goode, για πρώτη φορά στην Αμερική προσδιορίζει τον όρο «μουσείο», λέγοντας ότι είναι *«ένας οργανισμός που ασχολείται με τη συλλογή διδακτικών θεμάτων, το καθένα από τα οποία αντιπροσωπεύεται από κάποιο πολύ καλά επιλεγμένο δείγμα»*. Το 1895 ολοκληρώνει τη διατύπωσή του λέγοντας ότι, *«το μουσείο είναι ένας οργανισμός που διαφυλάσσει όσα αντικείμενα απεικονίζουν καλύτερα τα φυσικά φαινόμενα, τις τέχνες και τον πολιτισμό του ανθρώπου με σκοπό τον πλουτισμό των γνώσεων, το διαφωτισμό και την πολιτισμική του ανύψωση»* (Ορφανίδου 2003: 5).

Το 1974 το Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων (ICOM) όρισε ότι, *«το Μουσείο είναι ένας μη κερδοσκοπικός μόνιμος θεσμός/οργανισμός (institution) στην υπηρεσία της κοινωνίας και της ανάπτυξής της, ανοιχτός στο κοινό, ο οποίος αποκτά, συντηρεί, ερευνά, προβάλλει και κυρίως εκθέτει, με στόχο τη μελέτη, την εκπαίδευση, και την ψυχαγωγία, τα υλικά τεκμήρια του ανθρώπου και του περιβάλλοντός του»* (Desvallées & Mairesse 2009: 90).

Η ένωση Μουσείων της Βρετανίας το 1998 όρισε ότι, «τα μουσεία επιτρέπουν στους ανθρώπους να εξερευνούν συλλογές για έμπνευση, μάθηση και ψυχαγωγία. Κάνουν προσιτά αντικείμενα και δείγματα του φυσικού κόσμου, τα οποία διαφυλάσσουν για την κοινωνία» (Οικονόμου 2003: 18). Η λέξη «μουσείο» αναφέρεται πλέον σε κάθε μόνιμο φορέα που έχει ιδρυθεί για να επιμορφώνει το κοινό, μέσω ενός συνόλου στοιχείων πολιτισμικής αξίας, όπως συλλογές έργων τέχνης, ζωολογικοί και βοτανικοί κήποι, βιβλιοθήκες, κατοικίες, εκκλησιαστικοί θησαυροί και πολλά άλλα. (Ορφανίδου 2003: 5). Αντίθετη άποψη με τη θετική επίδραση του μουσείου εξέφρασε μια ομάδα φουτουριστών, με εκπρόσωπο το Φίλιππο Τομάζο Μαρινέτι, ο οποίος το 1909 έγραψε: «Μουσεία Νεκροταφεία!...Πραγματικά ταυτόσημα στη φάυλη μείξη χωρίς διακρίσεις τόσων αντικειμένων άγνωστων μεταξύ τους. Δημόσια κοιμητήρια, όπου κανείς βυθίζεται μονίμως σε ύπνο δίπλα σε μισητά και άγνωστα όντα. Αμοιβαία αγριότητα ζωγράφων και γλυπτών που δολοφονούν ο ένας τον άλλο με χτυπήματα φόρμας και χρώματος στο ίδιο μουσείο» (Οικονόμου 2003: 18).

Τελικά το 2007 το Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων (ICOM) καθιέρωσε τον ισχύοντα μέχρι σήμερα ορισμό ότι, «Το Μουσείο είναι ένας μη κερδοσκοπικός θεσμός/οργανισμός στην υπηρεσία της κοινωνίας και της ανάπτυξής της, ανοιχτός στο κοινό. Ο οποίος αποκτά, συντηρεί, ερευνά, προβάλλει και εκθέτει την υλική και άυλη κληρονομιά της ανθρωπότητας και του περιβάλλοντός της με στόχο την εκπαίδευση, μελέτη και ψυχαγωγία» (Desvallées & Mairesse 2009: 89).

Στη χώρα μας με το νόμο 3028/2002 καθιερώθηκε ο εξής ορισμός: «Ως μουσείο νοείται, η υπηρεσία ή ο οργανισμός μη κερδοσκοπικού χαρακτήρα, με ή χωρίς ίδια νομική προσωπικότητα, που αποκτά, δέχεται, φυλάσσει, συντηρεί, καταγράφει, τεκμηριώνει, ερευνά, ερμηνεύει και κυρίως εκθέτει και προβάλλει στο κοινό συλλογές αρχαιολογικών, εθνολογικών και άλλων μαρτυριών του ανθρώπου και του περιβάλλοντός του με σκοπό τη μελέτη, την εκπαίδευση και την ψυχαγωγία. Ως μουσεία μπορούν να θεωρηθούν επίσης υπηρεσίες και οργανισμοί που έχουν παρεμφερείς σκοπούς και λειτουργίες, όπως είναι τα μουσεία ανοικτού χώρου» (Παπαιωάνου & Στεργιάκη 2013: 30).

2.3 Το Σύγχρονο Μουσείο

Οι κοινωνικές, πολιτικές, επιστημονικές, επιστημολογικές και πολιτισμικές αλλαγές που χαρακτηρίζουν τις σύγχρονες κοινωνίες, κυρίως από τα μέσα του 20ού αιώνα και

ιδιαίτερα τις τελευταίες δεκαετίες, έχουν δημιουργήσει νέο πλαίσιο για τα μουσεία. Ένας έντονος μουσειολογικός διάλογος και νέες πρακτικές έχουν αλλάξει και συνεχώς αλλάζουν τη μορφή και το χαρακτήρα των μουσείων στην εποχή μας. Τα σύγχρονα μουσεία επιδιώκουν να προσαρμόζονται στις νέες κοινωνικές συνθήκες, και μεταξύ άλλων, να αναπτύσσουν συνειδητή επικοινωνιακή πολιτική που μπορεί να τα καθιστά λειτουργικά, βιώσιμα αλλά και φιλικά προς το ευρύ κοινό. Βασικός σκοπός τους δεν είναι πλέον μόνο η προστασία και η προβολή του υλικού πολιτισμικού πλούτου, αλλά και η ουσιαστική επικοινωνία με το κοινό τους (Νάκου 2001: 124-125).

Το σύγχρονο μουσείο ενθαρρύνει την επικοινωνία, χρησιμοποιώντας νέα στυλ έκφρασης, σε αντίθεση με τα κλασσικά μουσειακά μοντέλα που στηρίζουν τη λειτουργική ιδέα των μουσείων. Επαναπροσδιορίζει έννοιες όπως, η αξία, η ερμηνεία, ο έλεγχος, η εξουσία και η αυθεντικότητα. Επιπλέον φαίνεται να αλλάζει η σχέση που έχουν τα μουσεία με τους ανθρώπους. Αυτό είναι εμφανές με την ευρύτερη προσέλευση κοινού διαφορετικών ομάδων και τη διαδραστική συμμετοχή τους. Τα μουσεία μπορούν επίσης να θεωρηθούν ότι έχουν ενεργό ρόλο στην αντιμετώπιση των διακρίσεων και των ανισοτήτων στην κοινωνία (McCall & Clive 2014: 22-23).

Το μουσείο συνδέεται με την κοινωνική πραγματικότητα μέσα στην οποία λειτουργεί, την ανάπτυξη της οποίας και εξυπηρετεί. Δεν είναι ιδιωτική υπόθεση, ακόμα και αν είναι ιδιωτικό ίδρυμα, εξακολουθεί να είναι άμεσα συνδεδεμένο με την ευρύτερη κοινωνική, πολιτική και πολιτισμική πραγματικότητα, η οποία καθορίζει τις μορφές, τους όρους και τους σκοπούς της λειτουργίας του. Ο ευρύς κοινωνικός ρόλος του διασύνδεει επιστημονικούς, εκπαιδευτικούς και ψυχαγωγικούς σκοπούς. Το περιεχόμενο του μουσείου αποτελείται από υλικές μαρτυρίες για τους ανθρώπους και το περιβάλλον τους. Τα αντικείμενα γίνονται αντιληπτά, προσεγγίζονται, παρουσιάζονται, ερμηνεύονται και κατανοούνται σε σχέση με πολύπλευρες κοινωνικές και πολιτισμικές διασυνδέσεις. Το περιεχόμενο των μουσείων, εν δυνάμει καλύπτει όλους τους χώρους της ανθρώπινης ζωής, γνώσης και εμπειρίας και επιτρέπει τη σύσταση ποικίλων διαφορετικών μουσείων, με διαφορετικό περιεχόμενο. Γενικά τα μουσεία στην εποχή μας λειτουργούν ως χώροι συνάντησης, διαλόγου και επικοινωνίας διαφόρων και διαφορετικών κοινωνικών και πολιτισμικών κόσμων, γι' αυτό και η φυσιογνωμία τους διαμορφώνεται με βάση την επικοινωνιακή πολιτική που ασκούν (Νάκου 2001: 126).

Κεφάλαιο 3

Το Κοινό του Μουσείου

Ο όρος «κοινό» (public) συνδέει τις δραστηριότητες του μουσείου με τους χρήστες του, ακόμη και με εκείνους στους οποίους απευθύνονται οι υπηρεσίες του αλλά δεν τις αξιοποιούν. Με τον όρο χρήστες εννοούμε φυσικά τους επισκέπτες που αποτελούν την κύρια μέριμνα του μουσείου, παραβλέποντας ότι δεν διαδραμάτιζαν πάντα τον κεντρικό ρόλο που τους αναγνωρίζει σήμερα το μουσείο, διότι υπάρχουν πολλά διαφορετικά είδη κοινού. Τα μουσεία ανοίχτηκαν σταδιακά στο ευρύ κοινό, ενώ αρχικά ήταν τόποι εκπαίδευσης καλλιτεχνών και απευθύνονταν μόνο στους μορφωμένους και στους διανοούμενους. Αυτό έστρεψε την προσοχή του προσωπικού των μουσείων προς όλους τους χρήστες επιθυμώντας την προσέλευση ευρύτερου κοινού. Άρχισαν να χρησιμοποιούνται νέες λέξεις στην περιγραφή του κοινού όπως : ευρύ κοινό, μη-κοινό, απόμακρο κοινό (distantpublic), άτομα με αναπηρία ή ευπαθείς ομάδες, παρατηρητές, καταναλωτές, ακροατήριο κτλ (Desvallées & Mairesse 2009: 81-82).

3.1 Προσεγγίζοντας Γενικά το Κοινό του Μουσείου

Σύμφωνα με την έρευνα «Μουσεία για ένα νέο αιώνα», της Αμερικανικής Ένωσης Μουσείων, οι συγγραφείς δέχονται ότι η εκπαίδευση αποτελεί τον πρωταρχικό στόχο των μουσείων και δίνεται υψηλή προτεραιότητα στην έρευνα για τους τρόπους με τους οποίους οι άνθρωποι μαθαίνουν στο μουσείο. Η έμφαση στο κοινό του μουσείου είναι απαραίτητη καθώς προσδιορίζει το γενικό πλαίσιο στο οποίο εστιάζονται οι μελέτες των μουσείων για το σχεδιασμό των εκθέσεών τους. Προφανώς και το θέμα του κοινού είναι περίπλοκο γιατί δεν απευθύνονται σε μια ομοιογενή ομάδα ανθρώπων αλλά σε αρκετές υποομάδες με διαφορετικά χαρακτηριστικά. Συγκεκριμένα διαχωρίζεται σε τρεις κατηγορίες:

1. Πραγματικό κοινό. Πρόκειται για το κοινό που επισκέπτεται σε πραγματικές συνθήκες το μουσείο και η σύνθεσή του ορίζεται από έρευνες μεγάλης κλίμακας μέσω στατιστικών στοιχείων.

2. Δυνητικό κοινό. Πρόκειται για το κοινό που έχει την πρόθεση να επισκεφτεί ένα μουσείο. Αυτό μπορεί να είναι ένας μεγάλος αριθμός ατόμων μιας περιοχής, μπορεί όμως να είναι και μια ομάδα ατόμων ειδικής κατηγορίας.
3. Στοχευμένο κοινό. Πρόκειται για ένα κοινό που λαμβάνεται υπόψη στο βασικό σχεδιασμό των προγραμμάτων ενός μουσείου. Η σύνθεσή του ορίζεται από ήδη υπάρχοντα στοιχεία πραγματικού ή δυνητικού κοινού (Miles 1985: 73).

Στις γενικές κατηγορίες του κοινού του μουσείου προσδιορίζονται υποομάδες που ταξινομούνται σε σχέση με:

- Το ειδικό ή γενικό ενδιαφέρον. Το ειδικό, αφορά ομάδες επιστημόνων που επισκέπτονται το μουσείο για κάποιον ερευνητικό λόγο και έχουν εξειδικευμένη γνώση. Το γενικό, αφορά κοινό που επισκέπτεται το μουσείο χωρίς κάποιον ιδιαίτερο λόγο.
- Την ηλικία. Περιλαμβάνει παιδιά που καθοδηγούνται (μεμονωμένα ή ομαδικά) είτε από γονείς είτε από δασκάλους ή από μουσειακούς υπαλλήλους που γνωρίζουν το αντικείμενο. Περιλαμβάνει επίσης, εφήβους οι οποίοι μπορούν να έχουν τη δυνατότητα επιλογής κάποιου από τα οπτικοακουστικά συστήματα του μουσείου. Επιπλέον ενήλικες και ηλικιωμένοι αποτελούν το κοινό του μουσείου, που καλείται να προσεγγίσει με διαφορετικούς τρόπους.
- Ιδιαιτερότητες. Αφορά σε άτομα με ειδικές ανάγκες με την προϋπόθεση ότι το μουσείο πρέπει να είναι ανοικτό για όλους. Αυτό σημαίνει άνετη πρόσβαση στους χώρους του μουσείου όσο αφορά στο πρακτικό κομμάτι της μετακίνησης, ειδικές εφαρμογές για άτομα που αντιμετωπίζουν προβλήματα όρασης ή κώφωσης, και τέλος ειδικές συνθήκες σε άτομα με νοητική στέρηση όπου η πρόσβαση στο μουσείο πραγματοποιείται με ειδικούς υπαλλήλους όπου εξηγούν και ζωντανεύουν τα εκθέματα.
- Πολιτισμικές διαφορές. Κάθε μουσείο οφείλει να ανταποκρίνεται στις ειδικές πολιτισμικές ανάγκες της χώρας την οποία παρουσιάζει, την εξέλιξή της και τις ανάγκες του πληθυσμού της (Ορφανίδου 2003: 56-57).

3.2 Προσεγγίζοντας τους Ηλικιωμένους στο Μουσείο

Οι κοινωνικές και πολιτισμικές αλλαγές, αλλά κυρίως οι τεχνολογικές εξελίξεις που σημειώθηκαν τις τελευταίες δεκαετίες στους τομείς της πληροφορίας και της

επικοινωνίας, όπως οι νέες μορφές ψηφιοποίησης (digitisation), το διαδίκτυο (Internet), οι μορφές διασκευής (remix), ανάμειξης (mashing) και χρήσης (sampling) διαφορετικών έργων, ενίσχυσαν τη ζήτηση εκ μέρους των πολιτών για πολιτιστικά αγαθά, πνευματικές δημιουργίες και νέες μορφές ψυχαγωγίας και τέρψης. Η δημογραφική γήρανση του πληθυσμού στον ανεπτυγμένο κόσμο προσδιόρισε μια νέα ομάδα ενεργών καταναλωτών, τα άτομα της τρίτης ηλικίας, που διαθέτουν εισόδημα αλλά και χρόνο να δαπανήσουν για την απόλαυση εμπειριών και συγκινήσεων μέσω της κατανάλωσης αγαθών και υπηρεσιών πολιτισμού και δημιουργίας (Λαζαρέτου 2014: 6).

Μαζί με την άνοδο του βιοτικού επιπέδου και την πρόοδο στην ιατρική τεχνολογία, το προσδόκιμο ζωής επιμηκύνεται (Hsieh 2010: 4831). Ταυτόχρονα έρχεται μια μεγάλη ποικιλία αλλαγών στην κοινωνία. Υπάρχει πλέον ένας μεγάλος πληθυσμός ηλικιωμένων που είναι ακόμα πολύ δραστήριοι, με διάθεση μάθησης. Τα μουσεία δημιουργούν νέα προγράμματα για να βοηθήσουν εκείνους που πάσχουν από ασθένειες ή εκείνους που θέλουν απλώς να εξερευνήσουν νέες ιδέες. Προσαρμόζουν τα εκθέματα και τους χώρους τους, ώστε να διευκολύνουν τους ηλικιωμένους σε πιθανά ζητήματα πρόσβασης και αναπτύσσουν συγκεκριμένα προγράμματα για ειδικές κατηγορίες ηλικιωμένων με θέματα μνήμης και για τους φροντιστές τους².

Οι έρευνες για τη δια βίου εκπαίδευση αλλά και οι μελέτες των μουσείων για προγράμματα ατόμων Τρίτης Ηλικίας αποκαλύπτουν ότι, οι ηλικιωμένοι σήμερα είναι πιο θετικοί στα νέα περιβάλλοντα και έχουν ισχυρότερο μαθησιακό ενθουσιασμό. Ωστόσο, δεν μπορούν να ανταπεξέλθουν σε περίπλοκες δραστηριότητες. Οι ηλικιωμένοι προτιμούν να συμμετέχουν σε δραστηριότητες που δεν έχουν την τυπική μορφή μάθησης, επιζητούν ακόμη και την ακούσια μάθηση. Όπως για παράδειγμα, μάθηση εκτός τυπικής τάξης, μέσω κάποιας δημιουργικής απασχόλησης ή παιχνιδιού. Επιπλέον τους αρέσει να συναναστρέφονται σε αυτές τις δραστηριότητες με ανθρώπους της οικογένειάς τους, τους φίλους τους, με άτομα με κοινά ενδιαφέροντα και ανάγκες με σκοπό να μοιραστούν την εμπειρία, ενισχύοντας την κοινωνικότητά τους, μέσα από αυτή την ομαδική δραστηριότητα (Hsieh 2010: 4833-4834).

Τα μουσεία διαθέτουν πολλές πληροφορίες. Αυτό σημαίνει ότι είναι ιδανικοί προορισμοί για τους ηλικιωμένους και έχουν τη δυνατότητα να προσφέρουν κάτι περισσότερο από

² B.R Howard & Associates. Στον ιστότοπο: «<https://www.brhoward.com/new-blog/what-role-do-museums-play-with-aging-adults>» [Προβολή: 10 Απριλίου 2020].

μια απλή εκπαιδευτική μέρα. Πολλά διαθέτουν προγράμματα που έχουν σχεδιαστεί για να βοηθήσουν τους ηλικιωμένους να παραμείνουν ενεργοί (Coates 2019). Έχουν συνεργασίες με θεσμικές δομές που ασχολούνται με ηλικιωμένους, προκειμένου να προσεγγίσουν ένα κοινό, που κατά τ' αλλά θα ήταν εξαιρετικά δύσκολο να επισκεφτεί το μουσείο μεμονωμένα. Προσπαθούν να προσδιορίσουν τις ανάγκες τους σε πρακτικό, ψυχολογικό, κοινωνικό και εκπαιδευτικό επίπεδο, έτσι ώστε να παραμερίσουν τα εμπόδια πρόσβασης στο μουσείο και να παρακινήσουν το ηλικιωμένο κοινό να συμμετάσχει στις καλλιτεχνικές δραστηριότητες και στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου (Hsieh 2010: 4834).

Κεφάλαιο 4

Η Ενεργός Γήρανση

Η γήρανση του πληθυσμού παγκοσμίως, σε συνδυασμό την αύξηση του προσδόκιμου και της ποιότητας της ζωής της Τρίτης Ηλικίας, δημιούργησε μια νέα κοινωνική ομάδα ηλικιωμένων. Η κοινωνική αυτή ομάδα ηλικιωμένων είναι δραστήρια, έχει όρεξη για μάθηση και μπορεί να προσφέρει στην κοινωνία. Άλλωστε ποιος δε χρειάζεται μια κοινωνία η οποία θα αξιοποιεί και θα έχει όφελος από τις ικανότητες των ηλικιωμένων της και στην οποία οι νεότερες γενιές θα μαθαίνουν από τις μεγαλύτερες. Στο κεφάλαιο αυτό θα επιχειρηθεί μία προσέγγιση της έννοια «Ενεργός Γήρανση» (active aging), καθώς και τα στατιστικά στοιχεία της γήρανσης, σε παγκόσμιο και ευρωπαϊκό επίπεδο.

4.1 Η Έννοια της Ενεργούς Γήρανσης

Ο Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας ορίζει την υγιή γήρανση, ως τη διαδικασία ανάπτυξης και διατήρησης της λειτουργικής ικανότητας που επιτρέπει την ευημερία σε μεγαλύτερη ηλικία. Η λειτουργική ικανότητα είναι αυτή που επιτρέπει στους ανθρώπους να είναι και να κάνουν οτιδήποτε έχει αξία για την ίδια τη ζωή τους. Αυτό περιλαμβάνει, την ικανότητα ενός ατόμου να καλύπτει τις βασικές του ανάγκες, να μαθαίνει, να παίρνει αποφάσεις για τη ζωή του, να έχει κινητικότητα, να δημιουργεί και να διατηρεί κοινωνικές σχέσεις συμβάλλοντας στην κοινωνία³.

Υπάρχουν πολλές προκλήσεις που συνδέονται με τη γήρανση του πληθυσμού. Μία από της σημαντικότερες είναι η υγεία των ηλικιωμένων ανθρώπων. Η εξασφάλιση καλύτερης υγείας για τους ανθρώπους της Τρίτης Ηλικίας επιτυγχάνεται σαφώς με καλύτερο τρόπο, όσο οι ίδιοι αποτελούν ενεργά μέλη της κοινωνίας. Η Ενεργός Γήρανση ξεκινά πριν και κατά τη διάρκεια της συνταξιοδότησης, με σκοπό τη σωματική άσκηση, τη διανοητική άσκηση αλλά και τη δια βίου μάθηση. Η ενεργός γήρανση μπορεί να είναι

³ Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας (World Health Organization). Στον ιστότοπο «<https://www.who.int/ageing/healthy-ageing/en/>» [Προβολή: 12 Δεκεμβρίου 2019].

το κλειδί για να μένει κάποιος ηλικιωμένος υγιής, τόσο σωματικά όσο και διανοητικά (Coates 2019).

Η πρόκληση της γήρανσης στη σύγχρονη εποχή δεν μπορεί να αντιμετωπιστεί αποτελεσματικά με παραδοσιακές πολιτικές, αλλά με νέες ιδέες, μεθόδους και επιστημονικά εργαλεία. Μια συνολική και συγχρόνως πολυπαραγοντική προσέγγιση του θέματος με συμμετοχή και των ίδιων των ηλικιωμένων θα οδηγούσε σε μια νέα θεώρηση, αναδεικνύοντας το γήρας, σε ευκαιρία αντί σε πρόβλημα (Πάσχος, Μαλλιαρού, & Μπαμίδης 2016: 13). Παράλληλά όμως, το γήρας συνοδεύεται από φυσιολογική φθορά που μπορεί να υποβαθμίσει την ποιότητα της ζωής των ηλικιωμένων. Αντιπροσωπευτικά παραδείγματα αυτής της φθοράς είναι, η αύξηση της αρτηριακής πίεσης, η οστεοπόρωση, οι διαταραχές στην καρδιακή και νεφρική λειτουργία, η προοδευτική εξασθένηση της ακοής, της όρασης, της όσφρησης, η εκδήλωση γηριατρικών συνδρομών όπως η άνοια και η κατάθλιψη (Πάσχος, Μαλλιαρού, & Μπαμίδης 2016: 16).

4.2 Στοιχεία γήρανσης πληθυσμού

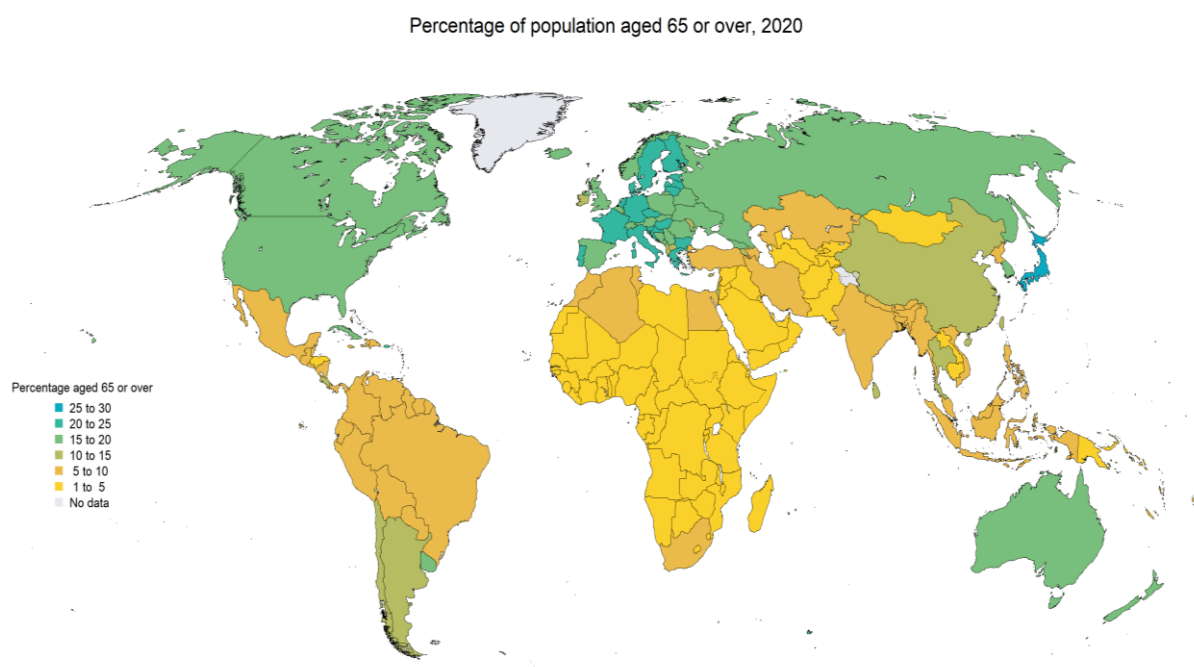
Ο πληθυσμός του κόσμου γηράσκει. Σχεδόν κάθε χώρα του κόσμου αντιμετωπίζει αύξηση του αριθμού και της αναλογίας των ηλικιωμένων ατόμων στον πληθυσμό της. Η γήρανση του πληθυσμού αποτελεί μία από τις σημαντικότερες κοινωνικές μεταβολές του εικοστού πρώτου αιώνα, με συνέπειες για όλους σχεδόν τους τομείς της κοινωνίας. Με αφορμή τη βελτίωση της λειτουργικότητας των ηλικιωμένων και κατ' επέκταση την ενεργό συμμετοχή τους στην κοινωνία αποτελεί πρόκληση, η ομαλή ενσωμάτωσή τους μέσω πολιτικών και κοινωνικών προγραμμάτων σε όλα τα επίπεδα. Κατά τις προσεχείς δεκαετίες πολλές χώρες του κόσμου ενδέχεται να αντιμετωπίσουν δημοσιονομικές πιέσεις σε σχέση με τα δημόσια συστήματα περίθαλψης και κοινωνικής προστασίας σε ένα αυξανόμενο πληθυσμό μεγαλύτερης ηλικίας⁴.

