

Youth, Mental Health and Culture

BRAINSTORMING REPORT



VOICES OF CULTURE

Structured Dialogue between the European Commission and the cultural sector

Questo rapporto rappresenta il contributo
individuale dei professionisti partecipanti
alle discussioni di gruppo.
Le opinioni non sono necessariamente
condivise da tutti.



Funded by the
European Union



Table of Contents

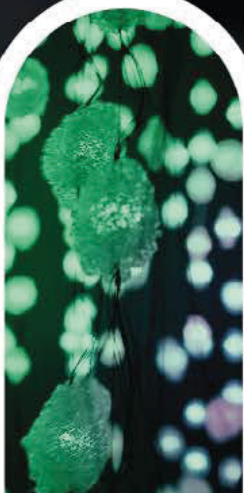
Youth, Mental Health and Culture

BRAINSTORMING REPORT

LE ORGANIZZAZIONI SELEZIONATE E I LORO RAPPRESENTATI	4
SINTESI	6
CONCETTI CHIAVE	11
LE PRINCIPALI RACCOMANDAZIONI RIVOLTE ALLE ORGANIZZAZIONI CULTURALI	12
LE PRINCIPALI RACCOMANDAZIONI PER IL LIVELLO POLITICO	13
INTRODUZIONE	14
CAPITOLO 1. Evidenze sul contributo dei settori culturali e creativi per migliorare la salute e il benessere mentale dei giovani, a livello locale e nazionale	18
Spunti principali	18
Introduzione	19
La condivisione tra pari: uno strumento di promozione e prevenzione	19
Promuovere l'identità e l'empowerment delle minoranze culturali	20
Il lavoro basato sull'arte: come le arti e la cultura possono contribuire	22
Il lavoro culturale e sociale per i giovani	22
Nuove prescrizioni - modi per costruire la motivazione e l'auto-trattamento	24
Conclusioni	25
Riferimenti	25
CAPITOLO 2. Evidenze internazionali sulla funzione dell'arte e della cultura nella salute mentale dei giovani: Quali prospettive?	27
Spunti principali	27
Introduzione	28
Evidenze empiriche	28
Ricerche scientifiche	32
Scenario	33
Focus: Salute mentale dei giovani	34
Consolidamento del sé (soggettivazione)/del sé sociale	35
Arte e cultura su prescrizione?	35
Raccomandazioni per le politiche	36
Riferimenti	36
CAPITOLO 3. Collaborazione intersettoriale a sostegno della Salute Mentale dei giovani: sinergie e innovazioni	39
Spunti principali	39
Introduzione	40
Analisi	41
Raccomandazioni	43
Strategie di attuazione	44
Suggerimenti strategici per ulteriori considerazioni	45
Appendice A - Esempi di collaborazione tra i settori culturale, creativo e sanitario	46
Appendice B - Alcuni esempi di collaborazioni promettenti tra settori	49

Table of Contents

CAPITOLO 4. Esempi di interventi con solide evidenze di risultati positivi, in particolare per i giovani svantaggiati. Strategie e strumenti di valutazione dell'impatto.	51
Spunti principali	51
Introduzione	52
Evidenze di risultati positivi, in particolare per i giovani svantaggiati	53
Esigenze, sfide e fattori di successo	54
Strategie e strumenti di valutazione dell'impatto	56
<i>Definire il contesto: cos'è un impatto?</i>	56
<i>Fondamento metodologico</i>	57
<i>Strategie e strumenti</i>	57
<i>Condizioni favorevoli</i>	58
<i>Come muoversi per ottenere un impianto operativo comune</i>	59
Riferimenti	59
Appendice: Descrizione dei Progetti	60
CAPITOLO 5. Condizioni per il successo	67
Spunti principali	67
Introduzione	67
La partecipazione dei giovani	69
Il sostegno strutturale	70
Le raccomandazioni principali	79
CONCLUSIONI	80



ORGANIZZAZIONI SELEZIONATE E I LORO RAPPRESENTANTI

ORGANIZZAZIONE	PAESE	RAPPRESENTANTI
Africans and African-Europeans Association	FI	Julie Aria Arai
Aksion Plus	AL	Tedi Jaho
AMAT-AH Publishing	BG	Mirela Hristova
ARTS for HEALTH AUSTRIA	AT	Edith Wolf Perez
Arts in Health Groningen	NL	Ferdinand Lewis
ASOCIACIÓN CULTURAL BERDE	ES	Mónica Suárez Martínez
Associació Sociocultural l'Altre Festival	ES	Beatriz Liebe
Association Européenne des Conservatoires	BE	Camilla Overgaard
Athens Comics Library	EL	Dina Ntziora
Aventura Social, Association	PT	Catarina Noronha
Bozar	BE	Umut Vicdan
Cavan Monaghan Arts and Health Forum	IE	Kim Doherty
Centro Asistencial San Juan de Dios	ES	Ana Fernández Osorio
Circus of Knowledge at Johannes Kepler University, Linz	AT	Airan Berg
Cluj Cultural Centre	RO	Rarita Zbranca
Copenhagen Bombay / OXY Magazine	DK	Sabina Hvass
Culture Action Europe	BE	Kornelia Kiss
Cultuurcoach Leiden	NL	Kevin Jolly
DEAR Onlus	IT	Laura Polazzi
Department of Mental Health - Local Health Authority Roma 2	IT	Maria Grasso
Erasmus Mundus Association	BE	Shahin S. Eity
European Choral Association	DE	Sonja Greiner
European Music Council	DE	Harrie van den Elsen
Finnish Institute for Health and Welfare (THL)	FI	Veera Laurila
Fondazione Fitzcarraldo	IT	Luisella Carnelli
International Play Association, IPA Sweden & ECP - European Cultural Parliament	SE	Nik Dee-Dahlstrom
Koklētāju kopa "Austras Koks"	LV	Laima Jansone
LSU (The National Council of Swedish Youth Organisations)	SE IT	Sigge Eriksson
MinD Mad in Design		Giulia Mezzalama
Mirsal ry	FI	Shareef Askar
MTÜ Peasjad	EE	Sandra Liiv
National Institute of Health Dr Ricardo Jorge	PT	Luciana Costa
One Resilient Earth	DE	Sunniva Ferri
Other Ways to Care	EL	Christoforos Pavlakis
Pražský inovační institut	CZ	Vendula Ježková
Pro Progressione	HU	Abigél Juhász
Public Health Action Hub (PHAH)	BE	Marija Jevtic

ORGANIZZAZIONE	PAESE	RAPPRESENTANTI
RED NOSES International	AT	Carmen Valero
Reims 2028	FR	Éléonore Assante
Rhythmic Music Conservatory	DK	Agnes Fogh Schmidt
Salzburg Global Seminar	AT	Charlotte Mürer
Sosped Foundation	FI	Saija Salonen
Stadt Mülheim an der Ruhr / Department of Health, Social, Work and Culture	DE	Hanna Hinrichs
Szegedi Orvostanhallgatók Egyesülete	HU	Emese Kincses Páli
The Starving Artist	NL	Ally Zlata
Theatre of Yes	ES	Marina Pallares-Elias
UNIMA Germany	DE	Antje Wegener
Università Parthenope	IT	Alessandra Passaretti
University of Gdańsk	PL	Irena Chawrińska
Workshop Foundation	HU	Katalin Gordos
Youth Support Centre	PL	Kamila Faferek
Zikkurat Projekt Kulturális Egyesület	HU	Fanny Hajdú

SINTESI

Edith Wolf Perez

Fin dall'inizio di questo secolo, le ricerche scientifiche sull'impatto della cultura e delle arti sulla salute e il benessere hanno contribuito alla creazione di un enorme corpus di conoscenze e al fervere di attività. Allo stesso tempo, il ruolo essenziale e sistemico che la cultura e le arti svolgono nella nostra società non ha ancora ottenuto il riconoscimento che meriterebbe da parte dei decisori politici e dei settori sociale e sanitario.

La relazione tra la Cultura e la Salute, così come rappresentata nel rapporto di sintesi sulle evidenze della salute n. 67 dell'OMS "Quali sono le evidenze che le arti migliorano la salute e il benessere?", è alla base di un movimento globale. Nella pratica, tuttavia, è un mosaico frammentato di numerosi approcci, privi di un impegno comune e di una comunicazione efficace. Se, da una parte, è disponibile una gran mole di dati che riguardano progetti di piccole dimensioni, la quantità di ricerche accademiche che forniscono dati solidi è veramente limitata.

Per raccogliere spunti, esperienze e raccomandazioni su questo argomento da parte della società civile degli ambiti interessati in tutta Europa, la piattaforma di dialogo strutturato della Commissione Europea Voices of Culture ha invitato i delegati di 53 organizzazioni selezionate (con un bando aperto), da 23 Paesi, e afferenti ai settori della cultura, della salute, dell'istruzione e dei servizi sociali a discutere di questo tema per due giorni, il 4 e 5 ottobre 2022, a Bruxelles.

L'argomento principale era una delle questioni più urgenti della nostra epoca: la salute mentale dei giovani. Come possono le arti e la cultura affrontare le diverse sfaccettature dei problemi psicologici dei giovani impegnati a misurarsi con le criticità del nostro tempo? L'obiettivo era quello di raccogliere evidenze circa l'efficacia delle arti e della cultura e formulare raccomandazioni per rafforzare il loro ruolo nel settore della Sanità Pubblica in Europa.

Divisi in cinque gruppi tematici, i partecipanti hanno osservato, da diverse angolazioni, le attività dei settori culturali e artistici rivolte al miglioramento della salute mentale dei giovani. I punti chiave, le raccomandazioni e le conclusioni sono basati sul lavoro sul campo che fornisce le prove del potenziale di arte e cultura per la prevenzione e la promozione della salute (mentale) e, altresì, per la gestione e il trattamento delle malattie.

I risultati sono riportati nei cinque capitoli di questo rapporto. Viene presentata un'ampia panoramica di progetti di successo, che sono stati realizzati dai membri dei gruppi o dalle loro organizzazioni per i giovani e con i giovani e che hanno contribuito alla stabilizzazione della salute mentale dei ragazzi.

L'economista della cultura e ricercatrice senior Annalisa Cicerchia ha predisposto un documento di discussione attorno al quale sono state strutturate le sessioni di confronto.

Annalisa Cicerchia ha, inoltre, scritto l'introduzione e le conclusioni dei risultati di questo Rapporto.

Contenuto comune alle sessioni di confronto è stato che le strategie e gli interventi volti alla promozione della salute mentale e del benessere dei giovani devono adottare e integrare un approccio multidimensionale e intersettoriale.

Essendo aspetti immanenti l'attività umana, rintracciabili in tutta la storia dell'umanità, le arti creative e la cultura sono elementi biopsicosociali. L'impatto che hanno è multifattoriale e riguarda le dimensioni fisica, psicologica, emotiva e sociale. Portano gioia e sollievo e possono essere trasformativi. Gli effetti dipendono dalla natura degli interventi, dall'esperienza soggettiva dell'individuo e dalla situazione del gruppo. Pertanto, gli impatti e gli effetti sulla salute (mentale) non sono misurabili in base ad un solo metodo. La taglia unica non va bene a tutti. Per valutare gli interventi della cultura a favore della salute sarà più appropriato un approccio metodologico misto e trasversale.

CAPITOLO 1.

Evidenze circa il contributo dei settori culturali e creativi nel migliorare la salute mentale e il benessere dei giovani a livello locale e nazionale.

Il gruppo ha discusso come l'arte e la cultura possono accrescere la resilienza nei giovani, attivando il pensiero critico e creando spazi dove è possibile esprimersi liberamente e superare lo stigma. In tutta Europa, dovrebbero essere accessibili ai giovani, specialmente a quelli appartenenti a minoranze e che provengono da contesti socio-economici disagiati e che, quindi, sono maggiormente a rischio, comunità di pari. I ragazzi dovrebbero essere coinvolti direttamente nello sviluppo di questo campo, coerentemente con i loro bisogni. I progetti diretti dai giovani dovrebbero avere l'opportunità di richiedere piccole sovvenzioni, con meno pastoie burocratiche.

Il gruppo sostiene l'idea di investire nell'educazione non formale e inclusiva, di promuovere ricerche per la creazione di strumenti terapeutici nell'ambiente digitale, e di riconoscere il potenziale dell'arte e della cultura, dando supporto a progetti di ricerca, organizzazioni ed eventi che promuovano il benessere mentale.

CAPITOLO 2.

Evidenze internazionali circa la funzione dell'arte e della cultura per la salute mentale dei giovani: Quali prospettive?

