

LONGEVICITY

*“A coloro che entro sé medesimi nulla ponno trovare
che li soccorra a condurre gioconda la vita,
torna incomoda ogni età; ma gli uomini
che hanno l’animo ricco di energia, non s’infastidiscono
facilmente di ciò che deriva
dal necessario ed immutabile ordine della natura.”*

“De Senectute”, Cicerone

(Cap.II, Lodi a Catone. Opinioni controverse intorno alla vecchiezza)

LONGEVICITY

Co-Design

LONGEVITA' E LIMITI DEL PROGETTO CONTEMPORANEO

di Francesco Zurlo

Worldwide

RIVOLUZIONE VALORIALE: L'EPOCA DELLA LONGEVITA' di Stefania Bandini e Ludovico Ciferri

Society

GLI OBIETTIVI DI LONGEVICITY di Carla Sedini

Design

EXPLOITATION, EXPLORATION, INSPIRATION di Carla Sedini

Elderly Lifestyle

LONGEVITY IN CHINA di Duan Qijun e Zhou Ming

Active Healty Ageing

UNO STILE DI VITA POSITIVO di Fiammetta Costa, Sabrina Muschiato, Giuseppe Andreoni

NewMedia

SENIOR E WEB, WORKING IN PROGRESS di Vitalba Paesano



www.grey-panthers.it, testata giornalistica online riservata agli over 50, dal 2008 si conferma riferimento qualificato per contenuti e proposte, cassa di risonanza delle migliori iniziative che si progettano e si sviluppano per questo segmento sociale. Ne è un esempio il nostro **Speciale**, dedicato quest'anno a "Longevity", nell'ambito del FuoriSalone - Salone del Mobile 2014. Un momento di riflessione sulla qualità di vita di una parte di popolazione in continua crescita, ancora attiva e progettuale. Uno sguardo su futuro e futuribile, pensando agli over 50, ma anche all'inter-relazione, oggi così importante, tra le diverse fasce d'età, giovani e senior in particolare.



Promosso da Sarpi Bridge e curato da
Dipartimento di Design del Politecnico di Milano
Complex Systems & Artificial Intelligence Research Center
Università di Milano - Bicocca
con la partecipazione di
NUST – Nanjing University of Science and Tecnology

Milano, 8 - 13 aprile 2014
Sarpisei, via Paolo Sarpi 6

<http://longevity.wordpress.com>

SOMMARIO

Longevità e limiti del progetto contemporaneo

Il design, ancora oggi, se pensa ai senior, rischia di proporre "protesi ortopediche", il cui senso è dentro una dimensione puramente meccanica e funzionale. Il problema è che un certo tipo di design dimentica che un artefatto deve, anzitutto, riuscire a trasferire significati ed emozioni e non unicamente funzionare

Da pag. 8



Senior e New Media

Working in progress e numeri in crescita per i Senior che utilizzano le nuove tecnologie

Da pag. 42



Exploitation,

Exploration, Inspiration

Identificare prodotti esplicitamente progettati in ottica senior, con un approccio di design for all. Gettare uno sguardo ai progetti di domani. L'importante è lasciarsi ispirare e pensare al futuro senza paura, cominciando da un racconto a ruota libera

Da pag. 24

Gli obiettivi di Longevity

L'intenzione è di dare forma, attraverso il design, a un nuovo significato di "anziano", fornendo un senso (e una direzione) verso un approccio positivo di possibilità e opportunità

Da pag. 20



Riflessioni dalla Cina

Entro il 2014 si conteranno 300 milioni di senior: questa è una società che sta invecchiando, dunque, dove lo stile di vita della popolazione anziana ha sfidato e sconvolto l'organizzazione sociale. Elementi significativi, in questo contesto, sono la cultura della pietà filiale e il valore della famiglia

Da pag. 34



L'epoca della longevità:

La longevità polarizza la direzione della ricerca e dello sviluppo verso l'ampliamento della convivenza sociale

Da pag. 14

Uno stile di vita positivo

Active Healty Ageing, questo l'obiettivo per una prevenzione e cura che garantisca migliore qualità di vita

Da pag. 38



LONGEVICITY

la mappa

A Zona living: Longeviliving

Mens sana in corpore sano: è l'equilibrio perfetto. Ed è meglio ritrovare questo equilibrio in un luogo dove rilassarsi e giocare. Meglio se con chi si ama.

B Zona notte: Longevinight

La stanza del buon riposo, dei sogni, della memoria... è importante che sia adattabile e confortevole, oltre che sicura. Tutti aspetti che la stanza da letto di Longevity vorrebbe garantire.

C Zona healthcare: Longevicare

È normale che con l'età emergano limitazioni fisiche e problemi di salute. Bisognerebbe, appunto, valutare la normalità di queste defaillance e cercare soluzioni per prendersi cura di sé facilmente, in leggerezza e semplicità.

D Zona bagno: Longevibathroom

È forse il luogo dove emerge con maggiore evidenza il design "stigmatizzante" che Longevity vuole contrastare. Il bagno ormai da tempo è il luogo più importante per prendersi cura di se stessi ed è il contesto dove maggiore è la ricerca e la sperimentazione del design. Anche di quello per senior.

E Zona fun: Longevifun

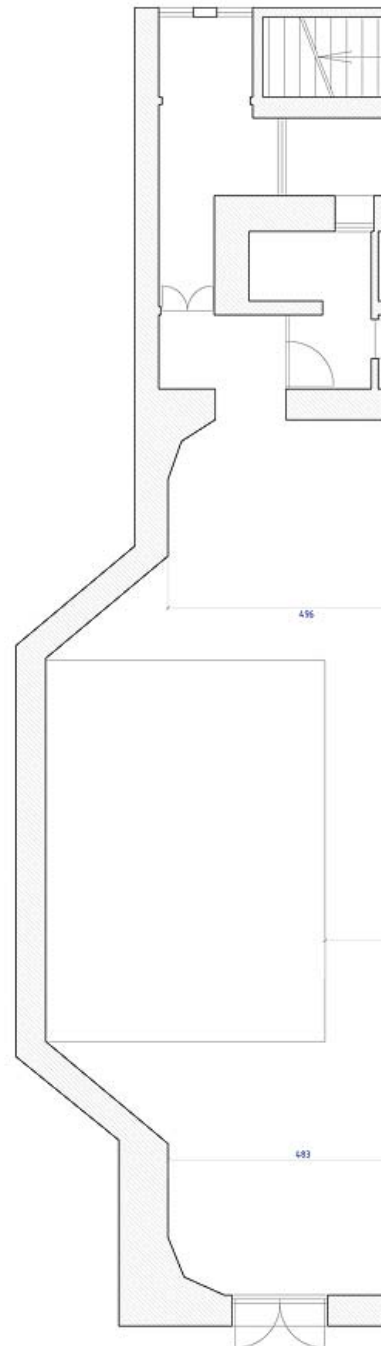
Le persone senior hanno, in genere, molto più tempo da spendere e, spesso non sanno come utilizzarlo al meglio. Ci sono potenziali nuovi scenari per il design che sembrano ancora inesplorati: in questa sezione alcuni spunti.

F Zona cucina: Longevikitchen

La cucina è il luogo più "operoso" della casa ed è anche quello che, negli ultimi anni, ha subito maggiori trasformazioni mixandosi, con prodotti e attività del Living. È un luogo da usare e da esibire e ha spesso un ruolo di aggregazione sociale. Diventa, peraltro, un luogo amato dai senior perché - se usabile - diventa un piacere viverlo.

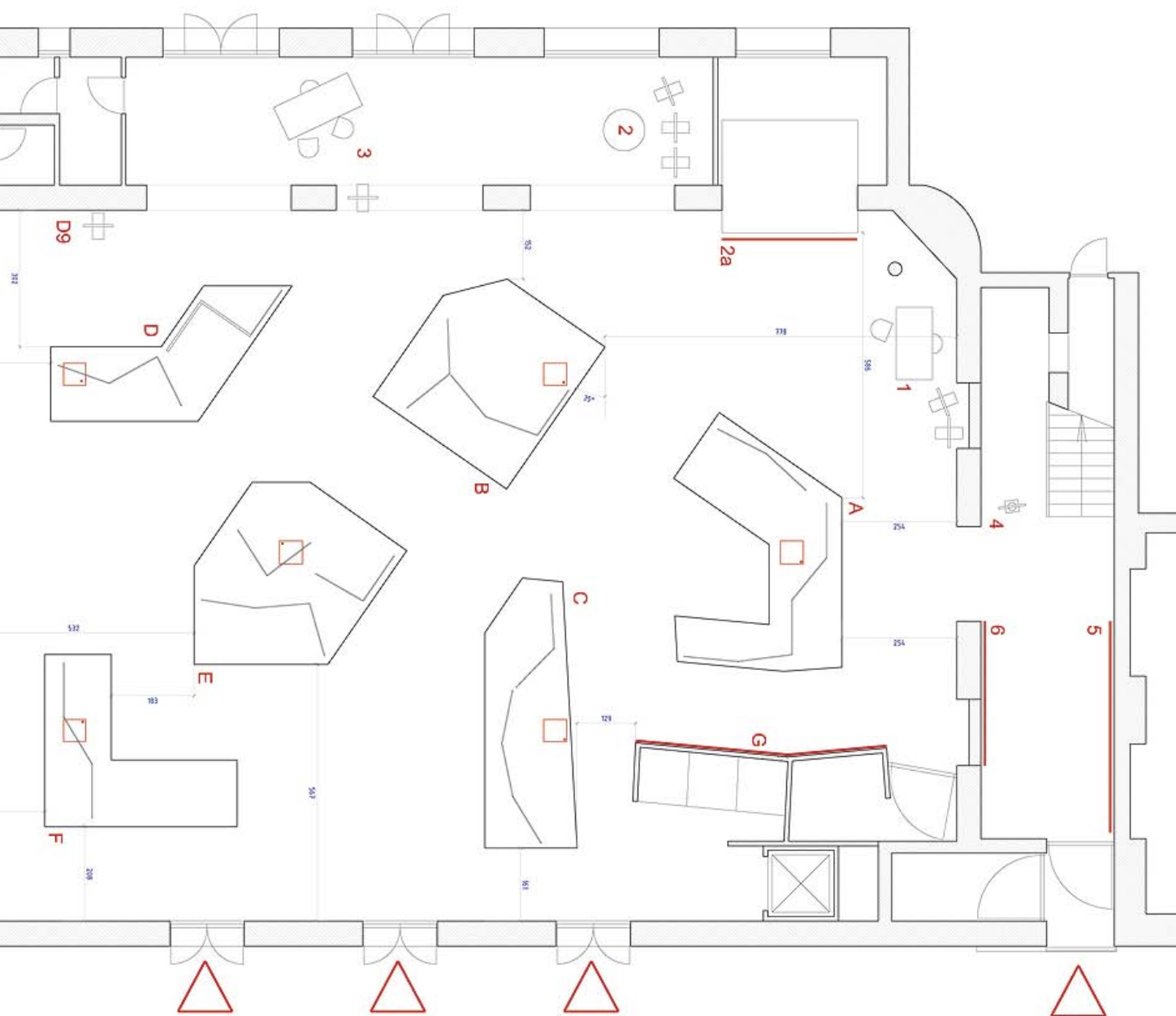
G Zona social: Longevisocial

I senior, come tutti, vivono relazioni, amicizia, affetto. È un tema chiave che ricorre con una significativa continuità nelle proposte di nuove start up, applicazioni, servizi, come quelli selezionati per questa sezione.



LEGENDA

- A Zona living:** Longeviliving
- B Zona notte:** Longevinight
- C Zona healthcare:** Longevicare
- D Zona bagno:** Longevibathroom
- E Zona fun:** Longevifun
- F Zona cucina:** Longevikitchen
- G Zona social:** Longevisocial



Longevità e limiti del

Spesso il mondo del progetto, così come il marketing, sembra non accorgersi della disponibilità e predisposizione al consumo dei senior. Quando c'è attenzione alle problematiche (fisiche, cognitive, psicologiche, emotive) della terza età, nella realizzazione di artefatti, questi risultano eccessivamente stigmatizzanti. Sono in genere prodotti che rispondono a uno specifico programma funzionale, quasi una traduzione meccanica dei punti di quel programma, senza alcuna attenzione agli aspetti estetici, alle interfacce, ai significati. Sono, nel senso più letterale del termine, "protesi ortopediche", il cui senso è dentro questa dimensione puramente meccanica e funzionale. Il problema è che un certo tipo di design (ma anche un certo approccio del marketing) dimentica che un artefatto deve, anzitutto, riuscire a trasferire significati ed emozioni e non unicamente funzionare.



Francesco Zurlo, professore di Design, si occupa delle attività di ricerca del dipartimento di DESIGN del Politecnico. È direttore del Master Internazionale in Design Strategico del Politecnico di Milano e di quello in Interior Design e Management (realizzato in Cina per studenti cinesi). Svolge attività didattica a livello internazionale presso diverse università e centri di ricerca e didattica del Sudamerica, di Europa, Giappone e Cina.

Non sono necessarie statistiche più o meno precise per rilevare la crescita della popolazione senior nei Paesi più industrializzati del mondo. Così come non serve una misura - dettagliata - della capacità di spesa di questa fascia della popolazione. In effetti i senior hanno completato quel ciclo che, in genere, coincide con la costruzione di una solidità sociale - la casa (prima e seconda), l'auto, la routine dei piaceri e dei passatempi - e spendono extra (a detta del mio dentista senior) solo per comprare medicine.

Non solo. I senior si trovano in una condizione di "surplus" di tempo che spesso devono "riempire" con occasioni di apprendimento, di relax, di scoperta, di piacere. Tempo e denaro, per buona parte di questa categoria sociale, non sono elementi scarsi eppure...

Eppure un certo mondo del progetto, così come il marketing (strategico in primis), sembra non accorgersi di questa disponibilità e predisposizione al consumo.

È sufficiente dare un occhio ai cataloghi patinati delle più importanti firme dell'arredo per rilevare questa mancanza.

Divani quasi rasoterra che implicano pericolose contorsioni per sedersi e tirarsi su (difficili anche per persone più giovani). Sedie di bell'aspetto che diventano strumenti di tortura per via delle dimensioni di seduta e delle spalle. Cucine pensate per il set di una foto più che per il loro reale uso. La stessa cosa potrebbe valere per altre categorie di oggetti, ma anche per specifici servizi: alberghi poco attrezzati, SPA pericolose anche per chi ha appena una ridotta mobilità, sistemi di mobilità che semplicemente ignorano le esigenze di un anziano.

Esiste per molte di queste categorie un vero e proprio "sacrificio" dell'utente, costretto o a rinunciare ad alcuni servizi e prestazioni di oggetti oppure ad adattare, improvvisato bricoleur, quegli artefatti alle proprie specifiche esigenze.

progetto contemporaneo

di Francesco Zurlo

D'altro canto, quando c'è comunque un'attenzione alle problematiche - fisiche, cognitive, psicologiche, emotive - di un anziano, nella realizzazione di artefatti, questi risultano eccessivamente stigmatizzanti. Sono in genere prodotti che rispondono a uno specifico programma funzionale, quasi una traduzione meccanica dei punti di quel programma, senza alcuna attenzione agli aspetti estetici, alle interfacce, ai significati. Sono, nel senso più letterale del termine, protesi ortopediche e il loro senso è dentro questa dimensione puramente meccanica e funzionale.