Ο όρος ηλικιωμένος αντιπροσωπεύει ανθρώπους άνω των 65 ετών, ενώ κατά άλλους άνω των 70 ετών. Σήμερα τα άτομα άνω των 65 ετών αντιπροσωπεύουν πάνω από 1/3 του πληθυσμού των ασθενών της πρωτοβάθμιας περίθαλψης. Οι υπέργηροι άνω των 85

⁴ Ηνωμένα Έθνη (United Nations). Στον ιστότοπο «<https://www.un.org/en/sections/issues-depth/ageing/>» [Προβολή: 13 Απριλίου 2020].

είναι επίσης μια ταχέως αυξανόμενη ομάδα με διπλάσια αύξηση σε σχέση με αυτή των ανθρώπων άνω των 65 και τετραπλάσια σε σχέση με τον γενικό πληθυσμό.

Σύμφωνα με τα στοιχεία του World Population Prospects: από το 2019, μέχρι το 2050, ένας στους έξι ανθρώπους στον κόσμο θα είναι άνω των 65 ετών (16%), από έναν στους έντεκα το 2019 (9%). Μέχρι το 2050, ένα στα τέσσερα άτομα που ζουν στην Ευρώπη και τη Βόρεια Αμερική θα μπορούσε να είναι ηλικίας 65 ετών και άνω. Το 2018, για πρώτη φορά στην ιστορία, άτομα ηλικίας 65 ετών και άνω ξεπέρασαν αριθμητικά το ποσοστό των παιδιών κάτω των πέντε ετών παγκοσμίως. Ο αριθμός των ατόμων ηλικίας 80 ετών και άνω αναμένεται να τριπλασιαστεί, από 143 εκατομμύρια το 2019 σε 426 εκατομμύρια το 2050⁵.



Εικόνα 1: Παγκόσμιος χάρτης με τα ποσοστά πληθυσμών άνω των 65 ετών
(Πηγή: www.population.un.org)

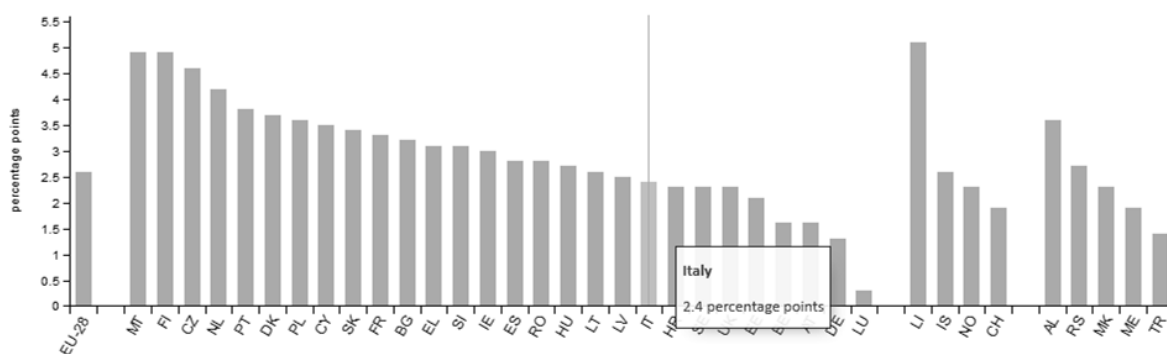
Η γήρανση του πληθυσμού εντός της Ευρωπαϊκής Ένωσης (ΕΕ) ενδέχεται να είναι θέμα μείζονος σημασίας κατά τις προσεχείς δεκαετίες. Τα συστηματικά χαμηλά ποσοστά γεννήσεων και το υψηλότερο προσδόκιμο ζωής μετασχηματίζουν τη σύνθεση της ηλικιακής πυραμίδας στην ΕΕ, με σημαντικότερη αλλαγή την ίσως μεγάλη μετάβαση προς έναν κατά πολύ γηραιότερο πληθυσμό, κάτι που είναι ήδη εμφανές σε αρκετά κράτη μέλη της ΕΕ.

⁵ Ibid.

Ως αποτέλεσμα, το ποσοστό των ατόμων σε ηλικία εργασίας στην ΕΕ συρρικνώνεται, ενώ ο σχετικός αριθμός των συνταξιούχων διευρύνεται. Το ποσοστό των ηλικιωμένων στο σύνολο του πληθυσμού θα αυξηθεί σημαντικά κατά τις επόμενες δεκαετίες, καθώς ένα μεγάλο ποσοστό της γενιάς της μεταπολεμικής έκρηξης γεννήσεων (baby-boom) φτάνει στο όριο συνταξιοδότησης. Αυτό, με τη σειρά του θα οδηγήσει σε αυξημένη επιβάρυνση για τα πρόσωπα που βρίσκονται σε ηλικία εργασίας, τα οποία θα πρέπει να αναλάβουν τις κοινωνικές δαπάνες που απαιτούνται από τη γήρανση του πληθυσμού για μια σειρά συναφών υπηρεσιών.

Το 2018, σχεδόν το ένα πέμπτο (19 %) του πληθυσμού της ΕΕ ήταν ηλικίας 65 ετών και άνω. Το ποσοστό των ατόμων ηλικίας 80 ετών και άνω θα διπλασιαστεί έως το 2100 και θα φθάσει το 14,6 % του συνολικού πληθυσμού⁶.

Increase in the share of the population aged 65 years or over between 2008 and 2018



Διάγραμμα 1: Ποσοστά αύξησης της γήρανσης στην Ε.Ε μεταξύ 2008-2018
(Πηγή: www.ec.europa.eu)

Ο πληθυσμός της ΕΕ το 2015 ήταν 508,5 εκατομμύρια με τους άνω των 65 ετών να αντιπροσωπεύουν το 20% του πληθυσμού, με το μεγαλύτερο ποσοστό να το κατέχουν η Ιταλία 21,7%, η Γερμανία 21% και η Ελλάδα 20,9%, με την τελευταία να αυξάνει ακόμα περισσότερο τα ποσοστά της. Οι αριθμοί φανερώνουν την ανάγκη για ειδικευμένη αντιμετώπιση του πληθυσμού που γερνά με στόχο την πρόληψη, την βελτίωση της ποιότητας της ζωής μέσω θεραπευτικών παρεμβάσεων με σκοπό την αυτονομία⁷.

⁶ Ευρωπαϊκή Ένωση (European Commission). Στον ιστότοπο «https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Population_structure_and_ageing» [Προβολή: 12 Δεκεμβρίου 2019].

⁷ Ηλεκτρονική έκδοση της εφημερίδας «Πρώτο Θέμα». Στον ιστότοπο «<https://www.protothema.gr/greece/article/930299/i-ellada-mesa-sta-tria-kрати-me-ton-upsilotero-deikti-giransis-stin-ee/>» [Προβολή: 10 Δεκεμβρίου 2019].

Κεφάλαιο 5

Καλές Πρακτικές: Τα Μουσεία και η Συμβολή τους στην Ενεργό Γήρανση

Τα μουσεία προσαρμόζοντας τον ρόλο τους στις σύγχρονες κοινωνικές και οικονομικές συνθήκες, προσπαθούν να συμβάλλουν ως φορείς ευζωίας για τους ανθρώπους της Τρίτης Ηλικίας. Σε πολλά μουσεία ανά τον κόσμο εφαρμόζονται προγράμματα τέχνης ηλικιωμένων αλλά και προγράμματα που αφορούν συγκεκριμένες ομάδες ηλικιωμένων με προβλήματα σωματικής ή πνευματικής υγείας. Παρακάτω παρουσιάζονται μέσω μελετών αλλά και καλών πρακτικών των μουσείων, τρόποι προσέγγισης ηλικιωμένων στα μουσεία, εμπόδια που καλούνται να λύσουν οι πολιτιστικοί οργανισμοί αλλά και σημαντικά αποτελέσματα από την επαφή των ηλικιωμένων με τις τέχνες.

5.1 Το Μουσείο Μοντέρνας Τέχνης της Νέας Υόρκης (MoMA)

Το Μουσείο Μοντέρνας Τέχνης της Νέας Υόρκης παρουσίασε το πρόγραμμα Prime Time, το οποίο ήταν ένα πρωτοπόρο και πολυετές έργο έρευνας και ανάπτυξης. Σε αυτό επανεξετάστηκε πώς τα μουσεία και οι πολιτιστικοί οργανισμοί μπορούν να υποστηρίξουν ένα ικανοποιητικό πρόγραμμα στο πλαίσιο της ενεργούς γήρανσης, το οποίο να στηρίζεται στη δημιουργικότητα, την περιέργεια, την κοινωνικότητα και τη δια βίου μάθηση. Η Francesca Rosenberg, Διευθύντρια Προγραμμάτων Κοινοτικής Πρόσβασης και Εκπαίδευσης στο MoMA, περιγράφει πόσο σημαντικό ήταν το μουσείο να κατανοήσει αυτό το κοινό, για να μπορέσει να σχεδιάσει δραστηριότητες που ταιριάζουν στις ανάγκες του. Κατά τα αρχικά στάδια του έργου, το μουσείο συγκέντρωσε μια ομάδα ατόμων ηλικίας από 61 έως 94 ετών. Μέσω γραπτών αξιολογήσεων είχε σκοπό να προσδιορίσει τα είδη των εμπειριών που αναζητούν αυτά τα άτομα στα μουσεία (Coates 2019).



Εικόνα 2: Πρόγραμμα τέχνης ηλικιωμένων στο MoMA (Πηγή: www.moma.org)

Λαμβάνοντας υπόψη τα στοιχεία των γραπτών αξιολογήσεων της έρευνας, το έργο Prime Time προσεγγίζει τα προγράμματά του με έναν συγκεκριμένο τρόπο. Αρχικά, σύμφωνα με τη Rosenberg υπάρχουν κάποιοι μύθοι που πρέπει να αποσαφηνιστούν στην προσπάθεια σχεδιασμού των προγραμμάτων του μουσείου. Αναφέρονται τρεις μύθοι σχετικά με τους ηλικιωμένους:

- Ο πρώτος μύθος είναι ότι οι ηλικιωμένοι αποτελούν μια ομοιόμορφη ηλικιακή ομάδα. Στην πραγματικότητα μάλλον παρουσιάζουν τη μεγαλύτερη ποικιλομορφία από οποιαδήποτε άλλη ηλικιακή ομάδα. Η μοναδικότητα του καθένα προσδιορίζεται στο πέρασμα του χρόνου, από το γεγονός ότι οι άνθρωποι μαθαίνουν διαφορετικά πράγματα, αντιμετωπίζουν διαφορετικές καταστάσεις και αντιδρούν διαφορετικά στις ευκαιρίες που τους δίνονται στη ζωή τους. Επιπλέον τα χρόνια ζωής του κάθε ανθρώπου επιδρούν διαφορετικά στην προσωπικότητά του. Για τον λόγο αυτό, κάποιοι άνθρωποι φαίνονται γερασμένοι στα 65 τους χρόνια ενώ κάποιοι άλλοι νεώτεροι σε πολύ μεγαλύτερη ηλικία.
- Ο δεύτερος μύθος αφορά στη μη καλή κατάσταση υγείας των ηλικιωμένων. Εκτιμάται ότι, μόνο ένα μικρό ποσοστό ατόμων της ηλικίας των 65 ετών χρήζει

μόνιμης ιατροφαρμακευτικής περίθαλψης και διαμονής σε θεσμικές δομές (π.χ. νοσοκομεία κ.α.). Ακόμη και σε ηλικία 85 ετών και άνω το ποσοστό αυτών των ατόμων δεν ξεπερνάει το 10%. Επιπλέον, εκτιμάται ότι είναι πολύ πιο υγιείς από τις προηγούμενες γενιές.

- Ο τρίτος μύθος σχετικά με τους ηλικιωμένους είναι η δύσκολη οικονομική τους κατάσταση. Στις μέρες μας όμως οι ηλικιωμένοι όχι μόνο είναι υγιείς αλλά είναι επίσης και πλουσιότεροι. Στο πλαίσιο της ποικιλομορφίας, όπως έχουμε προαναφέρει της συγκεκριμένης ηλικιακής ομάδας, πρέπει να επισημανθεί ότι υπάρχει ένα ποσοστό ηλικιωμένων που ζει κάτω από το όριο της φτώχειας, όμως το 2017 για παράδειγμα, στην Αμερική τα άτομα άνω των 50 ετών έλεγχαν περίπου το 70% του διαθέσιμου εισοδήματος. Στατιστικά προβλέπεται ότι κατά τον 21ο αιώνα τα άτομα των 65 ετών και άνω θα είναι η ταχύτερα αναπτυσσόμενη καταναλωτική ομάδα. Χαρακτηριστικό φαίνεται να είναι το μήνυμα που προέκυψε από εταιρεία μόδας προκειμένου να προσεγγίσει το κοινό των ηλικιωμένων, που αναφέρει: «Το παλιό είναι το νέο μαύρο» (Rosenberg 2016).

Έχοντας λάβει υπόψη τα παραπάνω, το MoMA ανέπτυξε το πρόγραμμα Prime Time με σκοπό την αύξηση συμμετοχής των ατόμων μεγαλύτερης ηλικίας. Όπως προαναφέρθηκε αρχικά, σκοπός ήταν μέσα από την έρευνα να προσεγγίσουν την τρέχουσα σκέψη και τις τάσεις στον τομέα της γήρανσης. Τα βασικά ζητήματα της έρευνας εστιάζονται σε συγκεκριμένα σημεία:

- Η κοινωνική απομόνωση είναι μια πρόκληση. Οι ηλικιωμένοι έχουν μικρότερες πιθανότητες να εργαστούν, να παντρευτούν ή να συγκατοικήσουν, με αποτέλεσμα να περνούν περισσότερο χρόνο μόνοι σε σχέση με άλλες ηλικιακές ομάδες.
- Φαίνεται να προτιμούν στον ελεύθερο χρόνο τους να συμμετέχουν σε κοινωνικές δραστηριότητες. Γνωρίζοντας αυτό, έκπληξη προκαλεί το γεγονός ότι ένα πολύ μικρό ποσοστό της τάξεως του 3% στη Νέα Υόρκη για παράδειγμα, εντάσσονται σε κέντρα ηλικιωμένων.
- Εντοπίζεται μεγάλη δυσκολία στη προσέγγιση της συγκεκριμένης ομάδας, καθώς οι επισκέψεις σε μουσεία και άλλες πολιτιστικές εκδηλώσεις πραγματοποιούνται μόνο μέσω θεσμικών δομών φροντίδας και απασχόλησης ηλικιωμένων. Γι αυτό

το λόγο, στην έρευνα του MoMA λήφθηκε υπόψη μεγάλος αριθμός καινοτόμων προγραμμάτων και μελετών διεθνώς, που ασχολήθηκαν με τις δραστηριότητες των ηλικιωμένων σε πολιτιστικά δρώμενα.

- Διαπιστώθηκε επιπλέον, ότι οι σημερινοί ηλικιωμένοι είναι περισσότερο μορφωμένοι από τις προηγούμενες γενιές και επιπλέον έχουν την επιθυμία να συνεχίζουν να μαθαίνουν μέσα από ψυχαγωγικές δραστηριότητες μάθησης.

Στο πλαίσιο της έρευνας δημιουργήθηκε, όπως προαναφέρθηκε, μια ομάδα ατόμων από τη Νέα Υόρκη, ηλικίας 61 έως 94 ετών, η οποία παρακολούθησε τα ήδη υπάρχοντα προγράμματα ενηλίκων, με σκοπό την αξιολόγησή τους από τη δική τους οπτική. Μέσω ερωτηματολογίων συγκεκριμένων ομάδων και καταγεγραμμένων συνεντεύξεων συγκεντρώθηκε υλικό που υποδείκνυε το είδος των εμπειριών που αναζητά η συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα από την επίσκεψή της σ' ένα μουσείο. Σε γενικές γραμμές επιζητούν εμπειρίες οι οποίες, α) είναι ελκυστικές για τους ηλικιωμένους, β) έχουν κοινωνική διάσταση, γ) προορίζονται αποκλειστικά για εκείνους και δ) είναι τακτά προγραμματισμένες. Ενώ ως εμπόδια για τη συμμετοχή τους σε τέτοιες δράσεις θεωρούνται, τα οικονομικά, τα φυσικά, η πληροφόρηση και η γενική στάση των πολιτιστικών δομών απέναντι στη συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα.

Ενδεικτικά αναφέρουμε μερικές απαντήσεις μελών της συγκεκριμένης ομάδας του Prime Time, σχετικά με τις εμπειρίες τους στο μουσείο:

- *(Γυναίκα) Εργαζόμουν σε όλη μου τη ζωή, μεγάλωσα 3 παιδιά, δημιούργησα μια επιχείρηση και ποτέ δε μπόρεσα να επισκεφτώ ένα μουσείο. Η άνεση της συνταξιοδότησης και η εμπειρία να είσαι ωριμότερος προκαλούν αυτή την επιθυμία για την επίσκεψη σε ένα μουσείο.*

- *(Ανδρας) Ένα από τα πράγματα που μου αρέσει να κάνω, είναι να μελετώ τα έργα ζωγραφικής, να καταλαβαίνω τη σύνθεση και να απολαμβάνω τη διάθεση που δημιουργείται μέσα από αυτή την εμπειρία.*

- *(Γυναίκα) Μου άρεσε πολύ να κάνω κολάζ με μικρά κομμάτια πανιού. Ήταν ένα θαυμάσιο συναίσθημα να έχω κάτι δικό μου στον τοίχο ενός μουσείου στο οποίο πηγαίνω εδώ και χρόνια. Ποτέ δεν πίστευα ότι θα συμβεί αυτό. Για μένα, στα 93 μου χρόνια, ήταν μια έκπληξη να μου συμβεί.*

- *(Γυναίκα) Ήμουν τόσο ευπρόσδεκτη και ένιωσα τόσο επιθυμητή στο χώρο του*

μουσείου. Είμαστε συνηθισμένοι να είμαστε αόρατοι. Η συνέχιση της μάθησης είναι πολύ σημαντική. Εξισώνει τα πάντα.

- (Γυναίκα) Πέρασα εκείνη την ημέρα πολύ καλά και φεύγοντας από το μουσείο διαπίστωσα ότι είχα περισσότερη αυτοπεποίθηση από ότι όταν έφτασα στο μουσείο. Αυτό είναι πολύ σημαντικό. Υπάρχουν τόσα πολλά να μάθει κάποιος σε ένα μουσείο, κάθε μέρα είναι μοναδική, και αυτή είναι η ελπίδα μου, να μένω ξύπνια και να συνεχίζω να μαθαίνω (Rosenberg 2016).

Στην προσπάθεια δημιουργίας προγραμμάτων για ηλικιωμένους και λαμβάνοντας υπόψη μαρτυρίες, όπως οι ανωτέρω, έγινε μια προσέγγιση εστιάζοντας σε τρία βασικά σημεία:

1. Το μουσείο εργάζεται για να εξασφαλίσει ότι όλα τα τμήματα είναι φιλόξενα, άνετα και προσβάσιμα. Αυτό αποτελεί βασικό στόχο ολόκληρης της ομάδας του μουσείου που αποτελείται από τους εμφανείς εκπροσώπους όλων των τμημάτων του μουσείου, αλλά και αυτούς που δεν είναι ορατοί, όπως οι επιμελητές, οι σχεδιαστές και η ομάδα των ψηφιακών μέσων.
2. Το μουσείο πρέπει να εξασφαλίσει τη συνεργασία με θεσμικές δομές που προσφέρουν προγράμματα δραστηριοτήτων σε ηλικιωμένους, οι οποίοι θα ήταν απίθανο να επισκεφτούν ένα μουσείο.
3. Τα προγράμματα του MoMA δεν έχουν σκοπό την τυπική συμμετοχή των ηλικιωμένων, αλλά βασικός σκοπός τους είναι να τονώσουν τη φυσική παρουσία των ατόμων αυτών και να ενισχύσουν τις φωνές τους. Επιπλέον, για τους ηλικιωμένους που δεν έχουν την δυνατότητα να βγουν από τα σπίτια τους, τα προγράμματα προσφέρονται διαδικτυακά μέσω συνεργασίας με το Virtual Senior Center (περιγράφεται στο Κεφάλαιο 9).



Εικόνα 3: Πρόγραμμα τέχνης ηλικιωμένων Prime Time (Πηγή: www.moma.org)

5.1.1 Συνεργασίες του MoMA με θεσμικές δομές ηλικιωμένων

Μια από τις συνεργασίες του MoMA αναφέρεται με το κέντρο διαβίωσης Martha Stewart. Περιλαμβάνει το πρόγραμμα κοινωνικής συνταγογράφησης για ηλικιωμένους με κατάθλιψη ή με κίνδυνο κοινωνικής απομόνωσης. Μέσα από αυτή την εταιρική σχέση, οι γιατροί και οι κοινωνικοί λειτουργοί γράφουν μια συνταγή για ένα πρόγραμμα τέχνης στο MoMA, όπως θα έκαναν και για μια φαρμακευτική αγωγή.

Μια επιπλέον συνεργασία είναι αυτή με τον Sage, τον μεγαλύτερο και παλαιότερο οργανισμό της χώρας, που εδρεύει στη Νέα Υόρκη και που έχει ως σκοπό τη βελτίωση της ζωής των ηλικιωμένων της ΛΟΑΤ (λεσβιών, ομοφυλόφιλων, αμφιφυλόφιλων, τρανσέξουαλ) κοινότητας (MAP & SAGE 2017). Η συνεργασία αυτή περιλαμβάνει μια σύμπραξη μεταξύ του MoMA και των καλλιτεχνών της κοινότητας με σκοπό τη δημιουργία μιας έκθεσης στο χώρο του Μουσείου, ανοιχτή στο ευρύ κοινό.



Εικόνα 4: Δημιουργικό εργαστήριο ηλικιωμένων στο MoMA (Πηγή: www.moma.org)

Άλλος ένας θεσμικός φορέας όπου συνεργάζεται το MoMA είναι ο Brooklyn Parkinson Group (BPG). Η αποστολή του BPG είναι να εμπλουτίσει θετικά τη ζωή των ατόμων με Parkinson και των οικογενειών τους, παρέχοντας μαθήματα βασισμένα στην τέχνη, όπως ο χορός και το τραγούδι καθώς και με προγράμματα άσκησης που σχεδιάζονται για τη συγκεκριμένη κοινότητα⁸. Οι δραστηριότητες που υποστηρίζονται από την BPG ασχολούνται με το μυαλό, το σώμα και το πνεύμα και ενθαρρύνουν τα άτομα με τη νόσο του Parkinson να παραμείνουν ενεργά μέσα στην κοινότητά τους. Στο πλαίσιο αυτών των δραστηριοτήτων το MoMA και ο BPG πραγματοποίησαν μια συνεργασία μέσω μιας παράστασης χορού, εμπνευσμένη από την έκθεση «Henri Matisse: The Cut-Outs».

Ένα ακόμη πρωτοποριακό πρόγραμμα του MoMA ήταν το Act Your Age. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα που εφαρμόστηκε μεταξύ διαφορετικών γενεών. Σκοπός του ήταν να φέρει τους έφηβους και τους ηλικιωμένους μαζί, για να μάθουν την τέχνη της φωτογραφίας και την τέχνη της ερμηνείας, διδάσκοντας ο ένας τον άλλον.

Η δύναμη του Prime Time, σύμφωνα με όσα προαναφέρθηκαν, είναι ότι αναγνωρίζει την ποικιλομορφία των ατόμων της Τρίτης Ηλικίας. Τα προγράμματα δεν μπορούν να ταιριάζουν σε όλους. Γι' αυτό το λόγο προσφέρονται δράσεις με διαφορετικά ενδιαφέροντα, προκειμένου να μπορούν να καλύψουν τις ανάγκες, το είδος της μάθησης αλλά και τις ιδιαιτερότητες της κάθε ομάδας. Προβολές ταινιών, περίπατοι στους εξωτερικούς χώρους των μουσείων, διαλέξεις και πολλά άλλα περιλαμβάνονται στις δραστηριότητες του μουσείου για τους ηλικιωμένους (Rosenberg 2016).

⁸ Brooklyn Parkinson Group (BPG). Στον ιστότοπο: «https://www.catchafire.org/organizations/brooklyn-parkinson-group_690» [Προβολή: 10 Απριλίου 2020].

5.1.2 Το Πρόγραμμα Αλτσχάιμερ (Alzheimer) του MoMA

Το Πρόγραμμα Αλτσχάιμερ του MoMA ήταν η επέκταση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων του μουσείου για άτομα που ζουν με τη νόσο του Αλτσχάιμερ και άλλες μορφές άνοιας, καθώς και τους συνεργάτες φροντίδας τους⁹.

Το MoMA έχοντας προτεραιότητα την πρόσβαση σε όλους τους επισκέπτες, θέλησε να απευθυνθεί, με μια ποικιλία προγραμμάτων και υπηρεσιών, σε πιο ιδιαίτερα κοινά. Μέσα από τα εκπαιδευτικά προγράμματα, κάθε χρόνο το μουσείο εξυπηρετεί πάνω από 10.000 άτομα που έχουν φυσικές, μαθησιακές, συναισθηματικές, αναπτυξιακές ή δυσκολίες κοινωνικής συμπεριφοράς. Εντυπωσιακός είναι αριθμός των ατόμων που πάσχουν από τη νόσο του Αλτσχάιμερ, και συγκεκριμένα μόνο στις Ηνωμένες Πολιτείες ζούνε πάνω από πέντε εκατομμύρια άνθρωποι με αυτή τη νόσο, αριθμός που διπλασιάστηκε από το 1980 και αναμένεται να φτάσει τα 16 εκατομμύρια μέχρι το 2050. Το MoMA που είναι ένα από τα πρώτα μουσεία παγκοσμίως που ασχολήθηκαν με το συγκεκριμένο κοινό, αποφάσισε το 2006 να αναπτύξει ένα πρόγραμμα για αυτούς. Σκοπός ήταν να συμβάλει στη βελτίωση της ποιότητας της ζωής ανθρώπων με Αλτσχάιμερ και να τα βοηθήσει να παραμείνουν ενεργοί πολίτες¹⁰.



Εικόνα 5: Πρόγραμμα τέχνης ηλικιωμένων στο MoMA (Πηγή: www.nytimes.com)

⁹ Το Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης (The Museum of Modern Art). Στον ιστότοπο: «<https://www.moma.org/visit/accessibility/meetme/resources/#history>» [Προβολή: 10 Δεκεμβρίου 2019].

¹⁰ Ibid.

Οι δράσεις του MoMA για άτομα με άνοια και τους φροντιστές τους, περιλαμβάνουν προγράμματα ειδικά σχεδιασμένα σύμφωνα με τις ανάγκες ομάδων που προέρχονται από οργανώσεις φροντίδας ανθρώπων με άνοια, όπως εγκαταστάσεις διαβίωσης, νοσοκομεία και κέντρα φροντίδας. Τα προγράμματα αυτά περιλαμβάνουν ζωντανές συζητήσεις, που αφορούν σε έργα τέχνης και λαμβάνουν χώρα στο μουσείο ή και εκτός του χώρου του μουσείου. Πιο συγκεκριμένα, στο πρόγραμμα του μουσείου περιλαμβάνεται, το «Συνάντησέ με στο MoMA» (Meet Me at MoMA), ένα μηνιαίο διαδραστικό πρόγραμμα συζήτησης στο χώρο της γκαλερί του μουσείου, για άτομα με άνοια και τους φροντιστές τους. Το κατάλληλα καταρτισμένο προσωπικό των μουσείων υποστηρίζει και διευκολύνει τις συγκεκριμένες δράσεις με σκοπό την κοινωνικοποίηση των γηραιότερων ανθρώπων που υποφέρουν από κατάθλιψη και μοναξιά¹¹.