I recenti sfavorevoli scenari globali hanno profondamente colpito la salute mentale dei giovani, facendo affiorare problemi e questioni già esistenti prima della crisi e ponendo sfide nuove e inattese. Questi scenari hanno messo in luce il ruolo degli agenti culturali, sia locali che internazionali, essenziale in termini di esempio, per la loro capacità di motivare e ispirare i giovani ad essere creativi e a modificare il proprio stile di vita. Anche se possiamo fare riferimento a un solido corpo di conoscenze attraverso l'evidenza empirica, la ricerca accademica sul ruolo delle arti creative e della cultura per i giovani è scarsa. Il gruppo sostiene la necessità dell'incremento della ricerca clinica e degli studi su ampie coorti. Le evidenze raccolte sosterrrebbero anche il lavoro svolto da progetti e organizzazioni su piccola scala. La condivisione internazionale delle conoscenze è una funzione chiave per la necessità di accedere a strumenti, partner e evidenze per ottenere credibilità e know-how sulla base delle esperienze locali e regionali. La salute mentale e il benessere non si raggiungono con una sola campagna. Al contrario, sono processi lunghi, continui e il coinvolgimento dei giovani, come dei loro genitori, è cruciale per un esito positivo.

Quando si propongono attività artistiche e culturali nell'ambito del Social Prescribing, bisognerebbe fare attenzione all'utilizzo del termine "prescrivere" perché potrebbe essere vissuto in maniera problematica. Si potrebbe pensare a una terminologia diversa, che potrebbe essere più attraente per i giovani.

CAPITOLO 3.

Collaborazioni intersettoriali per sostenere la salute mentale dei giovani: sinergie e innovazioni.

La ricerca sugli obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs) suggerisce che i problemi sociali complessi richiedono soluzioni integrate multisettoriali. Le strategie e i piani che mirano a promuovere la salute mentale e il benessere dei giovani devono adottare un approccio integrato, multidimensionale e trasversale tra i settori culturale e creativo e sanitario e gli altri soggetti interessati. La prescrizione sociale è un modello di assistenza primaria per la promozione della salute che consente un quadro intersettoriale sostenibile che può essere usato per promuovere la salute mentale e il benessere dei giovani, promuovendo la collaborazione tra il settore culturale e creativo e quello sanitario. Il coinvolgimento dei giovani nello sviluppo di politiche e interventi è cruciale per assicurare il miglioramento della loro salute mentale, del loro benessere e della loro inclusione sociale. Questo fornirà loro le opportunità e le risorse necessarie per partecipare maggiormente al processo decisionale che si riflette sulle loro vite e li renderà capaci di riconoscere e far valere il loro diritti fondamentali.

Il gruppo ha analizzato i fattori e le relazioni complessi per definire il ruolo della cultura e della creatività nell'influenzare e supportare la salute mentale dei giovani. L'obiettivo era quello di comprendere i gradi di influenza tra gli stakeholder in base alla loro vicinanza istituzionale e ai loro differenti tipi di supporto per i giovani. Questa analisi fornisce un quadro delle difficoltà della collaborazione intersettoriale e suggerisce come si potrebbero ripensare le relazioni strutturali.

CAPITOLO 4.

Esempi di interventi con prove solide di successo, in particolare per i giovani svantaggiati. Strategie e strumenti di valutazione dell'impatto.

La attività culturali ed artistiche possono aiutare a superare lo stigma sulla salute mentale e possono essere strumenti per una trasformazione sociale. Un approccio olistico e sistemico volto alla creazione di connessioni tra il mondo sociale, educativo, culturale e sanitario è fondamentale per superare l'idea dell'arte come ornamento e ad evitare che il suo ruolo venga relegato esclusivamente alle pratiche di arteterapia.

I progetti a base culturale che affrontano lo specifico problema della salute mentale dei giovani dovrebbero essere pensati da esperti appartenenti a differenti campi (sociologia, sanità, antropologia, cultura, arte) e testati e validati in diversi contesti, forme d'arte e modalità partecipative. Dovrebbero quindi essere attuati mescolando approcci diversi.

Nel progettare queste azioni pilota, la valutazione deve essere vista come un processo pienamente integrato nel progetto, dall'inizio alla fine, che richiede approcci multidisciplinari che abbraccino una varietà di prospettive (sanitaria, psicologica, sociale, antropologica, culturale, sociale).

In questo rapporto, il gruppo fornisce un'analisi delle condizioni necessarie per dare vita a un intervento di successo, sintetizzando i bisogni, i fattori di riuscita, e le sfide da considerare prima, durante e dopo il progetto. Il gruppo ritiene necessaria la definizione di una cornice comune e condivisa per la valutazione, lavorando sull'individuazione di indicatori chiave di performance, quantitativi e qualitativi, specifici e adattabili a contesti diversi. Suggestiscono, inoltre, di creare una piattaforma o uno spazio nel web dove raccogliere e descrivere gli indicatori, i casi studio, i dati e le statistiche necessarie per analisi comparative e gli strumenti per differenti interventi artistici/culturali.

CAPITOLO 5.

Le condizioni per il successo

La base per il successo degli interventi creativi e culturali per la salute mentale dei giovani sta nella comprensione dei fattori che determinano l'“ecosistema” dei giovani. Il loro cerchio di influenza comprende coloro che se ne prendono cura, le famiglie, coloro che li sostengono, gli amici, le scuole, le comunità e il mondo in cui vivono. In un ecosistema, la chiave per raggiungere la salute del sistema è il modo in cui ogni elemento si relaziona all'altro. La cooperazione intersettoriale e un approccio basato su evidenze sono requisiti necessari per un intervento creativo appropriato per la promozione della salute mentale.

Questo capitolo si concentra sull'importanza di co-sviluppare metodi per assicurare che la voce dei giovani sia presa in considerazione sin da principio in fase di progettazione degli interventi rivolti ad essi. Gli investimenti nell'educazione, l'interdisciplinarietà, la collaborazione intersettoriale, lo sviluppo di misure di salvaguardia etica e di standard di qualità con particolare attenzione sugli operatori culturali garantirebbero benefici a lungo termine. Per raggiungere la sostenibilità è necessario un finanziamento sostanziale di lungo periodo, che permetta di rendere rilevanti le pratiche artistiche e culturali all'interno della comunità e di riconoscerle per quello che sono: veicoli per società democratiche, inclusive, partecipative, resilienti, sostenibili, sane e stimolanti.

CONCLUSIONI

Tra i vari suggerimenti e le raccomandazioni per le politiche che i cinque gruppi hanno formulato, ritornano con frequenza i seguenti argomenti:

- È necessario uno sforzo concertato dei settori culturale, sanitario e sociale per accrescere la consapevolezza del ruolo delle arti sulla salute (mentale) dei giovani.
- La cultura e la partecipazione creativa devono essere facilmente accessibili e inclusive per i giovani che fanno parte di minoranze.
- La Prescrizione Sociale, come intervento di cura primaria, potrebbe aiutare l'integrazione dell'arte nelle disposizioni in materia di salute pubblica.
- Gli interventi artistici rivolti ai giovani dovrebbero essere guidati dai giovani ed essere co-progettati anche da loro.
- Gli interventi artistici dovrebbero essere trasversali e multidisciplinari, dalla pianificazione, all'attuazione alla valutazione.
- Gli scambi internazionali di esperienze e conoscenze sono indispensabili per costruire solide basi su cui fondare la promozione del ruolo della cultura e dell'arte nella salute mentale dei giovani a livello locale, regionale e nazionale.

TEMI CHIAVE

I recenti sfavorevoli scenari globali hanno profondamente colpito la salute mentale dei giovani, facendo affiorare problemi e questioni già esistenti prima della crisi e ponendo sfide nuove e inattese. Questi scenari hanno messo in luce il ruolo degli agenti culturali, sia locali che internazionali, essenziale in termini di esempio, per la loro capacità di motivare e ispirare i giovani ad essere creativi e a modificare il proprio stile di vita.

Partendo dal presupposto che la cultura e le attività artistiche possono aiutare a superare la stigmatizzazione della salute mentale e possono essere strumenti di trasformazione sociale, è fondamentale un approccio olistico e sistemico in grado di creare connessioni tra il mondo sociale, educativo, culturale e sanitario. per superare l'idea de "l'arte per l'arte" ed evitare la riduzione del ruolo dell'arte alle sole pratiche di arteterapia.

I fattori che supportano il successo nei progetti destinati alla salute mentale per i giovani sono

Partecipazione, co-produzione e co-creazione dei giovani

Collaborazioni intersettoriali e interdisciplinari tra gli stakeholder

Strategie e piani con un approccio integrato, multidimensionale e intersettoriale

Finanziamenti significativi a lungo termine per sostenere gli stakeholder e le comunità

Approcci e metodologie basati sulle evidenze, con una valutazione continua e un apprendimento condiviso

Condivisione internazionale della conoscenza

Formazione e sviluppo delle capacità; apprendimento condiviso tra professionisti creativi e della cultura e professionisti della salute in ambito clinico e comunitario

Interventi culturali e prescrizioni sociali appropriate ai contesti di promozione, prevenzione, gestione e trattamento della salute mentale dei giovani

Standard etici e di qualità che creino spazi sicuri e coraggiosi che bilancino la sicurezza clinica con il rischio creativo

LE PRINCIPALI RACCOMANDAZIONI RIVOLTE ALLE ORGANIZZAZIONI CULTURALI

- Aumentare la consapevolezza delle arti come area socialmente rilevante ed essenziale
- Garantire ai giovani l'accesso alla cultura, soprattutto attraverso la partecipazione creativa.
- Raggiungere e garantire un accesso senza barriere ai giovani appartenenti a gruppi di minoranza (di colore, LGBTQ+, minoranze etniche, disabili, ecc.)
- Coinvolgere i giovani e gli operatori sanitari nella progettazione di attività partecipative. Individuare le esigenze dei giovani in dialogo con loro.
- Incoraggiare la ricerca e la sperimentazione per creare strumenti in ambiente digitale che possano avere un impatto positivo sulla salute mentale.
- Sviluppare un quadro concettuale per la pianificazione di collaborazioni intersettoriali, compresa la costruzione di un vocabolario comune.
- Lavorare per l'individuazione di indicatori chiave di prestazione (KPI) con un approccio interdisciplinare.
- Creare una struttura di supporto per coinvolgere genitori e curanti.
- Sviluppare moduli di formazione per creare capacità di collaborazione intersettoriale.
- Utilizzare programmi di cultura e creatività per promuovere l'inclusione e l'empowerment dei giovani nel processo decisionale per la definizione delle politiche relative alla loro salute mentale.

LE PRINCIPALI RACCOMANDAZIONI PER IL LIVELLO POLITICO

- Affrontare la natura intersettoriale dei programmi di arte per la salute e coinvolgere le istituzioni del settore sanitario e dei servizi sociali per formulare linee guida e modelli di sostegno finanziario.
- Incoraggiare l'integrazione del settore culturale e creativo con il settore della salute e altri settori rilevanti.
- Collaborare con i settori sanitario e sociale per includere le arti e la cultura nella "prescrizione sociale".
- Sviluppare politiche e interventi che migliorino la salute e il benessere dei giovani a livello internazionale, regionale e locale.
- Sostenere la progettazione di programmi cofinanziati che rispondano alle esigenze di collaborazione intersettoriale.
- Incoraggiare l'offerta di attività partecipative creative come parte dei programmi scolastici per assicurarsi di raggiungere tutti i giovani, indipendentemente dal loro retroterra.
- Sostenere i progetti che offrono attività creative gratuite al di fuori della scuola.
- Sostenere i progetti oltre la fase pilota. È necessario un finanziamento sostanziale a lungo termine per raggiungere la sostenibilità.
- Stabilire programmi per i progetti guidati da giovani per richiedere sovvenzioni più piccole senza dover affrontare lunghi iter burocratici.
- Sostenere il settore culturale nella conduzione di studi accademici in collaborazione con professionisti del settore sociale e sanitario.
- Investire nell'educazione non formale e inclusiva per costruire identità e comunità.
- Incoraggiare l'inclusione della cultura e della creatività nella formazione di professionisti della salute, dell'assistenza sociale, dell'istruzione e di altri settori rilevanti.

INTRODUZIONE

Annalisa Cicerchia

I giovani hanno bisogno di sostegno per la loro salute e il loro benessere mentale a partire dai primi anni di vita, passando per tutti gli stadi dell'educazione e nel passaggio tra la scuola e il lavoro. Nel 2022, l'OCSE ha raccomandato che, attraverso le scuole, venga assicurato ai bambini e ai giovani un sostegno coordinato e tempestivo.

L'aumento di problemi acuti che affliggono i giovani, anche in età molto precoce, come il bullismo, il cyber-bullismo, il disturbo post traumatico da stress (in particolare tra i giovani rifugiati in fuga dalla guerra), le crescenti preoccupazioni per la crisi ambientale, l'allarmante incremento del numero dei suicidi, dei tentativi di suicidio e i pensieri suicidari, l'autolesionismo, richiede un'azione immediata, coordinata e vigorosa.

In tutto il mondo e nell'Unione Europea, numerosi progetti culturali e creativi affrontano, a diversi livelli, la questione della salute mentale e del benessere dei giovani, in termini di promozione, prevenzione, trattamento e gestione.