Il problema è che un certo tipo di design (ma anche un certo approccio del marketing) dimen-

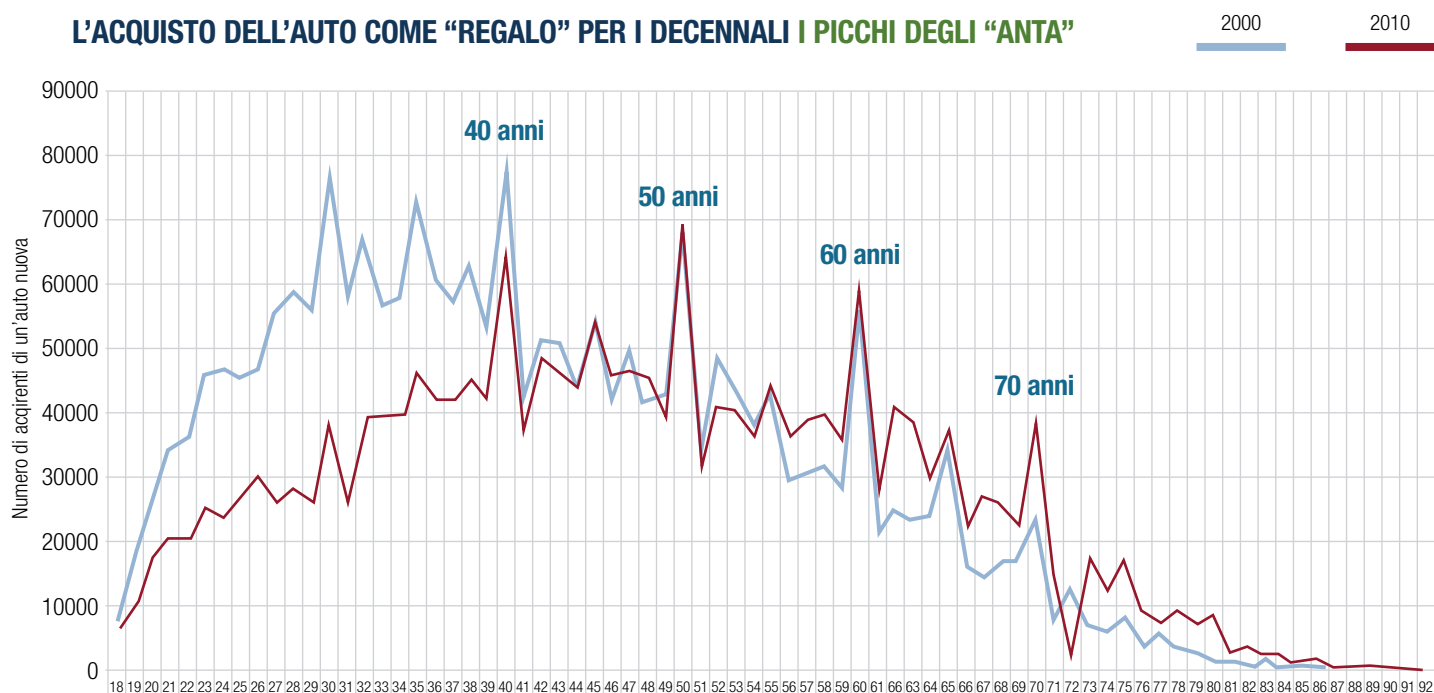
tica che un artefatto deve, anzitutto, riuscire a trasferire significati (e, per certi versi, emozioni) e non solo manifestare un programma funzionale. Questo è un limite per il progetto contemporaneo che ha come propria audience il mondo dei senior. Ed è utile, invece, capovolgere l'approccio ai problemi: prima trovare i significati (nei loro diversi livelli di espressione: bellezza, appropriatezza, qualità, emozionalità ...) e poi derivarne le soluzioni tecnologiche che accoppiano quei significati ai problemi (anche a quelli del tipo, appunto, "ortopedico").

Un dualismo creativo

Ambidestria (*ambidexteryty* nella sua formula originale inglese) è la

particolare condizione fisico/mentale che consente a una fascia fortunata di popolazione (stimata nell'1% circa) di poter operare con entrambe le mani. Per analogia (March, 1991; Tushman, O'Reilly, 1996; O'Reilly, Tushman, 2008), l'ambidestria è anche la capacità di un'organizzazione di bilanciare rischi nei processi di innovazione, calibrando tra lo sfruttamento (*exploitation*) delle proprie competenze (e dei propri successi) e l'esplorazione (*exploration*) di nuove opportunità. Il bilanciamento che mette insieme nelle sue polarità *exploitation* ed *exploration* ha, rispetto a un ipotetico fulcro, diverse inclinazioni. Può pendere molto verso la dimensione di *exploitation* quando c'è poca

L'ACQUISTO DELL'AUTO COME "REGALO" PER I DECENNALI I PICCHI DEGLI "ANTA"



Secondo dati Sinottica GfK Eurisko (Seminario 2011 "Rivalorizzare i target dell'auto") oggi sono soprattutto i 50- 60-70enni ad acquistare l'auto. Quasi a sancire la capacità di progetto e di mobilità che li caratterizza.

Fonte: Sinottica - GfK Eurisko

ricerca o, viceversa, è sbilanciato verso il polo *exploration* quando si prova con continuità a cercare nuove proposte e nuove idee. L'equilibrio del bilanciamento dipende dai settori, dal tipo di prodotto, dalle capacità di visione dei leader, da altri fattori di contesto e ambientali. La compresenza di questi aspetti sembra una buona prospettiva per il design che vuole superare i propri limiti: da una parte sfruttare il patrimonio di conoscenze e soluzioni funzionali che derivano dall'approccio ortopedico, dall'altro esplorare nuovi significati e qualità degli oggetti (e dei servizi).

Trovare un giusto equilibrio tra questi aspetti - per banalizzarne tra l'ortopedico e il "bello-ma-inutile" - può aprire nuove strade a un design per senior, riducendo l'effetto stigmatizzante, migliorando la qualità estetica e i significati degli artefatti stessi.

Progettare per differenza

Bilanciare questi aspetti, tuttavia, non è facile. O meglio: non lo è tendere verso il polo dell'esplorazione. E per diversi motivi che richiedono, seppur in sintesi, un

focus sul modello mentale ed operativo del progettista...

L'attività di un designer è un processo creativo che si sviluppa attraverso distinzioni: geometriche, volumetriche, materiche, cromatiche, funzionali.

Queste distinzioni sono possibili perché il designer, come ogni professionista, ha proprie competenze "linguistiche": concavo/convesso, piccolo/grande, squadrato/organico - ad esempio - sono solo alcune delle parole chiave che lo supportano.

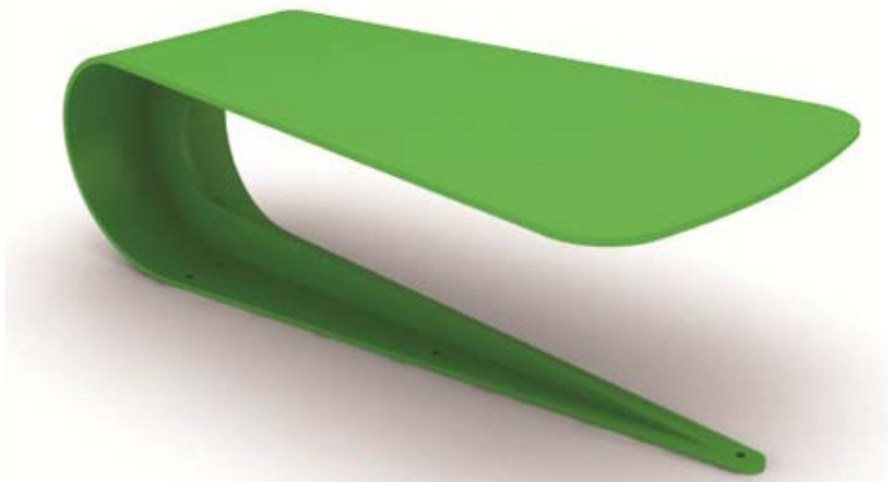
Quando ci si confronta con temi nuovi, talvolta, la competenza linguistica non è più sufficiente perché, letteralmente, "mancano le parole" per poter chiamare le cose. Il problema del design per senior è essenzialmente questo: non esiste (ancora) un lessico (funzionale al progetto) che consenta di esplorare e progettare begli oggetti, e funzionali, per gli anziani. Per la verità, a ben guardare, forse un lessico esiste, ma contiene solo parole con significati medicali, protesici, ortopedici, ipertecnologici, di controllo, che potremmo associare solo al polo dell'exploitation...

Se non esistono le parole, l'alternativa possibile per innovare è ciò che ci insegnano i classici, esplorare per negazione o per affinità: "Quello che voglio non deve essere in questo o quel modo" oppure "Quello che mi sembra giusto dovrebbe essere simile a questo o quello...".

Se è vero che i poeti greci erano capaci di descrivere il blu del cielo pur non avendo un termine esatto che lo potesse significare, creando poesie meravigliose attorno a questo tono cromatico, così è vero, probabilmente, che per differenza e affinità si possa esplorare il possibile di un oggetto per senior bello e funzionale.

Cosa diventa, ad esempio, una poltrona? Un bicchiere? Un viaggio organizzato? Cosa diventano se, oltre a una qualità estetica e di senso, li si affronta, considerando anche piccoli e grandi problemi fisici e cognitivi dell'ageing? Progettare per differenza impone, comunque, un metodo. Che deve avere alcuni capisaldi, sia come attitudine sia come processo.

C'è, anzitutto, un'attitudine che potremmo chiamare al poliglottismo: significa essere capaci di



Il PETALO di un fiore, delicatamente piegato su se stesso, è l'origine del design di questa particolare seduta, ottenuta grazie alla sapiente lavorazione dell'acciaio. Una lamina di acciaio a forma di petalo, di 8mm di spessore, sagomata al laser e pressopiegata che viene utilizzata come seduta nella parte più ampia e come base in quella che si restringe fino a chiudersi. Un'anima centrale, anch'essa in acciaio di 15 mm di spessore, che sostiene e segue la forma del petalo in ogni suo punto. Bella, elegante, sicuramente di design. Ma sulle panchine non dovrebbero potersi sedere anche i senior? Voi ci provereste?



Si chiama Dali questa altra seduta: piegature distribuite su tutta la lunghezza, asole che permettono il filtraggio dello sporco e delle acque piovane, verniciatura di altissima qualità, fissaggio al suolo in assoluta sicurezza. Un'opera di design gradevolissimo, ma anche in questo caso... i senior?

comprendere, perlomeno negli aspetti sostanziali, i glossari di altre discipline. Un design per senior è fondamentalmente un'attività "trans-disciplinare". Si badi: trans- e non inter-disciplinare perché il processo deve consentire lo scambio fecondo tra conoscenze e l'adozione, per ognuno, del punto di vista del suo compagno di team. Va da sé, ovviamente, che tale attività progettuale dovrà essere svolta in team: non esistono designer demiurghi, famosi e indipendenti, chiusi dentro i loro studioli, pronti a proporre - con il ritmo delle stagioni - i loro più recenti pensieri creativi.

Un altro aspetto importante è quello metaprogettuale: la raccolta di dati e conoscenze utili per poter orientare il progetto. L'approccio è quello che viene normalmente chiamato UCD (*User Centered Design*): l'utente è al centro dell'osservazione e da quest'ultima si ricavano importanti spunti, derivati dall'individuazione di *customer sacrifice*, per innovare il prodotto. Sono tecniche che adattano strumenti delle scienze sociali (etnografia in primis) e che restituiscono, anche visivamente, quadri di riferimento di grande interesse. Ci

sono, tuttavia, alcune controindicazioni. L'approccio UCD spesso non ha strumenti per leggere comportamenti e azioni della persona anche in relazione ad altri. Il dato "relazionale", l'ecologia di rapporti che connota ognuno di noi e che, in particolare, rende dignitosa la vita di un anziano, sembra passare in secondo piano. In questi ultimi anni il bisogno di leggere questa ecologia ha sviluppato approcci più ampi: l'unità di analisi non è più l'utente, ma il gruppo, la comunità, l'organizzazione. E da qui sono derivati diversi approcci del design, come quello di BJ Fogg sul "Persuasive Design" (2009), le riflessioni più articolate di Giacomina e Casali (2009) sul "Motivational Design", una nuovo capitolo per il design dei servizi legato alla psicologia topologica di Kurt Lewin (B. Mager, 2014).

Un nuovo lessico per il design per senior richiede, tuttavia, un ulteriore passaggio che è rintracciabile nelle forme di Co-design o Participatory Design: il team, che spesso ha un designer come facilitatore, si confronta direttamente con i suoi utenti per negoziare, insieme a loro, le "parole" che arricchiranno il lessico.



AGNES (Age Gain Now Empathy System) è una tuta per studenti, sviluppatori di prodotti, progettisti, ingegneri, per comprendere meglio le sfide fisiche associate con l'invecchiamento. AGNES è stata calibrata per approssimare il movimento, la vista, la flessibilità, la destrezza e la forza di una persona senior.

E spesso questa attività è accompagnata da immediate proposte di prototipi, anche in forma grezza e indefinita, ma capaci di innescare una qualche forma di conversazione tra le parti. Per negoziare il senso di una certa scelta formale, materica e funzionale.

In effetti è proprio un processo creativo che parte negoziando il “senso” dell’oggetto (tangibile o intangibile che sia) ciò che può consentire la creazione di neologismi, arricchire il “lessico” e colmare quel gap, nella cultura del progetto come in quella del marketing anche il più qualificato, che porta inevitabilmente a sfornare - quando si parla di anziani - oggetti brutti e decisamente senza significato.

Bibliografia di riferimento

1. Fogg BJ, A Behavior **Model for Persuasive Design**, paper presentato a Persuasive’09, April 26-29, Claremont, California, USA. 2009.
2. Giacomina Gianandrea, Casali, Davide, **Motivational Design. Una metodologia per il social network design**, <http://ibridazioni.com/wp-content/uploads/2009/06/motivational-design-15-it.pdf>, 2009
3. March, J.G. (1991), “Exploration and exploitation in organizational learning”, **Organization Science**, Vol. 2 No. 1, pp. 71-87.
4. Tushman, M.L and O’Reilly C. (1996), “Ambidextrous Organizations: Managing Evolutionary and Revolutionary Change.”, **California Management Review**, Vol. 38 No. 4, pp. 8-30.
5. Tushman, M.L. and O’Reilly C. (2008), “Ambidexterity as a Dynamic Capability: Resolving the Innovator’s Dilemma”, **Research in Organizational Behavior**, Vol. 28, 185-206.

PROVARE PER CREDERE

Rahel Eckardt, ricercatrice presso l’Evangelical Geriatrics Centre di Berlino (EGZB) ha creato una tuta per invecchiare le persone, la “Age Man Suit” e per far comprendere le sensazioni che presumibilmente si proveranno in età senile. Sviluppata in collaborazione con il Meyer-Hentschel Institute di Saarbrücken - Centro di ricerca specializzato nello sviluppo di prodotti per gli over 60 - contempla una serie di accessori che riducono varie abilità nella persona. In Age Man Suite:

1. appositi auricolari diminuiscono le capacità uditive;
2. una visiera gialla offusca la vista e rende difficile il riconoscimento dei colori;
3. appositi pad irrigidiscono le articolazioni di ginocchio e gomito;
4. una giacca in Klevar preme contro il petto per diminuire l’afflusso d’aria;
5. guanti imbottiti rendono difficile il movimento delle dita;
6. la zavorra della tuta stessa incrementa il proprio peso di ben 10 kg.

Il Commento di Francesco Zurlo: “Un design per senior è un’attività “trans-disciplinare. Si badi: trans- e non inter-disciplinare perché il processo deve consentire lo scambio fecondo tra conoscenze e l’adozione, per ognuno, del punto di vista del suo compagno di team. Va da sé, ovviamente, che tale attività debba essere svolta in team: non esistono designer demiurghi, famosi e indipendenti, chiusi dentro i loro studioli, pronti a proporre i loro più recenti pensieri creativi.



Design and Active Ageing forum, inizio di una “conversazione”

di Arianna Vignati

Per iniziare questa conversazione da qualche parte bisognerà pure cominciare. Noi abbiamo scelto di partire dalle aziende e dai senior citizens per poi provare a costruire insieme uno spazio di dialogo aperto ai creativi.

Uno spazio che non è un'arena chiusa, ma una vera e propria piattaforma di lavoro e di confronto da cui far emergere gli elementi di senso, le parole, i significati capaci di aprire una vera e propria prospettiva di “progetto” per tutti. Lo abbiamo chiamato forum e non osservatorio perché non vogliamo osservare nessuno, ma provare con tutti a costruire una conversazione (che per il fatto stesso di essere tale è a doppio senso).

Una piattaforma, aperta, dove si possa attivare un processo continuo di co-design, di partecipazione ai processi progettuali e dove gustare il risultato concreto di questi percorsi attraverso prodotti belli e pieni di significato. Il forum avrà un fulcro (il Politecnico e la Bicocca) e una rete di antenne (il network DESIS, la testata www.grey-panthers.it, la Nanjing University, la rete Impact Hub e altro ancora); produrrà eventi e iniziative progettuali e avrà un premio “Design for senior citizens”.