Χωρίς επίσημη αξιολόγηση, οι καλύτερες ενδείξεις για την επίδραση του προγράμματος στους συμμετέχοντες είναι αυτή που δίνεται από τους φροντιστές τους. Μιλούν για το πώς παρατηρούν αλλαγές στους ανθρώπους που φροντίζουν και θεωρείται ότι μαζί τους οι συμμετέχοντες είναι πιο αφοσιωμένοι και συγκεντρωμένοι. Οι φροντιστές έχουν περιγράψει το πρόγραμμα ως μια καταπληκτική ευκαιρία να κάνουν κάτι καινούργιο μαζί. Στα συγκεκριμένα προγράμματα οι πάσχοντες από Αλτσχάιμερ αισθάνονται άνετα και δεν χρειάζεται να σκεφτούν την κατάσταση της υγείας τους. Συζητούν για το πόσο ωραίο είναι που μπορούν να συναναστραφούν με άλλους ανθρώπους με κοινά ενδιαφέροντα που μοιράζονται αναμνήσεις και εμπειρίες (Adams 2011: 10).

5.2 Τα Μουσεία της Λίβερπουλ και το Πρόγραμμα «Το Σπίτι των Αναμνήσεων» (House of Memories)

Το «Το σπίτι των Αναμνήσεων» είναι ένα πρωτοποριακό πρόγραμμα ενημέρωσης και εκπαίδευσης σχετικά με τη νόσο της άνοιας, που ανέπτυξε το δίκτυο των Μουσείων της Λίβερπουλ. Σκοπό έχει την εκπαίδευση, την κατάρτιση, την εύρεση πόρων και τη δημιουργία εκπαιδευτικών μουσειακών δραστηριοτήτων για τους επαγγελματίες υγείας, τους φροντιστές αλλά και για τους ίδιους τους πάσχοντες από άνοια¹². Η Carol Rogers, που ηγείται του έργου «Το Σπίτι των Αναμνήσεων», αναφέρεται στο μοναδικό

¹¹ Ibid.

¹² Το Σπίτι των Αναμνήσεων (House of Memories). Στον ιστότοπο: <<https://houseofmemories.co.uk/about-us/>> [Προβολή: 10 Απριλίου 2020].

ρόλο κοινωνικής φροντίδας που μπορούν να διαδραματίσουν τα μουσεία, ως χώροι συγκέντρωσης κοινού και ταυτόχρονα «αποθήκες συλλογικών μνημών».

«Το Σπίτι των Αναμνήσεων» ήταν πραγματικά ένα αρκετά ξεχωριστό και πρωτότυπο πρόγραμμα. Ξεκίνησε το 2012 και αποτέλεσε το πρώτο πρόγραμμα μουσείου που προτεραιότητα είχε την υποστήριξη των φροντιστών υγείας ατόμων με άνοια καθώς και των οικογενειών τους με διαφορετικό τρόπο. Βασικά εργαλεία του προγράμματος ήταν οι συλλογές των μουσείου της Λίβερπουλ και ο τόπος διεξαγωγής του. Η Carol Rogers υποστηρίζει πως όσο υπέροχες κι αν είναι οι συλλογές των μουσείων δεν έχουν κανένα απολύτως νόημα αν δεν καλύπτουν τις ανάγκες του κοινού. Γι' αυτό, σκοπός είναι να δημιουργούνται οι κατάλληλοι σύνδεσμοι μεταξύ κοινού και μουσείου προκειμένου να ενισχύονται τα προγράμματα που αφορούν στους ηλικιωμένους με προβλήματα άνοιας αλλά και να εντοπίζονται δυσκολίες που δυσχεραίνουν αυτά. Η άνοια ήταν ένας τομέας που πραγματικά σχετίζεται με το μουσείο καθώς μια από τις ευθύνες του είναι να φροντίζει και να διατηρεί αναμνήσεις. Τα μουσεία φιλοξενούν εκθέματα που διατηρούνται και συντηρούνται για πολλές χιλιάδες χρόνια. Τα περισσότερα μουσεία της Λίβερπουλ περιλαμβάνουν επίσης συλλογές κοινωνικής ιστορίας μεταγενέστερων χρόνων με πολλές πληροφορίες.

Το πρόγραμμα έχει ως ορόσημο τη δεκαετία του 1920 και προοδευτικά φτάνει ως σήμερα. Το βασικό στάδιο είναι η εκπαίδευση και η δυνατότητα διασύνδεσης των μουσείων με επαγγελματίες υγείας αλλά και οικογενειακούς φροντιστές ατόμων με άνοια. Για να επιτευχθεί αυτό διοργανώνει διαδραστικές μέρες κατάρτισης, όπου καλούνται άτομα στο μουσείο προκειμένου να ενημερωθούν για την καθημερινότητα των ανθρώπων που ζουν με άνοια αλλά και για τα οφέλη αυτών μέσα από τις, αποκλειστικές γι' αυτούς δραστηριότητες, που διοργανώνουν τα μουσεία. Στο πλαίσιο αυτό εξετάζεται πως θα αναπτυχθούν «Οδηγοί Μνήμης» (Memory Guides) και «Διαδρομές Μνήμης» (Memory Walks), που θα έχουν τη δυνατότητα να εφαρμόζονται σε κάθε μουσείο. Η συνεργασία με θεσμικές δομές που ασχολούνται με ανθρώπους με άνοια ήταν απαραίτητη προκειμένου να κατανοήσουν πλήρως τις πραγματικές ανάγκες αυτών των ατόμων. Η φιλοδοξία, δεν ήταν απλώς να δημιουργηθεί ένα μικρό πρόγραμμα για την οργάνωση του μουσείου, ήταν να εξελιχθεί σε ένα πρόγραμμα που θα μπορούσε να λειτουργήσει σε οποιοδήποτε μουσείο σε ολόκληρο το Ηνωμένο

Βασίλειο και να βοηθήσει αποτελεσματικά το συγκεκριμένο κοινό. Για το λόγο αυτό δημιουργήθηκαν οι περιβόητες «Αποσκευές Μνήμης»(The Memory Suitcases)¹³.

Οι «Αποσκευές Μνήμης» μοιάζουν με μίνι μουσεία, περιλαμβάνουν αντικείμενα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν και να συνδεθούν με τους ανθρώπους. Μερικές φορές είναι αντικείμενα πολυαισθητηριακά που διεγείρουν τις αισθήσεις. Σκοπός είναι η ενδυνάμωση των αισθήσεων της όσφρησης, της ακοής, της αφής, της γεύσης και η ανάκληση μνημών για τους ανθρώπους με άνοια. Οι φροντιστές εκπαιδεύονται για το πως μπορούν να διαχειριστούν μια «Αποσκευή Μνήμης» μέσω της συνομιλίας αλλά και της διάδρασης των αντικειμένων, με τους πάσχοντες από άνοια. Τέτοιες δραστηριότητες όπως, οι βαλίτσες-kits, τα μουσειολεωφορεία, οι μουσειοσκηνές, τα μουσειοτραίνα και οι μουσειοβαλίτσες, για πρώτη φορά εφαρμόστηκαν με επιτυχία πριν τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο στις ΗΠΑ (Χαρακτηριστικό είναι το μουσείο Guggenheim της Νέας Υόρκης, όπου τα εκθέματα είναι τοποθετημένα σε ράμπες και η μουσειακή διαδρομή είναι σπειροειδής) και επεκτάθηκαν στη Σουηδία (Ορφανίδου 2003: 47-48).



Εικόνα 6: Πρόγραμμα Τέχνης ηλικιωμένων «Το Σπίτι των Αναμνήσεων»
(Πηγή: www.houseofmemories.co.uk)

Το δίκτυο των μουσείων της Λίβερπουλ διαθέτει 30 «Αποσκευές Μνήμης». Μερικές από αυτές δημιουργήθηκαν με τη συνεργασία κοινοτήτων όπως: «Αναμνήσεις από την Αφρική και την Καραϊβική», «Οι ένοπλες δυνάμεις πεζικού και ναυτικού», «Οι αναμνήσεις της εβραϊκής κοινότητας της Λίβερπουλ», «Αναμνήσεις μέσω μεταφοράς

¹³ Ibid.

της Λίβερπουλ», «Οι κήποι της Λίβερπουλ» κ. ά.¹⁴. Κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης οι εκπαιδευτές και οι φροντιστές ατόμων με άνοια μπορούν να δανειστούν δωρεάν μια «Αποσκευή Μνήμης» και να τη χρησιμοποιήσουν σε γειτονίες, κέντρα περίθαλψης ή ακόμη και στο σπίτι τους προκειμένου να αντιληφθούν τη λειτουργία της καθώς και να παρατηρήσουν τις επιπτώσεις της στους πάσχοντες.

Τα οφέλη του προγράμματος «Το σπίτι των Αναμνήσεων», για τους εκπαιδευτές, τους φροντιστές αλλά και τους πάσχοντες εντοπίζονται στα παρακάτω:

- Αύξηση της ευαισθητοποίησης και της κατανόησης της άνοιας.
- Ανάπτυξη των δεξιοτήτων της ακρόασης, της επικοινωνίας και της ενσυναίσθησης.
- Ανάπτυξη της κριτικής ικανότητας.
- Εμπιστοσύνη στην προσπάθεια νέων πρακτικών αντιμετώπισης της άνοιας.
- Βελτίωση στο επίπεδο γνώσεων αλλά και στη μνήμη των ατόμων με άνοια.
- Εκτίμηση στη δημιουργική και διαδραστική κατάρτιση γνώσεων.
- Αποτελεσματική συσχέτιση του ρόλου του μουσείου στην περίθαλψη της άνοιας (Hamblin & Harper 1998: 18)

5.3 Το Μουσείο Horniman και το Πρόγραμμα «Επικοινωνώντας Μέσω των Αντικειμένων» (Communicating Through Objects)

Το 2013 το μουσείο Horniman του Λονδίνου σε συνεργασία με την Ένωση Εγκεφαλικού Επεισοδίου δημιούργησαν το πρόγραμμα «Επικοινωνώντας μέσω των αντικειμένων» (Communicating Through Objects), στο πλαίσιο μιας σειράς δραστηριοτήτων για να βοηθήσουν άτομα που έχουν υποστεί εγκεφαλικό επεισόδιο και έχουν αναπτύξει προβλήματα επικοινωνίας¹⁵.

Το πρόγραμμα περιλαμβάνει ένα ευρύ φάσμα δραστηριοτήτων που εστιάζουν στην επικοινωνία, συμπεριλαμβανομένου του χειρισμού αντικειμένων, της μίμησης, του

¹⁴ Το Σπίτι των Αναμνήσεων (House of Memories). Στον ιστότοπο: «<https://www.houseofmemories.co.uk/things-to-do/memory-suitcases/>» [Προβολή: 10 Απριλίου 2020].

¹⁵ Μουσείο Horniman. Στον ιστότοπο: «<https://www.horniman.ac.uk/event/always-part-of-the-story/>» [Προβολή: 15 Απριλίου 2020].

μπαλινέζικου χορού, της φωτογραφίας, του τραγουδιού και άλλων μορφών γλώσσας που βασίζονται σε απαντήσεις που δίνονται, με σύντομους τεχνητούς ήχους, όπως για παράδειγμα με σφυρίχτρες ή κλικς. Αυτές οι δραστηριότητες ενθαρρύνουν τους συμμετέχοντες να διερευνήσουν εναλλακτικά μέσα επικοινωνίας, πέραν της τακτικής ομιλίας, να ενισχύσουν την αυτοπεποίθησή τους αλλά και να μειώσουν τον κίνδυνο της κοινωνικής απομόνωσης. Οι άνθρωποι αυτοί ενώ δεν είχαν πάει ποτέ άλλοτε στο μουσείο, νοιώθουν εξαιρετική οικειότητα και το επιλέγουν ως σημείο συνάντησης με τους φίλους και την οικογένειά τους. Επιπλέον μερικοί από τους συμμετέχοντες έχουν προχωρήσει σε εθελοντικούς ρόλους στο μουσείο. Η σχέση μεταξύ του μουσείου και της Ένωσης Εγκεφαλικού επεισοδίου ήταν αμοιβαία επωφελής, αυξάνοντας την ευαισθητοποίηση για το εγκεφαλικό επεισόδιο στο ευρύ κοινό (Hamblin & Harper 1998: 19).

5.4 Το Μουσείο Phillips Collection και το Πρόγραμμα «Δημιουργική Γήρανση» (Creative Aging)

Το πρόγραμμα «Δημιουργική Γήρανση» (Creative Aging) αποτελεί βασικό κομμάτι στην πρωτοβουλία Τέχνης και Ευεξίας του μουσείου Phillips Collection της Ουάσινγκτον. Η δράση αντικατοπτρίζει πλήρως την πεποίθηση του ιδρυτή του μουσείου, Duncan Phillips, για τη βαθιά συσχέτιση της τέχνης με την ευημερία στους ανθρώπους κάθε ηλικίας. Πιο συγκεκριμένα το μουσείο μέσα από τη δράση του ενώνει περίπου 200 ηλικιωμένους από διαφορετικές κοινωνικοοικονομικές συνθήκες, οι οποίοι εμπλέκονται με τόλμη στη δημιουργία και προβάλλουν τα δικά τους έργα τέχνης.

Η «Δημιουργική Γήρανση» είναι ένα πρόγραμμα συνεργασίας. Ξεκίνησε το 2010 με βασικό μακροχρόνιο συνεργάτη το κέντρο φροντίδας ηλικιωμένων με άνοια-Ιόνα (Iona Senior Services), αλλά και με νεώτερους συνεργάτες όπως, το Γραφείο για τη Γήρανση (Office on Aging,) και τον οργανισμό, Τέχνες για τη Γήρανση (Arts for the Aging) (AFTA), όπου προσπαθούν να δημιουργήσουν ένα πρόγραμμα αμφίδρομης συνεργασίας. Ο καθένας συμβάλλει συμπληρωματικά στη γνώση, στις δεξιότητες και στις κοινωνικές διασυνδέσεις που σε συνδυασμό, προσφέρουν στους ηλικιωμένους μια ζωντανή, πολυεπίπεδη εμπειρία.

Στο πλαίσιο του προγράμματος πραγματοποιούνται συναντήσεις στο χώρο του μουσείου αλλά και στο χώρο του κέντρου φροντίδας, στις οποίες γίνονται συζητήσεις για έργα τέχνης δίνοντας έμφαση στην εμφάνιση, στην αναζήτηση και στη δημιουργία. Κατά τη διάρκεια άτυπων συζητήσεων των εκπαιδευτών των μουσείων και των συνεργατών τους, διαπιστώνεται ότι, οι ηλικιωμένοι αφοσιώνονται βαθιά στα έργα τέχνης, ανακαλύπτουν τα προσωπικά συναισθήματα που τους προκαλούν, ανακαλούν μνήμες και τους βοηθούν να ενισχύσουν τους προσωπικούς τους δεσμούς. Από την επιστημονική μέθοδο της AFTA, μέσω της θεραπείας της τέχνης, που εφαρμόζεται στο κέντρο φροντίδας ηλικιωμένων Ιόνα, κάθε συνεργάτης προσεγγίζει τη διαδικασία της τέχνης διαφορετικά. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα μέσα από το πολυεπίπεδο πρόγραμμα «Δημιουργική Γήρανση», οι ηλικιωμένοι σε αυτό το στάδιο της ζωής τους να αναζωπυρώνουν την περιέργεια τους για πράγματα, να ανακαλύπτουν τη δύναμη τους και να αποκτούν ξανά εμπιστοσύνη στον εαυτό τους. Στο πλαίσιο του προγράμματος δημιουργήθηκε η έκθεση «Art and Wellness: Creative Aging» το 2017¹⁶.

5.5 Το Μουσείο Stedelijk και το Πρόγραμμα 3ης Ηλικίας «Αξέχαστος» (Unforgettable)

Το πρόγραμμα «Αξέχαστος» είναι εμπνευσμένο από το πρόγραμμα «Συνάντησέ με στο MoMA» του Μουσείου Μοντέρνας Τέχνης στη Νέα Υόρκη. Η άνοια επηρεάζει έναν αυξανόμενο αριθμό ατόμων άμεσα ή έμμεσα και παρόλα αυτά δεν υπάρχει μέχρι σήμερα αποτελεσματική θεραπεία για την πάθηση. Επιπλέον, στο πλαίσιο του πολιτισμού προσφέρεται περιορισμένος αριθμός δραστηριοτήτων για τα άτομα με άνοια και τις οικογένειές τους. Το μουσείο Stedelijk του Άμστερνταμ δημιούργησε το πρόγραμμα για να ικανοποιήσει αυτή την ανάγκη με μια αξέχαστη, εμπνευσμένη και τονωτική επίσκεψη στο μουσείο.

Το 2013, το μουσείο Stedelijk και το Van Abbe στο Αϊντχόβεν, συνεργάστηκαν για σχεδιάσουν αυτό το πρόγραμμα και να κάνουν την τέχνη «προσβάσιμη» σε άτομα με άνοια καθώς και στους φροντιστές τους. Γνωστό ως «Αξέχαστος» (Unforgettable), το πρόγραμμα προσφέρει ξεναγήσεις από εξειδικευμένο προσωπικό, όπου ενθαρρύνουν τους συμμετέχοντες να δουν αλλά και να μιλήσουν για την τέχνη, μέσα από προσωπικές ιστορίες, μνήμες και ιδέες βάζοντας την τέχνη στη ζωή τους. Το μουσείο προσφέρει το

¹⁶ Μουσείο Phillips Collection. Στον ιστότοπο: «<https://www.phillipscollection.org/events/2018-10-20-2018-creative-aging>» [Προβολή: 15 Απριλίου 2020].

πρόγραμμα σε συγκεκριμένη μέρα κάθε μήνα, με διαφορετικό περιεχόμενο. Δεν απαιτείται γνώση πάνω σε θέματα τέχνης αλλά πραγματοποιείται με μοναδικό σκοπό τη διασκέδαση μέσα από διαφορετικές προσεγγίσεις της τέχνης και δημιουργικές δραστηριότητες.

Η χρηματοδότηση του Gieskes-Strijbis Fonds επέτρεψε στα μουσεία Stedelijk και Van Abbe να επεκτείνουν το πρόγραμμα «Αξέχαστος» σε άλλα δέκα ολλανδικά μουσεία από το 2014 έως το 2016. Αυτή η εθνική εφαρμογή του προγράμματος αποτέλεσε αντικείμενο μελέτης που διεξήχθη από την ερευνητική ομάδα του ιατρικού κέντρου του Vrije University Amsterdam (VU), το οποίο εξέτασε την θετική επίδραση των περιηγήσεων με εξειδικευμένο προσωπικό μέσα από την εφαρμογή του προγράμματος «Αξέχαστος».



Εικόνα 7: Πρόγραμμα Τέχνης Ηλικιωμένων «Αξέχαστος» του μουσείου Stedelijk
(Πηγή: www.stedelijk.nl)

Σύμφωνα με τη μελέτη, οι άνθρωποι με άνοια που ασχολούνται με την τέχνη, βρίσκουν ένα πρωτότυπο τρόπο να μοιράζονται τις σκέψεις τους χωρίς να βασίζονται στην βραχύχρονη μνήμη τους. Η ξενάγηση ενδυναμώνει τη μακροχρόνια μνήμη μέσα από την προσωπική τους εμπειρία, γεγονός που συμβάλει θετικά στην κοινωνική αλληλεπίδραση. Επιπλέον, η μελέτη δείχνει ότι μετά από τη συμμετοχή στο πρόγραμμα, τα οφέλη είναι πολλαπλά στην υγεία των πασχόντων με άνοια. Οι ίδιοι αισθάνονται περισσότερο ευτυχισμένοι, πολύτιμοι και χρησιμότεροι. Αυτό ενισχύει την εμπιστοσύνη στον εαυτό τους αλλά και την αυτοπεποίθησή τους. Το πρόγραμμα «Αξέχαστος»

αποτελεί για τους ηλικιωμένους με προβλήματα άνοιας, ένα ασφαλές και δημιουργικό περιβάλλον συνεύρεσης με συνολικούς αλλά και με τις οικογένειές τους¹⁷.

5.6 Το Εβραϊκό Μουσείο του Μάντσεστερ και το Πρόγραμμα «Κτίζοντας Γέφυρες» (Building Bridges)

Το Εβραϊκό μουσείο του Μάντσεστερ ανάπτυξε ένα εθελοντικό διαγενεακό πρόγραμμα, με σκοπό τη συνεργασία μέσω της διαγενεακής μάθησης. Διαγενεακή μάθηση ορίζεται ως ο τρόπος με τον οποίο άνθρωποι από όλες τις ηλικίες μπορούν να διαδώσουν τη γνώση αναμεταξύ τους. Επιπλέον αποτελεί ένα σημαντικό μέρος της διά βίου εκπαίδευσης, όπου οι γενεές εργάζονται σε κοινό περιβάλλον με σκοπό να αναπτύξουν δεξιότητες, αξίες και γνώση. Πέραν από την ανταλλαγή γνώσης, η διαγενεακή μάθηση προωθεί την αμοιβαία ανάπτυξη εκπαιδευτικής σχέσης ανάμεσα στις διάφορες γενεές και ενισχύει την καλλιέργεια κοινωνικής συνοχής και ελαχιστοποίησης του χάσματος των γενεών¹⁸.

Το πρόγραμμα «Κτίζοντας γέφυρες» (Building Bridges) ξεκίνησε το 2012 και χρηματοδοτήθηκε από τη Big Lottery Fund. Συγκρότησε μια ομάδα δέκα νέων άνεργων ατόμων, προκειμένου να συνεργαστούν με τους ήδη υπάρχοντες εθελοντές του μουσείου που ανήκαν στην ηλικιακή ομάδα των 60 και άνω (συνταξιοδοτημένοι και καταρτισμένοι). Αυτό το διαγενεακό πρόγραμμα σκοπό είχε να βελτιώσει τις δεξιότητες και την αυτοπεποίθηση των νεότερων αλλά και να ενισχύσει τις σχέσεις μεταξύ ηλικιωμένων και νεότερων συμμετεχόντων. Ξεκίνησε με πρωτοβουλία των εθελοντών του μουσείου. Τα εργαστήρια και οι δύο διαφορετικές ομάδες που δημιουργήθηκαν, αποκάλυψαν πόσο εύστοχα μπορούν να ενσωματωθούν και να δημιουργήσουν μια καθοδηγούμενη ενδιαφέρουσα ξενάγηση και για τις δυο ομάδες των συμμετεχόντων.

Στην περιήγηση χρησιμοποιήθηκε και η διαχείριση πολυαισθητηριακών αντικειμένων για άτομα με διαφορετικά επίπεδα αισθητηριακών δεξιοτήτων, για να γίνουν οι επισκέψεις περισσότερο συναρπαστικές. Οι νεότεροι εθελοντές φάνηκαν να «επισκιάστηκαν» από τους ήδη υπάρχοντες ηλικιωμένους εθελοντές, με αποτέλεσμα να

¹⁷ Μουσείο Stedelijk. Στον ιστότοπο «<https://www.stedelijk.nl/en/museum/inclusive-programming/unforgettable-stedelijk>» [Προβολή: 22 Απριλίου 2020].

¹⁸ Ευρωπαϊκή Ένωση (European Commission). Στον ιστότοπο «<https://epale.ec.europa.eu/el/blog/diageneaki-mathisi>» [Προβολή: 12 Δεκεμβρίου 2019].

λάβουν ειδική εκπαίδευση και να προσεγγίσουν εκ νέου το πρόγραμμα. Το νέο βελτιωμένο πρόγραμμα που δημιουργήθηκε δοκιμάστηκε από μια ομάδα 65 ατόμων, με σκοπό την αξιολόγηση του προγράμματος. Επιπροσθέτως, το μουσείο με αυτό τον τρόπο θέλησε να προσελκύσει κοινό νεώτερης ηλικίας έτσι ώστε να αντιληφθεί καλύτερα τι θα έκανε τις συλλογές του μουσείου πιο επιθυμητές για το συγκεκριμένο κοινό (Hamblin & Harper 1998: 12).

Τα αποτελέσματα του προγράμματος είναι τα εξής:

1. Πριν την εφαρμογή του προγράμματος το μουσείο δεν είχε κανένα εθελοντή ηλικίας 16-25 ετών. Τέσσερις από τους νεότερους συμμετέχοντες παρέμειναν εθελοντές και μετά τη λήξη του προγράμματος.
2. Όλοι οι συμμετέχοντες ανέφεραν ότι μετά το πρόγραμμα είχαν φανερά βελτιωθεί οι δεξιότητές, η αυτοπεποίθηση τους και είχαν σαφώς θετικότερη οπτική των πραγμάτων.
3. Αν και μικρής κλίμακας και γρήγορης διάρκειας το πρόγραμμα αυτό αποτελεί ενδεικτικό παράδειγμα, εθελοντισμού διαφορετικών γενεών με εμφανή θετικά αποτελέσματα στους νεώτερους, τους ηλικιωμένους αλλά και τους πολιτιστικούς οργανισμούς.
4. Για πολλούς ηλικιωμένους, ο εθελοντισμός αποτελεί το κίνητρο για να βγουν από το σπίτι και να παραμείνουν ενεργοί. Επιπλέον, οι ηλικιωμένοι εθελοντές όταν έχουν συγκεκριμένους ρόλους μέσω προγραμμάτων, όπως αυτό του Εβραϊκού Μουσείου, με κατάλληλη εκπαίδευση και υποστήριξη, παρέχουν μια ανεκτίμητη υπηρεσία στο μουσείο (Coates 2019).

5.7 Το Μουσείο Geffrye και τα Προγράμματα «Αειθαλείς Κηπουροί» (Evergreen Gardeners) και «Το μουσείο του σπιτιού» (Museum of the home)

Για περισσότερο από μια δεκαετία, το μουσείο Geffrye στο Λονδίνο ασχολείται με ηλικιωμένους ανθρώπους τόσο με προγράμματα εντός του μουσείου όσο και με εξωτερικές συναντήσεις σε χώρους φροντίδας και περίθαλψης. Παρά το γεγονός ότι πριν το 2010 υπήρχαν αρκετά σύντομα προγράμματα ηλικιωμένων, γεννήθηκε η ανάγκη για ένα πληρέστερο και περισσότερο λειτουργικό πρόγραμμα προκειμένου να

προσεγγίσουν ηλικιωμένους που ήταν πιο ευάλωτοι, απομονωμένοι, που δύσκολα θα μπορούσαν να συμμετάσχουν σε μουσειακές δράσεις. Το πρόγραμμα που δημιουργήθηκε ονομάστηκε «Αειθαλείς Κηπουροί» (Evergreen Gardeners) και χρηματοδοτήθηκε από το Calouste Gulbenkian Foundation.