La ricerca sul potenziale contributo dei settori dell'arte e della cultura alla salute mentale dei giovani, in particolare per quei ragazzi che vivono in situazioni di emarginazione, come quelli che vivono in famiglie con basso reddito, o quelli con disturbi mentali, o i giovani rifugiati e migranti, è in crescita in tutto il mondo.

Dai teatri ai musei, dalla musica alle arti visive, dalla realizzazione di video alla fotografia, dalla lettura e scrittura alla danza, tutte le arti hanno dimostrato di poter contribuire a:

- promuovere la salute mentale e il benessere;
- prevenire i disturbi mentali e le malattie;
- gestire le condizioni patologiche;
- trattare i disturbi mentali e le malattie.

Le esperienze, le pratiche e i progetti si sono moltiplicati negli ultimi due decenni nell'ambito delle arti e della cultura, e diversi studiosi si sono dedicati a raccogliere dati e nella produzione di evidenze solide.

Il quadro è ricco e vivace, ma anche caratterizzato dalla frammentazione, dalla tendenza delle iniziative di rimanere su piccola scala e locali, fragili nella continuità delle risorse, e ancora non sufficientemente capaci di definire, acquisire e condividere le abilità e competenze necessarie. La natura trasversale di questo nuovo campo, che coinvolge, oltre che i settori delle arti e della cultura, quelli dell'educazione, della sanità e dei servizi sociali, è ancora lontana dall'aver raggiunto il livello ideale di integrazione pratica.

Al centro bando aperto di Voices of Culture del 2022 c'è la consapevolezza che è il momento di abbandonare un approccio frammentato nell'affrontare la questione della salute mentale dei giovani, per abbracciarne uno sistemico che possa attingere alle risorse artistiche e culturali per affrontare questo problema complesso.

Lo scopo del bando è coinvolgere la società civile per comprendere il contributo potenziale che i settori culturali e creativi possono dare al tema della salute mentale dei giovani. Le discussioni promosse da Voices of Culture su questo tema hanno riguardato le lezioni apprese, le pratiche e i progetti realizzati a partire dal 2020 che hanno aiutato a sostenere la salute mentale e il benessere dei giovani.

Questo rapporto condensa un'intensa attività e il conseguente processo di darle una forma sistematica e scritta.

Prima di introdurre il lettore a questo rapporto, ci sono tre aspetti di questa edizione di VoC 2022 che meritano di essere sottolineati.

- Il bando sui giovani, salute mentale e cultura ha ricevuto 86 candidature valide, provenienti da 21 Paesi. La maggior parte delle domande (61) sono state presentate da organizzazioni appartenenti al settore culturale. Alcune sono multidisciplinari, mentre altre lavorano con discipline individuali, come la musica, le arti performative (teatro, danza, etc.), le arti visive, i musei, i video e i media, il circo, ecc. 13 candidati provengono da organizzazioni che si occupano di assistenza sanitaria, e 12 afferiscono al mondo dell'educazione. I candidati sono stati selezionati in base a dieci criteri come la rilevanza, la competenza sul tema, la replicabilità, la distribuzione equa dal punto di vista geografico, settoriale e di genere, e altri. La lista finale è notevolmente lunga, in quanto conta 53 organizzazioni, incluse quelle appartenenti al settore dell'assistenza sanitaria e dell'educazione. L'ampia partecipazione alla sessione di due giorni di discussione in presenza a Bruxelles e la successiva intensa attività di stesura del rapporto, rendono l'idea di quanto il mondo della cultura e dell'arte sia interessato all'argomento.
- Nonostante la significativa differenza tra la natura, le dimensioni, gli scopi, delle organizzazioni partecipanti - da una parte quelle di grandi dimensioni, impegnate nella rappresentanza, nella difesa dei diritti e nelle attività di ricerca, dall'altra le più piccole per o più occupate sul campo - tutte hanno mostrato una ragguardevole maturità nei confronti dell'argomento proposto. Le differenze nelle discipline, nelle risorse umane, finanziarie e logistiche all'interno dei settori culturali e creativi hanno contribuito a creare un quadro ricco e variegato. Grazie a ciò, il rapporto offre spunti preziosi e complementari che provengono dai rappresentati di diversi settori.

- Questa edizione di VoC, sotto molti aspetti, rappresenta una “prima volta”, un’impresa esplorativa, volta a facilitare l’emersione e l’incontro di organizzazioni attive in tutta Europa e oltre, con il loro background di pratiche artistico/culturali e ricerche rivolte alla salute e al benessere mentale dei giovani. Ogni capitolo del rapporto è dedicato ad un tema chiave, che richiede un ulteriore sforzo collettivo e che, con il tempo, potrebbe trasformarsi in vere e proprie Linee Guida. Questi temi sono la necessità di evidenze solide, a livello locale, nazionale e internazionale; la collaborazione intersettoriale; le strategie e gli strumenti di valutazione per individuare i progetti, gli approcci e i metodi di successo; e le condizioni per il successo, che coinvolgono organizzazioni, risorse, abilità, competenze, contenuti e contesti culturali, ecc. Il lettore potrà senz’altro apprezzare la ricca documentazione di accompagnamento con casi studio, bibliografia e utili riferimenti dal web.

Alcuni aspetti meritano di essere messi in luce, perché sono stati trattati in maniera trasversale durante tutto il processo di VoC.

- Tra coloro che hanno risposto al bando e i partecipanti alla discussione, oltre a una maggioranza proveniente dal settore culturale, c’erano anche rappresentanti del mondo della salute, dell’assistenza sociale e dell’educazione, che hanno ricorso regolarmente all’arte alla cultura per promuovere la salute e il benessere mentale dei giovani e per aiutare a prevenire, gestire e trattare le persone che avevano bisogno di supporto per affrontare i loro problemi. Proprio per questo, lo stesso processo rappresenta una buona pratica di dialogo intersettoriale e di cooperazione, dall’impostazione della domanda di partenza, alle metodologie e gli approcci adottati e alla stesura dei risultati finali.

- La preoccupazione per la mancanza di dati è ampia e condivisa. Se i partecipanti erano tutti consapevoli delle specifiche, spesso uniche, caratteristiche dei singoli progetti, esperimenti, programmi, con i loro specifici, spesso unici, beneficiari, contesti socio-culturali, discipline culturali e artistiche e linguaggi, che rendono veramente difficile la produzione di informazioni quantitative armonizzate, d’altre parte, essi si sono riconosciuti consapevoli del fatto che a livello europeo le statistiche sull’accesso alla cultura, sulla partecipazione e sulle pratiche culturali – che sono indispensabili per analizzare bisogni e tendenze – sono insufficienti, molto generiche, non mirate e obsolete (l’ultimo questionario ad hoc su questo argomento nell’indagine campionaria EU-SILC si riferisce al 2015), non in grado di tenere conto delle differenze di genere, età, reddito, provenienza geografica e dimensione urbanistica.

- Allo stesso tempo, la consapevolezza e l’attenzione politica sulla potenzialità delle arti e della cultura nel contribuire a migliorare la salute e il benessere, inclusa la salute e il benessere mentale, in particolare dei giovani, sono in rapida crescita. La Comunità Europea fa riferimento a questo contributo come a una delle strategie che deve orientare e caratterizzare le politiche culturali nel prossimo futuro, anche rinforzando la cooperazione intersettoriale. Si spera che questa consapevolezza e l’attenzione politica portino all’integrazione e alla diffusione, e quindi all’ottimizzazione dei vari filoni di finanziamento dell’Unione Europea che, negli ultimi anni, hanno coperto direttamente o indirettamente il settore.

Se opportunamente riunite, queste risorse potrebbero dare un valido supporto ad organizzazioni, progetti e prodotti (Europa Creativa), alla ricerca (Horizon 2020) e incoraggiare lo sviluppo di curricula mirati (Erasmus+).

- Un tratto significativo e qualificante delle esperienze condivise nel corso del brainstorming e delle relazioni che ne sono scaturite è l'indiscussa centralità di quello che altrove viene definito "il pubblico". Tutti i progetti in cui la cultura e le arti sono orientate a sostenere la salute e il benessere [mentale] delle persone [giovani] sono costruiti su un'intensa, mirata, interattiva, e frequente, relazione con i loro beneficiari. Raramente sono gestiti dall'alto, a senso unico, o seguendo procedure standardizzate: al contrario, sono coinvolgenti, partecipativi e adattati alle esigenze dei destinatari. Grazie a queste qualità, le organizzazioni dei settori culturali che operano in questo campo possono essere considerate come un'evoluzione avanzata del rapporto dei settori con il pubblico, un modo nuovo di definire o ridefinire la loro missione e rinnovarne il valore intrinseco.

I brainstorming e il successivo processo di stesura del rapporto hanno espresso la vivacità rincuorante e ispiratrice di un mondo generoso, competente, laborioso ed entusiasta, fatto di piccole e grandi organizzazioni, di singoli artisti e professionisti, che operano in condizioni diverse, in contesti territoriali, sociali, economici e culturali diversi, con un diverso accesso alle risorse chiave, e si impegnano a offrire ai giovani, soprattutto a quelli in condizioni critiche e di emarginazione, tutto il sostegno che deriva dall'arte e dalla cultura.

Il presente rapporto è composto da cinque capitoli, ciascuno preparato da un gruppo tematico, che riassume i principali risultati della discussione di VoC.

Le conclusioni riassumono i temi salienti del rapporto che hanno avuto il maggiore impatto sulle raccomandazioni.

CAPITOLO 1

Evidenze sul contributo dei settori culturali e creativi per migliorare la salute e il benessere mentale dei giovani, a livello locale e nazionale.

Capitolo scritto da:

Agnes Fogh Schmidt e Emese Kincsó Páli.

Con il contributo di tutti i membri del gruppo di lavoro:

Shareef Askar, Sigge Eriksson, Ana Fernández Osorio, Catarina Noronha, Dina Ntziora, Saija Salonen, Ally Zlatar.

Spunti principali

- I progetti creativi possono potenziare la resilienza dei giovani consentendo il pensiero critico e l'apertura di dialoghi. Si tratta di aspetti particolarmente importanti quando si tratta di rafforzare le minoranze culturali.
- Le comunità di pari e gli hobby dovrebbero essere accessibili nella vita dei giovani di tutta Europa.
- Investire nell'educazione non formale e inclusiva.
- Chiedere ai giovani di cosa hanno bisogno e coinvolgerli è importante per lo sviluppo futuro del settore. Dovrebbe essere possibile per i progetti guidati dai giovani richiedere piccoli finanziamenti senza dover affrontare lunghi iter burocratici.
- Indagare su come creare strumenti terapeutici in un ambiente digitale.

Introduzione

Siamo in una crisi globale della salute mentale. Presentiamo, con un approccio interdisciplinare, questo documento per mettere in luce il contributo dei settori culturali e creativi nel promuovere la salute mentale, e prevenire, gestire e trattare i problemi di salute mentale dei giovani. Condividiamo esempi di ricerca e di buone pratiche provenienti da tutta Europa. Tra le altre pressioni ci sono il (cyber)bullismo, la consapevolezza della guerra e la crisi climatica. Problemi complessi richiedono soluzioni complesse.

Una scoping review pubblicata dall'Ufficio regionale dell'OMS per l'Europa (Fancourt e Finn 2019) conferma che una delle aree di cooperazione più promettenti per la cultura è quella della salute e del benessere. Come gruppo di artisti e professionisti del settore sanitario e culturale, alcuni dei quali hanno vissuto esperienze di problemi di salute mentale o hanno sostenuto e lavorato in collaborazione con i giovani, abbiamo raccolto le nostre esperienze e condiviso la nostra visione del futuro.

Invitiamo la Commissione europea a prestare attenzione alle seguenti raccomandazioni per l'azione, basate sui casi che abbiamo studiato, e sottolineiamo il valore dell'empatia e della connessione quando si tratta di progettare politiche per la salute mentale e i giovani.

Abbiamo organizzato le evidenze nelle categorie della promozione, prevenzione, gestione e trattamento, per dare una panoramica di come gli approcci artistici e culturali possono essere incorporati in modo utile in tutte le fasi del fronteggiamento della malattia mentale.

Abbiamo diviso i casi nelle seguenti sezioni:

1. **La condivisione tra pari: uno strumento di promozione e prevenzione**
2. **Promuovere l'identità e l'empowerment delle minoranze culturali**
3. **Il lavoro basato sull'arte: come le arti e la cultura possono contribuire**
4. **Il lavoro culturale e sociale per i giovani**
5. **Nuove prescrizioni - modi per costruire la motivazione e l'auto-trattamento**

1. La condivisione tra pari: uno strumento di promozione e prevenzione

Lo scopo principale dell'assistenza sanitaria preventiva è quello di ridurre il rischio di malattie o di limitarne gli effetti, fornendo ai gruppi a rischio informazioni tempestive. In Portogallo, il progetto The Dream Teens Project crea piattaforme in cui i giovani condividono le loro esperienze per motivare e ispirare gli altri. In questo modo, si crea una rete nazionale di consulenti e collaboratori di ricerca per trasformare i risultati in pratiche efficaci, sostenendo gli operatori sanitari della prevenzione. Una delle organizzazioni che lavorano in questo campo è la International Federation of Medical Students' Association. Rappresentata in 129 Paesi, con sotto-associazioni nazionali e locali, tra le loro attività rivolte ai giovani ci sono conferenze che promuovono la salute mentale e la prevenzione.