Inizia da qui il Design and Active Ageing forum. Da una conversazione capace di tradursi velocemente in progetti, prodotti capaci di migliorare la qualità della vita di tutti (perché prima o poi tutti siamo destinati a diventare senior citizen e perché un buon prodotto di design è sempre... per tutti).



Un orto “ad altezza umana” per occuparsi di giardinaggio, senza affaticare schiena e ginocchia? E' possibile, se si innalza il piano di semina o se si costruisce lungo l'appezzamento una struttura con terrapieno. Ma quanti di questi orti abbiamo incontrato? Eppure sarebbero graditi a coltivatori di ogni età!

L'epoca della longevità

di *Stefania Bandini e Ludovico Ciferri*

Il benessere gioca un ruolo fondamentale nella crescita del fenomeno della longevità. Il sistema socio-economico che le ultime generazioni hanno adottato come modello di crescita si basa su un arco della vita regolato dal tempo assoluto, cadenzato sulle tappe della produttività di beni e sul loro consumo. I ritmi sono i soliti: un'infanzia felice, un'adolescenza protetta, una vita familiare serena, una vecchiaia dignitosa. Uno schema, però, che resiste ancora?



L'Italia è, per longevità, il secondo Paese al mondo, subito dopo il Giappone. Gli altri Paesi della sfera dello "sviluppo avanzato" sono a ruota con l'Italia, che fa da battistrada a livello europeo (v. figura 1). Gli scenari demografici che illustrano questo fenomeno, inedito nella storia dell'intera umanità, sono chiari. Meno lo sono le sue conseguenze, sistemiche e complesse, nonché gli effetti collaterali che ne potranno derivare. Mai era successo, infatti, che, nell'evoluzione naturale della specie umana, diventasse maggioranza un gruppo, sempre meno incline a procreare e pronto, invece, a invecchiare. Il che ci pone di fronte a un'avventura unica

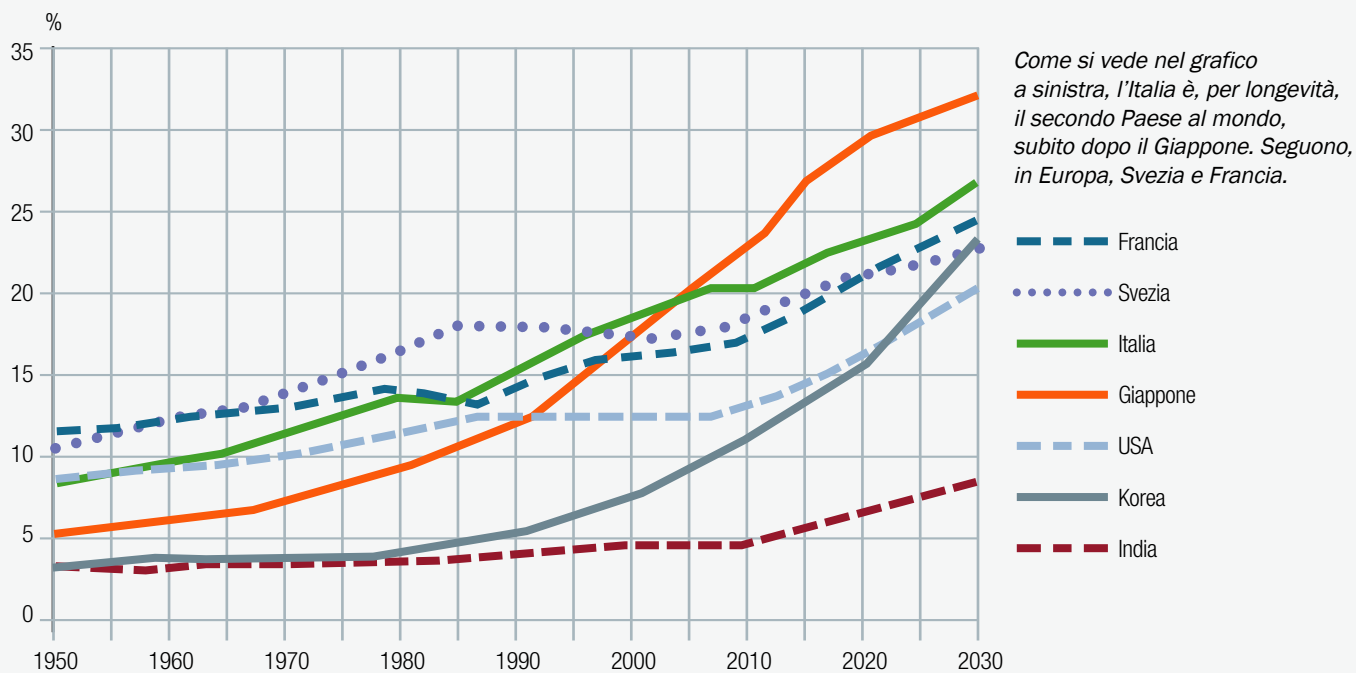
Stefania Bandini, Professore Ordinario di Computer Science presso l'Università di Milano - Bicocca e Guest Full Professor presso l'Università di Tokyo, svolge le sue ricerche nell'ambito dell'Intelligenza Artificiale e dei Sistemi Complessi. Dal 2009 svolge attività di ricerca nell'ambito delle tecnologie del futuro che riguardano l'ageing society.



Ludovico Ciferri vive e lavora in Giappone. Analista presso Mobile Internet Capital Inc., fondo di venture capital giapponese focalizzato sugli investimenti in nuove tecnologie ICT, insegna "Private Equity & Venture Capital" e "Mobile Business Strategy" alla Graduate School of Management dell'International University of Japan. Negli anni si è occupato dei problemi derivanti dall'invecchiamento della popolazione, del contributo della tecnologia per fornire beni e servizi in una società longeva.

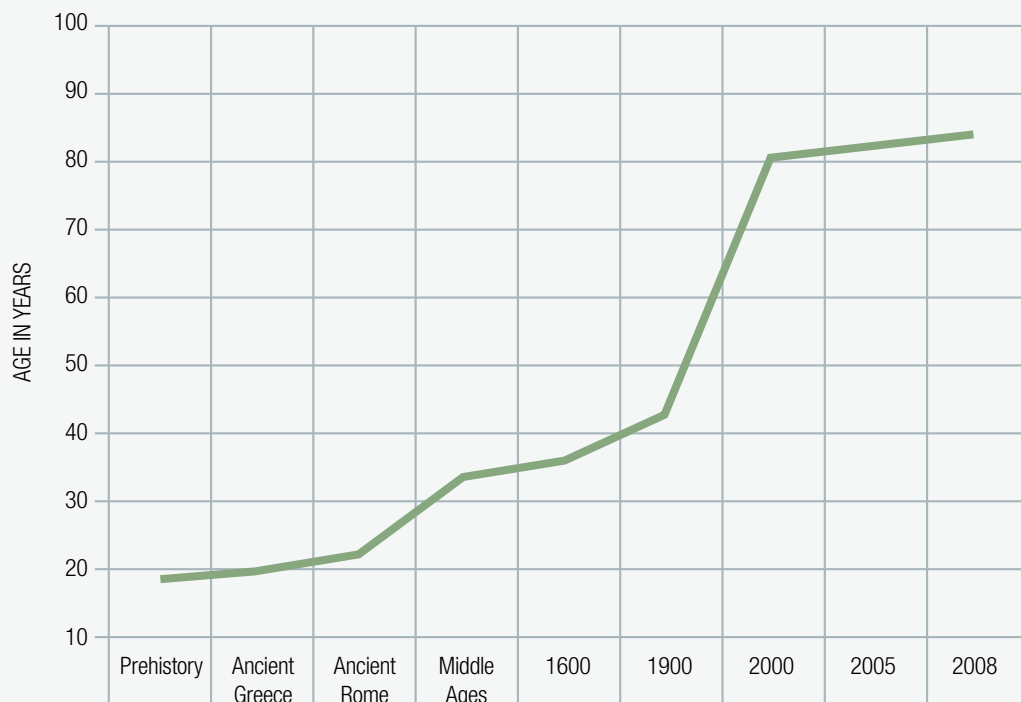
e imprevedibile, perché non vivranno più a lungo solo gli individui (longevità), ma le intere società. L'influenza di questa rivoluzione, che potrebbe fare della Terra, usando una metafora forte, "una gigantesca casa di riposo che gira nell'universo", si avverte già... D'altro canto, la longevità non è un fatto nuovo, ma un momento in un continuo che, fra picchi e rallentamenti, non ha mai visto un flesso. La principale conseguenza di questa longevità (un repentino allungarsi - di 30/50 anni - nella durata della vita), è l'invecchiamento della popolazione. Il termine "invecchiamento" si riferisce a due fattori specifici. Uno biologico: la naturale decadenza fisica che fa dell'uomo ciò che esso è, nella sua caducità e finitezza. Uno socioeconomico: la sua capacità produttiva e il suo inserimento utile/gratificante nell'ambiente in cui esso consuma la sua esistenza. La somma di questi due fattori porta a popolazioni in cui, per la prima volta, il numero delle persone anziane (categoria arbitrariamente fissata a partire intorno ai 65 anni) sarà superiore a quello dei bambini (convenzionalmente considerati tali sino a circa 15 anni). Società che per questo vengono definite "anziane",

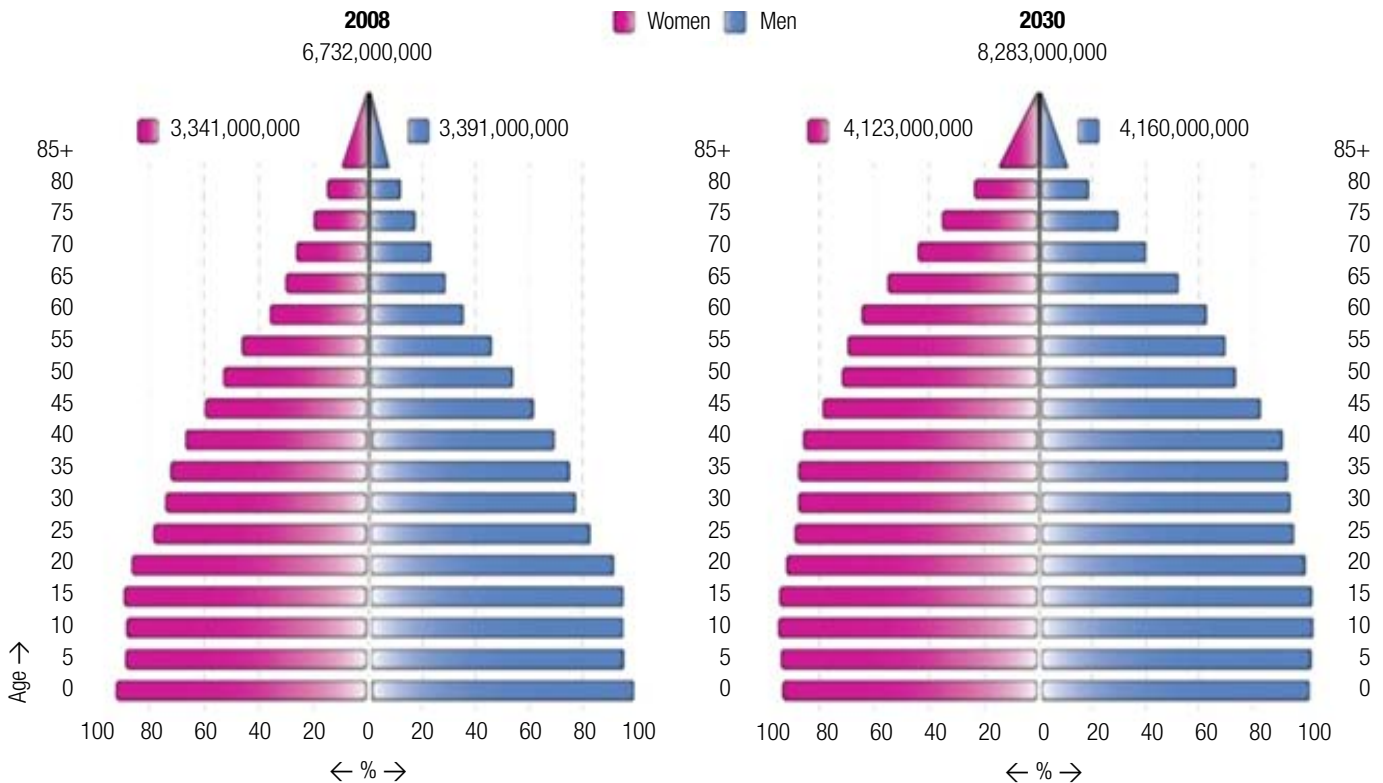
FIGURA 1 PROPORTION OF ELDERLY POPULATION BY COUNTRY (AGED 65 YEARS AND OVER)



Fonte: Statistic Bureau, MIC: Ministry of Health. Labour and Welfare: United Nations

Il grafico misura il fenomeno della longevità (Age in years) rispetto alla Storia: il fenomeno è significativamente in crescita dal 1800, con punte esponenziali negli anni 2000.





secondo un modello esistenziale crono-temporale ormai superato. Non solo la vita media è più lunga, sono le fasi stesse della vita di ognuno a non esser più le stesse. Basti pensare al ciclo formativo del giovane che oggi si chiude sopra i vent'anni, quando cento anni fa arrivava a coprire a malapena l'obbligo scolastico. O a quello riproduttivo, che ha spinto le soglie di una fertilità sicura a un numero di anni più che doppio rispetto a inizio secolo scorso. In termini più numerici, i processi demografici che influenzano l'indice d'invecchiamento sono riconducibili a fattori misurabili: incremento della popolazione in età anziana; riduzione di quella in età giovane; aumento della lunghezza della vita media; diminuzione della fecondità e quindi della sostituzione generazionale. Fattori su cui è possibile fare previsioni

abbastanza accurate perché le persone che saranno anziane nel 2050 sono infatti già nate ed è dunque possibile fissarne una consistenza numerica su cui fare proiezioni. Evitando tuttavia di ripetere l'errore compiuto sinora: di farsi trovare impreparati, come se un fenomeno ampiamente previsto fosse improvvisamente diventato imprevedibile. Diversi studi, fra cui quelli presentati nel 2002 dalla "World Assembly on Ageing" delle Nazioni Unite, confermano che si tratta di un mutamento senza precedenti nella storia dell'uomo, pervasivo nelle società avanzate, ma soprattutto incalzante nei Paesi emergenti o in forte sviluppo (ad esempio, Cina). Destinato a essere duraturo in termini di sua propagazione negli anni futuri, e profondo riguardo alle sue implicazioni sociali, economiche e politiche, è qualcosa cui dobbiamo guardare con occhio

attento, preparandoci a viverlo in modo nuovo e positivo. Una sfida complessa, che richiede il concorso di tutti.