Εικόνα 8: Πρόγραμμα τέχνης ηλικιωμένων «Το μουσείο του σπιτιού» του μουσείου Geffrye
(Πηγή: www.hackneycypriotassociation.org)

Αρχικά, πραγματοποιήθηκαν δεκατρείς δοκιμαστικές συνεδρίες από ειδικά εκπαιδευμένο προσωπικό, σε ηλικιωμένους και στους φροντιστές τους, μέσω κέντρων φροντίδας και υποστήριξης, κέντρων περίθαλψης ατόμων με άνοια, ομαδικά προγράμματα καθώς και μεμονωμένα, ατόμων φροντίδας στο σπίτι. Επιπλέον, ενημερωτικό υλικών κυκλοφόρησε σε νοσοκομεία όπου νοσηλεύονταν ηλικιωμένοι όπου δε συμμετείχαν σε ομαδικές δραστηριότητες και είχαν μεγαλύτερο ρίσκο κοινωνικής απομόνωσης. Το έργο απέκτησε αναγνωρισιμότητα και περίπου 170 άτομα παρακολούθησαν το πρόγραμμα του μουσείου. Το πρόγραμμα «Αειθαλείς Κηπουροί» εφαρμόστηκε μέσα σε ένα ποικιλόμορφο κοινό εθνοτήτων και διαφορετικών προβλημάτων υγείας, όπως επιζώντες εγκεφαλικού επεισοδίου, ανθρώπων με άνοια, με σωματικές και πνευματικές αναπηρίες αλλά και ηλικιωμένων ατόμων με μαθησιακές δυσκολίες. Οι συναντήσεις ήταν εβδομαδιαίες, σε άνετο χώρο με ειδικά σχεδιασμένα αμαξίδια αλλά και ράμπες όπου επέτρεπαν την εύκολη πρόσβαση στο χώρο ώστε οι ηλικιωμένοι να ασχοληθούν με την κηπουρική, καθώς και με χειροτεχνίες που σχετίζονται με αυτή. Το μουσείο Geffrye έχοντας συνεργάτη τη Thrive, μια εταιρεία που δεσμεύεται να κάνει την κηπουρική πιο προσιτή στο κοινό χρησιμοποιώντας την

πολυαισθητηριακή διάστασή της, προσάρμοσε τις δραστηριότητες του προγράμματος στις ανάγκες του κάθε συμμετέχοντα. Τα αποτελέσματα είχαν θετικό αντίκτυπο στους συμμετέχοντες ηλικιωμένους. Αρχικά αύξησαν την αντιληπτική τους ικανότητα, τις δεξιότητές τους και επιπλέον τους παρείχε μια αίσθηση προσωπικής ολοκλήρωσης (Hamblin & Harper 1998: 38).

Το μουσείο συμπεριέλαβε στις δραστηριότητες του ακόμη ένα πρόγραμμα, «Το μουσείο του σπιτιού» (Museum of the home). Σκοπός του προγράμματος είναι να προσδιορίσει από την αρχή την έννοια του σπιτιού και τι αυτό σημαίνει για τον καθένα ξεχωριστά. Επιπλέον, μέσα από συνεργασίες, μελέτες, εκθέσεις, το πρόγραμμα αναδεικνύει τη σημασία του παρελθόντος, του παρόντος αλλά και του μέλλοντος, μέσα από την αναθεωρημένη έννοια του σπιτιού, που δεν παρουσιάζεται ως χώρος και υλικό στοιχείο αλλά ως ιστορία, μνήμες και συναίσθημα¹⁹



Εικόνα 9: Πρόγραμμα τέχνης ηλικιωμένων «Το μουσείο του σπιτιού» του μουσείου Geffrye
(Πηγή: <https://www.museumofthehome.org.uk>)

Χαρακτηριστική είναι η συνεργασία του μουσείου Geffrye με την Ένωση Κυπρίων του Hackney (Hackney Cypriot Association). Το συμμετοχικό δημιουργικό έργο με τίτλο, «Μικρές ιστορίες ζωής» (Mini Living Wall Sessions), είναι ένα πρόγραμμα ενδυνάμωσης

¹⁹ Museum of the Home. Στον ιστότοπο «<https://www.museumofthehome.org.uk/what-we-do/our-work/>» [Προβολή: 14 Απριλίου 2020].

για τους ηλικιωμένους Έλληνες και Τουρκοκύπριους, με σκοπό να μοιραστούν τις αναμνήσεις τους και τα συναισθήματα για το σπίτι τους που έχουν αφήσει στην Κύπρο και δεν γνωρίζουν αν ποτέ επιστρέψουν. Στο πλαίσιο του προγράμματος αναδεικνύεται η σημασία των κήπων και των υπαίθριων χώρων στα κυπριακά σπίτια. Φυτεύοντας και κάνοντας κηπουρική στα φυτά τους, επικαλούνται μνήμες και μοιράζονται ιστορίες που εμπνέονται από το φυσικό περιβάλλον της Κύπρου. Αντικρίζουν τις εικόνες των φυτών που μεγαλώνουν στα παράθυρά τους, αλλά και στους εσωτερικούς χώρους της κοινότητας τους και ταξιδεύουν στην πατρίδα τους, και οι ίδιοι αλλά και οι νεώτερες γενιές. Ένας από τους συμμετέχοντες στο πρόγραμμα περιγράφει το ξύλινο δοχείο των φυτών ως «ένα καράβι που ταξιδεύει»²⁰

Στο ίδιο πρόγραμμα περιλαμβάνεται ακόμη μια συνεργασία του Κέντρου 151 (Centre 151). Το Κέντρο 151 είναι μια καλλιτεχνική και δημιουργική κοινότητα ατόμων από το Βιετνάμ, το Λάος και τη Καμπότζη με σκοπό τη γνωριμία των λαών αυτών στο ευρύ κοινό. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει μια συλλογή τεκμηρίωσης αναμνήσεων ανθρώπων από το Βιετνάμ που ταξίδεψαν ως πρόσφυγες στο Ηνωμένο Βασίλειο. Βιετναμέζοι ηλικιωμένοι μοιράζονται τις ιστορίες τους σε συνδυασμό με τα πολύτιμα αντικείμενα που έχουν συλλέξει και διατηρήσει. Αυτά περιλαμβάνουν φωτογραφίες, βιβλία, αντικείμενα και μικρές συλλογές πραγμάτων. Μέσα από αυτό δίνεται μια ευκαιρία να συγκεντρώσει κάποιος πληροφορίες, σχετικά με το φαγητό, το χορό και γενικότερα τον τρόπο ζωής τους. Επιπλέον, με τον τρόπο αυτό επιτυγχάνεται η συνέχιση των παραδόσεων και της κουλτούρας τους στις επόμενες γενιές²¹.

5.8 Καλές Πρακτικές των Μουσείων για την Τρίτη Ηλικία

Αναφερόμενοι σε καλές πρακτικές στο χώρο των μουσείων εννοούμε τους τρόπους επικοινωνίας τους μουσείου με το κοινό του. Στη σύγχρονη κοινωνία τα μουσεία προσαρμόζουν συνεχώς το περιεχόμενό τους και τις συλλογές τους προκειμένου να προσεγγίσουν αποτελεσματικά το στοχευμένο κοινό. Μέσω των καλών πρακτικών τα μουσεία επικεντρώνονται στην παροχή διαδραστικών εμπειριών με σκοπό να

²⁰ Hackney Cypriot Association. Στον ιστότοπο: « <http://www.hackneycypriotassociation.org/mini-living-wall-sessions-in-partnership-with-geffrey-museum/>» [Πρόσβαση: 21 Απριλίου 2020].

²¹ Museum of the Home. Στον ιστότοπο «https://www.museumofthehome.org.uk/learning/communities/?fbclid=IwAR1W5mxehzyDsPDshpy9sYxjTQ0qe3rnf5JUS6sZt83s0f1GJWrrU_EuPb0» [Προβολή: 14 Απριλίου 2020].

δημιουργήσουν πολύτιμες και αξέχαστες εμπειρίες για τους επισκέπτες (Fleming 2016: 3).

Στις παραπάνω μελέτες περίπτωσης παρατηρούμε κοινά χαρακτηριστικά στον τρόπο προσέγγισης του κοινού αλλά και των πρακτικών που χρησιμοποιούνται με αποτελέσματα που προαναφέρθηκαν. Ενδεικτικά αναφέρουμε:

- Τακτικός προγραμματισμός των δράσεων. Το πρόγραμμα είναι επαναλαμβανόμενο σε συγκεκριμένες μέρες, ώρες με προκαθορισμένο κύκλο δράσεων.
- Αποκλειστικότητα. Τα πρόγραμμα των ηλικιωμένων πραγματοποιείται αποκλειστικά για εκείνους και σύμφωνα με τις ανάγκες του στοχευμένου ηλικιωμένου κοινού. Αυτό εξασφαλίζει την αποφυγή συνωστισμού και κούρασης για τους ηλικιωμένους. Επιπλέον χρησιμοποιούνται στις εκάστοτε ξεναγήσεις μέσα διευκόλυνσης της περιήγησής τους στο μουσείο.
- Διασφάλισης πρόσβασης και διευκόλυνση περιήγησης. Είναι προτεραιότητα των πολιτιστικών οργανισμών να καταστήσουν τους χώρους τους απόλυτα προσβάσιμους για το κοινό των ηλικιωμένων. Αυτό επιτυγχάνεται με χωροταξικές διαρρυθμίσεις (π.χ ράμπες, ασανσέρ κ.ά.) αλλά και με διευκολύνσεις κατά την περιήγηση (π.χ καθίσματα ξεκούρασης, προσωπικό που διευκολύνει την ξενάγηση ανάλογα με τις ανάγκες του κοινού κ.ά.). Επιπλέον πολλοί πολιτιστικοί οργανισμοί παρέχουν και εξ αποστάσεως περιήγηση σε ηλικιωμένους ανθρώπους που δεν μπορούν να μετακινηθούν (αναλύεται σε επόμενο κεφάλαιο).
- Συνεργασίας πολιτιστικών οργανισμών και θεσμικών δομών για ηλικιωμένους. Αποτελεί ίσως τη βασικότερη εργασία των πολιτιστικών οργανισμών. Οι ηλικιωμένοι επισκέπτονται το μουσείο σχεδόν αποκλειστικά και μόνο μέσω συνεργασίας των πολιτιστικών οργανισμών με θεσμικές δομές ηλικιωμένων ή οργανωμένες κοινότητες (π.χ οίκοι ευγηρίας, κοινότητες, εκδρομές κ.ά.).
- Συζήτηση και πολλαπλή επικοινωνία στο χώρο των εκθεμάτων. Είναι μια τακτική επικοινωνίας που εφαρμόζεται σε όλα τα προγράμματα ηλικιωμένων. Μέσα από ερωτήσεις ο εμπυχωτής του προγράμματος προσπαθεί να βοηθήσει τους ηλικιωμένους να ανακαλύψουν συναισθήματα και να ανακαλέσουν μνήμες.

- Δημιουργικά εργαστήρια. Οι ηλικιωμένοι τα προτιμούν ιδιαίτερα. Συνήθως βασίζονται σε δραστηριότητες που είναι ελκυστικές για εκείνους και επιπλέον ενισχύουν τη μάθηση με ευκολότερο τρόπο.
- Πολυαισθητηριακά προγράμματα. Πολλά από τα προγράμματα των μουσείων για ηλικιωμένους χρησιμοποιούν πολυαισθητηριακά αντικείμενα σε ανθρώπους με διαφορετικές αισθητηριακές δεξιότητες. Οι αισθήσεις προκαλούν τη μνήμη των ηλικιωμένων, με σκοπό να διαχειριστούν προσωπικές εμπειρίες του παρελθόντος κάτι, που θα εξασκήσει τη μνήμη τους. Η συχνή επανάληψη ανάκλησης μνήμης, όπως προαναφέρθηκε τις παραπάνω μελέτες περιπτώσεων, έδειξε βελτίωση στη μνήμη ανθρώπων που πάσχουν από άνοια.

Κεφάλαιο 6

Τεχνολογία και Ευζωία για την Τρίτη Ηλικία

Οι ηλικιωμένοι συνήθως αγαπούν την ασφάλεια του σπιτιού τους, ωστόσο θέματα που σχετίζονται με την υγεία τους και απαιτούν ειδική φροντίδα και περίθαλψη, είναι ο κύριος λόγος που στερούνται την οικία τους, καταφεύγοντας σε θεσμικές δομές ειδικής φροντίδας και περίθαλψης. Η εξέλιξη της τεχνολογίας φαίνεται να ωφελεί εξαιρετικά τη φροντίδα των ηλικιωμένων στο χώρο τους αλλά και γενικότερα τη ζωή τους. Μια σειρά τεχνολογιών μπορούν να επηρεάσουν θετικά την καθημερινότητά τους²².

6.1 Η Χρήση Ψηφιακής Τεχνολογίας, οι Δυσκολίες και τα Αποτελέσματα στην Καθημερινότητα των Ηλικιωμένων

Η ζωή στην τρίτη ηλικία γίνεται ολοένα και πιο «ψηφιακή». Η εξοικείωση των σημερινών ηλικιωμένων με την ψηφιακή τεχνολογία δεν συμβάλλει μόνο στην ψυχοσωματική τους υγεία, αλλά αποτελεί και δικαίωμα στη γνώση, στην ελευθερία επιλογής των πηγών πληροφόρησης και στην ισότιμη συμμετοχή στα κοινωνικά δρώμενα, χωρίς ηλικιακούς ή φυλετικούς αποκλεισμούς. Βέβαια από κάποια ηλικία και μετά, το να καταφέρει ένα άτομο να ακολουθεί και να εφαρμόζει τις πρόσφατες τεχνολογικές εξελίξεις δεν είναι καθόλου εύκολο, αφενός για καθαρά νευρολογικούς λόγους και αφετέρου επειδή οι εταιρείες που σχεδιάζουν τα νέα τεχνολογικά προϊόντα στοχεύουν σχεδόν αποκλειστικά σε ένα πολύ νεότερο αγοραστικό κοινό (Μανουσέλης 2014).

Ωστόσο το ψηφιακό χάσμα προσπαθούν να αντιμετωπίσουν οι ηλικιωμένοι, παράλληλα με τις γνωστικές και τις φυσικές δυσκολίες τους, δείχνοντας μεγαλύτερο ενδιαφέρον

²² Coach Assistant via Projected and Tangible Interface (CAPTAIN). Στον ιστότοπο: «<https://www.captain-eu.org/about-captain>» [Προβολή: 10 Απριλίου 2020].

και κίνητρο για τη χρήση και την αλληλεπίδραση με προϊόντα τεχνολογίας, πληροφορίας και επικοινωνίας (ΤΠΕ). Αυτό οδήγησε τους ερευνητές να επικεντρώσουν τις μελέτες τους τόσο σε ηλικιωμένους, όσο και στις τεχνολογίες επικοινωνίας, στο διαδίκτυο και πιο πρόσφατα σε προηγμένης τεχνολογίας εφαρμογές. Έχουν επικεντρωθεί μάλιστα και σε νέους τρόπους για να βοηθήσουν και να βελτιώσουν την αυτοπεποίθηση των ηλικιωμένων που δεν είναι εξοικειωμένοι με τον κόσμο των ψηφιακών τεχνολογιών. Η χρήση των ΤΠΕ ωστόσο φαίνεται να είναι το μέσο αύξησης της ανεξαρτησίας τους, της προσωπικής ευτυχίας και της κοινωνικής ένταξης, καθώς η πρόσβαση στις ψηφιακές τεχνολογίες είναι πλέον ευκολότερη και οικονομικά προσιτή (Traboulsi, Frau & Cabiddu 2018: 554)

Εξάλλου, φαίνεται ότι όλο και περισσότεροι υπερήλικες χρησιμοποιούν με σχετική άνεση τις νέες ψηφιακές τεχνολογίες. Εξαιρετικά επωφελείς δραστηριότητες είναι, η επικοινωνία μέσω των κοινωνικών δικτύων, η ηλεκτρονική αλληλογραφία, η επικοινωνία μέσω Skype, οι οποίες αποτελούν την πιο σημαντική προσφορά των νέων ψηφιακών τρόπων επικοινωνίας στους ηλικιωμένους, που δεν μπορούν να βγουν εύκολα από το σπίτι τους για να συναντήσουν τα αγαπημένα τους πρόσωπα (Μανουσέλης 2014).

Ερευνητές του Πανεπιστήμιο UWA (University of Western Australia) από το τμήμα της Υγείας και Γήρανσης, με επικεφαλής τον Οσβάλντο Αλμείντα (Osvaldo Almeida), καθηγητή ψυχιατρικής, παρακολούθησαν επί οκτώ χρόνια την ομάδα Health in Men Study (HIMS). Η εν λόγω έρευνα πραγματοποιήθηκε σε δείγμα 5.506 ανδρών, των οποίων η ηλικία κυμαινόταν από 69 έως 87 ετών, με αφορμή τη ραγδαία αύξηση του αριθμού των ατόμων που αντιμετωπίζουν νοητική πτώση και άνοια, καθώς και την αναμενόμενη αύξηση των κρουσμάτων σε 50 εκατ. μέχρι το 2025. Επιπλέον, σκοπός της ήταν να καταγράψει τις αντιδράσεις των ηλικιωμένων μέσω της χρήσης τεχνολογιών στην καθημερινότητά τους. Τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν ότι οι χρήστες υπολογιστών είχαν ένα πιο ενεργό κοινωνικό δίκτυο και ήταν λιγότερο πιθανό, από τους μη χρήστες, να παρουσιάσουν ενδείξεις για κλινικά συμπτώματα κατάθλιψης, γεροντικής άνοιας, απώλειας μνήμης και απότομες αλλαγές στην ψυχική διάθεσή τους. Η έρευνα έδειξε επίσης ότι η συχνότητα εμφάνισης άνοιας στους χρήστες υπολογιστών ήταν 40% χαμηλότερη (Houser 2012).

Η χρήση τελικά νέων τεχνολογιών και κοινωνικών δικτύων φαίνεται να ενσωματώνεται στην καθημερινότητα των ηλικιωμένων για πολλούς και διαφορετικούς λόγους, όπως:

- Τη σύνδεση παλιών και νέων φίλων.
- Η περιορισμένη κινητικότητα περιορίζει τους ηλικιωμένους από την κοινωνική αλληλεπίδραση της πραγματικής ζωής.
- Τα διαδικτυακά παιχνίδια εξασφαλίζουν πνευματική εγρήγορση που βελτιώνει την υγεία τους.
- Τα κοινωνικά παιχνίδια προσφέρουν αλληλεπίδραση σε πραγματικό χρόνο για όσους αναζητούν συντροφικότητα για να αποφύγουν τον κίνδυνο της κοινωνικής απομόνωσης.
- Τα συνεργατικά παιχνίδια έχουν θετική επίδραση που οδηγεί σε συναισθήματα ευτυχίας και σε μακροχρόνιες φιλίες.
- Οι ιστότοποι κοινωνικής δικτύωσης σχεδιάζονται έτσι ώστε ο καθένας να μπορεί εύκολα να δημιουργήσει ένα προφίλ και να ξεκινήσει αμέσως τη σύνδεσή του με άλλους.
- Γεφυρώνει το χάσμα γενεών, παρέχοντας μια μοναδική πλατφόρμα όπου οι γονείς, οι έφηβοι, οι παππούδες, οι φίλοι και οι γείτονες επικοινωνούν τακτικά
- Οι ηλικιωμένοι με χρόνιες παθήσεις είναι πιο πιθανό να αναζητήσουν υποστήριξη στο διαδίκτυο (Stroud 2011).

Τα τελευταία χρόνια σε όλα τα κράτη της ΕΕ αναγνωρίζεται η κοινωνική σημασία που έχει η εξοικείωση όλων των πολιτών με τις νέες ψηφιακές τεχνολογίες. Γι' αυτό διοργανώνονται ειδικά προγράμματα βασικής εκπαίδευσης στη χρήση υπολογιστών για ηλικιωμένα άτομα. Αξιοσημείωτο γεγονός είναι η μαζική συμμετοχή και η ενθουσιώδης ανταπόκριση των υπερηλίκων σε αυτά τα προγράμματα (Μανουσέλης 2014).

6.2 Τα Ψηφιακά Προγράμματα Captain και SHAPES για τους Ηλικιωμένους

Το Captain αποτελεί ένα ψηφιακό πρόγραμμα με σκοπό τη βελτίωση της ποιότητας της ζωής των ηλικιωμένων. Σύμφωνα με τον Παναγιώτη Δ. Μπαμίδα (Επίκουρο Καθηγητή στο Τμήμα Ιατρικής του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης) που είναι μέλος

της ερευνητικής ομάδας του προγράμματος, ο οποίος παραχώρησε συνέντευξη για τις ανάγκες της παρούσης πτυχιακής διατριβής (όπως Παράρτημα «Α»), *«το πρόγραμμα έχει ως στόχο τη δημιουργία εικονικών βοηθών υψηλής τεχνολογίας όπου τοποθετούνται εντός του σπιτιού. Η σχεδιάσή τους είναι απλή για να είναι εύκολα αποδεκτή από τους ηλικιωμένους και βέβαια να είναι οικονομικά προσιτό για να μπορέσει να αξιοποιηθεί από τους περισσότερους. Πρόκειται για ένα μη κλινικό πρόγραμμα, που σκοπό έχει τη βελτίωση της ποιότητας ζωής στην καθημερινότητα. Προσπαθούμε μέσα από μια σειρά αλληλεπιδράσεων με ηλικιωμένους και κοινότητες ηλικιωμένων αυτό το σύστημα να είναι πιο στοχευμένο, εστιασμένο στις πραγματικές ανάγκες της καθημερινότητας».*

Το πρόγραμμα περιλαμβάνει τη δημιουργία ενός έξυπνου σπιτιού με τη βοήθεια τεχνολογικών συσκευών (τρισδιάστατους σαρωτές, κάμερες, βιντεοπροβολείς, μικροφώνα, ηχεία κ.α.) που σκοπεύει να μετατρέψει όλες τις επιφάνειες σε εξατομικευμένες πληροφορίες και υπενθυμίσεις²³. Για το εν λόγω πρόγραμμα, ο Παναγιώτης Δ. Μπαμίδης αναφέρει ότι, *«με μια πολύ φιλική προς τον χρήστη διεπαφή, το Captain θα συνεισφέρει στην αυτονομία των ηλικιωμένων αλλά και στην ευζωία της καθημερινότητας».*

Το πρόγραμμα SHAPES (Smart and Health Ageing through People Engaging in Supportive Systems) είναι μια καινοτόμος δράση που χρηματοδοτείται από το πρόγραμμα Horizon 2020 της ΕΕ, στο οποίο συμμετέχουν συνολικά 14 ευρωπαϊκές χώρες. Σκοπό έχει τη δημιουργία μιας ολοκληρωμένης διαδικτυακής πλατφόρμας που θα περιλαμβάνει ένα ευρύ φάσμα ψηφιακών λύσεων προκειμένου να βελτιωθεί η υγεία, η ευημερία και η ανεξαρτησία των ηλικιωμένων ατόμων. Αυτή η διαλειτουργική πλατφόρμα θα προσφέρει ένα μεγάλης κλίμακας δίκτυο ψηφιακών υπηρεσιών, που θα επιτρέπει στους ηλικιωμένους, στις οικογένειες και στους φροντιστές τους, να επιλύουν σημαντικά προβλήματα της καθημερινότητας. Οι υπηρεσίες αυτές θα απευθύνονται σε ηλικιωμένους που αντιμετωπίζουν προσωρινή ή μόνιμη μείωση της λειτουργικότητας και των σωματικών ή ψυχικών δυνατοτήτων τους, αλλά και σε ηλικιωμένους που είναι υγιείς και επιθυμούν να διατηρήσουν την υγεία και την ευημερία τους σε υψηλό επίπεδο.

²³ Ibid.

Το πρόγραμμα SHAPES στοχεύει στην ενθάρρυνση της ευρωπαϊκού μηχανισμού, προκειμένου να αντιμετωπίσει με επιτυχία την πρόκληση της γήρανσης του πληθυσμού. Επιπλέον, θα προωθήσει την ανάπτυξη επιχειρηματικών μοντέλων και τη δημιουργία καινοτόμων υπηρεσιών ψηφιακής υγείας και περίθαλψης, ενισχύοντας την ιδέα της ανεξάρτητης διαβίωσης ηλικιωμένων ανθρώπων. Το πρόγραμμα θα έχει επίσης, θετικό αντίκτυπο στη μακροπρόθεσμη βιωσιμότητα των συστημάτων υγείας και περίθαλψης στην Ευρώπη²⁴.

6.3 Η Χρήση της Ψηφιακής Τεχνολογίας στα Μουσεία και οι Ηλικιωμένοι

Στο πλαίσιο των τεχνολογιών που χρησιμοποιούνται εντός μουσείου και σύμφωνα με το ειδικό κοινό των ηλικιωμένων, διατίθενται επιπλέον αρκετές εφαρμογές πολυμέσων οι οποίες προσφέρουν τη δυνατότητα χειρισμού συσκευών με εναλλακτικές μεθόδους, όπως είναι οι φωνητικές και οι οπτικοακουστικές απαντήσεις. Χαρακτηριστικά τέτοια λειτουργικά εφαρμογών επιτρέπουν τον έλεγχο με φωνητικές εντολές και ταυτόχρονα την ανατροφοδότηση με ειδικά προσαρμοσμένη εικόνα για άτομα με περιορισμένη όραση ή με ήχο και αυτόματη ανάγνωση κειμένου. Για πολλούς ηλικιωμένους που αντιμετωπίζουν προβλήματα όρασης ή ακοής λόγω της φυσικής φθοράς υπάρχουν κατάλληλα συστήματα υποστήριξης. Για χρήστες με προβλήματα όρασης σχεδιάζονται ειδικά συστήματα με ειδική αξιολόγηση του φορτίου της ακουστικής πληροφορίας, η οποία καλείται να υποκαταστήσει την οπτική προκειμένου να διασφαλίζεται η ευχρηστία του τελικού συστήματος. Για τους χρήστες με προβλήματα ακοής έχουν δημιουργηθεί αντίστοιχα συστήματα που επιτρέπουν την ξενάγηση με εναλλακτικές μεθόδους. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η χρήση βίντεο στη νοηματική, η οποία ενεργοποιείται από το χρήστη με την επιλογή οπτικών συνδέσμων (συνήθως με τη χρήση QR Codes) μπροστά στα εκθέματα (Δεληγιάννης & Παπαϊωάννου 2014: 139-140).

Ένα από τα προβλήματα με πολλά από τα προγράμματα ξενάγησης των ηλικιωμένων επισκεπτών με συσκευές χειρός, αλλά και γενικότερα των εφαρμογών των νέων μέσων στο μουσείο είναι ότι παρά τις προσπάθειες των σχεδιαστών τους, η τεχνολογία συχνά

²⁴ Medical Physics Laboratory. Στον ιστότοπο: <<http://medphys.med.auth.gr/news/shapes-supporting-independence-and-enhanced-quality-life-europe%E2%80%99s-ageing-population>> [Προβολή: 10 Απριλίου 2020].

εξακολουθεί να προκαλεί είτε την περιέργεια τους είτε τον εκνευρισμό τους λόγω του δύσχρηστου περιβάλλοντος χρήσης.