Acquisire informazioni in **prima persona** è lo scopo del workshop "Fighting Against Stigma". I pazienti del Centro Asistencial San Juan de Dios Malaga condividono, con gli studenti locali, le loro storie e l'impatto sociale che li coinvolge quotidianamente. Attraverso la somministrazione di questionari, il progetto valuta il livello di stigmatizzazione che i pazienti sentono di subire, prima e dopo aver partecipato al progetto. Sosped Foundation (Finlandia) offre sessioni per ragazzi dipendenti dai videogame, chiamate Limitless Gaming Program. Il progetto si fonda sul supporto tra pari e sulla psicoeducazione, è gestito da un professionista in coppia con un ex-beneficiario. L'obiettivo è quello di aumentare la consapevolezza dei legami tra il gioco eccessivo e il benessere mentale.

2. Promuovere l'identità e l'empowerment delle minoranze culturali

Siamo tutti parte di culture che sono state tramandate dalle generazioni precedenti, ma dobbiamo imparare a navigare in questa moltitudine. Tutti dovrebbero avere il diritto di imparare a riconoscere i fenomeni culturali, a gestirli a modo proprio e a dare vita a nuove idee. Ciò richiede conoscenze culturali, competenze e comprensione socioculturale.

L'empowerment riguarda l'accettazione sociale e la possibilità di parlare dei problemi dei giovani. La campagna *#GenerationsWithAVoice* in Portogallo si basa sulla condivisione intergenerazionale. Gruppi di giovani discutono dei loro bisogni (ambiente, famiglia e convivenza, istruzione, salute, lavoro, economia, comunità e società, governo e politica, cultura). Viene promosso il **dialogo intergenerazionale**, per riconoscere le disuguaglianze ed esaminare la loro influenza sul processo decisionale.

Tutte le migliori pratiche dedicate all'**empowerment delle minoranze culturali** iniziano con uno spazio per parlare.

Turning Tables Denmark è una delle organizzazioni non-profit che lavorano per l'empowerment di giovani emarginati socialmente, economicamente e politicamente, attraverso la produzione musicale e cinematografica, fornendo loro i mezzi per esprimere le loro speranze, i loro sogni e le loro sfide. Un altro esempio è la *Refugee Week Greece* in Grecia, un'attività organizzata su iniziativa della Biblioteca del Fumetto di Atene. Si tratta di un festival di guarigione, che celebra il contributo, la creatività e l'autenticità delle persone che hanno vissuto l'esperienza della migrazione forzata, mettendo al centro la capacità di ricominciare.

Per favorire l'integrazione, il progetto *A Better Life for Our Youth* by Mirsal lavora adattando il modello finlandese di hobby alle esigenze dei giovani immigrati e richiedenti asilo, dando loro la possibilità di sperimentare attività di svago come quelle dei giovani locali. Si tratta di una grande pratica di costruzione di un'identità di comunità e per lavorare insieme per l'uguaglianza.

L'Università della California del Sud ha creato un *Diversity Toolkit*, un kit di strumenti per la diversità, con attività per "rompere il ghiaccio" che possono fornire un contesto, aiutare a costruire l'autoconsapevolezza e a rispettare la diversità. *IDEA: Inclusion, Diversity, Equity, and Accessibility* è un progetto che contribuisce a definire identità e posizioni sociali. Età, sesso, appartenenza etnica o religione influenzano il modo in cui ci si muove nel mondo, dettano il grado di accesso e i pregiudizi che si sperimentano. Tutto ciò che si dice, pensa e fa viene filtrato, intenzionalmente o meno.

WHEEL OF POWER/PRIVILEGE

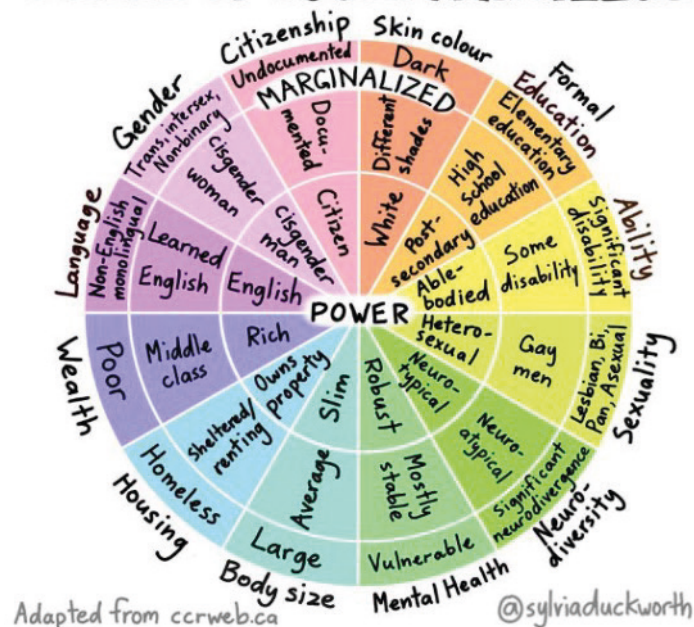


FIGURA N.1 Sylvia Duckworth su *intersectionality*.

Il linguaggio modella il modo di percepire il mondo, influenza il modo di pensare e di parlare e la capacità di sostenere sé stessi e gli altri. Chi parla lingue diverse tende a collegare gli aggettivi agli elementi suggeriti dalla propria lingua madre. Le Inclusive Language Guidelines aiutano a evitare le frasi che perpetuano il danno o l'offesa nei confronti di membri di comunità emarginate. L'obiettivo è quello di aumentare la consapevolezza dei problemi.

A influenzare il modo in cui i giovani vedono e sentono parlare del mondo sono anche i media, soprattutto dove di solito c'è una varietà limitata di rappresentazioni (età, genere, background culturali). Un grande esempio di **educazione culturalmente sensibile** ai media è il progetto finlandese *"From their media to our media"*, che produce materiale per accrescere la consapevolezza delle diverse culture nel contesto dei media e su come creare rappresentazioni rispettose nelle attività mediatiche.

3. Il lavoro basato sull'arte: come le arti e la cultura possono contribuire

L'arte è per i giovani uno dei modi migliori di condividere esperienze. Può aiutare a responsabilizzare le persone, a consentire il pensiero critico e a creare la possibilità di abbattere lo stigma, l'auto-stigmatizzazione ed evitare l'isolamento. Permette di **comunicare e avviare un dialogo** anche quando si ha troppa paura o non si è in grado di esprimere efficacemente i propri sentimenti e le proprie esperienze

Un esempio di advocacy attraverso l'arte è rappresentato da The Starving Artist, dalla Scozia. Questo progetto esplora le esperienze di malattie mentali come i disturbi alimentari e la dismorfia corporea. The Starving Artist cerca di ridefinire le narrazioni e i trattamenti attuali di queste malattie e di contribuire a promuovere una riforma del sistema attraverso il potere delle voci creative. Ally Zlatar, ideatrice del progetto, osserva: "Penso che per me stessa, e altri, il trattamento di recupero non è stato il modo in cui ho trovato la mia voce, ma è stato attraverso la mia arte che ho acquisito la forza. Dobbiamo promuovere diverse possibilità di recupero per aiutare le persone a riprendersi, attingendo alla propria forza interiore e cambiando la percezione di sé".

Il progetto RecuperArte è una sessione di gruppo di arteterapia basata sul museo a a livello locale a Malaga. Diverse istituzioni sanitarie interessate all'analisi e alla valutazione del suo impatto clinico e sociale hanno collaborato con i musei. Il progetto ha raggiunto la sperimentazione clinica.

REWRITALIZE è un programma danese di successo di **scrittura** per giovani con problemi di salute mentale. L'ospedale psichiatrico di Amager lavora con gruppi di scrittura creativa guidati da sei autori professionisti insieme a professionisti della salute mentale e utilizzano la creatività come strumento di recupero.

"El Teatro de la Vida" è un **progetto teatrale** di giovani (con/senza malattia mentale) per sensibilizzare sulla salute mentale a San Juan de Dios, in Spagna. Attraverso sessioni creative, i partecipanti scrivono copioni e inventano personaggi. Gli obiettivi sono la lotta contro lo stigma e il sostegno alla guarigione attraverso il miglioramento dell'inclusione sociale.

Scuole d'arte, come il Rythmic Music Conservatory di Copenaghen, stanno sviluppando il concetto di **cittadinanza artistica**, che incoraggia l'educazione all'arte e sprona gli artisti ad assumersi la responsabilità sociale nei confronti della comunità di cui fanno parte.

4. Il lavoro culturale e sociale per i giovani

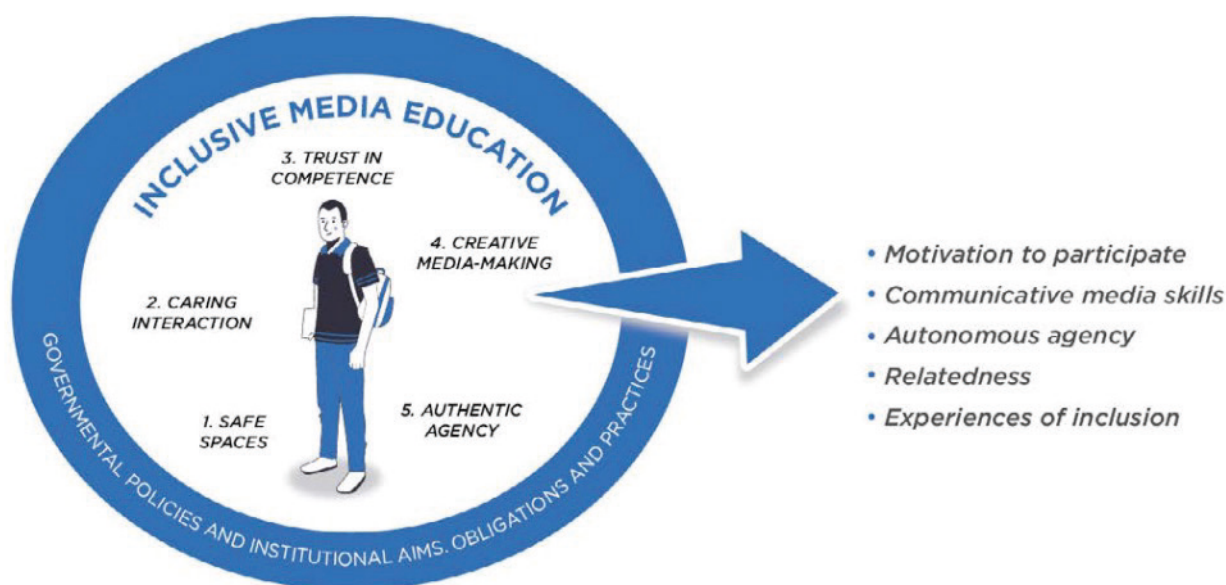
Sia il lavoro culturale che quello sociale mirano a promuovere una vita migliore per i giovani, cercano di fornire gli strumenti per gestire le difficoltà e sostenere il processo di crescita o di guarigione dell'identità.

Questo lavoro è principalmente strutturato in gruppi di pari, rafforzando le abilità sociali e utilizzando l'arte e altre attività culturali come strumenti di empowerment. Il lavoro culturale viene proposto a coloro che sono interessati alla promozione/prevenzione, mentre il lavoro basato sul sociale è rivolto a coloro che necessitano di un supporto nella gestione e nel trattamento.

Per sostenere la crescita dell'identità e lo sviluppo del senso di appartenenza dei giovani in Finlandia, molti comuni offrono ai giovani la possibilità di svolgere lavori culturali. Le attività sono gratuite e vengono offerte nelle case della gioventù, nei circoli e in altri spazi giovanili. Il sistema educativo finlandese sta sperimentando nelle scuole un programma di coinvolgimento negli hobby. L'obiettivo è quello di permettere agli studenti di scegliere un'attività, con l'unico impegno a svolgerla in orari extrascolastici. I risultati di questo programma si manifestano nell'espressione artistica dei bambini e nel modo in cui utilizzano gli strumenti creativi per promuovere le loro aspirazioni, con un impatto positivo sul loro benessere.

Nell'ambito del lavoro sociale con i giovani, la Sosped Foundation gestisce cinque Case della Cultura in tutta la Finlandia. Una Casa della Cultura è un centro diurno per giovani adulti con problemi di salute mentale che offre un luogo sicuro per esplorare un'ampia gamma di attività artistiche e culturali. L'attenzione si concentra su sessioni di gruppo attraverso le quali i partecipanti sviluppano abilità sociali, guidate da un coetaneo, ex beneficiario. Questo permette l'empowerment dei giovani e permette loro di scoprire nuovi punti di forza.