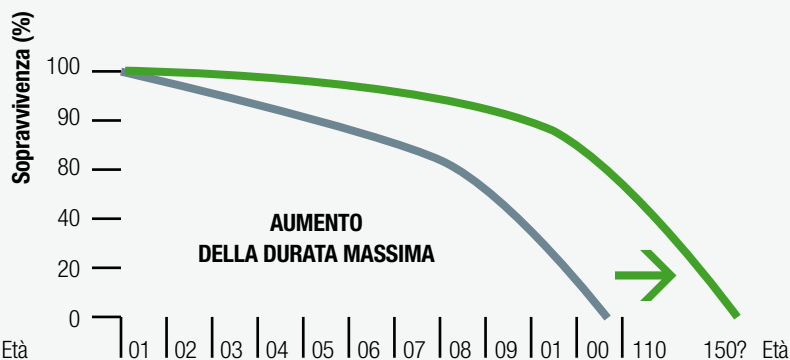
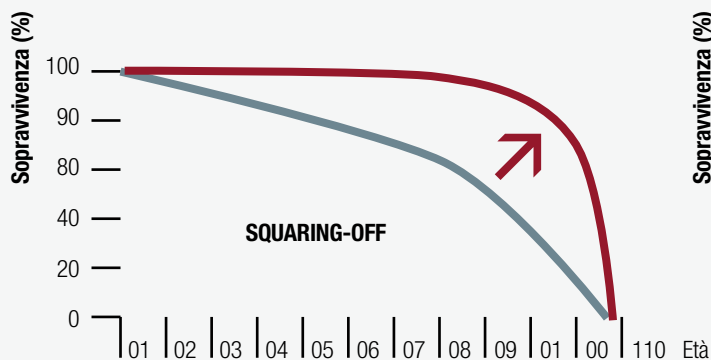
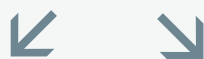
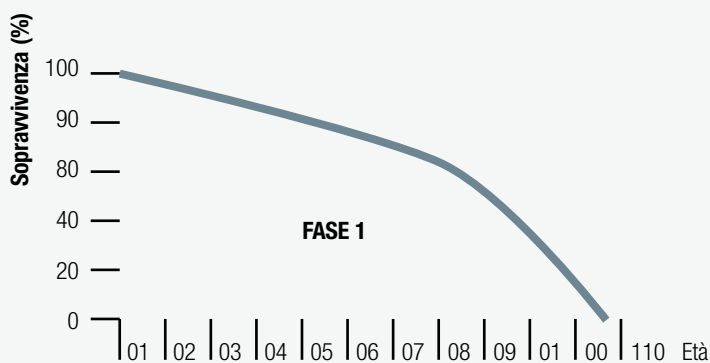
Benessere ed energia produttiva

La longevità, se viene unicamente associata alle conseguenze socio-economiche del processo d'invecchiamento, assume un significato negativo; in sé rappresenta, invece, il risultato di positivi cambiamenti sociali, economici, sanitari e culturali che hanno realizzato condizioni favorevoli a una più lunga vita delle singole persone e quindi all'aumento del numero degli anziani. È l'aumento del benessere, inteso come condizione che coinvolge tutti gli aspetti dell'essere umano e in stretta relazione con il contesto esistenziale. Qualcosa di cui dovremmo essere sempre fieri: basta pensare che nella metà secolo scorso l'aspettativa di vita della donna

era intorno ai quarantacinque anni. Oggi supera gli ottanta! Il benessere (alimentazione, habitat, cure, tecnologia) gioca un ruolo fondamentale nella crescita del fenomeno della longevità. Il sistema socio-economico che le ultime generazioni hanno adottato come modello di crescita si basa su un arco esistenziale della vita degli individui regolato dal tempo assoluto, cadenzato sulle tappe della produttività di beni e sul loro consumo, in uno scenario interpretativo dell'esistenza regolata da valori "calendarizzati": un'infanzia felice, un'adolescenza protetta, una vita familiare serena,

una vecchiaia dignitosa. Tutto questo distribuito su un metro temporale compreso tra 0 e 75 anni, corrispondente in pieno a un'ideale curva energetica umana, il cui apice di valori si concentra nella fascia 25/60 anni. Il limite dei 60 anni, qui come esempio, corrisponde al momento in cui il ritiro dalla vita produttiva (il pensionamento) rappresenta lo scivolo verso quella parte dell'esistenza in cui il fattore biologico chiama il suo saldo. Oggi, nessuno si identifica più in questo modello, e questi numeri (25, 60, 75) appartengono a un tempo non più attuale, legato altri sistemi

socio-produttivi, di un'epoca strettamente industriale. Oggi la curva energetica che caratterizza l'esistenza delle persone nel tempo assoluto ha un suo "calendario" completamente sfasato rispetto a quello precedente: 25 non è la tappa in cui un giovane inizia a essere produttivo; 60 non è il momento di un meritato riposo; un decesso a 75 viene percepito come prematuro. I sistemi che regolano le economie dei Paesi che vivono questo scenario possono continuare a martellare i calendari: la longevità non fa i conti, ma si manifesta in tutta



Due scenari possibili dell'aspettativa di vita. Allungamento della durata della vita (Fonte AXA)




*Maggiore attenzione ai senior.
La longevità crea il pretesto
per una riconfigurazione totale
dell'habitat umano, dove le tecnologie
assumono un ruolo totalmente nuovo.
La longevità polarizza la direzione
della ricerca e dello sviluppo verso
l'ampliamento della convivenza sociale.*

la sua maestosa irruenza in una società che ha gli orologi inceppati.

Sistema valoriale

Il sistema valoriale che è integrato in questo complesso scenario a sua volta sta maturando un sistema regolatorio autonomo: il termine inglese *ageism* ben rappresenta l'insieme dei luoghi comuni e dei pregiudizi che accompagnano il fenomeno dell'invecchiamento della popolazione sul calendario 0-25-60-75 anni. Si tratta della percezione della longevità secondo il modello passato, che si esprime in tutta la sua obsolescenza e che alimenta uno scontro generazionale già in atto, ma destinato ad acuirsi se non affrontato per tempo. Il prolungamento dell'aspettativa di vita e la possibilità di raggiungere un'età avanzata in condizioni di salute accettabili - o addirittura perfette - è l'occasione per concedersi riflessioni più articolate rispetto alla solita categorizzazione della popolazione in giovane, adulta e anziana. Il tutto avendo presente il bradisismo in atto verso la società della conoscenza, che ridisegna ruoli e funzioni e ci riconsegna giorno dopo giorno saldi occupazionali negativi. Due sono gli ambiti valoriali sui quali suggerire la riflessione: uno tradizionale e un altro dirompente. Sul fronte tradizionale, alle classiche considerazioni sui valori dell'età anziana (saggezza, memoria storica, tolleranza, capacità di mediazione) vanno aggiunte le nuove forme di energia che possono

sprigionarsi e protrarsi anche per qualche decennio. La rimessa in circolazione di esperienze e di abilità, a oggi escluse dal sistema produttivo ed educativo, rappresenta un patrimonio silente che esorta al ridisegno di sistemi di convivenza più adatti alla frammistione generazionale, insieme a scenari coabitativi e cofunzionali mai esplorati. Sul lato della dirompenza, la longevità crea il pretesto per una riconfigurazione totale dell'habitat umano, dove le tecnologie assumono un ruolo totalmente nuovo. Se pensiamo alle tecnologie dei trasporti, delle telecomunicazioni, dei nuovi materiali, delle forme abitative, fino a quelle farmaceutiche, terapeutiche e alimentari, la longevità polarizza la direzione della ricerca e dello sviluppo verso l'ampliamento della convivenza sociale. Rendere manifesti e palesi bisogni e stati di fatto crea nuove opportunità di mercato che travalicano i confini nazionali e offrono modelli di sviluppo aderenti al bisogno di realtà sostenibili. La robotica, la domotica, le scienze dei servizi e l'integrazione telematica di dati e conoscenze disegneranno la nostra vita in un sistema urbano e abitativo nuovo, permettendo una fruizione attiva della vita sociale e la condivisione di sistemi produttivi (e quindi economici) di nuova concezione. Rivoluzione valoriale? Probabilmente sì, e non sarà silenziosa. Ma l'epoca della longevità bussa già alla nostra porta. Diamogli senso, con un nuovo modello esistenziale.



*La robotica, la domotica,
le scienze dei servizi
e l'integrazione telematica
di dati e conoscenze
disegneranno la nostra vita
in un sistema urbano
e abitativo nuovo,
permettendo una fruizione
attiva della vita sociale
e la condivisione
di sistemi produttivi
(e quindi economici)
di nuova concezione.*

GLI OBIETTIVI

L'intenzione è di dare forma, attraverso il design, a un nuovo significato di "anziano", fornendo un senso (e una direzione) verso un approccio positivo di possibilità e opportunità. L'attenzione e la riflessione che Longevity si propone di avere sul tema dei servizi e delle necessità non sono legate solo a un singolo individuo longevo, ma a quelle di una società longeva nella sua interezza.



Un dottorato di ricerca in Sociologia, un incarico di assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Design del Politecnico di Milano, **Carla Sedini** ha lavorato in ricerche Europee, in Italia e all'estero, sui temi relativi alle industrie creative. Si occupa anche di fotografia, come assistente all'insegnamento nel Workshop di Storia e Tecnica della Fotografia presso l'Università della Repubblica di San Marino (Dipartimento di Disegno Industriale). E naturalmente, "sviluppa" anche i suoi personali progetti fotografici.

Nel 2011 una survey condotta dalla Commissione Europea (*Eurobarometer*) ha rivelato un nuovo e interessante approccio alla cosiddetta "età anziana".

A livello europeo, si pensa che l'anzianità abbia inizio a 64 anni (i rispondenti italiani indicano 67.6). Di contro, non si è più giovani a partire dai 42 anni (i dati italiani indicano 46.6). Questa percezione varia, ovviamente, al variare dell'età dei rispondenti per cui i più adulti tendono a spostare sempre "più in là" l'inizio dell'età anziana e la fine di quella giovane. I rispondenti oltre i 55 anni si descrivono "anziani" (50%) o "di mezza età" (50%).

Una survey più modesta nei numeri, condotta nel 2006 da Demos&Pi, ha preso in considerazione cento italiani over 65 anni. Il 40,8% dei rispondenti si è definito "adulto", il 5,5% "giovane", mentre solo il 53,5% si è dichiarato "anziano".

Come cambia l'autopercezione

Forse non è giusto parlare di "giovanizzazione" degli anziani, anche se sicuramente questi dati manifestano un cambiamento nell'auto-percezione. Si assiste a una vera e propria trasformazione nella presa di coscienza per cui l'età matura (*senior age*) non è necessariamente un periodo di vita faticoso, noioso o disagiato.

Affermare che una persona adulta si comporta "da giovane" implica un giudizio di valore sul fatto che un senior stia utiliz-

zando atteggiamenti, comportamenti, modi di fare propri di una categoria di persone cui non appartiene più. Anche in ambiti scientifici esistono diverse teorizzazioni che si focalizzano principalmente sui mutamenti negativi connessi all'avanzare dell'età (Gastaldi e Contarello, 2006); si veda, per esempio, la *teoria dei ruoli* (Parsons, 1942), la *teoria del disimpegno* (Henry e Cumming, 1959), la *teoria della dipendenza strutturale* (Townsend, 1981).

Tutte queste teorie si basano sulla perdita di importanza del ruolo socio-economico delle persone anziane e conseguentemente sui problemi identitari degli stessi. In modo simile a quanto afferma la teoria della *Profezia autoavverante* (Merton, 1971), Becca R. Levy, studiando gli stereotipi sull'età anziana, ha scoperto che questi influenzano realmente la salute fisica e mentale dei senior. I giovani, invece, che non contrastano questi stereotipi perché, almeno apparentemente, non ne sono toccati, si trovano poi a doverli affrontare in età avanzata, quando ormai li hanno interiorizzati e non hanno creato in se stessi categorie concettuali per combatterli (Levy, 2003).

Modificare questo approccio

Il concept alla base di Longevity prende le mosse da un lato dagli studi che hanno dato vita agli orientamenti del *Positive Aging* (Gergen e Gergen, 2001), del *Successful Aging* (Havin-

DI LONGEVICITY

di Carla Sedini



Studiando gli stereotipi sull'età anziana, Becca R. Levy (2003) ha scoperto che questi influenzano realmente la salute fisica e mentale dei senior. Di contro, i giovani, che non contrastano questi stereotipi perché, almeno apparentemente, non ne sono toccati, si trovano poi a doverli affrontare in età avanzata, quando ormai li hanno interiorizzati e non hanno creato in se stessi categorie concettuali per combatterli.

ghurst, 1961; Baltes e Baltes, 1990), dell'*Active Ageing* (European Commission, 2002) e dall'altro dagli approcci inclusivi del design, come il *Design for all*, l'*Inclusive Design* o *Universal Design*. È evidente che l'età che avanza porta con sé alcune limitazioni per lo più fisiche (e, in alcuni casi, anche mentali), come rilevato anche dallo studio condotto da Gastaldi e Contarello (2006), ma l'obiettivo è quello di

far sì che socialmente si pensi alla terza e quarta età come a un passaggio naturale che prevede anche trasformazioni alle quali dovrebbero corrispondere altrettanti naturali adattamenti.

Teorie e nuovi concetti

Il concetto filosofico del "divenire" è quello che maggiormente si avvicina all'idea di Longevity: il divenire "filosofico" è inteso come il mutamento perpe-

tuo, un continuo scorrere della realtà. L'Essere è per definizione, secondo Eraclito, soggetto al tempo e quindi alla trasformazione (*panta rei*, tutto scorre).

In questa concezione la realtà è vista come dialettica. Secondo il principio dell'unità dei contrari, quindi, non esiste giovinezza senza vecchiaia.

E viceversa. L'armonia, secondo Eraclito, risiede nel mutamento e nella dialettica.

Anche Ernst Bloch (1959) quando parla di *otium* intende un atteggiamento di distacco armonioso dalla società capitalista e, quindi, dalla frenesia giovanilistica. Questa concezione è particolarmente importante nella definizione stessa della filosofia di Longevity, laddove l'armonia che si può acquisire nelle fasi della vita più adulta è strettamente legata a questo passaggio attraverso le età e alla (positiva) contrapposizione fra giovane e anziano.

La concezione di Aristotele del divenire come molteplicità dell'essere è utile, invece, nella definizione del manifesto di Longevity: l'intenzione è quella di dare forma, attraverso il design, a un nuovo significato di "anziano" fornendo un senso (e una direzione) verso un approccio positivo di acquisizione e non di perdita di possibilità ed opportunità. E' necessario, inoltre, un approccio più sociologico

Vivere in una società longeva

Già a seguito dell'industrializzazione di fine '800 si dovettero gestire gli effetti che il passaggio da una società "statica" a una "dinamica" ebbe sull'individuo, la sua identità, le sue relazioni. Il concetto di vecchiaia si trasforma e si istituzionalizza, venendo a coincidere con la fase del pensionamento (Pinna, 2011).

Da qui, dunque l'attenzione e la riflessione che Longevity si propone di avere sul tema dei servizi e delle necessità non solo legate a un singolo individuo longevo, ma a quelle di un'intera società longeva. Si pensi, ad esempio, al romanzo di José Saramago "Le intermittenze della morte" (Einaudi, 2005) che immagina una

nazione dove la Morte si prende un periodo di pausa dallo svolgimento dei suoi doveri quotidiani. A un'iniziale euforia e contentezza dei cittadini, seguono le difficoltà nella gestione di una popolazione destinata a vivere per sempre. I problemi sono legati principalmente alla necessità di servizi che rispondano ai bisogni delle persone anziane e delle loro famiglie.

Quindi, uno degli obiettivi di Longevity è di tenere in considerazione le sfide e le complessità di una società longeva nella sua interezza.

Lo sguardo degli altri

Un altro aspetto strettamente legato alla percezione sociale dell'invecchiamento è quello discusso da Jean Améry in "Rivolta e Rassegnazione" (1968). Améry afferma che "è lo sguardo degli altri a rivelare alla persona che invecchia la perdita delle sue potenzialità e a determinarne la marginalizzazione rispetto al mondo attivo" (in Pinna e Pott, 2011: 53). Da qui deriva l'importanza dell'altro e dello sguardo che la nostra società ha nei confronti delle persone anziane.

Anche Thomas Rentsch (1995) pone l'accento sulla dignità che la società dovrebbe riconoscere all'età anziana.

Partendo, infatti, dal presupposto kantiano che il giovane è un vecchio in potenza, la società dovrebbe essere in grado di elaborare una "cultura dell'invecchiamento improntata ad umanità, in cui vengono istituzionalizzate le possibilità comunicative tra le diverse generazioni" (Pinna e Pott, 2011: 59). Cercando di concretizzare questi aspetti filosofici, è possibile portare ad esempio il

caso del design per anziani, che ad oggi è fatto prevalentemente di prodotti stigmatizzanti e oggettivamente poco gradevoli. Longevity vuole contrastare questo *status quo*, proponendo soluzioni di design non stigmatizzanti, assolutamente piacevoli, che favoriscono anche le relazioni intergenerazionali.

Il valore dell'interculturalità

Una questione centrale a Longevity è inoltre quello dell'interculturalità, che, grazie alla collaborazione con Sarpi Bridge, è stata fondamentale fin da subito. Come afferma Simone de Beauvoir (1970), al di là delle limitazioni di tipo fisico e psicologico, riscontrabili in tutte le società, ci sono anche specifici valori simbolici e rappresentazioni sociali della vecchiaia che si declinano in maniera differente a seconda della cultura di appartenenza (Pinna e Pott, 2011).

Infine, inevitabile un riferimento alla *Società dell'Informazione* teorizzata da Manuel Castells. Partendo dal presupposto che la tecnologia è la società, allo stesso tempo è proprio la società a dare forma alla tecnologia sulla base dei bisogni e dei desideri dei suoi abitanti.

In un futuro ormai sempre più presente, in cui anche le persone over65 avranno una elevata capacità di utilizzare una grande varietà di strumenti tecnologici, è assai probabile che molti servizi per facilitare la vita dei senior passeranno dal web.