Για τον παραπάνω λόγο δημιουργούνται τεχνολογίες που στηρίζονται στην καταγραφή της ματιάς του επισκέπτη. Έτσι για παράδειγμα, όταν ο χρήστης εστιάζει για λίγα δευτερόλεπτα σε ένα μέρος της οθόνης ή σε ένα ψηφιακό αντικείμενο, κινητοποιεί μία αντίστοιχη ενέργεια μέσω ενός αισθητήρα που είναι τοποθετημένος σε ένα απλό ζευγάρι γυαλιών (Milekic 2003). Στην προσπάθεια να στηρίξουν την εύκολη κι ανεξάρτητη παροχή πληροφοριών στους επισκέπτες, ιδίως σε ένα κοινό ιδιαίτερο όπως οι ηλικιωμένοι, καθώς αυτοί περιηγούνται στο χώρο κατά βούληση, κάποιες πειραματικές εφαρμογές επικεντρώνονται σε νέα μέσα που μπορούν να φορεθούν. Ερευνητικές ομάδες πειραματίζονται στη δημιουργία ενός φορητού οδηγού επαυξημένης πραγματικότητας με τη χρήση έξυπνων γυαλιών για την ενίσχυση της εμπειρίας των επισκεπτών σε υπαίθριους χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς. Τα έξυπνα γυαλιά επαυξημένης πραγματικότητας παρέχουν στους επισκέπτες πληροφορίες σχετικές με το περιβάλλον, που σχετίζονται με σημεία ενδιαφέροντος εντός του οπτικού τους πεδίου. Τα αποτελέσματα που αναφέρθηκαν από εργαστηριακά πειράματα και δοκιμές πεδίου καταδεικνύουν τη θετική στάση των επισκεπτών (Gavalas, Sylaiou, Kasarakis & Djardanova 2020).

Μία άλλη πειραματική εφαρμογή που επίσης εξερευνάει τη σχέση πραγματικών και εικονικών επισκεπτών και διαδραστικών τρόπων μετάδοσης πληροφοριών για τα μουσειακά εκθέματα είναι το πρόγραμμα DinoHunter για μουσεία φυσικής ιστορίας. Το πρόγραμμα έχει την ιδέα της επίσκεψης στο μουσείο με τη μορφή ενός εκπαιδευτικού, αλλά και διασκεδαστικού παιχνιδιού, το οποίο βασίζεται στις επιστημονικές πληροφορίες για τους δεινόσαυρους που τους παρέχει το σχετικό μουσείο αλλά συνδυάζει παράλληλα διαφορετικές τεχνικές αφήγησης, όπως δραματουργικά στοιχεία ταινιών του Χόλυγουντ (Hollywood), παραμυθιών ή θεατρικών παιχνιδιών, και στοιχεία «εμβύθισης» από ηλεκτρονικά παιχνίδια για να κάνει τη μάθηση πιο αποτελεσματική. Σύμφωνα με τον καθηγητή Ιατρικής Πληροφορικής, Παναγιώτη Μπαμίδα, *με τη χρήση τεχνολογικών εργαλείων, οι ηλικιωμένοι μπορούν να βελτιώσουν τη σωματική τους υγεία με τη χρήση παιχνιδιών ψηφιοποιημένων και κατάλληλων συσκευών. Επίσης και στη νοητική τους υγεία με τη χρήση πάλι ενός συγκεκριμένου προγράμματος εκπαίδευσης του νου μέσα από παιχνίδια, παρατηρήσεις και διάφορα άλλα παιγνιώδη χαρακτηριστικά*

σκοπός είναι να βελτιωθεί η ταχύτητα αλληλεπίδρασης, η προσοχή, η μνήμη και διάφορες άλλες παράμετροι που σχετίζονται με τη νοητική υγεία.

Αν και ακόμα δεν έχει εφαρμοστεί εκτεταμένα, το μοντέλο που προτείνει το πρόγραμμα μπορεί να προσαρμοστεί θεωρητικά ακόμη και για ομάδες ηλικιωμένων και σε άλλα γνωστικά πεδία. Οι επισκέπτες μπορούν να συμμετάσχουν στο παιχνίδι και να έχουν πρόσβαση στις σχετικές πληροφορίες με διαφορετικά ηλεκτρονικά εξαρτήματα, όπως φορητές συσκευές που συνδυάζουν τις ψηφιακές πληροφορίες με τα πραγματικά εκθέματα σε ένα περιβάλλον «μεικτής πραγματικότητας», ή σταθερούς σταθμούς πληροφόρησης στους οποίους μπορούν να παραπέμπουν οι φορητές συσκευές. Έτσι, για παράδειγμα, ένα στοιχείο του προγράμματος, το DinoExplorer επιτρέπει στους επισκέπτες ενός μουσείου φυσικής ιστορίας που παρατηρούν έναν πραγματικό σκελετό δεινόσαυρου, να δουν στη φορητή ψηφιακή συσκευή τους εικονικές τρισδιάστατες ταινίες που δείχνουν πώς αυτός ο δεινόσαυρος ανέπνεε ή πώς έμοιαζε με την προσθήκη των μυών και των άλλων στοιχείων του σώματος του. Ένα άλλο κομμάτι του προγράμματος, το DinoTalk, επιτρέπει στους επισκέπτες να 'συζητήσουν' με το δεινόσαυρο και να τον ρωτήσουν για παράδειγμα, πώς τον λένε ή πόσα κιλά ζυγίζει, ενώ το DinoSim αναπαριστά τα χαρακτηριστικά και την κίνηση του δεινόσαυρου, βασισμένο σε επιστημονικές πληροφορίες (Sauer & Göbel 2003). Είναι εμφανές ότι ένα τέτοιο σπονδυλωτό κι ευέλικτο σύστημα προσφέρει πολλές δυνατότητες προσωποποίησης της επίσκεψης για διαφορετικές ομάδες, καθώς και εκπαιδευτικές δυνατότητες όχι μόνο κατά τη διάρκεια της επίσκεψης, αλλά και προετοιμασίας πριν από αυτήν και επεξεργασίας της στη συνέχεια.

Για τους ηλικιωμένους που δεν μπορούν να μετακινηθούν, τα εικονικά μουσεία, στο πλαίσιο οργανωμένης δράσης, είναι εφικτά. Για το εικονικό μουσείο, οι Dierking και Falk (1992) θεωρούν πως αποτελεί χώρο όπου ευνοείται η κονστρουκτιβιστική μάθηση και προσφέρονται πολυαισθητηριακές ευκαιρίες, οι οποίες απευθύνονται σε ένα μεγάλο μέρος μαθησιακών τρόπων και σε πολλαπλές νοημοσύνες. Ένας λόγος γι αυτό είναι η χρήση πολυμεσικών πληροφοριών αλλά και το γεγονός ότι ο επισκέπτης ενός εικονικού μουσείου μπορεί να χαράξει μόνος του τη διαδρομή του, να επιμείνει σε πληροφορίες που τον ενδιαφέρουν, να προσπεράσει άλλες και να συνδέσει τις πληροφορίες οι οποίες δε βρίσκονται στον ίδιο χώρο ή χρόνο (Δασκαλοπούλου & Μπούνια 2008: 45). Οι ηλικιωμένοι θα μπορούσαν να αποτελούν εν δυνάμει χρήστες εικονικού μουσείου. Σ' ένα περιβάλλον που επιτρέπει στον οποιοδήποτε επισκέπτη όχι μόνο να ξεπερνάει τα

φυσικά όρια του παραδοσιακού μουσείου αλλά και να καταργεί εξορισμού τις γεωγραφικές αποστάσεις αφού έχει την ευχέρεια σε ελάχιστα δευτερόλεπτα να περάσει από το Λούβρο στο Παρίσι, στο Hermitage της Πετρούπολης και από εκεί στο Μητροπολιτικό Μουσείο της Νέας Υόρκης (Δασκαλοπούλου & Μπούνια 2008: 45). Πράγμα εξίσου σημαντικό για ανθρώπους μεγαλύτερης ηλικίας που πιθανόν δεν έχουν τη δυνατότητα να ταξιδεύουν συχνά (Οικονόμου 2004: 9-10).

Τα νέα εικονικά μουσεία παρέχουν στους επισκέπτες δυνατότητες που δε θα μπορούσαν να απολαύσουν σε φυσικούς χώρους μουσείων. Επιπλέον για το κοινό των ηλικιωμένων αρκετές από τις δυνατότητες του εικονικού μουσείου φαντάζουν ως ιδανικές. Η δυνατότητα των εικόνων (Imageability) να αποτυπώνουν ζωηρότερα την πολυπλοκότητα των χαρακτηριστικών ενός αντικειμένου, η επεξεργασία σε βάθος της εικόνας (Image scalability) με εργαλεία που επιτρέπουν την λεπτομερή ανάλυση της, καθώς και η αφήγηση (narration) που επιτρέπει στον επισκέπτη να έχει μια αποκλειστική ακουστική πληροφορία σε περίπτωση που δυσκολεύεται να χειριστεί το τεχνολογικό μέσο, αποτελούν σημαντική διευκόλυνση για ηλικιωμένους που θα ήθελαν να επισκεφτούν ένα μουσείο (Sylaiou, Mania, Paliokas, Pujol-Tost, Killintzis & Liarokapis 2017: 66).

Επιπλέον οι δημιουργοί των εφαρμογών πολυμέσων γνωρίζουν τις δυνατότητες των ανθρώπινων αισθήσεων και πολλές φορές εκμεταλλεύονται τη γνώση αυτή, προκειμένου να δημιουργήσουν συστήματα τα οποία ενισχύουν την κατανόηση του μηνύματος που εμπεριέχεται στο περιεχόμενο, ώστε να γίνεται πιο εύκολα προσβάσιμο και κατανοητό από τον χρήστη. Ο συνδυασμός πολυαισθητηριακών παρουσιάσεων, που ήδη χρησιμοποιείται στα προγράμματα τέχνης για τους ηλικιωμένους, με την τεχνολογία έχουν εξαιρετικά αποτελέσματα στη ενίσχυση της εμπειρίας του χρήστη ((Δεληγιάννης & Παπαϊωάννου 2014: 137) άρα δεν αποκλείονται μελλοντικά.

Κεφάλαιο 7

Καλές Πρακτικές: Προγράμματα Μουσείων για Ηλικιωμένους με τη Χρήση Τεχνολογίας

Στα προγράμματα των μουσείων για ηλικιωμένους είδαμε να προβάλλεται περισσότερο η κοινωνική συναναστροφή και η δημιουργική ενασχόληση του κοινού των ηλικιωμένων. Πάραυτα, στο πλαίσιο της υγιούς γήρανσης αλλά και της προσπάθειας εξοικείωσης των ηλικιωμένων με την τεχνολογία υπάρχουν μουσεία που εφαρμόζουν νέες τεχνολογίες σε μουσειακές εκπαιδευτικές δράσεις, προκειμένου να προσελκύσουν το ειδικό κοινό των ηλικιωμένων. Σε αυτό το κεφάλαιο της παρούσας πτυχιακής διατριβής θα παρουσιαστούν προγράμματα και εφαρμογές κάποιων μουσείων, μέσω νέων τεχνολογιών αλλά και διαδικτυακών τόπων, με σκοπό να συμβάλλουν θετικά στην ευζωία των ηλικιωμένων.

7.1 Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum

Το Cooper Hewitt είναι ένα ψηφιακό διαδραστικό μουσείο. Σε οργανωμένη επίσκεψη ηλικιωμένων στο μουσείο οι εντυπώσεις ήταν θετικές. Κατά την είσοδό τους οι επισκέπτες δανείζονται την ψηφιακή πένα, όπου με αυτή επισκέπτονται όλο το μουσείο. Τους δίνεται η δυνατότητα να ακουμπούν την πένα σε όποιο από τα έργα τέχνης τους κεντρίζει το ενδιαφέρον και αργότερα τη χρησιμοποιούν σε διαδραστικά τραπέζια με σκοπό να ενημερωθούν για τα εκθέματα και να αποθηκεύσουν τις πληροφορίες για τα έργα. Η ψηφιακή πένα και τα διαδραστικά τραπέζια του μουσείου μπορεί αρχικά να μην είχαν σχεδιαστεί για ηλικιωμένους ανθρώπους, έπειτα όμως από οργανωμένες επισκέψεις στο μουσείο, φάνηκαν να αποτελούν χαρακτηριστικό παράδειγμα εισαγωγής στα μουσεία, τεχνολογιών που ενισχύουν την ψηφιακή αλληλεπίδραση των ηλικιωμένων με τα εκθέματα. Τα διαδραστικά τραπέζια είναι

τεράστια σε μέγεθος, με ευδιάκριτα κείμενα και ενδιαφέροντα ψυχαγωγικά παιχνίδια. Οι ηλικιωμένοι μπορούν εύκολα να διαβάσουν πληροφορίες, ενώ παράλληλα βρίσκουν εξαιρετικά ενδιαφέρον να δημιουργούν τα δικά τους σχέδια με την πένα. Επιπλέον η ψηφιακή πένα είναι απλή, ελαφριά και εύκολη στη διαχείρισή της, όπου οι ηλικιωμένοι μπορούν εύκολα να τη μεταφέρουν και να τη χρησιμοποιήσουν στην περιήγησή τους στο μουσείο²⁵.



Εικόνα 10: Επίσκεψη ηλικιωμένων στο μουσείο Cooper Hewitt
(Πηγή: www.museumpeople.wordpress.com)

Πιο συγκεκριμένα, όταν ένα επισκέπτης εντοπίσει κάτι που θα του κινήσει το ενδιαφέρον μπορεί να σκανάρει την ετικέτα του με την ψηφιακή πένα. Στη συνέχεια έχει τη δυνατότητα, χρησιμοποιώντας τα πολλά διαδραστικά τραπέζια του μουσείου να συλλέξει πληροφορίες για τα εκθέματα του ενδιαφέροντός του. Τα τραπέζια συμπληρώνονται με μεγάλες επίπεδες οθόνες και μπορούν να χρησιμοποιούνται ταυτόχρονα από ομάδα 6 ατόμων. Επιπλέον οι ψηφιακές πένες επειδή συνδέονται με τον αριθμό του εισιτηρίου του κάθε επισκέπτη, αποθηκεύουν πληροφορίες στα διαδραστικά τραπέζια για μελλοντική αναφορά. Οι επισκέπτες μπορούν επίσης να χρησιμοποιούν τα διαδραστικά τραπέζια ως «καμβά» και να δημιουργήσουν σχέδια εμπνευσμένα από τη συλλογή του μουσείου. «*Το σχέδιο είναι βασικό μέρος της έκφρασης και πραγματοποιείται με έναν οπτικό τρόπο*», λέει η Rosanna Flouty, που διδάσκει

²⁵ Museum People Collaborating with Museum Audiences. Στον ιστότοπο: «<https://museumpeople.wordpress.com/2017/11/25/seniorsmuseumsdigital-technology/>» [Προβολή: 17 Απριλίου 2020].

Διαδραστικές Τεχνολογίες στα Μουσεία, στο Πανεπιστήμιο της Νέας Υόρκης. Στο μουσείο υπάρχει επιπλέον μια «αίθουσα εμβύθισης» (immersion room) με τεράστιες οθόνες που καλύπτουν δυο από τους τοίχους. Η συγκεκριμένη αίθουσα περιλαμβάνει στοιχεία από την μεγάλη συλλογή του μουσείου και αφορά σε επενδύσεις τοίχων από διάφορα υλικά, όπως δέρμα, χαρτί και σε διαφορετικά σχέδια. Οι ίδιοι έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν τα δικά τους σχέδια (Griggs 2014).



Εικόνα 11: Επίσκεψη ηλικιωμένων στο μουσείο Cooper Hewitt
(Πηγή: <https://museumpeople.wordpress.com>)

Επιπλέον, οι επισκέπτες μπορούν να έχουν πρόσβαση στα σχέδιά τους, μέσω μιας προσαρμοσμένης διεύθυνσης URL στο πίσω μέρος του εισιτηρίου τους. Αυτό σημαίνει πως μπορούν να ζήσουν ξανά την περιήγησή στο μουσείο από το χώρο τους όπως επίσης και να κρατήσουν ένα προσωπικό ψηφιακό λεύκωμα²⁶.

7.2 Η εφαρμογή My House of Memories

Η εφαρμογή «Το σπίτι των αναμνήσεών μου» (My House of Memories) είναι μια δωρεάν ψηφιακή εφαρμογή που συμπεριλαμβάνεται στο πρόγραμμα εκπαίδευσης «Το σπίτι των Αναμνήσεων» (House of Memories), το οποίο είναι πρόγραμμα ενημέρωσης σχετικά με τη νόσο της άνοιας, που ανέπτυξε το δίκτυο των Μουσείων της Λίβερπουλ. Με βάση την κοινή φιλοσοφία του μουσείου και την περιήγηση σε αυτό, μέσω των ιστοριών και των συνομιλιών, δημιουργείται μια αντίστοιχη ψηφιακή περιήγηση για τα άτομα με άνοια. Αυτό επιτυγχάνεται με τη χρήση ταινιών, κινούμενης εικόνας και

²⁶ Μουσείο Cooper Hewitt. Στον ιστότοπο: «<https://www.cooperhewitt.org/events/current-exhibitions/using-the-pen/>» [Προβολή: 18 Απριλίου 2020].

φωτογραφιών, αντί των φυσικών αντικειμένων, που θα άγγιζαν ή θα έβλεπαν στο μουσείο, δίνοντας μια αίσθηση εικονικής περιήγησης.



Εικόνα 12: Περιβάλλον εφαρμογής «Το σπίτι των αναμνήσεών μου»
(Πηγή: www.houseofmemories.co.uk)

Αρχικά δημιουργήθηκε λόγω της ανάγκης να περιοριστεί ο κίνδυνος πιθανής μόλυνσης. Για παράδειγμα, μια «Αποσκευή Μνήμης» σε ένα νοσοκομείο εμπεριέχει τον κίνδυνο διασποράς μικροβίων μέσω του αγγίγματος των αντικειμένων που περιέχει, για αισθητηριακούς λόγους.

Μέσα από την εφαρμογή βρίσκει κάποιος πληροφορίες που αφορούν σε κοινωνικά θέματα, όπως το σχολείο, οι οικογενειακές στιγμές, τα μέσα μαζικής μεταφοράς, το κινηματογράφο, τη μουσική ψυχαγωγία και τα αθλήματα. Αυτό σημαίνει ότι όπου κι αν βρίσκεται κάποιος μπορεί να επιλέξει κάποιο θέμα, που το μουσείο του ενδιαφέροντός του, θα έχει ιστορίες που αντικατοπτρίζουν τον πολιτισμό αλλά και την κουλτούρα του.

Στο πλαίσιο της εφαρμογής δημιουργήθηκε η νέα λειτουργία «Οι αναμνήσεις μου» (My Memories), όπου μεμονωμένα ο καθένας μπορεί να αποθηκεύσει προσωπικές πληροφορίες σε συνδυασμό με τη συλλογή του μουσείου, φτιάχνοντας το προσωπικό αρχείο προτιμήσεών του. Για τους ανθρώπους με άνοια, και ιδίως στην αρχή της νόσου, η αποθήκευση των προτιμήσεων του πάσχοντα στην εφαρμογή είναι μια σοβαρή πληροφορία των αναμνήσεων του για τους οικείους του. Ο ενεργός ρόλος των μουσείων μέσω προγραμμάτων και εφαρμογών όπως η «My House of Memories», έχει σκοπό να

βοηθήσει στην καταπολέμηση της απομόνωσης και της κατάθλιψης των ηλικιωμένων και να παρέχει στήριξη στις οικογένειες τους, προτού χρειαστούν κλινική φροντίδα (Rogers 2012).

7.3 Museum Whitney Museum of American Art

Το μουσείο Whitney σχεδιάζει ειδικά προγράμματα για ηλικιωμένους σε συνεργασία με τα τοπικά κέντρα περίθαλψης και φροντίδας. Πιο συγκεκριμένα στις «Ημέρες Ελεύθερης Πρόσβασης» (Whitney's Open Access Days) στο μουσείο Whitney, όπου είναι κλειστό για το ευρύ κοινό, προσφέρει προγράμματα αποκλειστικά για τους ηλικιωμένους. Αυτά περιλαμβάνουν στο πλαίσιο της ξενάγησης, ειδικές συσκευές υποβοηθούμενης ακρόασης και επιπλέον θέσεις ανάπαυσης και χαλάρωσης στο χώρο του μουσείου²⁷. Οι ηλικιωμένοι με αυτό τον τρόπο μπορούν να διαχειριστούν καλύτερα τις πληροφορίες μέσω των ακουστικών, να απολαύσουν την περιήγησή τους σε πιο αργούς ρυθμούς και να μην έχουν το άγχος του πλήθους που πιθανόν θα συναντούσαν μια κοινή μέρα στο μουσείο. Επιπλέον κατά τη διάρκεια των προγραμμάτων δίνεται η δυνατότητα στους ηλικιωμένους να συναντήσουν και να συνομιλήσουν με έναν καλλιτέχνη του οποίου το έργο συμπεριλαμβάνεται στην έκθεση του μουσείου. Οι ημέρες ανοικτής πρόσβασης προγραμματίζονται το φθινόπωρο και την άνοιξη για τη διευκόλυνσή τους²⁸.



Εικόνα 13: Πρόγραμμα Τέχνης Ηλικιωμένων στο μουσείο Whitney με τη χρήση ακουστικών οδηγών (Πηγή: www.whitney.org)

²⁷ Museum People Collaborating with Museum Audiences. Στον ιστότοπο: «<https://museumpeople.wordpress.com/2017/11/25/seniorsmuseumsdigital-technology/>» [Προβολή: 17 Απριλίου 2020].

²⁸ Whitney Museum of American Art. Στον ιστότοπο: «<https://whitney.org/Education/Community/SeniorPrograms/AtTheWhitney>» [Προβολή: 18 Απριλίου 2020].

Στο πλαίσιο των προγραμμάτων του Whitney περιλαμβάνονται και τα μαθήματα τηλεδιάσκεψης του μουσείου, που πραγματοποιούνται δύο φορές το χρόνο. Με τα πρόγραμματα «Meals on Wheels» το μουσείο δημιουργεί, για κάθε μάθημα, πακέτα έγχρωμων εικόνων-φυλλαδίων που παραδίδει στους ηλικιωμένους. Οι ίδιοι τα χρησιμοποιούν ως βοηθητικό οπτικό υλικό κατά τη διάρκεια διαλέξεων που πραγματοποιούνται μέσω τηλεφώνου. Με τη χρήση της τεχνολογίας της τηλεδιάσκεψης που διαθέτουν τα κέντρα φροντίδας όπου φιλοξενούνται οι ηλικιωμένοι, καθένας συμμετέχει σε μια συζήτηση με κατάλληλα εκπαιδευμένο εκπρόσωπο του μουσείου, από την άνεση του χώρου του²⁹.

7.4 Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης

Το πρόγραμμα «Σοφή Παρέα στο Μουσείο» ξεκίνησε το 2016 με την υποστήριξη του Κοινωφελούς Ιδρύματος TIMA και απευθύνεται σε άτομα άνω των 65. Έχει υποδεχτεί πάνω από 6.000 άτομα τρίτης ηλικίας στο μουσείο μέσω οργανωμένων επισκέψεων. Την περίοδο 2017-2018, το πρόγραμμα υποστηρίχθηκε από τους Young Patrons του Μουσείου. Το 2019 το πρόγραμμα εξελίσσεται με την υποστήριξη του Ιδρύματος Σταύρος Νιάρχος και του Κοινωφελούς Ιδρύματος TIMA, και περιλαμβάνει τα παρακάτω: Εβδομαδιαίες επισκέψεις ΚΑΠΗ/Λεσχών Φιλίας στο Μουσείο, με δωρεάν είσοδο στις μόνιμες συλλογές, ξενάγηση από ειδικευμένο αρχαιολόγο καθώς και μια θερμή υποδοχή από το προσωπικό στο Cycladic Café. Εβδομαδιαία εκπαιδευτικά εργαστήρια με τίτλο «Παίζοντας στην Αρχαία Ελλάδα και στις μέρες μας» που εστιάζουν στο «παιχνίδι» στην Αρχαία Ελλάδα και ενεργοποιούν την μνήμη των συμμετεχόντων. Εβδομαδιαία εργαστήρια σε μη-κερδοσκοπικά γηροκομεία που έχουν ως στόχο να εμπλουτίσουν τις ζωές των ανθρώπων που αδυνατούν να επισκεφθούν το Μουσείο³⁰.

Το πρόγραμμα υλοποιείται σε συνεργασία με την ομάδα θεάτρου seveneleven, με εμπειρία και γνώση στην οργάνωση ψυχαγωγικών προγραμμάτων σε γηροκομεία. Ο σκοπός του προγράμματος είναι να απευθυνθεί σε μία κοινωνική ομάδα που έχει μεγάλη ανάγκη για ψυχαγωγία και κοινωνικοποίηση. Το Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης (MKT) είναι από τα πρώτα μουσεία στην Ελλάδα, που έχει πραγματοποιήσει ειδική εκπαίδευση του προσωπικού από γηροντολόγους προκειμένου να ανταποκρίνεται στις διαφορετικές ανάγκες της τρίτης ηλικίας με επιτυχία. το MKT προσφέρει ξεναγήσεις

²⁹ Worldwide Programs that Provide a Better Way to Deal with Aging. Στον ιστότοπο: «<http://www.programsforelderly.com/social-whitney-homebound.php>» [Προβολή: 17 Απριλίου 2020].

³⁰ Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης. Στον ιστότοπο: «<https://cycladic.gr/page/parea-sto-mousio>» [Προβολή: 17 Απριλίου 2020].

εικονικής πραγματικότητας σε 12 μη κερδοσκοπικά γηροκομεία της Αττικής. Μια VR εφαρμογή προσκαλεί τους ηλικιωμένους να «ζήσουν» την εμπειρία μίας επίσκεψης στο Μουσείο, να ξεναγηθούν στην Συλλογή Κυκλαδικής Τέχνης και να «ταξιδέψουν» για λίγο στις Κυκλάδες φέρνοντάς τους σε επαφή με την θάλασσα και τα νησιά. Μέχρι σήμερα πάνω από 400 ηλικιωμένοι έχουν συμμετάσχει εκ των οποίων το 85% υπέφερε από κάποια μορφή άνοιας. Σκοπός των εργαστηρίων δεν είναι μόνο η ψυχαγωγία των ηλικιωμένων που διαμένουν σε γηροκομεία και δεν μπορούν να επισκεφθούν το Μουσείο αλλά και η βιωματική επαφή τους σχετικά με τον πολιτισμό των Κυκλάδων³¹.

Με βάση την εμπειρία της seveneleven από το 2018 σε γηροκομεία, η τεχνολογία της εικονικής πραγματικότητας προσφέρει μία νέα μορφή ψυχαγωγίας σε άτομα που ζουν με κάποια μορφή άνοιας ενώ, σύμφωνα με έρευνες, η πολυαισθητηριακή εμπειρία που προσφέρει φαίνεται να περιορίζει κάποια συμπτώματα όπως το στρες και η σύγχυση.



Εικόνα 14: Πρόγραμμα τέχνης ηλικιωμένων στο ΜΚΤ (Πηγή: <https://www.cycladic.gr>)

³¹ Ibid.