Il termine "Inclusive Media Education" si riferisce ad un modello accademico per la creazione di uno spazio sicuro per i giovani, in cui le loro esigenze e le loro opinioni sono messe al centro mentre si lavora ai progetti. L'interazione e l'empatia sono molto importanti, tanto quanto è importante la fiducia che ciascuno ripone nelle proprie competenze. Mari Pienimäki ha applicato la teoria dell'autodeterminazione e ha ottenuto evidenze del miglioramento del benessere dei partecipanti.



Modello elaborato da Mari Pienimäki & Sirkku Kotilainen (2021). *Media Education for the Inclusion of At-Risk Youth: Shades of Democracy 2.0 from Finland* <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/130780>

Il programma di attività mediatiche Epic Light della Sosped Foundation pubblica contenuti mediatici creati da giovani adulti in difficoltà, divisi in gruppi di pari. Con l'aiuto dei membri dello staff, i partecipanti acquisiscono competenze mediatiche e trovano canali per esprimere sé stessi in modo efficace. Il programma pubblica una rivista (Valoa!), produce programmi radiofonici, video, blog e post sui social media e organizza eventi culturali con effetti di empowerment tanto per i creatori quanto per il pubblico.

Un altro esempio scandinavo è la "Efterskole"=Afterschool: una scuola residenziale indipendente danese, unica nel suo genere. Attualmente più di 30 mila studenti frequentano una delle circa 240 scuole. Un progetto di ricerca mostra che i giovani che hanno frequentato la "efterskole" al 10° anno hanno il 15% di possibilità in più di completare gli studi successivi. La ricerca mostra anche che gli ex studenti della Efterskole diventano comparativamente più attivi nella società. Questa l'opinione di un ex studente: "Quando avevo 14 anni mi è stata diagnosticata una depressione clinica. In Danimarca molte di queste "efterskole" sono incentrate su un hobby; quindi, gli studenti hanno qualcosa in comune quando iniziano. Ho frequentato una scuola di musica, sulla composizione di canzoni e sulle pratiche creative che mi ha dato un enorme senso di appartenenza e di scopo e ha cambiato completamente la mia vita. Conosco molti giovani che condividono la mia esperienza".

5. Nuove prescrizioni - modi per costruire la motivazione e l'auto-trattamento

Gli strumenti della **gamification** possono essere utili durante il processo di guarigione mentale. Coinvolgere i giovani nell'area digitale richiede un'innovazione terapeutica costante per risvegliare il loro interesse. Esistono già sul mercato videogiochi creati con strumenti terapeutici individuati in seguito a studi. Ad esempio, il gioco "EndeavorRX by Akili Interactive" è stato creato per il trattamento dell'ADHD ed è passato alla storia nel giugno 2020 come il primo videogioco in assoluto con prescrizione medica approvato dalla Federal Drug Administration.

Dal 2001, la Svezia utilizza un metodo per garantire attività fisica gratuita ai cittadini che ne hanno bisogno per la prevenzione o il trattamento di patologie. Le attività sono di vario tipo e vengono scelte in base alle esigenze individuali.

Allo stesso modo, dall'inizio degli anni '90, il Comune di Reykjavik offre ai residenti di età compresa tra i 6 e i 18 anni un **buono per gli hobby** del valore di €350 all'anno. A questo intervento è stata associata una riduzione del numero di casi di abuso di sostanze. Oggi la città vanta il maggior numero di giovani astemi in Europa.

In conclusione, vorremmo sottolineare l'importanza della **motivazione e dell'auto-trattamento**. In Svezia, il personale medico può informare i cittadini, tramite un flusso di informazioni attraverso pagine web affidabili, sui primi trattamenti che non richiedono l'aiuto di un professionista e che possono essere messi in pratica nella vita di tutti i giorni. L'obiettivo dell'auto-trattamento è ridurre il carico e la quantità di richieste di aiuto nel settore psichiatrico. È anche un'iniziativa volta a ricordare ai cittadini di prendersi cura di sé stessi in relazione al benessere della salute mentale.

CONCLUSIONI

In conclusione, è importante riconoscere come i progetti creativi possano stimolare la resilienza nei giovani, consentendo il pensiero critico e creando spazi in cui è possibile abbattere lo stigma e avere un confronto libero. Le comunità di pari e gli hobby dovrebbero essere accessibili nella vita dei giovani di tutta Europa, soprattutto di coloro che fanno parte di minoranze e che sono più a rischio.

Tutti gli esempi sopra citati e molti altri ancora testimoniano il potenziale di questo settore. Per diffonderlo e dividerlo con un minore impiego delle risorse economiche dell'Unione, affinché tutti i giovani abbiano la possibilità di trovare la propria voce e il proprio benessere mentale, è necessario che la Commissione Europea contribuisca a raccogliere ulteriori evidenze e a fornire finanziamenti per nuovi progetti e per la formazione.

I prossimi passi dovrebbero prevedere investimenti nell'educazione non formale e inclusiva, studi su come creare strumenti terapeutici in un ambiente digitale e riconoscere il potenziale dell'arte e della cultura. Raccomandiamo di sostenere i progetti di ricerca, le organizzazioni e gli eventi che promuovono il benessere mentale, e di rendere accessibile ai progetti guidati dai giovani la possibilità di richiedere sovvenzioni più piccole con procedure meno burocratiche. Ma soprattutto, per lo sviluppo futuro del settore, **è importante chiedere ai giovani di cosa hanno bisogno e coinvolgerli.**

Riferimenti

- Fancourt, Daisy & Finn, Saoirse (2019): What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being? A scoping review. World Health Organisation. Regional Office for Europe. <https://apps.who.int/iris/handle/10665/329834>.
- Männikkö, N., Mustonen, T., Tanner, N. et al. (2022): Effectiveness of a Brief Group Intervention Program for Young Adults with Gaming-Related Problems. Int J Ment Health Addiction 20, 2956–2972. <https://doi.org/10.1007/s11469-021-00559-2>
- Pienimäki, Mari (2019): Improving the well-being of at-risk youth through media participation, Media Practice and Education, 20:4, 364-377, doi: 10.1080/25741136.2018.1541371
- Ryyänänen S, Nivala E. (2019): Inequality as a social pedagogical question. International Journal of Social Pedagogy. doi: https://doi.org/10.7179/PSRI_2017.30.03
- Salonen, Saija: Masters Thesis (2021): Inclusive Media Education in Social Pedagogical Practices / <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/132154>
- Skriver Mundy, Sara, Benedikte Kudahl, Birgit Bundesen, Lone Hellström, Bent Rosenbaum, Lene Falgaard Eplov (2022): Mental health recovery and creative writing groups: A systematic review. <https://doi.org/10.18261/njach.4.1.1>

Pagine Web Utili:

- Adapting the Finnish hobby model: <https://www.helsinkitimes.fi/finland/finland-news/domestic/16585-finland-looks-to-iceland-to-encourage-youth-to-swap-booze-for-hobbies.html>
- Art for recovery in mental health: <https://lanochedelosinvestigadores.fundaciondescubre.es/actividades/una-directa-recuperarte-arte-para-la-recuperacion-en-salud-mental>
- Danish afterschool effektanalization, January 2022: <https://www.efterskolerne.dk/da/Aktuel-t/Nyheder/Maj2022/Efterskolen-ruster-unge-bedre-til-ungdomsuddannelse>
- Diversity Toolkit: A Guide to Discussing Identity, Power and Privilege: <https://msw.usc.edu/mswusc-blog/diversity-workshop-guide-to-discussing-identity-power-and-privilege/>
- Epic Light: <https://mieletontavaloa.fi/english/>
- Health of Pregnant Migrant Women and their Newborns in Finland: <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/130780>
- Inclusion, Diversity, Equity, and Accessibility (IDEA): <https://ecampusontario.pressbooks.pub/universaldesign/chapter/positionality-intersectionality/>
- Inclusive Language Guidelines: <https://www.apa.org/apa/equity-diversity-inclusion>
- Limitless Gaming: <https://digipelirajaton.fi/info/in-english/>
- Mirsal: <https://www.mirsal.fi/>
- The Public Health Agency of Sweden: <https://www.folkhalsomyndigheten.se/the-public-health-agency-of-sweden/>



Youth, Mental Health and Culture

BRAINSTORMING REPORT

CAPITOLO 2

Evidenze internazionali sulla funzione dell'arte e della cultura nella salute mentale dei giovani: Quali prospettive?

Capitolo redatto da:

Maria Grasso, Sonja Greiner, Mirela Hristova, e Edith Wolf Perez.

Con il contributo di tutti i membri del gruppo di lavoro: Aria Arai, Nik Dee-Dahlstrom, Laima Jansone.

PAGINA

27

Spunti principali

1. I recenti scenari globali sfavorevoli hanno colpito profondamente la salute e il benessere mentale dei giovani, facendo emergere problemi esistenti già prima della crisi, e ponendo nuove sfide inaspettate. Questi eventi hanno messo in luce quanto il ruolo degli agenti culturali, tanto a livello locale, quanto a livello internazionale, sia essenziale per dare l'esempio, motivare e ispirare i giovani a partecipare al processo.
2. I dati degli studi accademici e delle esperienze empiriche hanno indicato che la cultura e le arti non dovrebbero essere prescritte. Data la loro funzione specifica nello sviluppo psichico individuale e collettivo, le attività artistiche e culturali devono essere offerte alla popolazione giovanile in modo accessibile e proposte come un prodotto di valore e di espressione di sé, che può essere condiviso dall'intera comunità.
3. La condivisione internazionale delle conoscenze è una funzione chiave per soddisfare l'esigenza di accedere a strumenti, partner ed evidenze per assicurare credibilità e know-how a livello locale e regionale.
- 4. Senza una struttura di supporto coesiva, le arti nell'ambito della salute mentale non hanno grandi prospettive di durata. È necessario che i cambiamenti dello stile di vita accompagnino il dono che l'arte può portare a chi la riceve. Problemi di fiducia, mancanza di sostegno da parte della famiglia sono alcune delle barriere che impediscono di godere della vera esperienza che l'arte può portare nella vita di una persona.

Introduzione

Ci sono robuste evidenze, a livello nazionale quanto internazionale, del fatto che i recenti sfavorevoli scenari globali sfavorevoli (la pandemia, le crescenti preoccupazioni per la crisi ambientale, la guerra in Ucraina, l'incombente crisi economica, ecc.) colpiscono duramente la salute e il benessere mentale dei giovani, riportando in superficie problemi e questioni già esistenti, precedenti alla crisi, e ponendo loro nuove e inaspettate sfide.

Per affrontare questi problemi, individuiamo nel ruolo della condivisione internazionale delle conoscenze una funzione chiave rispetto alla necessità di accedere a strumenti, partner ed evidenze che aiutino ad assicurare credibilità e know-how a livello locale e regionale.

Come possono le politiche e il sostegno finanziario fornire il quadro necessario per consentire tutto ciò e renderlo facilmente accessibile? Una piattaforma europea online potrebbe aprire la strada e cultureforhealth.eu ne è un buon esempio.

L'Unione Europea può anche formulare raccomandazioni che influenzino le politiche e i finanziamenti nazionali e regionali. Stanno nascendo centri nazionali e le reti accademiche o di pratica che raccolgono evidenze sulla cultura si stanno trasformando in un movimento. Le politiche future dovrebbero dare riconoscimento a questa realtà.

In una prospettiva che dà motivi di ottimismo e rassicurazione, la risposta dei "settori culturali e dei loro attori" è stata quella di leggere la "crisi" come un'opportunità, riorganizzando e ricollocando le proprie risorse e cercando nuovi modi efficaci per contribuire a migliorare la salute mentale dei giovani. Come esprime la stessa etimologia della parola, il momento di difficoltà che l'individuo e la comunità attraversano rappresenta il potenziale del momento decisionale che porta al cambiamento. (Dal greco antico κρίσις *krísis*, " " un potere discriminante di distinguere, di decidere, di scegliere, elezione, giudizio, controversia").