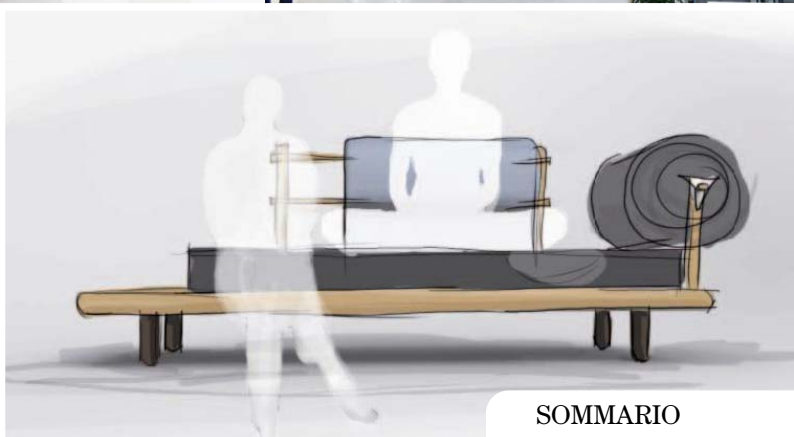
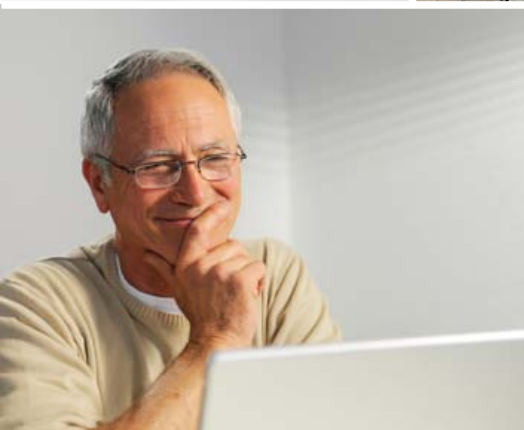
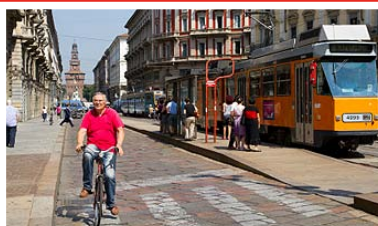
L'alfabetizzazione ai mezzi informatici fra gli anziani è destinata a crescere, con l'arrivo dei nuovi senior ai quali Longevity si propone di prestare grande attenzione.

In sintesi

1. Promuovere l'idea di una vita e di una società longeva, in grado di trasformarsi, adattarsi e acquisire significato.
2. Definire un periodo della vita non per esclusione di ciò che non sembra più possibile fare, ma attraverso le nuove possibilità che essa prevede.
3. Attraverso queste trasformazioni, fornire senso e significato nuovi e non necessariamente in contrapposizione a quelli precedenti.
4. Prestare attenzione al benessere non solo individuale, ma a quello dell'intera società.
5. Favorire un discorso non stigmatizzante, ma piuttosto interculturale e intergenerazionale sul tema della longevità.
6. Vedere nella tecnologia un alleato in grado di rispondere non solo ai bisogni presenti, ma soprattutto a quelli futuri.

LONGEVICITY

INTERFACE BLEND CREATE



Longevity, pensando a una società longeva nella sua interezza, ha selezionato le proposte secondo tre ottiche differenti: **Exploitation** (prodotti e servizi esistenti, esempio di best practice di progetti italiani orientati all'Active Ageing); **Exploration** (esperienze di ricerca: scenari e visioni capaci di stimolare progettisti e aziende su questo tema) e **Inspiration** (libertà totale nell'immaginare il futuro, senza temerlo, raccontando storie che siano d'aiuto in questo progetto di proiezione verso il futuro).



Un dottorato di ricerca in Sociologia, un incarico di assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Design del Politecnico di Milano, **Carla Sedini** ha lavorato in ricerche Europee, in Italia e all'estero, sui temi relativi alle industrie creative. Si occupa anche di fotografia, come assistente all'insegnamento nel Workshop di Storia e Tecnica della Fotografia presso l'Università della Repubblica di San Marino (Dipartimento di Disegno Industriale). E naturalmente, "sviluppa" anche i suoi personali progetti fotografici.

Exploitation,

EXPLOITATION

letteralmente "sfruttamento". Questo termine racchiude la volontà di osservazione, utilizzo e indagine di ciò che attualmente è presente sul mercato. Lo scopo è quello di identificare prodotti che siano stati progettati esplicitamente in un'ottica senior, alla luce di un approccio di *design for all* o più semplicemente che, pur non essendo specificamente pensati per gli over 60, rispondano alle loro esigenze.

by Raspel:



Pluviae
è una struttura doccia in acciaio inox completa di soffione che non prevede il box doccia né altro che possa risultare scomodo per l'accesso.

Allaltezza
è un lavabo adattabile e trasformabile a seconda delle esigenze. È costituito, infatti, da una colonna in acciaio inox con pompa oleodinamica interna, che permette di variarne l'altezza da 60 a 85 cm.



exploration, inspiration

di Carla Sedini



by Imaflex:

Somnium: in questo letto il telaio e le doghe sono costruite con sistema lamellare. La verniciatura è eseguita con prodotti ecologici. Il supporto, interamente in legno, si abbina al Materasso **Helix® adaptive foam springs**, caratterizzato da una tecnologia innovativa: si tratta di una nuova sospensione a forma ellittica, prodotta con uno speciale tecnopolimero e integrata in una schiuma ad alta resilienza. Le cellule hanno diversi gradi di portanza per realizzare strutture ergonomiche e ampi fori centrali e canali di aerazione per renderle traspiranti. Un particolare snodo elastico permette la perfetta compattezza del materasso, assicurando un autonomo funzionamento individuale, che si adatta a ogni postura e pressione del corpo. Massima silenziosità e comfort.



by Missaglia

L'azienda produce arredi per senior dal 1926, fornendo prodotti e progettando soluzioni su misura in funzione delle esigenze dei clienti. **Friendly:** è il primo comodino per senior realizzato totalmente in plastica riciclata.

by AGS

Sia il letto **Clover**, sia il divano **Roy** sono una versione appositamente modificata dall'azienda per Longevity, per rendere l'altezza delle sedute più confortevoli e comode. **Clover** ha struttura in legno rivestita. Quella di **Roy**, invece, è in legno massello. Cuscini e struttura completamente sfoderabili. **Roy** è dotato di schienale reclinabile in tre diverse posizioni. Cuscini, seduta e schienale sono in poliuretano espanso.





by Nintendo

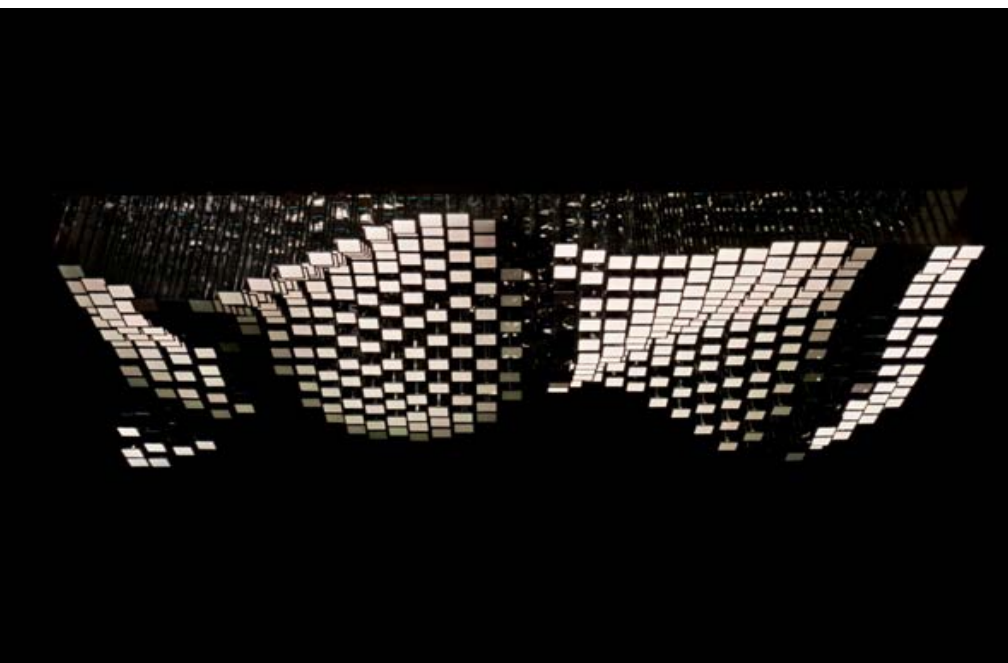
Wii U: l'ultima console di casa Nintendo, grazie al gioco **Wii Fit**, è ampiamente utilizzata per la riabilitazione e, a scopi terapeutici, anche per le patologie maggiormente connesse all'età, come, ad esempio, il Parkinson.

Nintendo è stata la prima azienda in grado di avvicinare i senior ai videogame (con **Braintraining**). Con la consolle Wii, inoltre, l'azienda ha sfatato lo stereotipo secondo cui giocare ai videogame, specie per gli adolescenti, sarebbe una perdita di tempo.



by Colombo Design

Colombo Design ha reso disponibile alla propria clientela un nuovo trattamento (fornito su richiesta) che rende le superfici dei suoi prodotti repellenti agli agenti batterici, alle muffe, ai microorganismi, con un deciso beneficio in termini di resistenza ai graffi e all'usura, tipici degli usi nelle comunità.



by Philips

Lumiblade Oled:

non è solo un sistema di illuminazione integrato, ma molto di più. Il materiale di cui è fatto è altamente duttile, nella forma e nella dimensione. **Lumiblade** è stato selezionato da Longevity essenzialmente per due ragioni: la prima è per l'incredibile potenzialità curativa della luce in condizioni di depressione o disturbo dell'umore; la seconda motivazione è la sua adattabilità e capacità trasformativa, che è alla base del concept stesso di Longevity.

by Lifetoys

Sono puzzle per il brain fitness delle persone anziane con inizio di demenza e Alzheimer. L'esercizio mentale contribuisce a mantenere nel tempo la memoria, preservando, per quanto possibile, autonomia personale e qualità di vita. Studi scientifici confermano l'impatto positivo che le attività ricreative stimolanti e piacevoli hanno sulla vita quotidiana e sul livello di stress delle persone anziane.

In particolare Longevity ha selezionato I lifetoys "La Domenica del Corriere" per la piacevolezza delle immagini, I gusto vintage e la capacità di arredare senza stigmatizzare.

**by Contexta-CARE**

Un sistema di monitoraggio sofisticato e semplice da utilizzare, in grado di monitorare sia la persona sia l'ambiente con lo scopo di evidenziare in maniera preventiva situazioni che potrebbero risultare pericolose o avere esiti negativi.

**Perché è utile agli anziani ed ai "caregiver"?**

contexta-care è un sistema di monitoraggio della persona e dell'ambiente in cui vive, in grado di evidenziare in modo preventivo sia l'evolversi di **situazioni potenzialmente rischiose**, sia di **segnalare tempestivamente eventi critici** come, ad esempio, una caduta.

- **contexta-care** è pensato per riconoscere le situazioni tipiche che possono presentarsi con le persone anziane, ad esempio cadute, deambulazione notturna, rapporto sonno/veglia alterato, ecc.;
- **contexta-care** è un sistema **molto modulare e scalabile** adatto sia a strutture di assistenza complesse, che al monitoraggio a distanza di anziani presso la loro abitazione;
- **contexta-care** è in grado di riconoscere situazioni o segnalare eventi



senza richiedere un intervento attivo e manuale della persona controllata e può quindi operare anche in caso di stato di incoscienza dell'utente.

Il sistema è **attivo 24 ore su 24**:

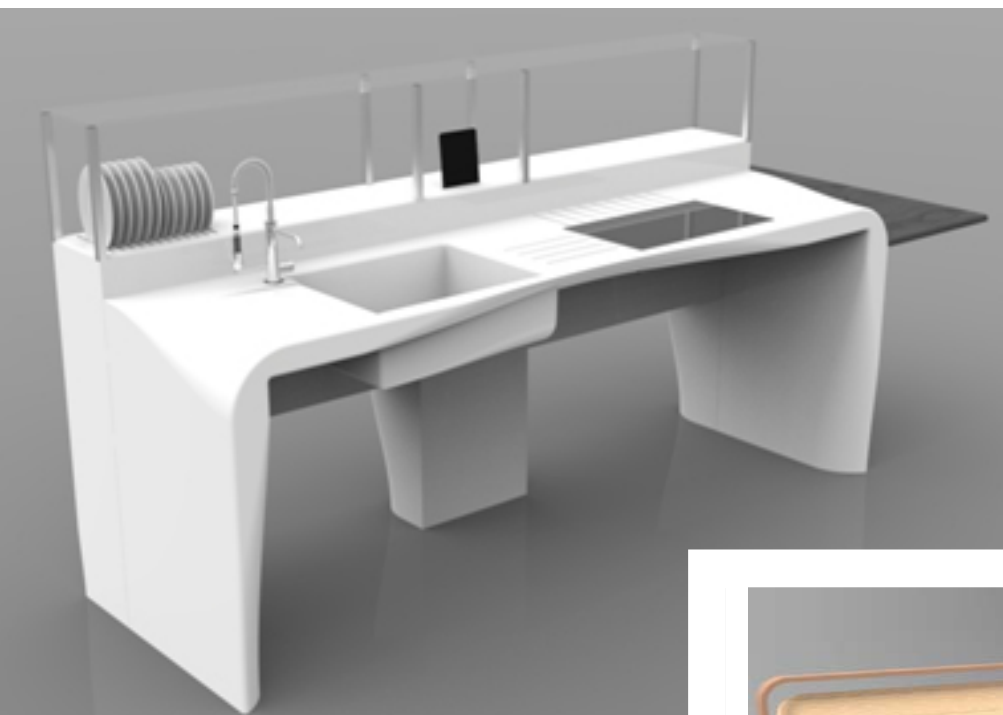
- garantisce un alto livello di attenzione alle situazioni critiche con una bassa percentuale di falsi allarmi;
- aumenta l'efficienza e l'efficacia delle capacità di controllo del personale di supporto, ottimizzando i costi;
- è focalizzato alla prevenzione. Riconosce gli eventi che portano a situazioni di rischio e li segnala tempestivamente.

Patent Pending

Exploration

EXPLORATION

letteralmente “esplorazione”. L’obiettivo di questa sezione è quella di gettare uno sguardo al futuro, a quello che i progettisti pensano sia per i senior di oggi sia per quelli di domani.



Selezione di alcuni progetti del gruppo di ricerca TeDH

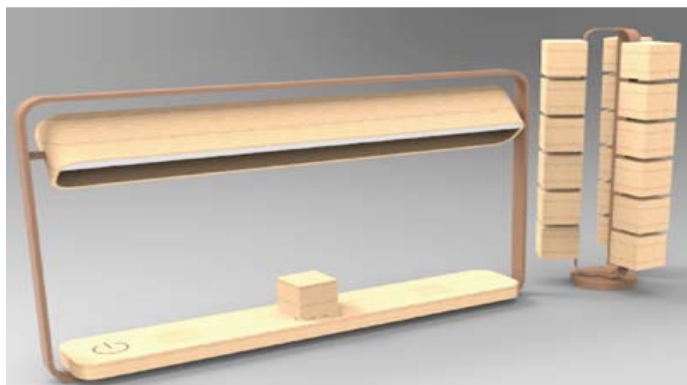
(Giuseppe Andreoni, Fiammetta Costa, Sabrina Muschiato)

1. Adapt Living

All'interno dell'esposizione di Longevity sarà presentato in anteprima il prototipo di una cucina concepita sulle competenze in ambito user centered design dello SkillPoint Health Care Design del Politecnico di Milano. Il progetto è stato realizzato in collaborazione con **LG Hausys** utilizzando HiMac - Natural Acrylic Stone - e grazie al contributo di **Varenna** divisione Cucine del gruppo Poliform.