7.5 Καλές Πρακτικές Τεχνολογίας στα Μουσεία για Ηλικιωμένους

Σύμφωνα με τις μελέτες περιπτώσεων που προαναφέρθηκαν διαπιστώνεται ότι οι νέες τεχνολογίες βελτιώνουν την πρόσβαση του κοινού στους πολιτισμικούς οργανισμούς. Το κοινό όμως των ηλικιωμένων αποτελεί μια ξεχωριστή ομάδα όπου δεν είναι πάντα δεκτική στις νέες τεχνολογίες. Σύμφωνα με τον καθηγητή Ιατρικής Πληροφορικής Παναγιώτη Μπαμίδη, *οι ηλικιωμένοι ενθουσιάζονται με την τεχνολογία όταν κάποιος τους καθοδηγεί και αντιλαμβάνονται ότι τα τελικά αποτελέσματα είναι προς όφελός τους.* Οι νέες τεχνολογίες κάνουν τους πολιτισμικούς οργανισμούς, τα προγράμματα και τις συλλογές τους πιο προσιτά και ανοιχτά σε άτομα με σωματικές αναπηρίες ή προβλήματα μάθησης, σε ομάδες ηλικιωμένων που κατοικούν σε απομονωμένες περιοχές ή σε άτομα περιθωριοποιημένα που υπό άλλες συνθήκες δεν θα αποτελούσαν μέρος των επισκεπτών. Σε μερικές περιπτώσεις, η δημοτικότητα των νέων μέσων προσελκύει στη συνέχεια την προσοχή ορισμένων και στο πολιτισμικό περιεχόμενο. Για κάποιους χρήστες, η δυνατότητα ανεξάρτητης πλοήγησης σύμφωνα με τα ενδιαφέροντα τους είναι προτιμητέα σε σχέση με πιο παραδοσιακούς τρόπους επίσκεψης (Οικονόμου 2004: 3).

Ωστόσο οι νέες τεχνολογίες στα μουσεία δεν είναι ακόμη ιδιαίτερα εδραιωμένες σε προγράμματα ηλικιωμένων. Πάραυτα από τις παραπάνω περιπτώσεις ενδεικτικά αναφέρθηκαν :

- Ψηφιακές εφαρμογές μουσειακού και ευρύτερα πολιτισμικού χαρακτήρα, που στις περισσότερες περιπτώσεις συνδυάζουν, κείμενο, ήχο, εικόνα, βίντεο και διαδραστικότητα. Οι ηλικιωμένοι ενθουσιάστηκαν και απόλαυσαν την περιήγησή τους.
- Συστήματα πολυμέσων σε εφαρμογές με διαφορετικές χρήσεις, όπως την υλοποίηση παραδοσιακής ξενάγησης μέσω τεχνολογίας, συστήματα ξενάγησης με εκπαιδευτικά χαρακτηριστικά, εικονικά μουσεία, συστήματα εικονικής πραγματικότητας, πλατφόρμες επαυξημένης πραγματικότητας και άλλα. Η ψηφιακή πένα στο Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum αποτέλεσε εύχρηστο εργαλείο στην ξενάγηση των ηλικιωμένων.
- Εφαρμογές στους εκθεσιακούς χώρους των μουσείων, στους ιστότοπους των μουσείων στο διαδίκτυο, όπως επίσης και στις φορητές συσκευές (κινητά

τηλέφωνα και ταμπλέτες) των επισκεπτών (Δεληγιάννης & Παπαϊωάννου 2014: 113). Η εφαρμογή «My House of Memories» σκοπό έχει να βοηθήσει στην καταπολέμηση της απομόνωσης και της κατάθλιψης των ηλικιωμένων με φανερά αποτελέσματα σύμφωνα με τους οικείους τους.

7.6 Νέες Τεχνολογίες στα Μουσεία με προοπτική χρήσης σε προγράμματα ηλικιωμένων

Με δεδομένη την κυριαρχία των νέων τεχνολογιών, του διαδικτύου και του ψηφιακού κόσμου στην καθημερινότητά μας, οι τομείς του πολιτισμού και της τέχνης θα ήταν αδύνατον να έμεναν ανεπηρέαστοι. Το σύγχρονο μουσείο αξιοποιεί τις νέες τεχνολογίες και το διαδίκτυο στην καθημερινή του λειτουργία, στην καταγραφή και την τεκμηρίωση των συλλογών του, στις εκθέσεις του, στην επικοινωνία του με το κοινό.

Οι τεχνολογικές αλλαγές επηρεάζουν τη λειτουργία του μουσείου, βελτιώνουν περισσότερο ή λιγότερο τις υπηρεσίες του και σε συνάρτηση με τις εκάστοτε αντιλήψεις για το ρόλο του, συμβάλλουν στην αλλαγή της έννοιας του μουσείου (Αρβανίτης 2004: 184). Τα μουσεία πλέον δεν αποτελούν «αποθήκη αντικειμένων» αλλά χώροι που οι ιδέες έχουν μεγαλύτερη σημασία από τα εκθέματα (Δασκαλοπούλου, & Μπούνια 2008: 30). Οι νέες τεχνολογίες τόνωσαν την κοινωνική διάσταση του μουσείου και οι επισκέψεις από διαφορετικές ηλικιακές ομάδες, μετατρέπονται σε εμπειρίες ψυχαγωγίας και μάθησης. Οι ηλικιωμένοι αποτελούν ένα στοχευμένο κοινό για τα μουσεία, ενώ οι ψηφιακές δεξιότητες που φαίνεται να αποκτούν δίνουν χώρο για την εφαρμογή νέων τεχνολογιών σε προγράμματα για ηλικιωμένους. Παρακάτω θα αναφέρουμε σύντομα μερικές από τις τεχνολογίες που να συναντώνται στους μουσειακούς χώρους.

- Η ψηφιοποίηση του μουσειακού υλικού αποτελεί τη σημαντικότερη ψηφιακή διαδικασία αρχικά για την επιβίωση και την ενίσχυση της Ιστορίας, του Πολιτισμού και της Επιστήμης (Πανεπιστήμιο Πατρών 2005: 7). Στην ουσία όμως η ψηφιοποίηση αποτελεί τη βάση των νέων τεχνολογιών καθώς είναι η διαδικασία κατά την οποία υλικό από αναλογική μορφή μετατρέπεται σε ψηφιακή. Τα ψηφιακά δεδομένα χρησιμοποιούνται στις μουσειακές εκθέσεις,

στις εκδόσεις, στην έρευνα, στο διαδίκτυο και σε πολυμεσικές εφαρμογές (Δεληγιάννης & Παπαϊωάννου 2014: 118).

- Η ηλεκτρονική ξενάγηση με ψηφιακούς ακουστικούς οδηγούς είναι από τα πλέον συνηθισμένα μέσα που χρησιμοποιούνται στα μουσεία και έχουν και μεγάλη ανταπόκριση κοινού (Παπαϊωάννου 2010: 41).
- Οι πολυμεσικές παρουσιάσεις που είναι υποστηρικτικές ενός εκθέματος ή μιας ενότητας μέσω τηλεόρασης, οθόνης αφής ή αίθουσας βιντεοπροβολών (Δεληγιάννης & Παπαϊωάννου 2014: 120).
- Οι πολυμεσικές εφαρμογές Εικονικής Πραγματικότητας (Virtual Reality), 3D Scenes και Επαυξημένης Πραγματικότητας (Augmented Reality) παρέχουν πληροφορία για τα μουσειακά αντικείμενα, μέσω της ψηφιακότητας με διάφορες μορφές όπως, κείμενο, ήχο, εικόνα, που συνεργαζόμενες, τοποθετούν τα αντικείμενα σε ένα context. Το context αυτό επιχειρεί να δώσει πληρέστερη πληροφόρηση για τα αντικείμενα. Επίσης, σε μια ιδεατή προσπάθεια, επιχειρεί να απομουσειοποιήσει τα μουσειακά αντικείμενα, να τα επανατοποθετήσει δηλαδή, μέσω των ψηφιακών μορφών πληροφορίας στο αρχικό τους κοινωνικό, πολιτισμικό και συμβολικό περιβάλλον, που τους αφαιρέθηκε με την είσοδό τους στο μουσείο (Αρβανίτης 2004: 4).
- Μίξη Εικονικής Πραγματικότητας (Virtual Reality), Επαυξημένης Πραγματικότητας (Augmented Reality) και πραγματικού περιβάλλοντος. Τα αντικείμενα από τον εικονικό και τον πραγματικό κόσμο παρουσιάζονται ενιαία, με οπτική απεικόνιση του πραγματικού, σε εικονικό περιβάλλον (Sylaiou, Liarokapis, Kotsakis & Patias 2009: 523).
- Η χρήση φορητών συσκευών σε μουσεία συμπεριλαμβανομένων κινητών τηλεφώνων, προσωπικών ψηφιακών βοηθών και ταμπλετών. Οι εξελιγμένες πλέον φορητές συσκευές σε συνδυασμό με μουσειακές εφαρμογές έχουν κάνει την περιήγηση ελκυστικότερη (Sylaiou, Liarokapis, Kotsakis & Patias 2009: 524). Εφαρμογές QR Codes μπορούν με μια απλή σάρωση να προσφέρουν στον επισκέπτη μια ηχητική ξενάγηση καθώς και πολλές γραπτές πληροφορίες που αφορούν στα εκθέματα. Επιπλέον, η ενημέρωση των πληροφοριών είναι σαφώς ευκολότερη και συχνότερη μέσω του διαδικτύου³².

³² QR Code Generator. Στον ιστότοπο: «<https://www.qrcode-tiger.com/how-to-use-qr-codes-in-museums-and-art-exhibitions>» [Προβολή: 10 Απριλίου 2020].

- Σπανιότερα συναντώνται ακόμη πιο προηγμένες τεχνολογίες όπως τα απτικά, (haptics), στα οποία η αίσθηση της αφής εμπλέκεται με το αντικείμενο δίνοντας στον επισκέπτη μια πιο ολοκληρωμένη εξερεύνηση του εικονικού αντικειμένου. Στην ουσία επιτυγχάνεται η επέκταση της οπτικής εμφάνισης, γεγονός που κάνει την εμπειρία συναρπαστικότερη και ελκυστικότερη (Sylaiou, Liarokaris, Kotsakis & Patias 2009: 523).
- Η ρομποτική ξενάγηση στοχεύει στην προσέλκυση νέων και καινοτόμων εμπειριών που κάνουν τις επισκέψεις στο μουσείο ευκολότερες, άμεσα ενημερωτικές και διασκεδαστικές. Το ρομπότ είναι σε θέση να αντιληφθεί πότε ένας επισκέπτης είναι κοντά, και στη συνέχεια να ασχοληθεί και να αλληλεπιδράσει μαζί του μέσω συνομιλίας. Σκοπός είναι να ενισχύσει τις εμπειρίες των επισκεπτών και τις εκπαιδευτικές δυνατότητες ενός μουσειακού προγράμματος (Walch 2020).



Εικόνα 15: Δείγμα επαυξημένης πραγματικότητας (Πηγή: www.archisearch.gr)

7.7 Εικονικά Μουσεία

Τα εικονικά μουσεία δίνουν μια νέα διάσταση στα μουσεία που ευνοεί το κοινό των ηλικιωμένων. Ο André Malraux είχε προτείνει ήδη το 1947, στο περίφημο δοκίμιο «Musée Imaginaire», ότι το μουσείο είναι μια ιδέα. Σύμφωνα με τον ίδιο, τα μουσεία λειτουργούν αφαιρώντας τα αντικείμενα από το φυσικό τους περιβάλλον εντάσσοντάς τα, σε ένα άλλο, το μουσειακό, με στόχο τη δημιουργία «εκθεμάτων». Με αυτή την

έννοια, κάθε έκθεμα, ακόμη και το πρωτότυπο, γίνεται αντικείμενο και προϊόν μιας αντικατάστασης, όπου η μεταφορά του αντικειμένου εντός του εκθεσιακού χώρου το μετατρέπει σε εικόνα και σε γεγονός. Οι σύγχρονες αντιλήψεις περί εικονικού μουσείου επενδύουν πάνω στην ιδέα του αντικειμένου ως εικόνα, που μπορεί εύκολα να «κυκλοφορήσει» και να συμμετάσχει σε διάφορες μορφές ενεργοποίησης, όπως ακριβώς συμβαίνει και με πληροφορίες στο διαδίκτυο (Δασκαλοπούλου, & Μπούνια 2008: 37-38).

Αυτό σημαίνει ότι ένα εικονικό μουσείο είναι μια συλλογή ψηφιακών εικόνων, αρχείων ήχου, κειμένων και άλλων ιστορικών, επιστημονικών και πολιτιστικών δεδομένων, που είναι προσβάσιμα μέσω των ηλεκτρονικών μέσων. Αυτό δίνει τη δυνατότητα να παρέχεται σύνδεση από διαφορετικά σημεία πρόσβασης και να διαφοροποιείται η μέχρι τώρα επικοινωνία και αλληλεπίδραση του μουσείου με τους επισκέπτες του. Επιπλέον, δεν έχει πραγματικό χρόνο, χώρο και η πληροφορία διαδίδεται ταχύτερα και ευρύτερα (Sylaiou, Liarokapis, Kotsakis & Patias 2009: 521). Διακρίνονται τέσσερις κατηγορίες εικονικών μουσείων, οι εξής:

1. Το εικονικό μουσείο-φυλλάδιο. Πρόκειται για την απλούστερη μορφή ψηφιακής παρουσίας στο διαδίκτυο. Περιλαμβάνει μια ιστοσελίδα με γενικές πληροφορίες για το μουσείο (ώρες λειτουργίας, τιμές εισιτηρίων, τρόπους επικοινωνίας κ.α). Επιπλέον μπορεί να περιέχει πληροφορίες για τις εκθεσιακές ενότητες και τα εκθέματα του μουσείου (Παπαϊωάννου & Στεργιάκη 2013: 44).
2. Το εικονικό μουσείο-περιεχόμενο. Πρόκειται για την πιο συνηθισμένη μορφή ψηφιακής παρουσίας μουσείου στο διαδίκτυο. Εκτός από τις πληροφορίες λειτουργικού χαρακτήρα το εικονικό μουσείο-περιεχόμενο περιλαμβάνει ψηφιακό-πολυμεσικό υλικό για τα αντικείμενα του μουσείου, τις εκθέσεις, τις συλλογές. Με το όρο πολυμεσικό υλικό εννοούμε κείμενα, εικόνες, σχέδια, φωτογραφίες, κινούμενα γραφικά, βίντεο που περιγράφουν, αναλύουν και ερμηνεύουν τα εκθέματα, τις συλλογές και τις εκθέσεις (Παπαϊωάννου & Στεργιάκη 2013: 44).
3. Το εικονικό μουσείο-μαθησιακό περιβάλλον. Αποτελεί την εξέλιξη των δύο παραπάνω και αφορά σε στοχευμένους, εκπαιδευτικού-μαθησιακού χαρακτήρα τρόπους παρουσίασης των ψηφιακών δεδομένων ενός μουσείου. Στο εικονικό μουσείο/μαθησιακό περιβάλλον προσφέρονται δυνατότητες προσαρμογής της

εικονικής επίσκεψης ανάλογα με τα χαρακτηριστικά και τις ανάγκες του χρήστη – επισκέπτη. Προσφέρονται επίσης συγκεκριμένες διαδραστικές εκπαιδευτικές εφαρμογές, όπως παιχνίδια, κουίζ, εφαρμογές έκφρασης, συχνές ερωτήσεις – απαντήσεις (Παπαϊωάννου & Στεργιάκη 2013: 44).

4. Το εικονικό μουσείο – εικονική πραγματικότητα. Εικονικά μουσεία αυτής της κατηγορίας προσφέρουν τη δυνατότητα εικονικής περιήγησης στο πραγματικό μουσείο από την οθόνη του υπολογιστή (Παπαϊωάννου & Στεργιάκη 2013: 44). Αποτελείται από μουσεία που παίρνουν σχήμα και μορφή σε μια άλλη σφαίρα. Απομακρύνεται εντελώς από τις συμβάσεις των παραδοσιακών μουσείων και μεταφέρουν την εμπειρία στο χώρο του φανταστικού (Δασκαλοπούλου, & Μπούνια 2008: 35).



Εικόνα 16: Δείγμα εικονικού μουσείου (Πηγή: www.archisearch.gr)

Επομένως, απομακρύνοντας την τεχνολογία από την έννοια της ως τεχνική και ως δημιουργία στο πλαίσιο του μουσείου, αναφέρεται ως επικοινωνία. Μέσω της δικτυακότητας, το κοινό έχει τη δυνατότητα να συμμετέχει ενεργά στη σύνθεση του μουσειακού προϊόντος. Η επανάσταση του σύγχρονου ψηφιακού μουσείου είναι η έμπρακτη αναγνώριση ότι η γνώση ή η ερμηνεία είναι περισσότερα από ό,τι το μουσείο πίστευε παλιότερα και μάλιστα βρίσκονται και έξω από αυτό, πιο συγκεκριμένα είναι στη γνώση, τις εμπειρίες αλλά και στο ίδιο το κοινό του. Για το κοινό των ηλικιωμένων το εικονικό μουσείο με καθοδηγούμενη ξενάγηση μπορεί να αποτελέσει ευχάριστη εμπειρία και σίγουρα μελλοντική προοπτική.

Κεφάλαιο 8

Ιστοσελίδες Πολιτισμού και Ηλικιωμένοι

Η εξοικείωση των ηλικιωμένων με την τεχνολογία τους καθιστά ικανούς να μπορούν να περιηγηθούν στο διαδίκτυο. Τα μουσεία και οι πολιτιστικοί οργανισμοί επιχειρούν μέσω των διαδικτυακών τόπων τους αλλά και μέσω των συνεργασιών τους να ενισχύσουν το ρόλο τους στην ευζωία της Τρίτης Ηλικίας. Σε αυτό το κεφάλαιο της παρούσας πτυχιακής διατριβής θα παρουσιαστούν ενδεικτικά, ιστότοποι μέσω των οποίων οι ηλικιωμένοι μπορούν να πάρουν πληροφορίες σχετικά με πολιτιστικά δρώμενα, να ενισχύσουν τη γνώση τους αλλά και να ψυχαγωγηθούν από το χώρο τους.

8.1 Happy Older People

Το Εθνικό Δίκτυο Μουσείων της Λίβερπουλ, στο πλαίσιο του προγράμματος «House of Memories», έχει δημιουργήσει την ιστοσελίδα «Happy Older People» (HOP). Το HOP είναι ένα δίκτυο που προάγει πολιτιστικά δρώμενα που είναι πιο φιλικά σε ανθρώπους Τρίτης Ηλικίας. Στόχος του είναι να δημιουργηθούν νέες εταιρικές σχέσεις και συνδέσεις μεταξύ οργανισμών στην περιοχή της Λίβερπουλ, δημιουργώντας με αυτό τον τρόπο συνθήκες που θα περιορίσουν την απομόνωση και την μοναξιά στους ηλικιωμένους. Μέσω του ιστοτόπου μπορούν απλά να δοκιμάσουν κάτι νέο ή να επισκεφτούν ένα διαφορετικό μέρος. Οργανώνονται τακτικές συναντήσεις όπου δίνεται η δυνατότητα στους χρήστες του δικτύου να επικοινωνούν, να γνωρίζουν νέο κόσμο και να ανταλλάσσουν πληροφορίες σχετικά με την πολιτιστική προσφορά του τόπου³³.

³³ Happy Older People. Στον ιστότοπο: «<https://happyolderpeople.com>». [Πρόσβαση: 21 Απριλίου 2020].



Εικόνα 17: Περιβάλλον του διαδικτυακού τόπου Happy Older People
(Πηγή: www.happyolderpeople.com)

Γενικότερα οι δημιουργοί της πλατφόρμας θεωρούν:

- Η ενασχόληση των ηλικιωμένων με τις τέχνες και η συμμετοχή στις δημιουργικές δραστηριότητες συμβάλει στην ευημερία των ηλικιωμένων.
- Οι ηλικιωμένοι είναι άτομα που έχουν διαφορετικό τρόπο ζωής, απόψεις, ενδιαφέροντα, δεξιότητες και ανάγκες.
- Επιβάλλεται η παροχή της αναγκαίας κατάρτισης σε όλα τα επίπεδα , προκειμένου οι ηλικιωμένοι να μπορούν να εμπλακούν καλύτερα και να κατανοήσουν τα παλαιότερα ακροατήρια.
- Η πλατφόρμα μπορεί να επηρεάσει τους πολιτιστικούς οργανισμούς ώστε βελτιώσουν και να αναπτύξουν την ποιότητα της πολιτιστικής τους προσφοράς, των εγκαταστάσεων και των υπηρεσιών τους και να ανταποκριθούν καλύτερα στις ανάγκες των ηλικιωμένων.
- Οι παροχές του HOP επιθυμούν να προκαλέσουν την περιέργεια των ηλικιωμένων με σκοπό να αναδείξουν τα επιτεύγματα, τη δημιουργικότητα και τελικά τη συνεισφορά των ίδιων των ηλικιωμένων στην ανάπτυξη της πολιτιστικής προσφοράς³⁴.

³⁴ Ibid.

8.2 Lifetime Arts

Ο Lifetime Arts είναι ένας οργανισμός που συνδέει ανθρώπους, χρηματοδότηση, ιδέες, στρατηγικές με σκοπό την αύξηση του αριθμού αλλά και της ποιότητας προγραμμάτων τέχνης για τους ανθρώπους Τρίτης Ηλικίας. Παρέχει εξειδικευμένη βοήθεια στο σχεδιασμό και την εφαρμογή προγραμμάτων προκειμένου να αγκαλιάσει τους ηλικιωμένους. Με υπηρεσίες προσανατολισμένες στον άνθρωπο επιχειρεί μέσω συνεργασιών με δημόσιους και ιδιωτικούς οργανισμούς να ενδυναμώσει τους ηλικιωμένους και τις οικογένειές τους. Στην διαδικτυακή του παρουσία μπορεί κάποιος να ενημερωθεί σχετικά με προγράμματα τέχνης, με εκπαίδευση εξειδικευμένων επαγγελματιών που θα στελεχώσουν τους πολιτιστικούς οργανισμούς αλλά και μαθήματα τηλεεκπαίδευσης, προκειμένου να υποστηρίξει το σχεδιασμό εργαστηρίων τέχνης για ηλικιωμένους³⁵.

8.3 Arts and Culture Access Consortium

Η οργάνωση Arts and Culture Access Consortium (MAC) συγκροτήθηκε από μια μικρή ομάδα μουσείων και επαγγελματιών υγείας που ειδικεύονταν σε θέματα αναπηρίας. Αρχικά ασχολήθηκαν με θέματα σχετικά με την προσβασιμότητα σε πολιτιστικούς χώρους και μουσεία της Νέας Υόρκης. Σήμερα, η MAC είναι μια οργάνωση που προγραμματίζει τακτικά εργαστήρια επαγγελματικής κατάρτισης και προσφέρει ένα δίκτυο υποστήριξης για τους επαγγελματίες υγείας που ασχολούνται με τις αναπηρίες αλλά και τους ανθρώπους με αναπηρίες, για να μάθουν, να εφαρμόσουν και να ενισχύσουν πρακτικές για την πρόσβαση και την ένταξη τους σε πολιτιστικούς χώρους και μουσεία στην ευρύτερη περιοχή της Νέας Υόρκης³⁶.

Η MAC διοργανώνει τακτικά εργαστήρια και εκδηλώσεις που καλύπτουν θέματα όπως το «Καλωσορίζοντας τους ανθρώπους με Αλτσχάιμερ στο μουσείο σας» και πολλά άλλα. Τα εργαστήρια περιλαμβάνουν συμμετέχοντες από πολλές κατηγορίες τέτοιες είναι γιατροί, επιμελητές εκθέσεων, άτομα με αναπηρίες και μέλη της οικογένειάς τους, μουσεία τέχνης και επιστήμης, ιστορικούς χώρους, ζωολογικούς και βοτανικούς κήπους και πολλά άλλα. Επιπλέον πολλά από τα εργαστήρια διεξάγονται από τους προσωπικούς χώρους των συμμετεχόντων λόγω της αδυναμίας φυσικής παρουσίας με

³⁵ Lifetime Arts. Στον ιστότοπο: «<https://lifetimearts.org>» [Πρόσβαση: 21 Απριλίου 2020].

³⁶ Arts and Culture Access Consortium. Στον ιστότοπο: «<https://macaccess.org>» [Πρόσβαση: 21 Απριλίου 2020].

τη βοήθεια εξειδικευμένου προσωπικού και τεχνολογίας³⁷.

8.4 Virtual Senior Centre

Το Selfhelp του Virtual Senior Centre (VSC) είναι ένας συνεργάτης στην ανάπτυξη και εφαρμογή εξατομικευμένων τεχνολογιών φροντίδας για τους ηλικιωμένους. Σκοπός είναι μέσω των ψηφιακών υπηρεσιών του, να εξασφαλίσει καινοτόμες λύσεις έτσι ώστε οι ηλικιωμένοι να αισθάνονται αυτόνομοι, ανεξάρτητοι και σίγουροι για τον εαυτό τους. Ξεκίνησε με πρωτοβουλία του Τμήματος Γήρανσης της Νέας Υόρκης (NYC Department for the Aging) με αρχική χρηματοδότηση από τη Microsoft. Το πρόγραμμα παρέχει σε κάθε συμμετέχοντα από το σπίτι, μια ειδική οθόνη αφής, με ένα μοναδικό περιβάλλον που περιγράφεται ως «όλα σε ένα» (all-in-one). Αυτό δίνει τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να χρησιμοποιούν τις υπηρεσίες που επιθυμούν με τον απλούστερο τρόπο που θα μπορούσαν. Επιπλέον μέσω μιας ψηφιακής τάξης διαδραστικών μαθημάτων οι ηλικιωμένοι μπορούν να συνδεθούν με τους συνομήλικούς τους, την οικογένεια τους δημιουργώντας ένα νέο κοινωνικό δίκτυο. Το πρόγραμμα παρέχει με απλοποιημένο τρόπο πρόσβαση στα μέσα ψηφιακής επικοινωνίας (π.χ Skype), σε συνδέσμους πρακτικούς για περιήγηση στο διαδίκτυο, στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και σε παιχνίδια του ενδιαφέροντός τους³⁸. Ταυτόχρονα έχουν τη δυνατότητα από το χώρο του σπιτιού τους να συμμετέχουν σε μαθήματα, σε πολιτιστικές εκδηλώσεις, σε διαλέξεις. Ενδεικτικά αναφέρονται μερικές από τις συνδέσεις που έχουν στη διάθεσή τους:

- Gentle Stretching & Relaxation w/Carolyn
- High Holiday Prayers: What is their Significance? Abe K.
- History of Jewish Prayer w/Abe
- History of the Middle East with Matt
- Images of Nature: Poetry of Robert Frost from the New School
- Impressionist & Post -Van Gogh w/Andrea
- Influences in our Lives w/Theatre Artist Susan W
- Interactive Storytelling: Treasured Objects w/Susan
- Interactive Storytelling: How did you get your name
- Interactive Storytelling: What Stories do your Photos Tell?
- Jewish Heritage Museum: Every Object Tells a Story
- Jewish History -Prayer in the Bible w/ Abe
- Jewish Museum-Chagall: the Early Years
- Jewish Wedding Ceremony, Pt 2 w/Abe
- Khaya Cohen: X-Factor finalist!
- Laughter Yoga
- Local and National Political Review w/Paul
- Memorial Service for Rosie
- Modern Art in NYC: New School w/Nick A
- MOMA: Neo-Dada w/Diana
- MOMA: Objects of Design
- NY Historical Society: NY from Colony to Capital
- NY Historical Society: Slavery in NY
- NY Historical Society-Hudson River Painters
- NY History: Deciphering Manhattan w/Peter L.
- NYPL: Computer Training w/Steven
- NYPL: Email for Beginners w/Steven at NYPL
- Queens Museum of Art: NY Street Stories
- Remember the 50's:Interactive Storytelling w/Susan W.
- Reminiscence
- Reviewing General Email principles w/Yukiko
- Roman Vishniac's photographs of East European Jewish culture before the Holocaust
- Romeo & Juliet w/Lionel
- Rosh Hashanah w/Rabbi Kogan!
- Senior Issues in the News w/Lauren
- Sleeping Well & Aging w/Drs. Raik & Lien
- Spanish Conversation w/Masiel
- Story Circle w/Robin Bady
- Sugar and your Diet w/Minh
- Supreme Court Case Review
- Talking about Computers with Howard

Εικόνα 18: Πίνακας συνδέσεων του VSC με ενδεικτικές πολιτιστικές δραστηριότητες (Πηγή: [www.vscm.selfhelp.net](http://vscm.selfhelp.net))

³⁷ Ibid.