Evidenze empiriche

A livello internazionale, esistono numerose evidenze empiriche a sostegno della conclusione che la cultura e le arti si sono dimostrate vincenti laddove altre politiche statali e istituzionali hanno fallito:

SEDE DEL PROGETTO	BENEFICIARI	CONTENUTI	IMPATTO
#BenefitsOfSinging campaign Elenco di ricerca controllato. www.EuropeanChoralAssociation.org/BenefitsOfSinging ->curated research Associazione corale europea nell'ambito del progetto finanziato dall'UE: "Aggiornare - Collegare - Raggiungere: Sensibilizzazione per il Canto collettivo in Europa". GERMANIA con il contributo di diversi Paesi europei	Chiunque desideri utilizzare il canto collettivo per uno scopo specifico e ha bisogno di prove scientifiche sui suoi benefici, comprese le persone che lavorano con bambini e giovani	La campagna mira a sensibilizzare l'opinione pubblica sui diversi benefici (fisici, psicologici, sociali ed educativi) che il canto collettivo ha sull'individuo e sulla società. Uno studente di dottorato ha stilato un elenco di ricerca controllato degli studi più importanti a sostegno di questi benefici. I benefici psicologici sono quelli più rilevanti per la prevenzione e la guarigione quando si tratta di salute mentale e di giovani.	Tra i giovani con (potenziali) problemi di salute mentale, questa pratica può contribuire alla stabilizzazione della salute mentale attraverso gli effetti del canto di gruppo sullo stato d'animo dell'individuo, e migliorare il senso di inclusione sociale (dal momento che l'esclusione sociale può essere un fattore di rischio per i problemi di salute mentale).
Singing Sofa programma di ricerca sul canto dei giovani in Belgio. Ricerca condotta dal Centro di eccellenza per la voce KU Leuven / Expertisecentrum Stem (Belgio), www.med.kuleuven.be come parte del progetto finanziato dall'UE VOICE, cofinanziato dal Programma Europa Creativa BELGIO (i cantanti provenivano da 12 paesi e il sondaggio è stato pubblicato in 5 lingue)	Bambini e giovani (in età compresa tra i 4 e i 21 anni)	Il progetto ha riguardato la realizzazione di tre attività: un sondaggio tra giovani cantanti e i loro direttori d'orchestra, una piattaforma informativa online e lo sviluppo di una gara per cori giovanili. La parte più rilevante per la salute mentale dei giovani è l'analisi derivata dal sondaggio.	"In generale, i coristi si sentono più rilassati, provano più autostima rispetto a prima dell'ingresso nel coro. Sottolineano che sperimentano molti sentimenti positivi, come gioia, felicità e fiducia in sé stessi. I cantanti gestiscono anche i sentimenti in modo più consapevole".
Sing Me In www.SingMeIn.eu Associazione corale europea coordinatrice di un progetto cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'UE, insieme a 10 organizzazioni partner. GERMANIA e 10 altri Paesi	Bambini e giovani	Il progetto ha prodotto tre manuali/opuscoli tradotti in 11 lingue diverse, redatti dopo aver valutato 100 progetti in diversi Paesi dell'UE, Turchia e Libano riguardanti l'efficacia dell'uso del canto collettivo come strumento per l'inclusione dei giovani migranti.	I giovani migranti sono particolarmente a rischio di incorrere in problemi di salute mentale. Il canto collettivo può essere un metodo facile ed economico per aiutarli ad avere più fiducia in se stessi, a migliorare le loro abilità sociali e a sentirsi meglio.
Aufatmen / AufatmenYOUTH www.artsforhealthaustria.eu ARTS for HEALTH AUSTRIA AUSTRIA	Adulti e giovani	Programma di respirazione e canto rivolto a persone affette da Long Covid	Evitare un ulteriore stress per la salute mentale dei partecipanti come conseguenza di Long Covid
Youth Dance / Youth Dance Company www.tanzdietoleranz.at Tanz die Toleranz	Giovani	Programma di danza che lavora al fine di realizzare spettacoli pubblici	Coesione sociale e benessere per i giovani provenienti da ambienti diversi

SEDE DEL PROGETTO

African Cooking Classes For Children

www.Afaes.fi

Associazioni Africane e Afro-Europee

FINLANDIA

BENEFICIARI

Bambini in età scolare con esigenze speciali; difficoltà di apprendimento, problemi di salute mentale dovuti a bullismo

CONTENUTI

Il gruppo di età varia dai 12 ai 16 anni. Gli insegnanti sono cuochi qualificati e gli assistenti sono operatori giovani formati per gestire bambini con problemi emotivi. A ogni bambino viene affidato un compito, come tagliare, sbucciare o tritare le verdure, dosare gli ingredienti, mettere insieme il piatto finito. Dopo aver cucinato, la classe è invitata ad apparecchiare la tavola e a consumare il pasto insieme. I bambini possono discutere le parti migliori e più impegnative della lezione. I bambini traggono grande soddisfazione dal portare a termine i compiti da soli. Inoltre, viene dato loro un pasto da asporto da condividere con le loro famiglie.

IMPATTO

Il feedback delle scuole dimostra che i bambini sono rimasti entusiasti delle lezioni anche nei giorni successivi. Ci sono molti beneficiari che ritornano. Vorremmo espandere questa iniziativa proprio per l'effetto positivo che ha sui bambini con bassa autostima e problemi di salute mentale. Il senso di realizzazione è immediato quando vedono che riescono a fare qualcosa da soli. Questo progetto sarebbe utile ai giovani perché dà loro la possibilità di capire cosa è possibile fare per avere successo nella loro vita.

Il successo è importante per i bambini emarginati e affetti da problemi di salute mentale. Il benessere dei bambini si vede durante l'interazione tra loro e gli insegnanti. Cominciano a interagire tra loro e diventano più vivaci. Abbiamo bisogno di fondi per realizzare questo corso su scala più ampia.

The European Literature Night

Нощ на литературата 2022
– La notte della letteratura 2022
(noshtnaliteraturata.com)

Il Chech Center di New York in collaborazione con gli Istituti Nazionali della Cultura europei.

USA e tutti gli Stati Membri Europei

(in Bulgaria, ad esempio, nel 2022, si è tenuto per l'11° anno consecutivo in 21 grandi città)

Tutti - adulti e giovani adulti, con un'attenzione specifica ai giovani lettori, e coinvolgendo i ragazzi (18-28 anni) solo come volontari

Lettura simultanea, in tutti i Paesi dell'UE e le loro principali città, di estratti di libri e autori scelti fra quelli premiati in Europa, cosiddetti "nidi di lettori".

Attraverso la scelta dei lettori - attori culturali e modelli di ruolo di spicco, - dei libri e delle sedi (principalmente librerie e centri per attività sociali), l'iniziativa "dà l'esempio", ispira e coinvolge i giovani nel processo di lettura, determinando così una migliore salute mentale. I giovani adulti sono incoraggiati a discutere, condividere opinioni e agire come lettori.

The International Sofia Film Festival CINELIBRI, Bulgaria

Parte del Calendario Culturale del Comune di Sofia

<https://www.cinelibri.com>

BULGARIA (che nel 2022 si tiene per l'8° anno consecutivo a Sofia e in altre grandi città)

Tutti - adulti e giovani adulti, con un'attenzione specifica ai giovani lettori e coinvolgendo i ragazzi (18-28 anni) solo come volontari

In stretta collaborazione con le ambasciate dell'Unione Europea in Bulgaria, i nuovi film, ispirati a libri dell'Unione Europea, e i loro registi partecipano al Festival per proiezioni e incontri con il pubblico.

La combinazione libro-cinema porta ad un livello superiore il beneficio della cultura e, attraverso la partecipazione attiva agli incontri di persona con registi internazionali, scrittori internazionali, ecc. ispira e stimola i giovani.

SEDE DEL PROGETTO	BENEFICIARI	CONTENUTI	IMPATTO
ELN – The European Literacy Network https://www.eln.eu/en/ Stati Membri ("Detski knigi" Foundation) Детски книги – Откриваме точните книги за твоето дете! (detskiknigi.com) in Bulgaria) e in tutto il mondo.	Giovani	Costruire un ponte tra alfabetizzazione, educazione e assistenza sociale attraverso una serie di iniziative.	Espandere gli orizzonti personali attraverso l'alfabetizzazione e l'istruzione.
Un pēkšņi gulbji/And Suddenly Progetto di danza contemporanea/sociale The Swans Lettonia, Francia, Regno Unito, Finlandia	Tutti, indipendentemente dalle disponibilità, disabilità o stato sociale	Un pēkšņi gulbji! Laikmetīgās dejas dzīvais arhīvs https://www.facebook.com/-profile.php?id=10007590700-7435&sk=mentions	Costruire l'unione, l'inclusione, evitare la distruttività o l'isolamento sociale e promuovere il benessere.
Music Talks https://sites.google.com/view/music-talks-erasmus-project/about-us?authuser=2&pli=1 Lettonia, Macedonia settentrionale e Norvegia	Tutti, con un'attenzione particolare per i giovani	Introdurre più di dieci metodi per abbattere le barriere sociali e economiche e creare un linguaggio comune per tutti attraverso un team internazionale di ricercatori, operatori per i giovani e mentori.	Utilizzare il linguaggio universale della musica per incoraggiare l'inclusione e la creatività.
Sound communication while using kokles https://nordic-harp-meeting.eu Iniziativa Sociale Balcani, Finlandia, Scandinavia Pasaules koklētāju nometne/ Campo per suonatori di kokles del mondo.	Tutti, con un'attenzione particolare per i giovani	Come dice il nome, attraverso il Kokles - uno strumento a corde pizzicate, molto diffuso nella regione nord-baltica, noto anche come kantele in Finlandia – è possibile favorire la comunicazione, l'affiatamento o il suonare individualmente. Alcune ricerche: https://www.researchcatalogue.net/view/1088859/1088860 https://www.researchcatalogue.net/profile/show-exposition?exposition=1089971	Comunicare ed esprimere le emozioni è vitale per la salute e il benessere mentale.
Superar www.superar.eu Austria, Ungheria, Bosnia-Erzegovina, Liechtenstein Romania, Slovacchia, Svizzera.	Bambini e giovani	Superar è stata fondata nel 2009 dalla Wiener Konzerthaus, dal Vienna Boys' Choir e dalla Caritas con l'obiettivo di fornire un supporto musicale ai bambini e ai giovani che hanno scarso o nessun accesso al sostegno culturale. Si ispira a El Sistema del Venezuela e fa parte del Sistema Europe Network. Superar collabora con musicisti professionisti che lavorano con oltre 3.000 bambini e giovani in sette Paesi Europei e in 26 sedi Superar. Strutture e cooperazione con le scuole e altre istituzioni vengono utilizzate a questo scopo.	Lo scambio tra i musicisti e i bambini, così come tra le 26 sedi di Superar, è una parte essenziale del processo di superamento di tutti i tipi di frontiere e per costruire ponti per il futuro.

Ricerche scientifiche

A livello accademico, il ruolo delle arti sulla salute mentale è ancora poco esplorato, in quanto esistono pochissimi studi con ampie coorti di partecipanti. Ci sono ancora meno studi sugli effetti psicologici delle arti sui giovani. L'analisi della letteratura di Hilary Bungay e Leyre Zarobe (2017) ha individuato solo otto studi idonei a fornire evidenze sul "ruolo delle attività artistiche nello sviluppo della resilienza e benessere mentale nei bambini e nei giovani". Il rapporto dell'OMS ha individuato alcuni studi che forniscono evidenze e che riguardano bambini con PTSD (disturbo post-traumatico da stress). Un altro esempio è lo studio di Hei Wan Mak e Daisy Fancourt *Longitudinal associations between ability in arts activities, behavioural difficulties and self-esteem: analyses from the 1970 British Cohort Study* (2019), con un campione complessivo di 7.700 persone. In tutti gli studi, è stato riconosciuto che la salute mentale dei giovani tende a migliorare attraverso le attività artistiche.

Ci sono peraltro innumerevoli casi studio di piccoli gruppi che registrano l'esperienza dei giovani partecipanti secondo un approccio empirico e qualitativo, con informazioni ottenute in modo aneddotico attraverso questionari, interviste o focus group, che confermano in modo schiacciante l'impatto positivo delle arti sui giovani. Inoltre, ci sono studi non specificamente incentrati su bambini e giovani che possono comunque essere utili in questo contesto (vedi elenco sopra). Nel complesso, questi studi costituiscono un'enorme quantità di evidenze dei cambiamenti che arte e cultura possono apportare al benessere.

Tali studi dimostrano, inoltre, che, sebbene l'arte non possa risolvere tutti i problemi che affliggono la salute mentale dei giovani, si può affermare che dare maggiore importanza alle arti nella vita dei bambini può avere un effetto positivo sulla loro salute mentale anche più avanti nella vita (cfr. Mak and Fancourt 2019).

Se la ricerca scientifica venisse incrementata, non solo fornirebbe ai settori culturale, della salute e sociale (ed economico) evidenze solide dell'impatto delle arti sulla salute mentale in generale, e nei giovani in particolare, ma "potrebbe anche a lungo termine alleggerire le organizzazioni artistiche della pressione di valutare costantemente progetti su piccola scala". (Fondazione Baring 2020: 60). Pertanto, è necessario concentrarsi sulle esigenze specifiche della popolazione giovane. Queste possono essere diverse a seconda del contesto di vita: livello di istruzione, indicatori sociali, condizioni di emarginazione, necessità di prevenire o trattare la malattia mentale.

I bisogni trasversali, che accomunano tutte queste differenze sociali e culturali, si ritrovano nella specificità delle competenze dello sviluppo psichico.

Scenario

Gli studi indicano che la partecipazione attiva porta maggiori benefici rispetto alle visite culturali, ad esempio a teatri, concerti o musei. Contrariamente all'(arte)terapia, gli interventi artistici sperimentali non affrontano i sintomi, ma fanno appello alle risorse dei partecipanti. Sono per lo più condotti da artisti professionisti che non si rivolgono a pazienti o a persone con uno specifico problema di salute, ma lavorano con co-artisti, ballerini, attori, cantanti, ecc.