2. Zeyu Rong-Sulu (SUonare la LUce)

è un dispositivo musicale per la riabilitazione del braccio post-stroke. Usando la luce come se fossero i tasti di un pianoforte si forniscono nuove possibilità interattive e piacevoli per la riabilitazione



3. David Souede-Shidà

è un comodino, progettato per senior che abitano in casa oppure in una residenza per anziani. L'obiettivo è stato di progettare un prodotto d'uso quotidiano, con il quale l'anziano interagisse spesso. La sicurezza è uno dei punti di forza di questo prodotto. Sono stati collocati un Salvavita e una forma di illuminazione integrata: il ripiano superiore si illumina e ha la possibilità di cambiare colore alla luce attraverso una striscia sensoriale, sulla falsariga della cromoterapia.

(Vedi anche a pag. 41)

Longevity ha voluto coinvolgere per questa sezione l'**Impact Hub di Milano**. Sono stati selezionati questi progetti:

1. Stella Löwenberg → SeniorCollege

un progetto sistemico orientato a:

- Creare una piattaforma aziendale per accogliere le competenze ed esperienze professionali dei senior per il potenziamento e la motivazione di questa forza lavoro in continuo aumento.
- Valorizzare e salvaguardare il know-how aziendale in termini di produttività e competitività.
- Stimolare il confronto tra senior e leadership per l'evoluzione delle politiche organizzative.
- Creare occupazione e sviluppo formativo per le nuove generazioni

Progetti studenti Politecnico:

selezione di lavori degli studenti di Design del Politecnico di Milano, elaborati durante i laboratori di sintesi o le tesi di laurea.

1. Anna De Zan → Selene

un set di dispositivi indossabili con Biosensori per la prevenzione dei dolori cervicali



2. Fabian Herrera, Lara Caffi,

Maria Markina → Grembiule
sistema di utensili da cucina pensati per creare occasioni di esperienza di scambio della memoria tra anziani e bambini



3. Silvia Desideri → Vegetools Collection

sistema di tools per la casa che stimolano le abilità tattili



2. VIS-Very Important Seniors è un altro dei progetti dell'**Impact Hub di Milano** selezionato per Longevity. VIS è una piattaforma basata su app (IOS o Android) che facilita l'incontro tra domanda di piccoli servizi di supporto da parte dei Senior e l'offerta di ore di volontariato da parte degli studenti che le hanno nel proprio curriculum scolastico. L'incontro avviene su base territoriale, a livello di quartiere, e coinvolge le scuole e le aziende che sponsorizzano le borse di studio. VIS è un progetto di Giulia Predari e Carlotta Broglia che hanno partecipato alla sfida lanciata di recente alle startup di ideare soluzioni innovative per aiutare le persone a "Vivere meglio e più a lungo".

KNOWLEDGE



RICIPE POLPETTE AL LIMONE



TECNOLOGY

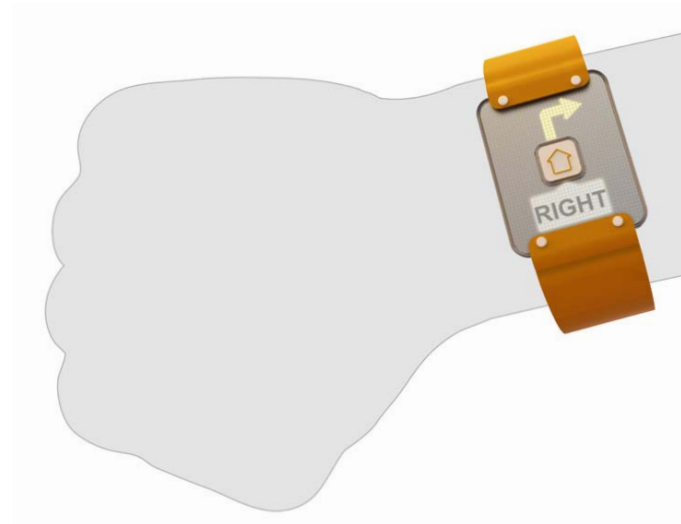


Selezione di progetti della Nanjing University of Science and Technology:

1. E-partners: Fang Kai, Bai Ru, Zhu Yue

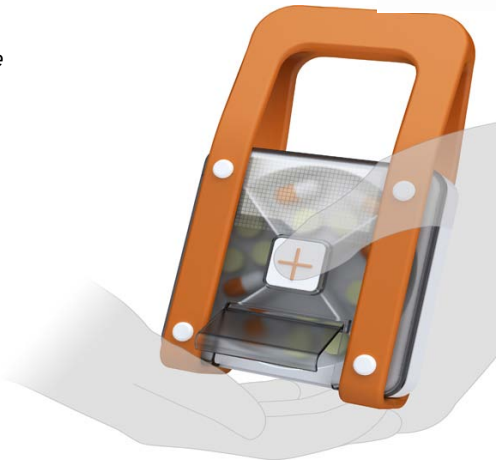
→ **e-gps, e-pillbox, e-radio**

l'e-gps è un normale orologio che all'occorrenza indica la strada di casa; l'e-pillbox aiuta a ricordare quotidianamente di prendere le medicine; l'e-radio è una radio che permette di ascoltare la musica e leggere dei brevi testi.



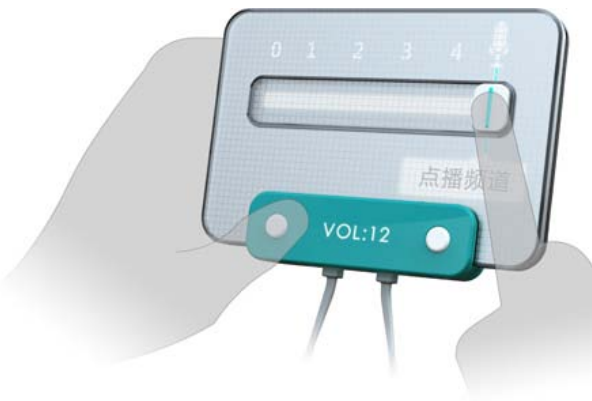
2. Xu Xun → Finger Dance

è un prodotto che aiuta la riabilitazione o l'allenamento della mano. L'oggetto, fissato alla mano, viene mosso secondo movimenti precisi, che, se compiuti correttamente, producono una melodia accompagnata da luci colorate.



3. Fang Kai, Bai Ru, Zhu Yue → Balance tea set

è un set da tea che grazie alla sua forma arrotondata resta in equilibrio e non rischia di cadere dal vassoio.



Progetti Desis

DESIS (Design for Social Innovation towards Sustainability)

è un network di "laboratori" di design di diverse scuole e università design-oriented universities, che ha lo scopo di promuovere e supportare il così detto cambiamento sostenibile. Attraverso il network Desis è stata lanciata una call for ideas per partecipare a Longevity. Tra i progetti esaminati è stato selezionato:

Gluk di Rosanna Veneziano - (Italia) è un prodotto e un sistema di servizi che aiuta le persone diabetiche nella gestione, pratica ed emozionale, della malattia. Li aiuta, infatti, a perseguire una vita sana e a prevenire altre patologie connesse con il diabete.



Team Leader: Rosanna Veneziano
 Research group: L. Indaco, S. Neppa, S. Natale, F. Tartaglia
 Social design Course - Design and Innovation degree, 2013, 2014
 Second University of Naples

Mobile device



Communicative Code



How to use

1° Step: Needles system



2° Step: Glu test strip system



Inspiration

INSPIRATION

letteralmente "ispirazione". L'obiettivo di questa sezione è quella di immaginare e raccontare storie. Immaginare il futuro, senza temerlo e raccontare storie che siano d'aiuto in questo progetto di proiezione verso il futuro.



Ph. by Christopher Kennedy



Sue Bourne Fabulous Fashionistas:

è un documentario della regista inglese Sue Bourne (Wellpark Production) che esplora "l'arte della longevità" insieme a sei straordinarie ottantenni. Il documentario verrà proiettato in prima italiana durante Longevity. (Le foto di queste pagine sono di Christopher Kennedy)

Per vedere il trailer 

Da The Telegraph:

"I think I would say that I'm a bit unusual for my age," says Jean Woods, whose Mary Quant-style fringe, statement jewellery and Doc Martin boots would give even the most fashion-conscious Hoxtonite a run for their money. But, at 75, Woods doesn't care what people think of her. Following the death of her husband, she "reinvented herself" and went to work for the high-street store Gap - at the age of 70, she became their oldest employee".



A SUE BOURNE FILM

Fabulous Fashionistas

WELLPARK PRODUCTIONS AND CHANEL 4 PRESENT A SUE BOURNE FILM "FABULOUS FASHIONISTAS"
EXECUTIVE PRODUCERS GRANT MCKEE PRODUCTION TONY MILLER EDITOR JUDY BEE
COSTUME DESIGNER MARC HATCHER COMPOSER JACK KETCHER CREATOR CHRISTOPHER KENNEDY
PRODUCED AND DIRECTED BY SUE BOURNE
© 2014 WELLPARK

Ford- Ageing Suit

durante Longevity ci saranno diversi momenti "esperienziali" durante i quali i visitatori potranno testare in prima persona alcuni oggetti. Sarà possibile, ad esempio, provare una tuta, brevettata dalla Ford, per progettare in modo migliore le proprie automobili, con un occhio anche alle esigenze senior.



SOMMARIO

LONGEVITY IN CINA

The innovative humanized design of products and service system for elder is coming to guide the elder lifestyle with safety, comfortable, healthy and efficiency to meet their physiological and psychological needs. Besides, Chinese filial piety culture, family culture is the principally social value in this innovative design project.



Duan Qijun, Director of Design Department- School of Design Art & Media, Nanjing University of Science & Technology, inizia l'insegnamento di scienza e tecnologia nel 1990. Poiché ha un background in ingegneria, si concentra sulla possibile realizzazione dei prodotti. Negli ultimi anni, ha iniziato la ricerca dell'interfaccia uomo-macchina e dei problemi di progettazione connessi. Come insegnante esperto, ha ricevuto diversi riconoscimenti. Ha pubblicato molti studi e partecipato a numerose conferenze accademiche internazionali. Ha organizzato diverse edizioni dell'IDEF (International Innovation Design Education Forum) e stabilito rapporti di collaborazione con decine di design esperti provenienti da vari Paesi: USA, UK, Germania, Italia e Giappone.



Zhou Ming, P.h.D Nanjing University of Science & Technology, School of Design Art & Media Lecturer, si occupa della ricerca sull'interazione uomo-macchina, e in particolare della progettazione e utilizzo di prodotto. Ha la responsabilità di diversi progetti nazionali di cooperazione, nei campi di ricerca e del design di prodotto per l'assistenza geriatrica

According to the statistics of National Committee on Aging of China, the aging population has been 194 million and 14.3% of total in 2012; but in 2013, these two numbers are 202 million and 14.8%; and it is anticipated as 300 million in 2014. Aging has profoundly changed the demographic structure of Chinese society, and this tendency will irreversible in social evolutionary. In aging society, the lifestyle of elderly population, which is formed by the clothing, food, housing, transportation, hospital, nursing, entertainment, education and travelling, has challenged and shocked the style of social order, those caused a series of social problems as inequality in resources allocation, lagging in social services, obvious contradictory between supply and demands, confusing in social morphology.

An innovative, systematic research on elderly population

In this context, we prospered an innovative and systematic research with the case study of Chinese elderly population. By taking the lifestyle and behavior of the older as an entry point, and with the full consideration of Chinese traditional culture, we establish the product system to care the physiology needs and psychological emotion of elder, then take the social responsibilities and provide elder human care with the innovative system of products or service. This will create new social orders and rules for Chinese pension service and prompt elder safer, more comfortable and healthy lifestyle, thus to improve the happiness index of whole society. The works on display, which are related to accommodation, transportations, health

di *Duan Qijun* e *Zhou Ming*



and entertainment needs of elder, are designed with the idea of usability and based on behavioral characteristics to construct the products for realizing the intended function under certain scenarios. Specifically, the products are designed based on the behavior analysis of elder, by defining the environment, time, purpose, process and behavioral outcomes to determine the ways for application. The objectives of the products is ensure elder products safe, comfortable and efficient to achieve functional willingness and strengthen the relationship between man and machine to match the demands of elder and reflecting the traditional Chinese culture value. Therefore, the elder can feel that the products are “easy, funny and enjoyment for use”. Usually, the research generally includes the steps of elder needs analysis, elder persona, behavior analysis, product prototyping and usability testing.

Projects for an innovative humanized design

The innovative design facing the needs of aging society is not only the responsibility, but also care and love. The innovative humanized design of products and service system for elder will guide the elder lifestyle with safety, comfortable, healthy and efficiency to meet their physiological and psychological needs. Besides, Chinese filial piety culture, family culture is the principally social value in this innovative design project, and the inherent mode of lifestyle and the diverse demands of elder is also considered in our design. With this innovative research and practice, we enriched and expanded the elder product system with full responsibility and care, then to realize “the sense of security and the feeling of happiness” with accommodation, medical treatment, self-contribution, study and entertainment of elde.



In una società che invecchia, lo stile di vita della popolazione senior (che significa abiti, cibo, alloggi, trasporti, ospedali, cure, intrattenimento, educazione e viaggi), ha sfidato e sconvolto lo stile dell'organizzazione sociale, e ha causato una serie di problemi come la disuguaglianza nella distribuzione delle risorse e il ritardo nei servizi sociali.

Longevità in China

(italiano)

Secondo le statistiche del Comitato nazionale sull'invecchiamento della Cina, è stato calcolato che la popolazione anziana nel 2012 era di 194 milioni (pari al 14,3% del totale); di 202 milioni (14,8%) nel 2013, mentre arriverà a 300 milioni nel 2014.

L'invecchiamento ha profondamente cambiato la struttura demografica della società cinese, e questa tendenza sarà irreversibile per l'evoluzione sociale.

In una società che invecchia, lo stile di vita della popolazione anziana (che significa abiti, cibo, alloggi, trasporti, ospedali, cure, intrattenimento, educazione e viaggi), ha sfidato e sconvolto lo stile dell'organizzazione sociale, e ha causato una serie di problemi come la disuguaglianza nella distribuzione delle risorse, il ritardo nei servizi sociali, la prevedibile contraddizione tra necessità e approvvigionamenti, sconvolgendo la morfologia sociale. In questo contesto, in Cina, abbiamo avviato una ricerca sistematica e innovativa con lo studio della popolazione anziana.

Considerando lo stile di vita e il comportamento dei più anziani come punto di partenza, e il rispetto della cultura tradizionale cinese, abbiamo identificato il modo più corretto di procedere per soddisfare le esigenze fisiologiche, emotive e psicologiche dell'anziano. Con responsabilità assicuriamo la cura dei senior grazie a sistemi innovativi di prodotto e di servizio. Questo ci permetterà di creare un nuovo ordine sociale e nuove regole per assicurare all'anziano cure tempestive e più sicure, uno stile di vita più confortevole e sano. Migliorerà anche il PIF (Prodotto Interno Felicità) dell'intera società. Le iniziative in atto, che riguardano alloggi, trasporti, salute, tempo libero dei senior, sono progettati in base alla loro "usabilità", in modo da costruire prodotti capaci di esplicitare funzioni precise in situazione specifiche. In particolare, i prodotti progettati tengono presente l'ambiente dove vive l'anziano, i ritmi, gli obiettivi e le modalità della sua giornata, per determinare nuove applicazioni.

L'obiettivo è garantire prodotti sicuri, confortevoli ed efficienti, L'importante è che il rapporto tra uomo e macchina corrisponda alle esigenze senior, secondo i valori della tradizionale cultura cinese. Solo così, l'anziano può sentire che i prodotti sono "facili, divertenti e piacevoli all'uso".

Di solito la ricerca comprende vari step, che riguardano l'analisi dei bisogni i comportamenti, per arrivare al test di nuovi prototipi.

Il design innovativo soddisfa le esigenze di una società che invecchia, non solo con senso di responsabilità, ma anche con cura e amore.

Si parla di design innovativo e umanizzato, capace di assecondare lo stile di vita dei senior con sicurezza, comfort, nel rispetto di esigenze fisiologiche e psicologiche.

La cultura della pietà filiale e il valore della famiglia sono fondamentali in Cina.

La nostra ricerca di innovazione intende arricchire e ampliare il mondo dei senior, assicurando il senso di sicurezza e di felicità attraverso alloggi, cure mediche, strutture che facilitino l'autonomia, ma anche le attività del tempo libero.

La promozione di uno

Il ruolo delle persone over65 e il patto tra le generazioni sono particolarmente importanti per una crescita futura sostenibile. Mantenere il più possibile l'autonomia nel proprio quotidiano può contribuire ad aumentare le possibilità di costruire una società attiva.