³⁸ Virtual Senior Centre. Στον ιστότοπο: « <http://vscm.selfhelp.net>» [Πρόσβαση: 21 Απριλίου 2020].

Πρόσφατες έρευνες έδειξαν ότι η VSC μέσω των υπηρεσιών της συμβάλλει στη μείωση της απομόνωσης, έχει θετική επίδραση στη συντροφικότητα, επεκτείνει το κοινωνικό δίκτυο των ηλικιωμένων, γεφυρώνει το ψηφιακό χάσμα και βελτιώνει την κατάσταση της υγείας των συμμετεχόντων³⁹.

³⁹ Ibid.

Κεφάλαιο 9

Επίλογος

Ολοκληρώνοντας την έρευνα σχετικά με το ρόλο των μουσείων ως φορείς ευζωίας για την Τρίτη Ηλικίας καθώς και τη χρήση Νέων Τεχνολογιών στην καθημερινότητα των ηλικιωμένων και αλλά και στα μουσειακά προγράμματα θα παρουσιαστούν τα συμπεράσματα σχετικά.

9.1 Συμπεράσματα

Μελετώντας την εξέλιξη των μουσείων στο πέρασμα των χρόνων αντιλαμβανόμαστε ότι ο ρόλος του έχει φανερά αλλάξει στη σύγχρονη κοινωνία. Αυτό σημαίνει πολύ απλά ότι τα μουσεία θα πρέπει να δουν τον εαυτό τους ως έναν χώρο που ενσωματώνει την αλλαγή και τη χρησιμοποιεί με καινοτόμους τρόπους, μαθαίνει από την προηγούμενη εμπειρία του και τις τρέχουσες συνθήκες προκειμένου να μεγαλώσει, να αναπτυχθεί και να παραμείνει βιώσιμος για το μέλλον (Νικονάνου 2015: 167).

Η επιτυχία των μουσείων δεν εξαρτάται πλέον μόνο από την επισκεψιμότητα που έχουν λόγω των εκθεμάτων τους, αλλά και από τις δράσεις που μπορούν να συμβάλλουν θετικά στη κοινωνική συνοχή. Η αυξανόμενη γήρανση του πληθυσμού σε συνδυασμό με την αύξηση του προσδόκιμου της ζωής των ηλικιωμένων καλεί τα μουσεία να αγκαλιάσουν το συγκεκριμένο κοινό. Συμπερασματικά καταλήγουμε στα παρακάτω:

- Η ποικιλομορφία της συγκεκριμένης ηλικιακής ομάδας όπως προέκυψε θέλει ειδικό προγραμματισμό και εξειδικευμένη προσέγγιση.
- Οι ηλικιωμένοι αναζητούν σταθερότητα, προγραμματισμό και απολαμβάνουν την κοινωνική συναναστροφή όταν όλα έχουν υπολογιστεί στις δυνατότητές και στις ανάγκες τους. Αυτό προϋποθέτει βασικά τη σωστή επικοινωνία του μουσείου με το κοινό του.
- Η προσέλκυση των ηλικιωμένων στο μουσείο θεωρείται η μεγαλύτερη πρόκληση. Η συνεργασία με θεσμικές δομές καθώς και η διαδικτυακή προβολή

είναι μέσα που ενισχύουν την παρουσία των μουσείων στη ζωή των ηλικιωμένων.

Η μεσολάβηση που καλείται να κάνει το μουσείο, μας προκαλεί να αντιληφθούμε το ίδιο το πολιτιστικό ίδρυμα ως μετάδοση μια κοινής κληρονομιάς η οποία ενώνει τα μέλη μιας κοινότητας και στην οποία αυτά τα μέλη αναγνωρίζουν τους εαυτούς τους. Τα άτομα αντιλαμβάνονται και κατανοούν τον κόσμο και την ίδια τους την ταυτότητα μέσα στα μουσεία (Desvallées & Mairesse 2009: 34). Παράλληλα τα μουσεία αναπτύσσουν κοινότητες μάθησης δημιουργούν προγράμματα (εκθέσεις, δράσεις κλπ.) τα οποία στοχεύουν στην εξέλιξη της κοινωνίας, στην ισότιμη συμμετοχή όλων των ομάδων κοινού, στην ανάπτυξη των κοινωνικών αξιών και στην ανθρώπινη ισότητα (Νικονάνου 2015: 167).

Για τους ηλικιωμένους αυτό είναι το κλειδί της ευζωίας. Νοιώθουν ενεργοί, ως ένα κοινό επιθυμητό σ' ένα χώρο που ίσως παλιότερα δεν υπήρχε στη ζωή τους αλλά τώρα έχει να τους προσφέρει πολύ περισσότερα από μια απλή εκπαιδευτική μέρα. Είναι σημείο συνάντησης για τους ίδιους, τους φίλους τους και τα μέλη της οικογένειάς τους.

Παράλληλα η χρήση των Νέων Τεχνολογιών φαίνεται να βελτιώνει την καθημερινότητα των ηλικιωμένων παρά τις αντιστάσεις που μπορεί να προβάλλουν. Όταν οι ίδιοι αντιληφθούν πόσο τους ωφελεί γίνονται δεκτικότεροι στη χρήση της και την αποδέχονται στη ζωή τους (από συνέντευξη καθηγητή Μπαμίδη, όπως έχει στο Παράρτημα Α). Τα θετικά αποτελέσματα είναι φανερά καθώς μπορούν πλέον να βοηθηθούν σε επίπεδο υγείας και σε επίπεδο κοινωνικής συναναστροφής. Μέσω σύγχρονων ψηφιακών προγραμμάτων, όπως το Captain και το SHAPES, οι ηλικιωμένοι εξοικειώνονται με την τεχνολογία και τη χρησιμοποιούν στην καθημερινότητάς τους. Ζουν με ασφάλεια και απολαμβάνουν τη φροντίδα στο σπίτι τους. Λύνοντας τα απλά καθημερινά προβλήματα που αντιμετωπίζουν βελτιώνουν τη ζωή τους και αποκτούν νέα ενδιαφέροντα που τους κρατούν ζωντανούς. Μπορούν πλέον να «ακούγονται» ως κοινό, να ικανοποιούν την περιέργειά τους με τη δια βίου μάθηση και να συνεισφέρουν στην κοινωνία χωρίς να νοιώθουν βάρος για κανέναν.

Παράλληλα η εξέλιξη των νέων τεχνολογιών στη σύγχρονη εποχή και η αποδοχή τους από τους ηλικιωμένους δίνει την ευκαιρία στα μουσεία να επεκτείνουν τα προγράμματά

τους χρησιμοποιώντας τις νέες τεχνολογίες στο κοινό των ηλικιωμένων . Από την έρευνα προέκυψε ότι η χρήση Νέων Τεχνολογιών στα μουσεία δεν εφαρμόζεται ακόμη ευρέως, παρά μόνο σε μερικές περιπτώσεις. Δεν αρκεί όμως τα μουσεία να είναι απλώς αρχεία και αποδέκτες πληροφοριών, αλλά είναι σημαντικό να χρησιμοποιούν ενεργά τις πληροφορίες για να οδηγήσουν στην κατανόηση ή για να βοηθήσουν το κοινό τους να εκμεταλλευτεί αποτελεσματικά τα αποθέματα πληροφοριών στην ανεξάρτητη αναζήτηση γνώσης. Για να μπορέσουν όμως τα μουσεία να αυξήσουν ουσιαστικά την πρόσβαση όλων των ομάδων του κοινού στις πηγές πληροφοριών που προσφέρουν, θα πρέπει να:

- Χρησιμοποιήσουν δημιουργικά και με σωστό προγραμματισμό τις νέες τεχνολογίες για να αποφύγουν την υπερφόρτωση του κοινού με πληροφορίες, παρουσιάζοντάς τις σε διακριτές και κατανοητές νοηματικές ενότητες.
- Τα μουσεία θα πρέπει να βοηθήσουν το κοινό τους να αποκτήσει τις δεξιότητες εκείνες που θα του επιτρέψουν να πάρει τον έλεγχο της ερμηνευτικής διαδικασίας.
- Όλα αυτά πρέπει να γίνουν με τρόπο που να κεντρίζει και να διατηρεί το ενδιαφέρον, αντί να εγείρει εμπόδια για αυτούς που δεν είναι εξοικειωμένοι με την τεχνολογία (MacDonald & Alsford 1991: 310) όπως τους ηλικιωμένους.
- Η επικοινωνία με το συγκεκριμένο κοινό επιβάλλει τη συνεργασία με πληθώρα κοινοτήτων στις οποίες εντάσσονται οι ηλικιωμένοι και όχι μόνο σε θεσμικές δομές που αφορούν στην φροντίδα και στην περίθαλψη. Στην Ελλάδα όπως και στις περισσότερες χώρες του κόσμου, φαίνεται η ανάγκη των ηλικιωμένων να ανήκουν κάπου, μέσω της πληθώρας κοινοτήτων ή συλλόγων όπου καταγράφονται.

Οι άνθρωποι της Τρίτης Ηλικίας αποτελούν ιδανικό κοινό για τα μουσεία και τους πολιτιστικούς οργανισμούς. Στην παρούσα μεταπτυχιακή διατριβή παρουσιάζεται μέσω των θετικών και μη αποτελεσμάτων του κάθε προγράμματος για τους ηλικιωμένους, πως υπάρχει πεδίο εξέλιξης και δημιουργίας δραστηριοτήτων με μονιμότερο χαρακτήρα άρα και με καλύτερα αποτελέσματα. Επιπλέον η χρήση της τεχνολογίας κατά την άποψη μου είναι ίσως το κλειδί που μπορεί να ανοίξει και όχι να κλείσει το δρόμο για περαιτέρω εξέλιξη. Τα μουσεία φαίνεται πως μπορούν να αποτελέσουν φορείς ευζωίας για την Τρίτη Ηλικία.

9.2 Πίνακας Καλών Πρακτικών Πολιτιστικών Οργανισμών

| Πολιτιστικοί Οργανισμοί | Τακτικός Προγραμματισμός | Πολυαισθητηριακές εμπειρίες | Νέες Τεχνολογίες | Καινοτόμες Πρακτικές | Συνεργασίες |
|--|-------------------------------|---|---|---|---|
| MoMa | Ναι | Δημιουργικά Εργαστήρια | Συνεργασία με τη Virtual Senior Center | Προγράμματα για ηλικιωμένους με Αλτσχάιμερ, εργαστήρια τέχνης | Martha Stewart, Sage, Brooklyn Parkinson Group, Διαγενεακό Act Your Age |
| Liverpool's Museums | Ναι | Αποσκευές Μνήμης | Εφαρμογή «My House of Memories», www.happyolderpeople.com | Προγράμματα για ηλικιωμένους με άνοια, Εκπαίδευση εκπαιδευτών και φροντιστών | Με τοπικές κοινότητες, κέντρα περίθαλψης |
| Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum | Μεμονωμένες επισκέψεις ομάδων | Ναι | Ναι | Χρήση ψηφιακή πένα και μεγάλων διαδραστικών τραπεζιών | Με θεσμικές δομές |
| Jewish Museum of Manchester | Κύκλοι προγραμμάτων | Διαχείριση πολυαισθητηριακών αντικειμένων | Όχι | Διαγενεακή μάθηση, εθελοντισμός | Με ομάδες εθελοντών του μουσείου και κοινό 16-25 |
| Horniman Museum | Κύκλοι προγραμμάτων | Ναι | Όχι | Πρόγραμμα Communicating Through Objects, με έμφαση στην επικοινωνία με σύντομους ήχους | Ένωση Εγκεφαλικού Επεισοδίου |
| Geffrye Museum | Κύκλοι προγραμμάτων | Κηπουρική | Όχι | Κηπουρική, Χειροτεχνίες, Εκθέσεις αντικειμένων | Νοσοκομεία, Thrive, Κυπρίων του Hackney, Κέντρο 151 |
| Phillips Collection | Κύκλοι προγραμμάτων | Δημιουργικά Εργαστήρια | όχι | Συζητήσεις για έργα τέχνης, δημιουργικά εργαστήρια, Εθνική εφαρμογή σε τουλάχιστον 10 μουσεία με σκοπό την έρευνα | Iona Senior Services, Office on Aging, Arts for the Aging |

Παραρτήματα

Συνέντευξη από τον Επίκ. Καθηγητή κ. Παναγιώτη Δ. Μπαμίδα

Ερώτηση 1: Πώς θα ορίζατε τον όρο ευζωία για ανθρώπους της τρίτης ηλικίας;

Απάντηση: Η ευζωία έχει να κάνει με την καλή υγεία και όπως το αντιλαμβάνεται ο κάθε ηλικιωμένος. Αυτό ποικίλλει από ηλικιωμένο σε ηλικιωμένο αλλά γενικά είναι η κατάσταση της καλής σωματικής, πνευματικής υγείας και κοινωνικής ευζωίας, όπως ορίζει ο Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας. Κάποιος μεμονωμένος μπορεί να σου πει: «Καλά είμαι δόξα το θεό, δεν έχω παρέα», επομένως σε αυτά τα πλαίσια ανάλογα και με το background του καθενός. Δηλαδή άμα ήταν κάποιος άνθρωπος που στη προηγούμενη δραστηριότητά του είχε έντονη κοινωνική επαφή και τώρα έχει απομόνωση θα προέχει αυτό το πρόβλημα στη δική του ζωή. Αλλά γενικά είναι να μην έχουν προβλήματα υγείας που έχουν επείγον χαρακτήρα, να μην έχουν έκπτωση στη νοητική τους κατάσταση και να μπορούν να έχουν γενικά μια άνεση στην οικονομική τους κίνηση αλλά και στις κοινωνικές προϋποθέσεις.

Ερώτηση 2: Με βάση την εμπειρία σας, ποια θεωρείτε τα σημαντικότερα εμπόδια για την κατάκτηση της ευζωίας από τους ηλικιωμένους (σε ό,τι αφορά την υγεία, τη σωματική και διανοητική τους ικανότητα, καθώς και την κοινωνική συμμετοχή).
Απάντηση: Είναι όλα σημαντικά, αν θα χρειαζόταν να τα ιεραρχήσω, ίσως η νοητική υγεία θα ήταν το σημαντικότερο. Θεωρείται ότι η τεχνολογία βελτιώνει τη καθημερινότητα των ηλικιωμένων; Θα μπορούσατε να μου δώσετε μερικά παραδείγματα τεχνολογιών που χρησιμοποιούνται για να βοηθήσουν τους ηλικιωμένους στην καθημερινότητά τους και να μας αναφέρετε ορισμένα παραδείγματα από τους τομείς που τους βοηθούν;

Απάντηση: Θα μπορούσε να είναι στον κοινωνικό τομέα με τη χρήση εργαλείων όπως το Skype και διάφορα άλλα τηλεδιασκεπτικά εργαλεία που θα είναι αναγκασμένοι ιδιαίτερα τώρα το τελευταίο διάστημα λόγω της κατάστασης, να τα χρησιμοποιήσουν. Το θέμα είναι ποιος θα τους εκπαιδεύσει για να τα χρησιμοποιήσουν, αλλά αυτό κάπως το λύνεις. Θα μπορούσε να είναι και αυτό που κάνουμε εμείς στη δική μας τάξη, τους δίνουμε εργαλεία τεχνολογικά, που μπορούν να βελτιώσουν τη σωματική τους υγεία με χρήση παιχνιδιών ψηφιοποιημένων και κατάλληλων συσκευών τέλος πάντων. Επίσης και στη νοητική υγεία με τη χρήση πάλι ενός συγκεκριμένου προγράμματος εκπαίδευσης του νου μέσα από παιχνίδια και παρατηρήσεις και διάφορα άλλα παιγνιώδη χαρακτηριστικά που έχει προκειμένου να βελτιωθεί η ταχύτητα αλληλεπίδρασης, η προσοχή, η μνήμη και διάφορες άλλες παράμετροι που σχετίζονται με τη νοητική υγεία.

Ερώτηση 3: Ποια επίδραση πιστεύετε ότι έχει η χρήση νέων τεχνολογιών από ηλικιωμένους σε ό,τι αφορά την κοινωνικότητά τους. Μπορείτε να μας αναφέρετε συγκεκριμένα παραδείγματα; Ποια επίδραση πιστεύετε ότι μπορούν να έχουν στην ψυχική τους υγεία οι νέες τεχνολογίες. Μπορείτε να μας αναφέρετε συγκεκριμένα παραδείγματα;

Απάντηση: Θα μπορούσε να είναι μακρῶθεν η επικοινωνία και η αξιοποίηση της εμπειρίας που μπορεί να έχει κάποιος, είτε άλλος δικός του συμπολίτης, δηλαδή tear to tear, επαφή, η χρήση της τεχνολογίας για να μπορέσει να βελτιώσει κάποια κομμάτια της ψυχικής του υγείας με τη χρήση τεχνολογίας μέσω ειδικού επιστήμονα, ψυχολόγου, ψυχιάτρου κτλ. Από πλευράς ψυχολογικής τόνωσης συνάδει με την κοινωνική επαφή κτλ. Αν έχω εργαλεία που μεγαλώνουν το κοινωνικό δίκτυο, facebook παραδείγματος χάριν.

Ερώτηση 4: Με βάση την εμπειρία σας ποια είναι η επίδραση των νέων τεχνολογιών σε ηλικιωμένους με mild cognitive impairments, όπως π.χ. η αρχή Αλτσχάιμερ. Μπορείτε να μας αναφέρετε συγκεκριμένα παραδείγματα;

Απάντηση: Τώρα στα κομμάτια της άνοιας αυτής καθεαυτής δεν έχουν γίνει πολλά πράγματα με τη νέα τεχνολογία πέρα από του ότι θα μπορούσε να τους ιχνηλατεί, να μη χάνονται, να επιτηρεί το περιβάλλον, να βγάζει κάποιες υπενθυμίσεις που δε ξέρω αν θα

τις κατανοούν κτλ. Στο κομμάτι της πρόληψης και της πρώιμης παρέμβασης σε τέτοιες καταστάσεις υπάρχουν πολλά εργαλεία, λίγα είναι αυτά που έχουν αποδεδειγμένα ωφελήσει, αλλά τέλος πάντων τα τελευταία δέκα με δώδεκα χρόνια έχουν αρχίσει να φτιάχνονται διάφορα τέτοια. Έχουν ως πούμε παιγνιώδη χαρακτήρα και προσπαθούν να βελτιώσουν σωματικά ή νοητικά τους ηλικιωμένους ανθρώπους για να αντιστρέψουν την έκπτωση στην άνοια, την νοητική έκπτωση δηλαδή ή να προσομοιώσουν άλλα περιβάλλοντα παραδείγματος χάριν με εικονική πραγματικότητα για να τονώσουν συγκεκριμένες δεξιότητες ή αισθήσεις, αισθητηριακής τόνωσης ως πούμε, να το πω έτσι, ή να βελτιώσουν την ποιότητα ζωής, να τους βάζουν να επισκέπτονται διάφορους τόπους ή κάτι τέτοιο. Άρα υπάρχουν διάφορα που έχουν αξιοποιηθεί. Τώρα στο κομμάτι της άνοιας ή για ανθρώπου που έχουν αλτσχάιμερ δε νομίζω ότι υπάρχουν πάρα πολλά εργαλεία που έχει φανεί ότι έχουν τέτοιο αποτέλεσμα πέρα από την επίβλεψη.

Ερώτηση 5: Από την εμπειρία σας, ποιες τεχνολογίες πιστεύετε ότι είναι πιο αποτελεσματικές για τους ανθρώπους 3ης ηλικίας εντός και εκτός του σπιτιού τους;

Απάντηση: Τα τάμπλετ εντός σπιτιού, το κινητό τηλέφωνο είναι και μέσα και έξω. Αυτά είναι τα μόνα που χρησιμοποιούν φντάζομαι οι ηλικιωμένοι άνθρωποι για να πάμε σε άλλες τεχνολογίες με γατζεντάκια που θα αφορούν και θα επιτηρούν την υγεία τους, ή το πώς περπατάνε, νομίζω είναι λιγότερα αξιοποιήσιμες αλλά υπάρχουν και αυτές οι τεχνολογίες με φορητούς αισθητήρες ρολόγια, bands και επιδέσμους και διάφορα τέτοια που μπορούν να καταγράψουν ιδιωτικά κάποιον, σήματα δηλαδή ή καταστάσεις, πως περπάτησε, πόσο κοιμήθηκε και διάφορα τέτοια...

Ερώτηση 6: Είναι δεκτικοί στις τεχνολογίες οι ηλικιωμένοι ή φοβούνται;

Απάντηση: Αυτό που έχουμε βγάλει εμείς σαν συμπέρασμα, μετά από τόσα χρόνια εμπειρίας και ενασχόλησης με το θέμα και επαφής με τέτοιους ανθρώπου είναι ότι εφόσον θα αισθανθούν ότι κάτι βελτιώνει το αίσθημα ασφάλειας τους, δηλαδή ότι κάποιος με βλέπει άρα αν πάθω κάτι θα έχω κάτι να μου πει ή θα είναι πιο εύκολο να επικοινωνεί μαζί μου ο γιός μου η κόρη μου κτλ ή αυτό θα αποτρέψει την κακή κατάληξη ενός επείγοντος περιστατικού, τότε αρχίζουν και είναι δεκτικοί. Ενώ οτιδήποτε τους πεις θα σου πουν, ναι και γιατί να το κάνω, ένα, δεύτερον, δε θέλουν να

δοκιμάζουν τεχνολογία απλά για να δοκιμάζουν τεχνολογία οι περισσότεροι αλλά αν δουν ότι υπάρχει βελτίωση της ασφάλειας ή τέλος πάντων να βελτιώσουν συγκεκριμένες πτυχές της ζωής τους, επικοινωνώ πιο εύκολα ή μπαίνω σε μια ομάδα άρα έχω παρέα ή κάτι τέτοιο τότε το βρίσκουν πιο εύκολο και θεμιτό να συμμετέχουν ευχάριστα.

Ερώτηση 7: Σε αυτό πιστεύετε βοηθάει και η απλούστευση της τεχνολογίας, όσο πιο βατά τόσο πιο εύκολα αγκαλιάζουν αυτό το κομμάτι;

Απάντηση: Καλά αυτό είναι δεδομένο ότι ισχύει. Αν βάλεις μια τεχνολογία που δεν είναι κατανοητή και αξιοποιήσιμη δε πρόκειται να πάει παραπέρα. Αυτό είναι προϋπόθεση βασική.

Ερώτηση 8: Θα μπορούσατε να μου πείτε λίγα λόγια για τα προγράμματα Captain και SHAPES και σε ποιο βαθμό βοηθάνε την ευζωία των ανθρώπων Τρίτης Ηλικίας;

Απάντηση: Το Captain προσπαθεί να φτιάξει εικονικούς βοηθούς που θα υπάρχουν μες στο σπίτι, υψηλής τεχνολογίας πράγματα, τα οποία προσπαθεί να κάνει εύκολα στη πρόσβαση όσο αφορά στη σχεδιάσή τους. Δηλαδή να είναι εύκολα προσβάσιμα και αξιοποιήσιμα στους ηλικιωμένους όσο και φθηνότερα στις λύσεις που θα προσφερθούν αργότερα, για να μπορεί να αγοραστεί κάποια υπηρεσία από οποιονδήποτε. Αλλά αυτό που θέλουμε βασικά να κάνουμε, να έχουμε βοήθεια, στην ευζωία της καθημερινότητας. Είναι μη κλινικό project και προσπαθεί να βελτιώσει την ποιότητα ζωής της καθημερινότητας. Δηλαδή να πάω να βγω από την πόρτα και να μου προβάλλετε πάνω στην εξώπορτα του σπιτιού μου, χωρίς να κρατάω τάμπλετ ή κινητό τηλέφωνο, να μου προβάλλετε ότι μη ξεχάσεις να ντυθείς, να πάρεις τα κλειδιά σου, να πάρεις τη λίστα του σούπερ μάρκετ. Να πάω να δω στο ψυγείο τέλος πάντων και να μου προβληθεί θυμήσου ότι δεν έχεις αυγά, ας πούμε ή διάφορα τέτοια. Να μου προβάλλει μια συνταγή στο πάγκο της κουζίνας ή να μου επιτρέψει να δω μια συνταγή και διάφορα τέτοια. Επομένως προσπαθούμε να δούμε με μια σειρά από αλληλεπιδράσεις με ηλικιωμένους και κοινότητες ηλικιωμένων να κάνουμε αυτό το σύστημα να είναι πιο στοχευμένο, εστιασμένο στις πραγματικές ανάγκες της καθημερινότητας. Τι θα ήθελαν να κάνουν δηλαδή και από εκεί ξεκινήσαμε και προσπαθούμε με βάση του τι εμείς μπορούμε να προσφέρουμε τεχνολογικά να βρεθεί μια κοινή συνιστώσα και να προσφερθούν αυτά

με ένα εύκολο τρόπο. Είμαστε στην τελευταία χρονιά λειτουργίας του, έχει ακόμη ένα χρόνο δηλαδή να τρέξει, επομένως Covid επιτρέποντος θα μπορέσει να πιλοταριστεί έτσι όπως είχε σχεδιαστεί αλλιώς θα πρέπει να αλλάξουμε τον τρόπο του ελέγχου. Τώρα στο SHAPES είμαστε στην αρχή, δεν έχει ξεκινήσει κάτι. Είναι μεγάλης κλίμακας έργο. Θα ασχοληθούμε πάλι με εκατοντάδες άτομα δηλαδή, σε αντίθεση με το Captain, που ναι μεν εμείς το κάνουμε αυτή τη στιγμή με τουλάχιστον εξήντα άτομα στη Θεσσαλονίκη αλλά όταν θα το εφαρμόσουμε στα σπίτια θα πάμε σε πέντε σπίτια. Το SHAPES πάει σε εκατοντάδες, δηλαδή σε εκατό διακόσια από τη δική μας μεριά και άλλες εκατοντάδες από άλλους, άρα πάει σε χιλιάδες κόσμου να εφαρμοστεί. Μια σειρά από παρεμβάσεις και τεχνολογικές κατασκευές, από ρομποτάκια, παιχνίδια, παρεμβάσεις με εκπαίδευση αυτών (ηλικιωμένων) και των θεραπόντων τους, τα πάντα. Είναι μεγάλης κλίμακας έργο πανευρωπαϊκό άρα ο καθένας βάζει αυτό που έχει και όλοι διαλέγουν από την προσφορά των υπολοίπων.