I programmi artistici per i giovani dovrebbero essere presi in considerazione soprattutto nelle aree di promozione della salute e della prevenzione, dove possono aiutare a costruire la resilienza, a potenziare le proprie risorse, a trovare uno scopo e un senso di realizzazione o fare nuove amicizie. Le arti possono contribuire a evitare che una crisi diventi patogena. Pertanto, offrire attività artistiche come intervento precoce può anche contrastare lo stigma legato alle condizioni di salute mentale. La cultura può anche contribuire ad aumentare la consapevolezza dei problemi di salute mentale, contribuendo alla loro accettazione e alla loro de-stigmatizzazione.

Gli esperti di salute e i gruppi di pari di persone con problemi di salute mentale sostengono sempre più spesso la necessità di interventi diversi dalla terapia. Se si sviluppa un'iniziativa per la gestione di una condizione di salute mentale diagnosticata per i giovani, ai genitori e agli accompagnatori dovrebbe essere offerta l'opportunità di seguire gli interventi, per acquisire una comprensione più profonda del processo. "Anche gli adulti devono avere l'opportunità di imparare, cambiare e guarire insieme ai bambini, affinché i progressi della salute mentale migliorino, i cicli del trauma vengano spezzati e i bambini e le generazioni future possano prosperare e prosperare." (Fondazione Baring 2020: 61)

Il metodo e la gestione degli interventi devono essere legati al contesto. Nei programmi per i giovani, anche i giovani artisti dovrebbero essere coinvolti nella progettazione. Il gruppo promotore dovrebbe rappresentare il gruppo dei partecipanti, ad esempio in termini di genere ed etnia.

È consigliabile la supervisione e la consulenza di artisti professionisti, soprattutto in contesti clinici (assistenza ai curanti). Le organizzazioni artistiche e sanitarie dovrebbero inoltre fornire un regolare CPD (sviluppo professionale continuo) per le arti e la salute e per gli interventi di Arti Comunitarie. E infine, le informazioni sul ruolo che le attività culturali possono avere sulla salute mentale deve essere inclusa nei programmi di studio di tutti coloro che lavorano con bambini e giovani.

Focus: Salute mentale dei giovani

Come già detto, è ampiamente dimostrato che gli ultimi due anni di pandemia hanno colpito duramente i bisogni di salute e di benessere mentale dei giovani. Un'indicazione a dare priorità alla salute (mentale) dei giovani è l'iniziativa dell'OMS #youth4health.

Il settore culturale è stato duramente colpito da chiusure e perdite finanziarie e sembra rispondere solo gradualmente alle nuove sfide che i giovani stanno affrontando. Allo stesso tempo, i programmi artistici per i giovani, che erano in corso prima della pandemia, sono ripresi e dovrebbero essere riconosciuti come interventi per la salute mentale. È possibile che questi programmi non affrontino questioni specifiche. Tuttavia, attraverso le valutazioni del benessere dei partecipanti, conosciamo gli effetti positivi che hanno sulla salute mentale.

Il lascito delle crisi dovrebbe essere la consapevolezza che le arti hanno il potere di migliorare il nostro benessere e che sono uno strumento valido per la prevenzione e l'intervento in caso di crisi. Con l'esperienza degli ultimi anni, i programmi artistici dovrebbero essere concepiti in modo flessibile, per essere accessibili a una serie di gruppi target.

Per superare i limiti delle evidenze scientifiche attualmente disponibili sul ruolo dell'arte e della cultura nella salute mentale della popolazione giovanile e per applicare al meglio le conoscenze disponibili sull'argomento, sono necessari progetti che prevedano l'integrazione di diverse discipline. Potremmo costruire progetti in cui l'obiettivo è commissionato dai comuni (opere d'arte di strada, concerti, ecc.), oppure, in alternativa, o che diversi agenti culturali e artistici motivino e ispirino i giovani a farsi coinvolgere nel processo. Bisognerebbe realizzare eventi culturali e artistici che diano un senso allo studio e alla pratica di queste discipline, sotto la supervisione di professionisti con una formazione specifica, e che ottengano diversi risultati: diffusione culturale nell'ambiente di vita e restituzione di un ruolo sociale positivo e competente alla popolazione giovanile che li svolge. I benefici dovrebbero essere valutati attraverso protocolli di ricerca per rafforzare lo sviluppo e la diffusione di buone pratiche in questo settore.

Consolidamento del sé (sogettivazione)/del sé sociale

Per raggiungere un ruolo e una funzione sociale, è necessario sviluppare la capacità di relazionarsi e che la capacità di relazionarsi con gli altri sia messa al servizio di un obiettivo comune e condiviso. Se l'obiettivo ha una funzione positiva nell'ambiente di vita, l'intera popolazione ne beneficia. Questo beneficio della comunità si traduce in gratitudine e restituisce esperienze di competenza e possibilità, consolidando il sé sociale del giovane.

Questo punto di partenza consente di realizzare obiettivi a diversi livelli in questa comunità:

- Promozione della salute e del benessere mentale;
- Prevenzione dei disturbi e delle malattie mentali;
- Gestione delle condizioni patologiche;
- Trattamento dei disturbi e delle malattie mentali;
- Sensibilizzazione al riconoscimento dei disturbi e delle malattie mentali.

Arte e cultura su prescrizione?

Un numero crescente di Paesi sta inserendo nelle proprie politiche sanitarie la "prescrizione sociale", che include le arti e le attività culturali. Questa pratica riconosce che la salute è più della semplice assenza di malattia, in accordo con la definizione dell'OMS di salute come "stato di completo benessere fisico, mentale e sociale". Questa definizione radica la salute all'interno della società e della cultura.

"Sottolinea l'importanza della prevenzione delle malattie e, di conseguenza, dei determinanti della salute: la salute è plasmata dai costrutti culturali all'interno dei quali si colloca e come può essere promossa sia a livello individuale che sociale... Nei decenni trascorsi dal 1948, quando fu pubblicata questa definizione di salute, il concetto di salute si è ulteriormente ampliato: la salute e il benessere completi possono non essere l'obiettivo di tutti. Per esempio, la presenza di una malattia mentale o fisica cronica non è necessariamente un segno di malattia, ma può essere qualcosa che può essere gestito. ... La gestione dipende in parte dalla resilienza e dalla capacità degli individui di adattarsi alla propria salute... La salute è, quindi, un processo dinamico che, in sostanza, riguarda la capacità di autogestirsi". (Fancourt / Finn 2019: 2).

La salute mentale e il benessere non sono una conquista semplice. Si tratta di un processo lungo e continuo e il coinvolgimento dei giovani e dei loro genitori è fondamentale per il suo esito positivo. Tuttavia, è necessario sottolineare quanto riportato nei rapporti del "Workshop for the experts of the EU member states on Culture for Social Cohesion – Outcomes and Lessons Learned 26-27 November 2020": l'arte e la cultura non devono essere prescritte. La prescrizione, nel campo della salute, è un atto medico, e per ottenerla sono necessarie evidenze solide. Inoltre, le attività culturali e artistiche perderebbero la loro funzione positiva con la prescrizione e limiterebbero il loro piacere (come si può prescrivere di essere creativi, curiosi, di stare bene insieme, ecc.?).

Raccomandazioni per le politiche

Politica culturale e sanitaria

- -Si dovrebbe riconoscere la natura intersettoriale dei programmi di Arte per la Salute e coinvolgere le istituzioni nel campo della salute e dei servizi sociali per formulare linee guida e modelli per il sostegno finanziario.
- -Si dovrebbe garantire l'inclusione di attività creative e partecipative nei programmi scolastici per assicurare che tutti i giovani siano raggiunti, indipendentemente dal loro background.
- -Si dovrebbe dare sostegno a progetti che offrano attività creative gratuite al di fuori della scuola per assicurare che anche i bambini e i giovani provenienti da famiglie con difficoltà economiche possano trarne vantaggio (si veda l'esempio del "Kulturrucksack" in Germania).
- -Si dovrebbe collaborare con il settore sanitario e sociale per includere le arti e la cultura nella "Prescrizione sociale".
- -Si dovrebbe supportare il settore culturale a condurre studi scientifici in collaborazione con professionisti del settore sociale e sanitario.

Organizzazioni culturali

- -Dovrebbe aumentare la consapevolezza dell'arte come area essenziale non solo per migliorare la qualità della vita, ma anche per migliorare il benessere e affrontare le crisi;
- -Dovrebbero essere avviati programmi che includano e informino i genitori e gli assistenti per garantire che comprendano la necessità dell'azione e la sostengano;
- -Si dovrebbe garantire l'accesso alla cultura ai giovani, soprattutto attraverso la partecipazione creativa.

Riferimenti

- Arain M, Haque M, Johal L, Mathur P, Nel W, Rais A, Sandhu R, Sharma S. (2013): Maturation of the adolescent brain. Neuropsychiatr Dis Treat. 2013;9:449-61. doi: 10.2147/NDT.S39776. Epub 2013 Apr 3.
- Blois P. The second individuation process of adolescence. Psychoanal Study Child. 1967;22:162-86. doi: 10.1080/00797308.1967.11822595
- Fancourt, Daisy / Saoirse Finn "What is the evidence on the role of the arts for health and well-being. A scoping review", Health Evidence Network synthesis report; 67. <https://www.who.int/europe/publications/i/item/9789289054553>
- Giedd JN. (2015): The amazing teen brain. Sci Am. 2015 Jun; 312(6):32-7. doi: 10.1038/scientificamerican0615-32.

- Mak, Hei Wan, Daisy Fancourt (2019): Longitudinal associations between ability in arts activities, behavioural difficulties and self-esteem: analyses from the 1970 British Cohort Study. <https://www.nature.com/articles/s41598-019-49847-x>
- Report: workshop for the Experts of the EU Member States on Culture for Social Cohesion, Outcomes and Lessons Learned (2020). <https://culture.ec.europa.eu/document/report-workshop-for-eu-experts-on-culture-for-social-cohesion>
- Syed Sheriff, Rebecca J, Matti Vuorre, Evgenia Riga, Andrew K Przybylski, Helen Adams, Catherine J Harmer, and John R Geddes: "A co-produced online cultural experience compared to a typical museum website for mental health in people aged 16–24: A proof-of-principle randomised controlled trial"; <https://orcid.org/0000-0002-5934-6722>,
- The Baring Foundation (2020): "Creatively Minded and Young". <https://baringfoundation.org.uk/resource/creatively-minded-young-a-conversation-about-arts-mentalhealth-and-children-young-people/>
- WHO (2022): Arts and health: supporting the mental well-being of forcibly displaced people. <https://www.who.int/europe/publications/m/item/arts-and-health--supporting-the-mental-well-being-of-forcibly-displaced-people>
- WHO (2022): Arts and Health: supporting the well-being of forcibly displaced people. <https://bci-hub.org/documents/arts-and-health-supporting-well-being-forciblydisplaced-people>
- Zarobe, Leyre, Hilary Bugay (2017): The role of arts activities in developing resilience and mental wellbeing in children and young people a rapid review of the literature. <https://journals.sage-pub.com/doi/pdf/10.1177/1757913917712283?download=true>

Siti Utili

- Sport & Cultuur Mix: www.zimihc.nl/specials/sport-en-cultuurmix
- <https://www.preventionweb.net/news/engaging-youth-pacific-young-artists-paintway-covid-19-safety>
- Kulturrucksack NRW: www.kulturrucksack.nrw.de/
- <https://www.who.int/europe/news-room/events/item/2022/10/25/-default-calendar/youth4health---tirana-2022-health-and-well-being-forum-for-youth>. Also watch: <https://www.youtube.com/watch?v=fJdb2yYi3-M>
- StreetGames on Youth Social Prescribing <https://network.streetgames.org/our-workchanging-lives-health/youth-social-prescribing>

PS: Il seguente studio è stato pubblicato poco prima della scadenza editoriale di questo rapporto. Grasso, Maria e altri (2022): Un modello di trattamento per giovani adulti con gravi disturbi mentali in un centro di salute mentale comunitario: Il progetto Crisalide e lo spazio potenziale. <https://doi.org/10.3390/ijerph192215252>.

L'articolo rafforza l'evidenza che un approccio multidisciplinare è indispensabile per il trattamento di giovani adulti con problemi di salute mentale e in condizioni di grave disagio sociale. Il paragrafo 2.3 descrive un servizio di Argolab2 Spazio Potenziale a Roma in cui il trattamento è incentrato sulle arti e sulla cultura. <https://www.argolab2.it/laboratori-argolab2/>

CAPITOLO 3

Collaborazione intersettoriale a sostegno della Salute Mentale dei giovani: sinergie e innovazioni

Capitolo redatto da:

Luciana Costa and Ferdinand Lewis.

Con i contributi speciali di Irena Chawrilksa, Marija Jevtic, Giulia Mezzalama, Charlotte Mür, Camilla Overgaard, Antje Wegener, e di tutti i componenti del gruppo di lavoro: Shahin S. Eity, Kamila Faferek, Kornelia Kiss, Veera Laurila, Monica Suárez Martínez, Harrie van den Elsen.