Sabrina Muschiato, architetto e PhD in Disegno Industriale, collabora con il Dipartimento del Design ed è docente alla Scuola del Design - Politecnico di Milano. Svolge attività di ricerca sui temi del Design per ambienti sanitari e per anziani presso l'unità di Ricerca TeDH (Technologies and Design for Health) e con lo SkillPoint HCD.



Giuseppe Andreoni è ricercatore presso il Dipartimento del Design e docente presso la Facoltà del Design del Politecnico di Milano. La sua attività di ricerca e didattica si focalizza sul tema di Tecnologia e Design per l'Healthcare, con particolare focus su sensori indossabili, ergonomia, tecnologie assistive.



Fiammetta Costa, architetto e dottore in disegno industriale, è ricercatore al Dipartimento di Design del Politecnico di Milano dove si occupa di progettazione ambientale e user centred design. Ha partecipato a diversi programmi di ricerca interuniversitari e svolto progetti di ricerca in collaborazione con aziende.

Il progressivo invecchiamento della popolazione e la cronicizzazione delle malattie favoriscono da un lato l'aumento di fasce "fragili" di popolazione e dall'altro l'emergere di bisogni più articolati e complessi sia da parte dell'individuo sia della famiglia. La realtà del "Population aging", ovvero l'allungamento della vita, rappresenta uno dei più importanti cambiamenti della nostra Società.

È importante sottolineare che il ruolo delle persone over65 e il patto tra le generazioni sono particolarmente importanti per una crescita futura sostenibile. Mantenere il più possibile l'autonomia nel proprio quotidiano come sinonimo di uno stile di vita positivo può contribuire ad aumentare le possibilità di costruire una società attiva, costituita da persone sane e con un buon livello di qualità della vita.

La prevenzione, tuttavia, si sta affermando come la strategia principale da perseguirsi in una pluralità di patologie di varie età. Essa si sposa soprattutto con il concetto di "invecchiamento attivo" (*Active Aging*) che la Comunità Europea sta promuovendo quale strumento di controllo dei costi sanitari e di aumento della qualità della vita.

A ciò si aggiunge la necessità clinica di andare verso una *Personalized HealthCare*, con la possibilità di un servizio specifico sulle necessità e caratteristiche del paziente per una migliore qualità sia della cura in sé, sia della vita nel suo complesso. Profilare l'utente significa anche misurarne alcuni parametri, in un approccio *Technology Based Medicine* che integra da alcuni anni quella comunemente intesa come *Evidence Based Medicine*.

Assistenza tecnologica domiciliare, un trend emergente

In tale contesto si comprende come le tecnologie assistive rappresentino uno dei temi emergenti a più rapida evoluzione nell'ambito degli interventi socio-sanitari ed educativi. La massima potenzialità di queste tecnologie è applicata alla domiciliarità.

Grazie all'evoluzione tecnologica, oggi è disponibile una pluralità di soluzioni interessanti, largamente applicabili e soprattutto accettabili dall'utente: in

stile di vita positivo

di Fiammetta Costa, Sabrina Muschiato e Giuseppe Andreoni

Versus Personalized HealthCare

- *Identificazione unica del cittadino e della sua storia sanitaria (Fascicolo Sanitario Elettronico) in tutte le strutture mediche;*
- *Connessione in rete dei medici del SSN e trasmissione elettronica delle prescrizioni e dei certificati di malattia (nuovo ruolo delle farmacie come Centri servizi);*
- *Sistema a rete di CUP (Centro Unificato Prenotazioni) per la prenotazione delle prestazioni SSN su tutto il territorio nazionale;*
- *Sviluppo di telemedicina, teleassistenza per la gestione delle cronicità e il continuo monitoraggio.*



Versus Active Healthy Ageing

1. *Teleassistenza (per anziani sani → prevenzione e soccorso)*
 - a) *Piattaforme per il fitness e videogame per training cognitivo*
 - b) *Monitoraggio delle condizioni psico-fisiche*
 - c) *Rilevatore di caduta a distanza*
2. *Telemedicina (rivolta al paziente → diagnosi, cura e riabilitazione)*
 - a) *Telediagnosi: es telecardiologia (ECG da casa, monitoraggio pressione a distanza)*
 - b) *Telecura: terapie remote → interventi a distanza*
 - c) *Teleriabilitazione: telefisioterapia*

primo luogo la sempre maggiore digitalizzazione delle informazioni sanitarie, con il conseguente vantaggio di favorire la condivisione di dati tra personale medico e tra medici e pazienti.

La crescente conoscenza e consapevolezza del proprio stato di salute favorisce inoltre la nascita di *Health Communities* (che si creano su portali web, consentendo la valutazione di prestazioni professionali da parte dei pazienti, lo scambio di informazioni e la centralizzazione delle stesse).

In evoluzione anche miniaturizzazione di sensori e circuiti elettronici

Secondo, ma non meno importante aspetto, è l'evoluzione tecnologica, applicata alla miniaturizzazione di sensori e circuiti elettronici, che ha messo a disposizione un set di dispositivi minimamente intrusivi e facilmente indossabili, per il monitoraggio di molti parametri e segnali fisiologici anche nel comfort della propria abitazione.

Questo approccio innovativo di monitoraggio non intrusivo del quadro di salute della popolazione che vive in ambiente domiciliare propone di accompagnare il processo di invecchiamento in modo attivo.

Si punta, cioè, al mantenimento dello stato ottimo di salute dell'anziano (compatibilmente con il quadro clinico) attraverso un'azione sia di controllo diretto (del suo stile di vita in ambiente domestico), sia di stimolo costante (per incentivare un livello "massimo" di vita in movimento, in armonia con le sue potenzialità). Questo rappresenta un quadro positivo (e non clinicizzato) che consente il mantenimento di una vita domiciliare (e non istituzionalizzata), sociale, che si sviluppa nel proprio ambiente domestico, uno dei fattori più importanti per la qualità della vita complessiva delle persone over 65.

Vita attiva = più autonomia e più impegno sociale

Un invecchiamento può essere considerato attivo se è vissuto in buona salute, partecipando appieno alla vita della collettività e sentendosi più realizzati. Vuol dire, cioè, essere più autonomi nella propria quotidianità e più impegnati a livello sociale. L'obiettivo deve essere quello di trarre il massimo vantaggio dalle enormi potenzialità di cui oggi finalmente disponiamo. Anche per chi ha più di 65 anni. Obiettivo dell'*Active Healty Ageing* è garantire un ambiente più sereno alle persone che soffrono di problemi di salute o di disabilità. L'ambiente in cui viviamo e i prodotti che ci circondano, se ben proget-

tati, possono rivelarsi molto utili per aiutarci a trasformare la nostra casa nel luogo migliore dove sentirci sicuri, dove proteggere il nostro vissuto e continuare a condividere emozioni in modo protetto. Per questo è importante che la casa sia un luogo adattabile alle mutazioni funzionali e cognitive delle diverse età, un ambiente fluido, pensato sia in una dimensione individuale (e si parla allora di spazi e oggetti selezionati a supporto delle progressive limitazioni), ma anche collettiva: la casa deve essere inserita in un sistema di servizi di quartiere che aiutino l'interazione sociale con la famiglia e con i propri coetanei, sostenendo appieno il concetto di autonomia. Un ambiente sereno in cui passare molto tempo durante la giornata è uno spazio in cui accessibilità, comfort e sicurezza possono rendere più semplice realizzare alcune attività di cura personale che altrimenti richiederebbero l'aiuto di altre persone. Invecchiare attivamente vuol dire anche avere la possibilità di conservare il controllo della propria vita il più a lungo possibile. La progettazione *User Centred* di alloggi per persone anziane con parziale limitazione delle funzioni fisiche e cognitive, è una chiave di svolta nell'offerta di risposte residenziali per persone che possono comunque vivere in modo autonomo, in un ambiente a loro favorevole.

Progettare arredi e attrezzature friendly for senior

La personalizzazione degli spazi con arredi propri e l'attrezzabilità dei locali con soluzioni progettate per evitare incidenti domestici vanno di pari passo con l'utilizzo di materiali di finitura di interni che propongano ambienti gradevoli dal punto di vista estetico/ambientale. Un sistema di servizi avviato insieme alla progettazione di ambienti domestici riveste un ruolo chiave per completare il quadro delle iniziative a sostegno del mantenimento dell'autonomia che va proiettato anche verso il mondo esterno, grazie alla partecipazione sociale.

In questo quadro, il ruolo della tecnologia integrata a tutti questi ambiti di vita è fondamentale per promuovere l'invecchiamento attivo degli anziani che vivono a casa. Anche se si può ipotizzare che le capacità di adattamento all'integrazione tecnologica possano costituire per alcuni un problema, assistiamo oggi a una evoluzione degli scenari per cui tali applicazioni costituiscono soprattutto un aiuto efficace e determinante.

Forse, ormai, persino irrinunciabile.

Progetto di un comodino integrato per ambienti domestici senior

Tesi di Laurea triennale
di David Soued, Politecnico di Milano

Shidà è un comodino progettato per anziani che vivono nel proprio domicilio o in casa di riposo. Uno dei plus del prodotto è l'adattabilità delle sue dimensioni in altezza e la possibilità di essere fissato su qualsiasi tipo di parete. Un sistema di apertura integrato facilita l'utilizzo del comodino quando la persona si trova in posizione sdraiata e seduta poichè richiede minimi movimenti di torsione. La parete laterale del comodino, più prossima al letto, è interattiva: contiene, infatti, un facile sistema di chiamata in caso di emergenza, con un pulsante reso anche fluorescente per la visione notturna. Nella parete laterale interattiva è inoltre incluso un ripiano estraibile, che si apre con una semplice pressione laterale. Il comodino è dotato anche di un sistema di illuminazione indiretta per una migliore visibilità notturna. Grazie a tecnologia Led RGB è possibile avere effetti luminosi rilassanti. Il controllo di queste funzioni avviene con comandi touch disponibili su una fascia della parete laterale.



Vittime del Digital Divide che li teneva lontano, per autoesclusione, fino a pochi anni fa, gli over50 oggi hanno un rapporto più friendly con il Web e le nuove tecnologie: anche smartphone e tablet pc, a poco a poco, li stanno conquistando. La rivoluzione digitale ormai “attraversa” la loro vita. E la magnifica avventura è solo all’inizio!



Vitalba Paesano, giornalista senior, dal 2008 è responsabile di www.grey-panthers.it, testata giornalistica online riservata agli over50. Nata per favorire il superamento del Digital Divide che caratterizza ancora molta parte della popolazione over55, www.grey-panthers.it è diventato riferimento qualificato per contenuti e proposte, cassa di risonanza delle migliori iniziative che si progettano per questo segmento sociale. Ne è un esempio questo Speciale, dedicato a “Longevity”.

Senior e Web

All’inizio sembrava che non li riguardasse nemmeno, la grande ragmatela chiamata Web.

La consideravano, infatti, con diffidenza (perché all’epoca - fine anni ‘90 - pareva che pedofili e truffatori albergassero tutti lì). La temevano, inoltre, per il difficile approccio, troppo tecnologico, che costringeva a chiedere aiuto a figli e nipoti (*attachment* e *download* erano parole misteriose e oscure, per loro). Erano convinti i Senior, insomma, di “poterne fare tranquillamente a meno”. Così, mentre in quegli anni solo un ragazzo su 5 - fra i 14 e i 17 anni - sosteneva di poter rinunciare a Internet, a pensarla a questo modo era addirittura il 77% degli over64.

Appariva chiaro fin da allora, però, che nelle fasce dai 25 ai 64 anni (*adulti attivi*) e dai 65anni in su (*maturi/anziani*), la frequentazione di Internet era influenzata in modo determinante dal livello d’istruzione e dalla condizione professionale.

Approccio possibilista in chi lavorava (o lavorava ancora), curiosità intellettuale nei più colti. Anche oggi, tra i “navigatori” Senior, ci sono molti laureati (11%) o con diploma di istruzione superiore (40%).

Ci ha pensato direttamente la rivoluzione digitale, però, a imporsi anche ai più riottosi, oggi “attraversati”, comunque, da questa nuova cultura e dai suoi strumenti. All’inizio sembravano fenomeni solo esteriori: nelle no-

stre mani cellulari sempre più capaci, la musica che non arrivava più solo attraverso i CD... E poi, ancora, l’iscrizione online dei nipoti alla Scuola Pubblica o il vederli trascorrere una serata intera giocando con lo Smartphone, invece che davanti alla Tv.

Si è dovuta aspettare, tuttavia, l’edizione più recente della ricerca New Media di GfK Eurisko, presentata nel 2013 da Edmondo Lucchi, per segnare il passo di questa evoluzione.

In Italia dicono sì al web 4,5 milioni di senior (su 19,5)

In Italia, gli over55 sono 19,5 milioni: il 38% ha un’età compresa tra i 55 e i 64 anni, il 31% tra i 65 e i 74; stessa percentuale per gli over75.

Se in queste stesse fasce d’età andiamo a considerare chi si è collegato a Internet negli ultimi 7 giorni (una frequenza di interattività con il Web minima, ma utilizzata dai ricercatori come unità di misura), troviamo il 65% dei 55-64enni; il 26% dei 65-74enni e solo il 9% degli over75. Complessivamente 4,5 milioni di senior.

Un popolo colto e saputo, decisamente sopra la media nazionale quando si incrociano altri dati e si considera, ad esempio, chi legge i quotidiani tutti i giorni (lo fa il 26% dei senior, rispetto al 15% della popolazione italiana) o chi partecipa a conferenze e manifestazioni (17% versus 14%). Non è solo questione di tempo libero a disposizione.

working in progress

di Vitalba Paesano

Questo dato è significativo, infatti, soprattutto perchè indica l'atteggiamento outdoor che caratterizza i senior di ultima generazione, progettuali e curiosi, interessati a seguire gli eventi e a tenersi aggiornati, intenzionati a non scendere, soprattutto, dal tapis roulant della vita attiva.

Un dato a ulteriore conferma: la crescita macroscopica degli over 55 che utilizzano Internet *in mobilità* (via cellulare, portatile o Ipad, vedi grafico in questa pagina). Un atteggiamento in perfetto stile Longevity, insomma. L'evoluzione, negli ultimi anni, della fidelizzazione al web si nota meglio quando si considera la popolazione senior che si collega almeno 4 volte a settimana. Nel 2011 lo faceva il 54% degli over55 "internettiani". Nel 2012 il 64%; nel 2013 il 68%. Un trend significativamente in crescita. Che cammina parallelo alla progressiva scoperta della piacevolezza e dell'importanza di questo mezzo. Una conferma: alla domanda posta da New Media 2013 "Per lei Internet è...?" ad apprezzarne l'utilità sono proprio i Senior (si esprime così il 70% contro il 66% dell'intera popolazione Web). Proporzioni invertite quando si sottolinea, invece, l'aspetto *divertimento*: 30% (Senior) versus 34% (altri).

Più informazioni che incontri

Analogamente, i senior si dichiarano più interessati ai "contenuti" (59% rispetto al 53% di

tutta la popolazione web) che alle "persone" (41% versus 47% dell'intero popolo web).

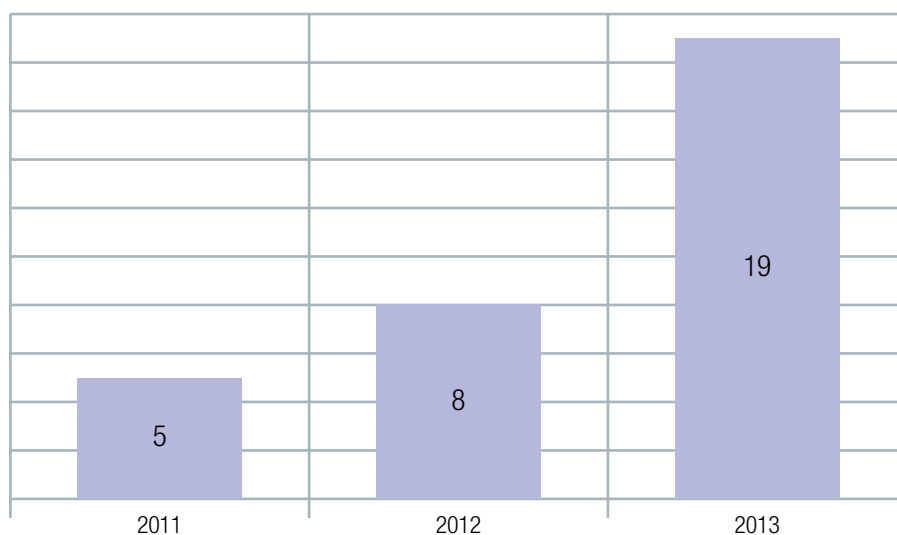
Gli over55 in Internet non cercano, dunque, nuove amicizie e relazioni (con le dovute eccezioni: *Meetic*, sito di incontri, ad esempio, ha una presenza relativamente significativa di senior che cercano un nuovo compagno/a). Altra caratteristica: non chattano (non hanno la fantasia dei giovani: i "buongiorno", "buonasera", "buonanotte" e "buonappetito" che invadono, senza nessun'altra comunicazione, certi blog di Facebook frequentati da "quelli nati negli anni 50... 60, quelli che hanno fatto il '68 etc..". sono francamente tristissimi).