Ερώτηση 9: Με ποιον τρόπο μετράτε την αποτελεσματικότητα των μεθόδων που χρησιμοποιείτε;

Απάντηση: Με διαφορετικούς τρόπους, όταν ας πούμε η αποτελεσματικότητα έχει να κάνει με την ευχρηστία, έχουμε ερωματολογία ευχρηστίας και συνεντεύξεις. Αν έχει να κάνει με τη βελτίωση της ίδιας της νοητικής ή σωματικής κατάστασης έχουμε συγκεκριμένους τρόπους αξιολόγησης αυτών. Είτε μέσω ερωματολογίων είτε μέσω συγκεκριμένων πρωτοκόλλων άσκησης, πχ να για δω αν βελτίωσα τη σωματική μου κατάσταση, υπάρχουν πρωτόκολλα που ελέγχουν αν εγώ περπατάω τα δέκα μέτρα σε πόσα δευτερόλεπτα, και έχω βελτιώσει το χρόνο αυτό, ή αν μπορώ να σηκωθώ από το κάθισμα να κάνω μια βόλτα και να ξανά επανέλθω μέσα σε ένα χρονικό διάστημα, ευλυγισία, πόσα τέτοια μπορώ να κάνω, πόσο σκορ έχω πιάσει μέσα στα ίδια τα παιχνίδια ας πούμε αν πρόκειται για παιχνίδια ή εμείς πλέον εφαρμόζουμε και μεθόδους πέρα από τα ερωματολογία δηλαδή που κάνουμε ή τις όποιες μετρήσεις και παρατηρήσεις βλέπουμε και την ίδια την κατάσταση του νου, άρα κάνουμε ηλεκτρογραφήματα για να δούμε αν έχει αλλάξει κάτι στον εγκέφαλο των ανθρώπων. Και πολλές ομάδες πλέον το εφαρμόζουν αυτό παγκοσμίως. Ήμασταν από τις πρώτες που το ξεκινήσαμε αλλά τώρα πλέον το έχουν στη φαρέτρα τους πολλά πανεπιστήμια του κόσμου.

Ερώτηση 10: Εμπλέκονται άνθρωποι της τρίτης ηλικίας στα πειράματα που κάνετε στο πλαίσιο των ερευνητικών προγραμμάτων; Αν ναι, με ποιους τρόπους;

Απάντηση: Ναι υπάρχουν συγκεκριμένες προσπάθειες συμμετοχική ή συν-δημιουργικής σχεδίασης και καταγραφής αναγκών και τι θα μπορούσε να κάνει ένα σύστημα, πως θα ήθελαν να είναι ένα σύστημα διάφορα τέτοια. Γι αυτό έχουμε δημιουργήσει μια κοινότητα συνεργασίας και έρευνας για την Τρίτη Ηλικία τα τελευταία δύο χρόνια όπου κανείς γίνεται όχι μονάχα κοινωνός του τελικού αποτελέσματος αλλά μέτοχος της προσπάθειας να σχεδιαστεί αυτό σαν προϊόν, σαν αποτέλεσμα, σαν σύστημα αλλά παραπέρα από αυτό τους δίνουμε και μια ευκαιρία αναγνώρισης της προσπάθειας αυτής κάνοντάς τους μέλη της πανεπιστημιακής κοινότητας ουσιαστικά. Υπάρχει ένα μεγάλο δίκτυο πανελλαδικά μέσα από τους φορείς που συνεργαζόμαστε και έχουν είτε αγοράσει τις υπηρεσίες μας είτε συνδέονται μαζί μας με ερευνητικές προτάσεις αλλά και η κοινότητα που έχουμε δημιουργήσει είναι αυτούσια δηλαδή δημιουργήθηκε από μας για μας και αυτούς. Επίσης είναι ανοικτό, με κάλεσμα σε εφημερίδες, σε μέσα ενημέρωσης, ραδιόφωνο, τηλεόραση κτλ και επεκτείνεται. Δηλαδή αν έρθει κάποιος πει ότι κι εγώ θέλω να συμμετέχω από δω και πέρα μπορεί να γίνει μέλος.

Ερώτηση 11: Πιστεύετε ότι θα μπορούσε να συνδεθεί η ευζωία των ανθρώπων της τρίτης ηλικίας και οι ΝΤ με τις επισκέψεις σε μουσεία και την επαφή με την τέχνη και τον πολιτισμό;

Απάντηση: Μια μικρή δοκιμή που κάναμε πέρυσι την άνοιξη, φάνηκε πολύ γόνιμη, και μια δεύτερη φορά που το κάναμε το Σεπτέμβριο φάνηκαν ότι... Καταρχήν εμείς είχαμε έτσι κι αλλιώς μια δραστηριότητα, σε ένα από τα ερευνητικά μας προγράμματα που λέγεται Siscode, που έχει να κάνει με επιστήμη των πολιτών και της κοινωνίας θέλαμε να τους κάνουμε μέτοχους των δρώμενων στα πανεπιστήμια και σε όλες τις δραστηριότητες που κάνει κάποιος νεώτερος, άρα τους πήγαμε σε ένα μουσείο, τους πήγαμε στη βιβλιοθήκη, τους πήγαμε σε ένα εργαστήριο, σε ένα μάθημα, μπήκανε μέσα...διάφορα τέτοια τεχνάσματα, αλλά τεχνάσματα ουσίας δηλαδή για να αποκομίσουν κάτι, με ένα στόχο κάθε φορά. Η διάδραση στο μουσείο ήταν πολύ ευχάριστη, δηλαδή μας ευχαρίστησαν, φαινόταν από τα γελαστά πρόσωπα και από τις αξιολογήσεις φυσικά.

Ερώτηση 12: Χρησιμοποίησαν κάποια τεχνολογία στο μουσείο ή ικανοποίηση που μου περιγράφεται προήλθε από τη συναναστροφή τους με άλλους ανθρώπους;

Απάντηση: Όχι δε χρησιμοποίησαν τεχνολογία τη φορά εκείνη. Καθόλου.

Ερώτηση 13: Θεωρείται ότι θα μπορούσε να τους προσελκύσει κάποιου είδους τεχνολογίας στο μουσείο;

Απάντηση: Ενδεχομένως θα μπορούσε να κινήσει την περιέργειά τους. Τώρα αν είναι ήδη εξοικειωμένοι με την τεχνολογία με κάποιο τρόπο τότε ακόμη καλύτερα. Τότε θα πιάσει πραγματικά τόπο.

Ερώτηση 14: Πώς αξιολογείτε την αποτελεσματικότητα των ΝΤ που χρησιμοποιούνται για την ευζωία των ηλικιωμένων και ποιοι είναι οι άξονες αξιολόγησης που επιλέξατε;

Απάντηση: Έχει να κάνει με τη στόχευση της ίδια της έρευνας, δηλαδή κάθε φορά βγαίνει ένα ερευνητικό πρωτόκολλο που έχουμε στο νου μας αν δεν είναι μια κοινωνική εκδήλωση στα πλαίσια κάποιας κοινότητας ή οτιδήποτε, ή μιας εκδήλωσης βγαίνει ένα συγκεκριμένο πρωτόκολλο το οποίο λέμε, με αυτούς και με αυτούς τους τρόπους θα προσπαθήσουμε να κάνουμε κάτι, να μετρήσουμε κάτι, να κάνουμε μια παρέμβαση, να σχεδιάσουμε κάτι μαζί. Άρα κάθε φορά τίθεται ένας στόχος και τα εργαλεία που διαλέγουμε έχουν να κάνουν με τον ίδιο το στόχο. Δηλαδή αν τους έχω ένα σύστημα που παρατηρεί την καθημερινότητά τους και προσπαθούμε να δούμε αν η βελτίωσή τους, της υγείας τους είναι ένα από αυτά που προσφέρει η τεχνολογία τότε θα μετρήσω τη βελτίωση της υγείας τους με συγκεκριμένα εργαλεία που θα μου δώσουν και θα μου δείξουν οι γιατροί. Πόσο βάρος έχασε, πόσο καλύτερο χρόνο κάνει ή αν είναι κάνα δυο κιλά λιγότερο, αν συμπληρώνει το ερωτηματολόγιο καλύτερα, σκέφτεται πιο γρήγορα ή αν έχει κάποιο άλλο χαρακτήρα δηλαδή τι θα επιθυμούσε για να κάνει το άλφα ή το άλλο τότε το κάνεις με μια συνέντευξη ή με μια ομάδα εστίασης ή με μια τηλεφωνική συνέντευξη καλή ώρα. Άρα κάθε φορά τίθεται ένας στόχος και επιλέγονται τα κατάλληλα εργαλεία τα οποία θα μπορέσουν να μετρήσουν την αποτελεσματικότητα του στόχου προς εκπλήρωση, δηλαδή ποικίλλει.

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση Βιβλιογραφία

- Αρβανίτης, Κωνσταντίνος. 2004. «Ψηφιακό, Εικονικό Κυβερνομουσείο ή Δικτυακό μουσείο; Αναζητώντας όρο και ορισμό». Στο Δασκαλοπούλου, Σ., Μπούνια, Α., Νικονάνου, Ν. & Μπακογιάννη, Σ. (επιμ.), *Πρακτικά. Μουσείο, Επικοινωνία και Νέες Τεχνολογίες*, σελ. 183-192. Μυτιλήνη: Πρώτο Διεθνές Συνέδριο Μουσειολογίας, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας & Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου (31 Μαΐου – 2 Ιουνίου 2002).
- Δασκαλοπούλου, Σ. & Μπούνια, Α. 2008. «Ψηφιακός πολιτισμός και Εικονικά Μουσεία: Έννοιες, Τάσεις, Προκλήσεις». Στο Ι. Λυριτζής (επιμ.), *Νέες Τεχνολογίες και Αρχαιολογικές Επιστήμες*, σελ. 29-52. Αθήνα: Gutenberg.
- Δεληγιάννης, Ι. & Παπαϊωάννου, Γ. 2014. «Μουσείο και αξιοποίηση πολιτισμικού αποθέματος με χρήση ψηφιακής τεχνολογία και διαδραστικών πολυμέσων». Στο Γ. Μπίκος και Α. Κανιάρη (επιμ.), *Μουσειολογία, Πολιτιστική Διαχείριση και Εκπαίδευση*, σελ. 113-155. Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη.
- Νάκου. Ειρήνη. 2001. *Μουσεία: Εμείς, τα πράγματα και ο πολιτισμός*. Αθήνα: Εκδόσεις Νήσος.
- Οικονόμου, Μαρία. 2003. *Μουσείο: Αποθήκη ή ζωντανός οργανισμός; Μουσειολογικοί προβληματισμοί και ζητήματα*. Αθήνα: Εκδόσεις Κριτική.
- Οικονόμου, Μαρία. 2004. *Νέες Τεχνολογίες και Μουσεία: εργαλείο, τροχοπέδη ή συρμός;* [pdf]. Αθήνα: *Museology-International Scientific Electronic Journal*, vol.1. Πανεπιστήμιο Αιγαίου-Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας Στον ιστότοπο: [«https://docplayer.gr/16196617-Nees-tehnologies-kai-moyseia-ergaleio-trohopedi-i-syruos.html»](https://docplayer.gr/16196617-Nees-tehnologies-kai-moyseia-ergaleio-trohopedi-i-syruos.html) [Πρόσβαση: 17 Απριλίου 2020].
- Παπαϊωάννου, Γεώργιος. 2010. *Αρχαιολογία και Ανάδειξη Πολιτισμικού Αγαθού: Από την Ανασκαφή στον Κοινο και στον Ψηφιακό Κόσμο*. Λευκωσία (εναλλακτικό διδακτικό υλικό στη μεθοδολογία της ανοιχτής και από απόσταση εκπαίδευσης).

- Παπαϊωάννου, Γ. & Στεργιάκη, Α. 2013. *Σχολείο-Μουσείο-Ψηφιακός Κόσμος. Σύνθεση Ψηφιακού Μουσειακού Χώρου με Συνεπιμέλεια Μαθητών και Εκπαιδευτικών*. Ρόδος: Εκδόσεις Εύδημος

Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

- Falk, J. & Dierking, L. 1992. *The Museum Experience*. Washington, D.C.: Whalesback Books.
- Hsieh, Hui-Jong. 2010. *Procedia Social and Behavioral Sciences 2: Museum Lifelong Learning of the Aging People*. [pdf]. London: Elsevier Ltd, σελ. 4831-4835. Στον ιστότοπο: «<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042810008190>» [Πρόσβαση: 10 Απριλίου 2020].
- McCall, Vikki & Gray, Clive. 2014. *Museums and the 'New Museology': Theory, Practice and Organisational Change*. Museum Management and Curatorship, Volume 29 (Number 1). pp. 19-35.
- MacDonald, G. & Alsford, S. 1991. *The Museum as Information Utility*. Museum Management and Curatorship, Volume 10. pp. 305-311.
- Miles, Roger. 1985. *The International Journal of Museum Management and Curatorship*. [pdf]. Australia: Butterworth & Co Ltd, vol.5, σελ. 73-80. Στον ιστότοπο: «<https://www.sciencedirect.com/sdfe/pdf/download/eid/1-s2.0-0260477986900099/first-page-pdf>» [Πρόσβαση: 16 Απριλίου 2020].
- Sylaiou, S., Liarokapis, F., Kotsakis, K. & Patias, P. 2009. *Virtual museums, a survey and some issues for consideration*. [pdf]. France: Elsevier Masson-Journal of Cultural Heritage, 10(4), σελ. 520-528. [pdf]. Στον ιστότοπο: «<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1296207409000880>» [Ημερομηνία επίσκεψης /ανάκτησης 11 Νοέμβριος 2018].
- Traboulsi, C, Frau, M. & Cabiddu, F. 2018. *Active Seniors Perceived Value Within Digital Museum Transformation*. [pdf]. The TQM Journal, Vol. 30 Issue: 5, pp.530-553. Στον ιστότοπο: «<https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/TQM-11-2017-0155/full/html>» [Πρόσβαση: 16 Απριλίου 2020].

Άρθρα-Επιστημονικά Περιοδικά-Μελέτες

- Adams, Marianna. 2011. *The Impact of the Development of Museum Programs for People Affected by Alzheimer's Disease or Dementia* The Museum of Modern Art. [pdf]. USA, Annapolis: Audience Focus, Inc. Στον ιστότοπο: «https://www.moma.org/visit/accessibility/meetme/_assets/momaorg/shared/pdfs/docs/meetme/Resources_AudienceFocus_Evaluation.pdf» [Προβολή: 19 Απριλίου 2020].
- Coates, Charlotte. 2019. «What is Active Ageing and how can Museums help?». *Museum Next*, [e-journal]. Στον ιστότοπο: «<https://www.museumnext.com/article/what-is-active-ageing-and-how-can-museums-help/>» [Προβολή: 11 Απριλίου 2020].
- Διανέοσις (Οργανισμός Έρευνας & Ανάλυσης). 2019. *Η Ανάπτυξη του Τουρισμού Τρίτης Ηλικίας στην Ελλάδα και η Συμβολή του Τουρισμού Υγείας*. [pdf]. Αθήνα: Ινστιτούτο Κοινωνικής και Προληπτικής Ιατρικής (ΙΚΠΙ). Στον ιστότοπο: «https://www.dianeosis.org/wp-content/uploads/2019/07/medical_tourism.pdf» [Προβολή: 19 Απριλίου 2020].
- Desvallées, A. & Mairesse, F. 2009. *Βασικές έννοιες της Μουσειολογίας*. ICOM (International Council of Museums). Στον ιστότοπο: «http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icom-greece/Ekdoseis/Museology_WEB.pdf». [Πρόσβαση: 13 Οκτωβρίου 2018].
- Fleming, William. 2016. *Best Practices in Museum Education*. [pdf]. USA: The University of Akron. Στον ιστότοπο: «<https://pdfs.semanticscholar.org/6f9f/aecc6dbac62e3b869ab40ce16862b1181458.pdf>» [Προβολή: 19 Απριλίου 2020].
- Gavalas D., Sylaiou S., Kasapakis V. & Djardanova E. 2020. *Guest Editorial of the special issue Virtual and Mixed Reality in Culture and Heritage*. *Journal on Personal and Ubiquitous Computing* (Impact Factor: 1,735), Springer. Στον ιστότοπο: «<https://doi.org/10.1007/s00779-020-01377-4>» [Προβολή: 19 Απριλίου 2020].
- Griggs, Mary Beth. 2014. *AI At the New Cooper Hewitt, You are the Designer and Curator*. *Architect Magazine*, [e-journal]. Στον ιστότοπο: «https://www.architectmagazine.com/technology/at-the-new-cooper-hewitt-you-are-the-designer-and-curator_o» [Προβολή: 20 Απριλίου 2020].

- Hamblin, Kate & Harper, Sarah. 1998. *The UK's Ageing Population: Challenges and Opportunities for Museums and Galleries*. [pdf]. UK: University of Oxford. Στον ιστότοπο: « <https://www.ageing.ox.ac.uk/download/173>». [Πρόσβαση: 15 Οκτωβρίου 2018].
- Houser, Nancy. 2012. «Computer-Literate Older Men Have Reduced Incidence of Dementia». *Digital Journal*, [e-journal]. Στον ιστότοπο: «<http://www.digitaljournal.com/article/334146>» [Προβολή: 11 Απριλίου 2020].
- Κοτσάκος, Μιχαήλ. 2017. *Η Ασημένια Οικονομία... Η Άποψη*, [e-journal]. Στον ιστότοπο: «<https://www.iaropsi.gr/ασημένια-οικονομία/>» [Προβολή: 20 Απριλίου 2020].
- Λαζαρέτου, Σοφία. 2014. *Η έξυπνη οικονομία: «πολιτιστικές» και «δημιουργικές» βιομηχανίες στην Ελλάδα. Μπορούν να αποτελέσουν προοπτική εξόδου από την κρίση;* Bank of Greece, Working Paper.
- MAP (Movement, Advancement Project) & SAGE (Advocacy & Services for LGBT Elders). 2017. *Understanding Issues Facing LGBT Older Adults*. [pdf]. USA: Movement, Advancement Project. Στον ιστότοπο: «<https://www.lgbtmap.org/file/understanding-issues-facing-lgbt-older-adults.pdf>» [Πρόσβαση: 14 Απριλίου 2020].
- Milekic, S. 2003. *The more you look the more you get: Intention-based interface using gaze-tracking*, in Bearman, D., Trant, J. (eds) *Museums and the Web 2003: Selected Papers from an International Conference*, Charlotte, NC, March 19 - 22, 2002, Archives & Museum Informatics. Στον ιστότοπο: «<http://www.archimuse.com/mw2003/papers/milekic/milekic.html>» [Ημερομηνία επίσκεψης/ανάκτησης 11 Απριλίου 2020].
- Νικονάνου, Νίκη. 2015. «Μουσειοπαιδαγωγικές Μέθοδοι: Συμμετοχή- εμπειρία-δημιουργία». Στο Ν. Νικονάνου, Α. Μπούνια, Α. Φιλιππουπολίτη, Α. Χουρμουζιάδη και Ν. Γιαννούτσου (επιμ.), *Μουσειακή Μάθηση και Εμπειρία στον 21ο Αιώνα*, σελ. 51-76. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. [pdf]. Στον ιστότοπο: «<https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/712/8/NIKONANOY.pdf>» [Ημερομηνία επίσκεψης/ανάκτησης 11 Νοέμβριος 2018].
- Οικονόμου, Μαρία. 2004. *Νέες Τεχνολογίες και Μουσεία: Εργαλίο, Τροχοπέδη ή Συρμός;* [pdf]. Λέσβος: Πανεπιστήμιο του Αιγαίου-Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. Στον ιστότοπο: «<https://docplayer.gr/16196617->

- Nees-tehnologies-kai-moyseia-ergaleio -trohopedi-i-syruos.html» [Ημερομηνία επίσκεψης/ανάκτησης 11 Νοέμβριος 2018].
- Ορφανίδου, Λαΐα. 2003. *Εισαγωγή στη Μουσειολογία*. [pdf]. Ρόδος: Πανεπιστήμιο του Αιγαίου-Τμήμα Μεσογειακών Σπουδών. Στον ιστότοπο: «<http://www.neolithic.gr/pdf/museology.pdf>» [Πρόσβαση: 13 Οκτωβρίου 2018].
 - Πανεπιστήμιο Πατρών, 2005. Οδηγός Καλών Πρακτικών για την Ψηφιοποίηση και τη Μακροπρόθεσμη Διατήρηση Πολιτιστικού Περιεχομένου. Στον ιστότοπο: «[http://digitization.hpclab.ceid.upatras.gr /Odhgos_kalwn_praktikwn1.0.pdf](http://digitization.hpclab.ceid.upatras.gr/Odhgos_kalwn_praktikwn1.0.pdf)» [Προβολή: 11 Απριλίου 2020].
 - Πάσχος, Κ., Μαλλιαρού, Μ., & Μπαμίδης, Π. 2016. «Η Γήρανση του Πληθυσμού Πρόκληση για τα Συστήματα Υγείας και Κοινωνικής Πρόνοιας -Μέθοδοι Υποστήριξης της Ενεργού Γήρανσης». *Επιστημονικά Χρονικά*, 21(1), [e-journal]. Στον ιστότοπο: «http://www.tzaneio.gr/wp-content/uploads/epistimonika_xronika/p16-1-2.pdf» [Προβολή: 11 Απριλίου 2020].
 - Rogers, Carol. 2012. *Preserving Memory, Not Just History: National Museums Liverpool's Dementia Awareness Programme*. *The Elder Magazine*, [e-journal]. Στον ιστότοπο: «<https://www.elder.org/the-elder/preserving-memory-not-just-history-national-museums-liverpool-dementia-awareness-programme/>» [Προβολή: 19 Απριλίου 2020].
 - Rosenberg, Francesca. 2016. *Film: Older adults Make Their Mark at the Museum of Modern Art*. Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης (The Museum of Modern Art – MoMA). Στον ιστότοπο: «<https://www.museumnext.com/article/older-adults-make-their-mark-at-moma/>». [Πρόσβαση: 13 Οκτωβρίου 2018].
 - Μανουσέλης, Σπυρίδων. 2014. *Βάλε τη γιαγιά στον υπολογιστή*. Η Εφημερίδα των Συντακτών, [e-journal]. Στον ιστότοπο: «https://www.efsyn.gr/epistimi/mihanes-toy-noy/6749_bale-ti-giagia-ston-yprologisti» [Προβολή: 20 Απριλίου 2020].
 - Sauer, S. & Göbel, S. 2003. *DinoHunter: Game-based Learning Experience in Museums*, ICHIM 03, conf. proceedings CD-ROM, Paris, 8-12 September 2003, Archive and Museum Informatics. Στον ιστότοπο: «https://www.inigraphics.net/publications/brochures/hci_broch/hci/HCI.pdf» [Προβολή: 20 Απριλίου 2020].

- Stroud, Dick. 2011. «Seniors: The New “Social Gamers”». [e-journal]. Στον ιστότοπο: «<http://20plus30.blogspot.com/2011/01/seniors-new-social-gamers.html>» [Προβολή: 11 Απριλίου 2020].
- Sylaiou S., Mania K., Paliokas I., Pujol-Tost L., Killintzis V. & Liarokapis F. 2017. *Exploring the educational impact of diverse technologies in online virtual museums*, Int. J. Arts Technol., vol. 10, no. 1, pp. 58–84.
- Walch, Kathleen. 2020. *AI Revolutionizing The Museum Experience At The Smithsonian*. Forbes, [e-journal]. Στον ιστότοπο: «<https://www.forbes.com/sites/cognitiveworld/2020/03/26/ai-revolutionizing-the-museum-experience-at-the-smithsonian/#2e7762ac56fd>» [Προβολή: 20 Απριλίου 2020].

Ιστοσελίδες

- Archisearch.gr Investigates. Στον ιστότοπο: «<https://www.archisearch.gr>» [Προβολή: 17 Απριλίου 2020].
- B.R Howard & Associates. Στον ιστότοπο: «<https://www.brhoward.com>» [Προβολή: 10 Απριλίου 2020].
- Brooklyn Parkinson Group (BPG). Στον ιστότοπο: «<https://www.catchafire.org>» [Προβολή: 10 Απριλίου 2020].
- Coach Assistant via Projected and Tangible Interface (CAPTAIN). Στον ιστότοπο: «<https://www.captain-eu.org/>» [Προβολή: 10 Απριλίου 2020].
- Ευρωπαϊκή Ένωση (European Commission). Στον ιστότοπο «<https://ec.europa.eu>» [Προβολή: 12 Δεκεμβρίου 2019].
- Εταιρεία Θεάτρου SEVENELEVEN. Στον ιστότοπο: «<http://thallo.care/>» [Προβολή: 25 Μαΐου 2020].
- Εφημερίδα «Πρώτο Θέμα» (e-journal). Στον ιστότοπο «<https://www.protothema.gr>» [Προβολή: 10 Δεκεμβρίου 2019].
- Hackney Cypriot Association. Στον ιστότοπο: «<http://www.hackneycypriotassociation.org>». [Πρόσβαση: 21 Απριλίου 2020].
- Happy Older People. Στον ιστότοπο: «<https://happyolderpeople.com/about/vision-values-and-aims/>». [Πρόσβαση: 21 Απριλίου 2020].

- Ηνωμένα Έθνη (United Nations). Στον ιστότοπο «<https://www.un.org/en/sections/issues-depth/ageing/>» [Προβολή: 13 Απριλίου 2020].
- Κοινωνοφελές Ίδρυμα TIMA. Στον ιστότοπο: «<https://www.timafoundation.org/>» [Προβολή: 25 Μαΐου 2020].
- Lifetime Arts. Στον ιστότοπο: «<https://lifetimearts.org> ». [Πρόσβαση: 21 Απριλίου 2020].
- Medical Physics Laboratory. Στον ιστότοπο: «<http://medphys.med.auth.gr>» [Προβολή: 10 Απριλίου 2020].
- Μουσείο Cooper Hewitt. Στον ιστότοπο: «<https://www.cooperhewitt.org>» [Προβολή: 18 Απριλίου 2020].
- Μουσείο Horniman. Στον ιστότοπο: «<https://www.horniman.ac.uk>» [Προβολή: 15 Απριλίου 2020].
- Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης. Στον ιστότοπο: «<https://cycladic.gr>» [Προβολή: 17 Απριλίου 2020].
- Μουσείο Phillips Collection. Στον ιστότοπο: «<https://www.phillipscollection.org>» [Προβολή: 15 Απριλίου 2020].
- Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης (The Museum of Modern Art – MoMA). Στον ιστότοπο «<https://www.moma.org>» [Προβολή: 18 Φεβρουαρίου 2020].
- Μουσείο Stedelijk. Στον ιστότοπο «<https://www.stedelijk.nl>» [Προβολή: 22 Απριλίου 2020].
- Museum of the Home. Στον ιστότοπο «<https://www.museumofthehome.org.uk>» [Προβολή: 14 Απριλίου 2020].
- Museum People Collaborating with Museum Audiences. Στον ιστότοπο: «<https://museumpeople.wordpress.com>» [Προβολή: 17 Απριλίου 2020].
- Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας (World Health Organization). Στον ιστότοπο «<https://www.who.int>» [Προβολή: 12 Δεκεμβρίου 2019].
- QR Code Generator. Στον ιστότοπο: «<https://www.qrcode-tiger.com>» [Προβολή: 10 Απριλίου 2020].
- Το Σπίτι των Αναμνήσεων (House of Memories). Στον ιστότοπο: «<https://houseofmemories.co.uk>» [Προβολή: 10 Απριλίου 2020].
- Virtual Senior Centre. Στον ιστότοπο: «<http://vscm.selfhelp.net>». [Πρόσβαση: 21 Απριλίου 2020].
- Whitney Museum of American Art. Στον ιστότοπο: «<https://whitney.org>»

[Προβολή: 18 Απριλίου 2020].

- Worldwide Programs that Provide a Better Way to Deal with Aging. Στον ιστότοπο: «<http://www.programsforelderly.com>» [Προβολή: 17 Απριλίου 2020].