Apprezzano, invece e a ragione, *Skype*, che per loro significa maggiore e più facile contatto con parenti e amici lontani, (o anche vicini, ma non facilmente raggiun-

gibili, nel caso dei navigatori "più senior" con problemi di mobilità). Sì, decisamente, invece, alle informazioni, agli indirizzi utili, agli elementi che facilitano la vita quotidiana. Con la tranquillità che deriva dall'esperienza. Gli over 50-55 sanno riconoscere un'informazione corretta, un sito attendibile.

Il fatto di aver visto e sperimentato già molto, nella vita, li mette nelle condizioni di avere quasi una "bacchetta da raddomante", che consente loro di sfuggire siti e notizie inaffidabili e di muoversi in migliori direzioni "con un solo click". (Così si spiega, tra l'altro, anche la simpatia che suscita www.grey-panthers.it, testata giornalistica online a loro riservata, che dal 2008 a oggi ha acquisito lettori in continua progressione, grazie soprattutto al passaparola).

SENIOR (55+): INTERNET IN MOBILITÀ NEGLI ULTIMI 30 GIORNI



Valori in percentuale

Fonte: GfK Eurisko, New Media 2013



Non sembri paradossale, quindi, se, oggi sono loro i meno intimoriti dai rischi web.

Alla domanda (ancora fonte New Media 2013) se vi siano rischi per le informazioni relative alla persona, presenti on line, la popolazione web che risponde *molto+abbastanza* raggiunge il 61%, contro il 58% della popolazione over55. Controprova? risponde *poco+per niente* il 13% della popolazione web versus il 17% degli over55 che navigano.

Semplificarsi la vita sul web

Invitati a riconoscere le molte opportunità di Internet e a indicare le proprie personali priorità d'uso, gli over55 rispondono, nell'ordine: per coltivare interessi personali (30%); per essere aggiornati su quanto accade nel

mondo (21%); per approfondire argomenti di lavoro, di know how professionale (16%) e di formazione (8%). Su due finalità d'uso i senior sono convintissimi, anzi così convinti da allinearsi con il resto della popolazione web: per informarsi e gestire la vita quotidiana (8%); per informarsi e organizzare le proprie vacanze e i propri viaggi (7%).

Ormai il profilo degli over55 che frequentano abitualmente il web appare chiaro: non la vagolante ricerca del “non so cosa voglio” (che caratterizza altre fasce di utenti), ma la precisa, puntuale capacità di slalom tra le maglie della Rete, per sapere cosa accade in tempo reale nel mondo e dietro l'angolo di casa (la ricerca di notizie di attualità riguarda il 32% degli utenti senior); per deci-

dere quale aereo, treno o traghetto prenotare (informazioni che riguardano il 20% degli utenti web); per avere info sulla propria città, i luoghi, gli eventi, gli orari, i servizi (16%); per scegliere le mete del proprio turismo (15%).

E' ancora un 15% di utenti senior a dichiarare l'abitudine a informarsi sui siti delle aziende relativamente a prodotti e servizi di proprio interesse: informarsi alla fonte prima di decidere dove e cosa acquistare sembra essere un comportamento molto diffuso (e rassicurante) per questa fascia di popolazione.

Ci sono tre “voci”, però, per le quali i senior in Rete superano tutti gli altri utenti: la ricerca di conoscenze su salute e medicina (11% versus 8%), su alimenta-

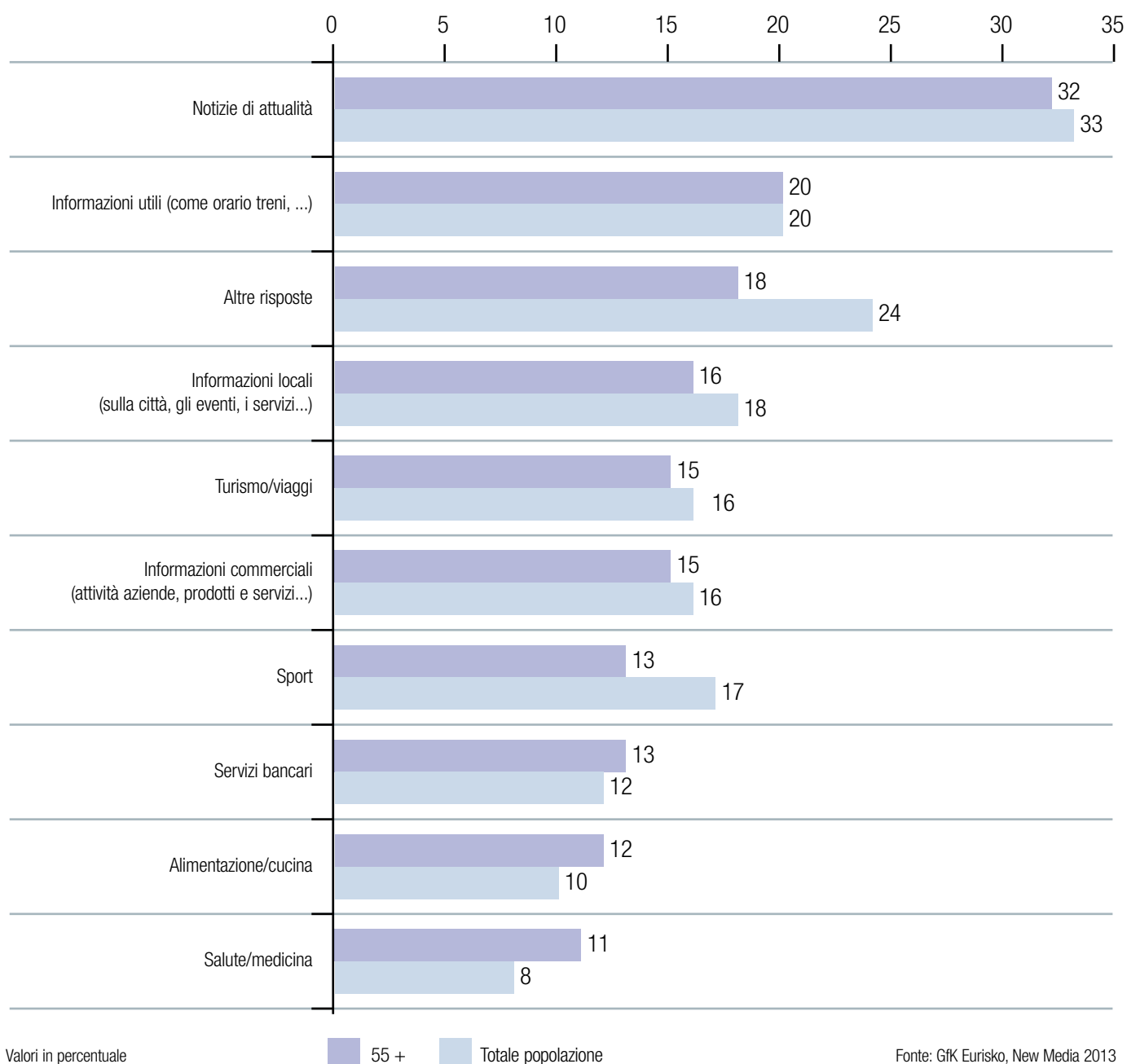
zione e cucina (12% versus 10%), su servizi bancari (13% versus 12%). Negli ultimi anni è aumentata la ricerca sul web di informazioni nell'ambito della salute (in particolare su disturbi e farmaci). E anche se medico e farmacista si confermano come gli influenti principali nella scelta, emergono nuovi modelli di comportamento, anche nel pubblico senior, orientato a una maggiore

consapevolezza, che permetta di prendersi cura di sé e realizzare il proprio progetto di salute.

Anche l'interesse web per cucina e alimentazione va interpretato. Per i senior l'alimentazione è chiamata a soddisfare tre ordini di bisogni: individuali, familiari e sociali. Individuali sono il benessere alimentare come filosofia di vita (pensiamo ai discorsi etici, che riguardano sostenibilità, cibi

a chilometro zero, temi che coinvolgono il senior attento), ma anche l'interesse all'alimentazione per motivi di salute, senza trascurare il piacere di mangiare, irrinunciabile a ogni età. Ma il cibo ha anche una funzione familiare: rappresenta per i senior una forma classica di trasmissione d'affetti (pensiamo ai pranzi domenicali che riuniscono genitori e figli, ma anche ai pasti e alle

TOP TEN DEGLI ARGOMENTI PIÙ SEGUITI



merende che tante nonne offrono ai nipoti di cui si occupano).

Il cibo per il senior, infine, è trasmissione di cultura, di ricette e sapori della tradizione, di riti tramandati da generazioni: funzione sociale, dunque. Sul web circola tutto questo straordinario mondo, fatto di ricette della memoria più che di ingredienti, ma anche di nuove culture, che vanno assaggiate per conoscerle meglio. Significativo, infine, l'interesse web dei senior per il

mondo bancario: sopra media nazionale sul banking online, sia consultivo, sia operativo, a dimostrazione di quanto sia inutile fare code agli sportelli bancari per verificare un estratto conto o fare un bonifico: a casa, davanti al proprio computer, è più comodo, più rapido, persino più sicuro. E pazienza se c'è ancora qualcuno che ha paura a usare PayPal o i sistemi di pagamento crittografato (Sicur Socket Layer - SSL o Secure HTTP).

E l'avventura continua

C'è un rischio, a questo punto, però: che il popolo dei Senior, ormai disinvolti e tecnologici, capaci di apprezzare i vantaggi di una comunicazione solo apparentemente virtuale, ma, in realtà, concretissima, possano pretendere di più dal web.

Possano esigere, per esempio, che tutti i servizi della Pubblica Amministrazione viaggino davvero per via telematica e in totale efficienza (Compresa l'Inps che da quest'anno non manderà più a casa il CUD. Si potrà davvero stamparlo autonomamente dal computer di casa, opportunamente collegato? O ci ritroveremo sconsolati in coda a parlare di una banda larga che ancora non arriva?)

Cosa sarà dei senior che vorranno spedire online raccomandate ed espressi? Funzionerà al meglio, ovunque per tutti? O anche lì, ci ritroveremo in coda agli uffici postali, chiacchierando dei fantastici meriti delle stampanti 3D che trasformano dati/file in oggetti reali e viceversa?

Armati consapevolmente di Smartphone (solo il 5% nel 2011, il 28% nel 2013); brandendo come spada il tablet pc (solo l'1% nel 2011, ma già il 7% nel 2013) cosa chiederanno i senior digitali quando l'età li renderà comunque più immobili, ma ancora vivaci e interattivi? Saranno esigentissimi. Finiti i tempi dei vecchietti in panchina e anche di quelli che si accontentavano dello zapping davanti alla tv 24h. Internet ha una marcia in più.

Lo dicono anche gli esperti Media: la Tv è il Media che "parla" e "fa sognare". Internet è quello che "risponde" e "con cui si agisce".

Se vi pare poco.

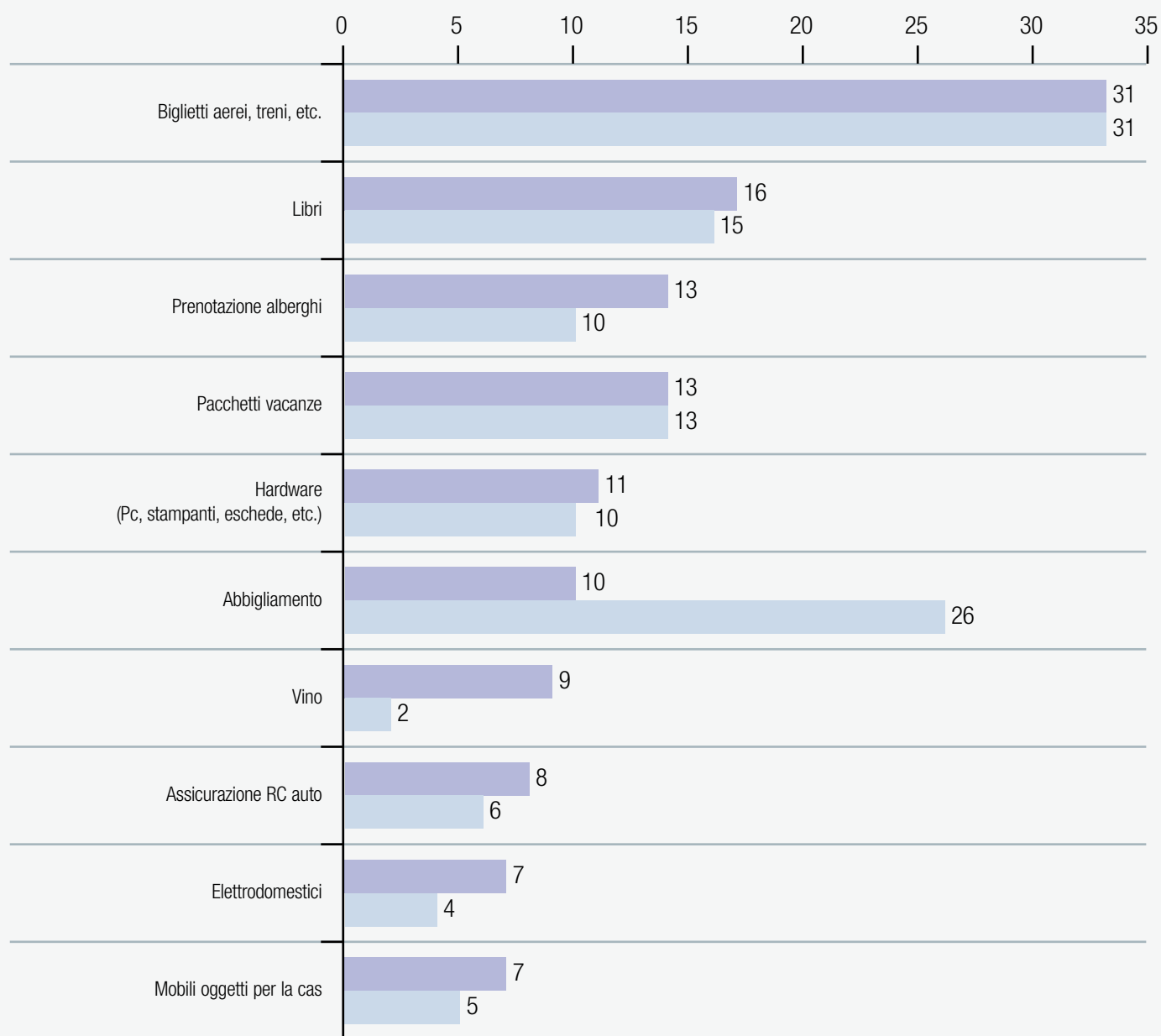


Mobili, elettrodomestici e vino

E-commerce sì, e-commerce no: sembra un ritornello rap. E intanto, i senior sul web fanno acquisti: alcuni prevedibili, come ticket per spettacoli e trasporti, prenotazioni per vacanze e viaggi. Altri comprensibili, come hardware e software, telefonia e pc, visto che sono tecnologici affermati. Più interessante scoprire che sono sopra media per assicurare online l'auto e per acquistare vino. Ma anche elettrodomestici, mobili e oggetti per la casa. Un dato che valorizza gli intenti di Longevity!

ACQUISTI ON LINE - TOP TEN

Base: chi ha effettuato acquisti su Internet



Valori in percentuale

■ 55 + ■ Totale popolazione

Fonte: GfK Eurisko, New Media 2013

SOMMARIO

Grey Panthers

IL PORTALE DEGLI OVER 50



www.grey-panthers.it

grey-panthers@grey-panthers.it