Spunti principali

1. Le strategie e i piani che mirano a promuovere la salute mentale e il benessere dei giovani devono adottare un approccio integrato, multidimensionale e intersettoriale tra il mondo culturale e creativo e quello sanitario, coinvolgendo inoltre tutte le altre parti interessate.
2. L'integrazione dei giovani nello sviluppo di politiche e interventi culturali e creativi è fondamentale per garantire il miglioramento della loro salute mentale, del loro benessere e della loro inclusione sociale e per assicurare le opportunità e le risorse loro necessarie per una maggiore partecipazione al processo decisionale che riguarda la loro vita e per accedere ai loro diritti fondamentali.
3. La prescrizione sociale è un modello di assistenza primaria per la promozione della salute che abbraccia un quadro intersettoriale sostenibile e che potrebbe essere utilizzato per promuovere la salute e il benessere mentale dei giovani, favorendo la collaborazione diretta tra i settori culturale, creativo e sanitario, oltre ad altri.
4. Nella realizzazione di cooperazioni multisettoriali, dovrebbe essere incoraggiata l'adozione ufficiale di strumenti come la Valutazione dell'Impatto sulla Salute (o più specificamente la Valutazione dell'Impatto sul Benessere Mentale), promuovendo l'inclusione di gruppi vulnerabili (come i giovani) e focalizzandosi sui benefici che gli interventi culturali e creativi apportano alla salute.

Introduzione

La ricerca sugli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile suggerisce che i problemi sociali complessi richiedono soluzioni integrate multisettoriali. Seguendo questa idea, la crisi della salute mentale dei giovani nell'Unione Europea viene qui considerata un problema complesso che coinvolge più settori e che richiede soluzioni in grado di operare trasversalmente a tali settori. Si tratterà qui di come i programmi artistici che mettono al centro la salute abbiano un successo ormai consolidato. L'analisi del problema della collaborazione intersettoriale ha prodotto due raccomandazioni principali e una serie di strategie di attuazione. Le due appendici offrono esempi di programmi culturali e creativi dell'UE che operano in più settori.

In che modo la collaborazione culturale tra settori può sostenere la salute mentale dei giovani?

L'Organizzazione Mondiale della Sanità afferma che la salute mentale dovrebbe essere vista come un continuum complesso, integrato in una definizione più ampia di salute. Un'ecologia di fattori simultanei determina la salute mentale, coinvolgendo "...non solo attributi individuali (...) ma anche fattori sociali, culturali, economici, politici e ambientali, come le politiche nazionali, la protezione sociale, il tenore di vita, le condizioni di lavoro e i sostegni sociali della comunità". Dato questo insieme di fattori, gli interventi a sostegno della salute mentale devono basarsi sulla collaborazione tra settori come la salute, la protezione sociale e l'istruzione. Si suggerisce di considerare la cultura e la creatività per la loro capacità strategica di operare attraverso questi settori a sostegno della salute. La necessità di una collaborazione interdisciplinare e intersettoriale è ulteriormente supportata dalle teorie che stanno ridefinendo l'assistenza sanitaria, l'istruzione e il sostegno sociale per i giovani nel XXI secolo: l'assistenza sanitaria basata sul valore, l'apprendimento ibrido e misto, ad esempio, suggeriscono la necessità di soluzioni intersettoriali.

L'efficacia dei programmi culturali e creativi nella promozione della salute e del benessere, nella prevenzione e nel trattamento dei disturbi e delle malattie mentali e nella gestione delle condizioni patologiche correlate è ben documentata. Le attività artistiche creative sono state utilizzate per affrontare problemi giovanili come traumi, bullismo, depressione, isolamento e mancanza di autostima. Per fare questo, i programmi artistici e culturali innovativi incentrati sulla salute si sono dovuti spostare al di fuori dei tradizionali teatri e musei, per collaborare con altri settori⁵.

¹European Commission (2022): Stormy Times. Nature and humans: Cultural courage for change. <https://culture.ec.europa.eu/news/eu-experts-publish-proposals-to-harness-the-power-of-culture-for-sustainable-development>

²WHO (2022): World mental health report: transforming mental health for all. <https://www.who.int/teams/mentalhealth-and-substance-use/world-mental-health-report>.

³WHO (2021): Comprehensive mental health action plan 2013–2030. Geneva: World Health Organization. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240031029>

⁴Fancourt, Daisy & Finn, Saoirse. (2019). What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being? A scoping review. World Health Organization. Regional Office for Europe. <https://apps.who.int/iris/handle/10665/329834>.

⁵Appendix B for examples of current EU programmes.

Introduzione

Nonostante il successo documentato di tali sforzi, tuttavia, questi programmi sono spesso sperimentali, privi di un sostegno affidabile a livello nazionale e locale. In prevalenza, è stato sostenuto che la cultura e la creatività sono intrecciati ai pilastri ambientali, sociali ed economici dello sviluppo sostenibile⁶. Tuttavia, le istituzioni sociali confinano la creatività nei suoi modi tradizionali di operare, e così si perde l'occasione di ripensare la cultura e la creatività come strumenti per la salute. Inoltre, si trascura la capacità delle arti di adattarsi ad altri settori.

La sezione che segue offre un'analisi degli ostacoli e delle opportunità per la collaborazione culturale in altri settori per sostenere la salute mentale dei giovani.

Analisi

Sono stati analizzati i fattori e le relazioni complesse necessari per definire il ruolo della cultura e della creatività in relazione ai loro effetti sulla salute mentale dei giovani e al suo sostegno. L'obiettivo è quello di comprendere i gradi di influenza tra le parti interessate, in base alla loro vicinanza istituzionale e ai diversi tipi di sostegno ai giovani. Questa analisi fornisce un'idea della difficoltà della collaborazione intersettoriale e suggerisce come potrebbero essere reimmaginate le relazioni strutturali.

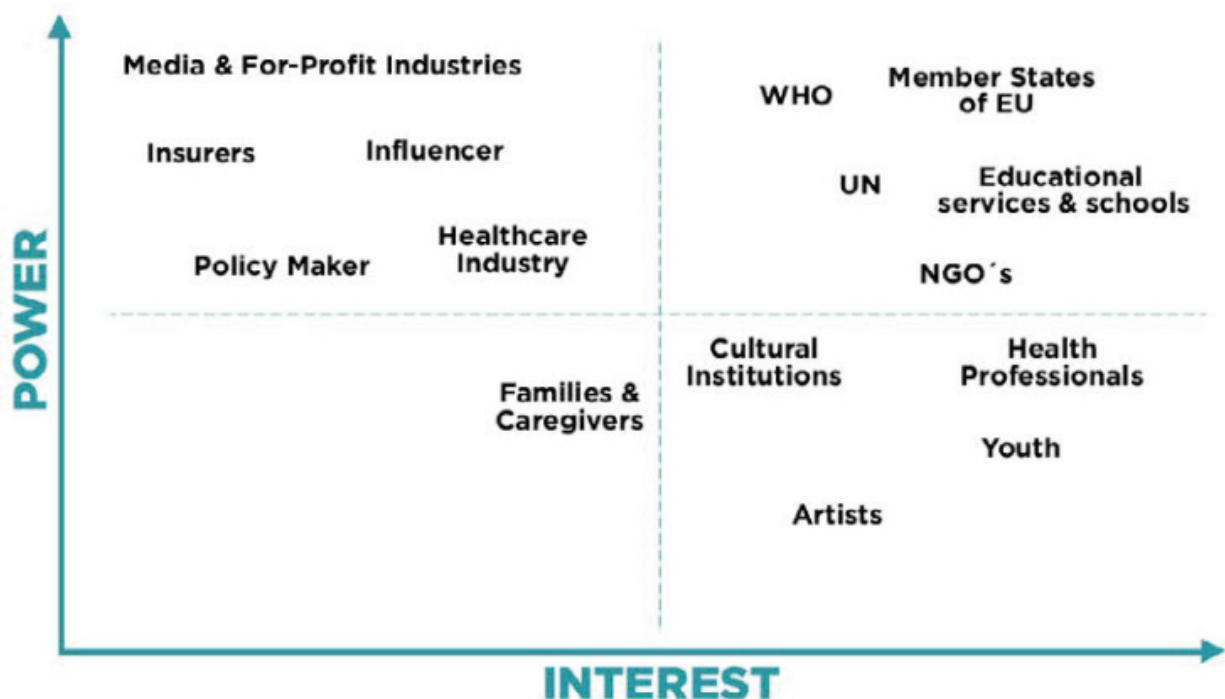


Fig. 1- Dinamiche di interesse e di potere tra gli stakeholder

⁶Transforming our world: The 2030 agenda for sustainable development. New York: United Nations; 2015 (General Assembly resolution 70/1; http://www.un.org/ga/search/view_doc.asp?symbol=A/RES/70/1&Lang=E).

Il diagramma aiuta a chiarire come gli stakeholder siano distribuiti in base ai loro gradi di potere e interesse. Ad esempio, gli attori che operano nella sfera internazionale hanno un potere e un interesse elevati nei confronti del miglioramento della salute mentale dei giovani, ma allo stesso tempo devono competere con altri attori ad alto potere, come i media o l'industria sanitaria (ad esempio, Big Pharma), che hanno interessi contrastanti riguardo alla salute mentale dei giovani⁷. I giovani stessi hanno meno potere, ma un interesse elevato, il che vale anche per le istituzioni culturali, gli artisti e gli operatori sanitari. Le famiglie e gli operatori sanitari possono avere interessi diversi a seconda della situazione.

Inoltre, nella Figura 1 si può osservare come le responsabilità e il peso dei vari sistemi e istituzioni mantengano la cultura e la creatività in un settore isolato. Eppure, gli artisti hanno trovato il modo di applicare le loro competenze uniche in altri settori: coinvolgere il pubblico, stimolare l'immaginazione e la riflessione, costruire identità e comunità, creare spazi sicuri per affrontare argomenti difficili e altro ancora.

All'analisi segue una panoramica di come le relazioni istituzionali possano essere considerate in base al loro impatto, a livello intersettoriale, sul sostegno alla salute mentale dei giovani.

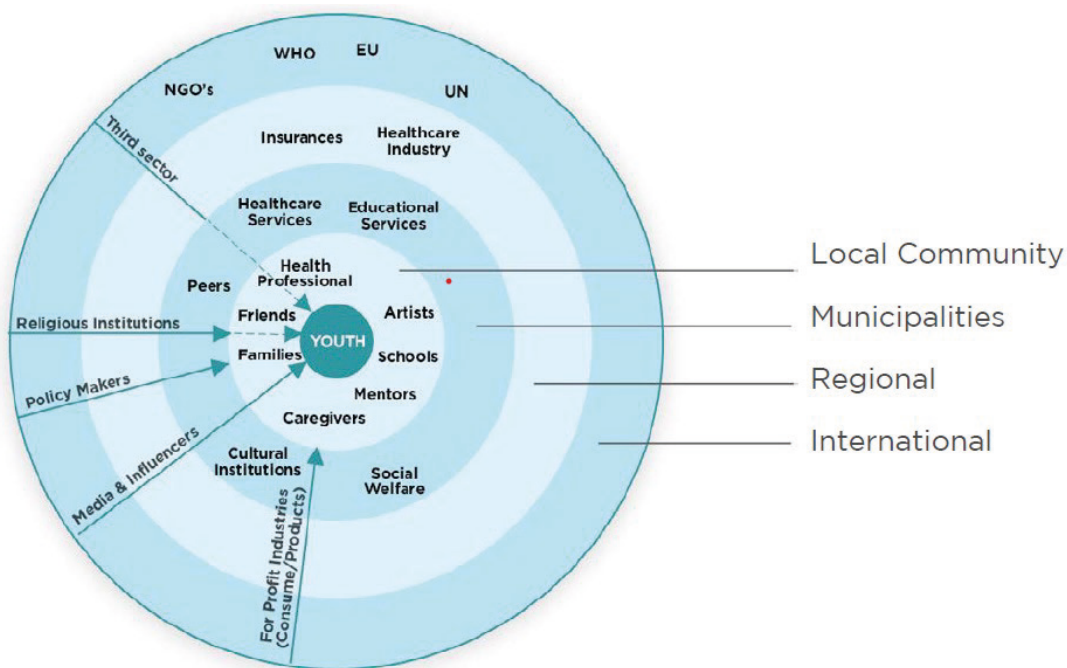


Figura 2. Ecologia dei settori e degli stakeholder

La Figura 2 propone una rappresentazione schematica dell'integrazione della salute mentale in tutte le pratiche politiche e della cooperazione multisettoriale⁸.

⁷See, Work Plan for Culture 2019-22, and WHO Comprehensive mental health action plan 2013-2030, and EU Youth Strategy 2019-2027

⁸For an international perspective, see Singh OP. Comprehensive Mental Health Action Plan 2013-2030: We must rise to the challenge. Indian J Psychiatry. 2021 Sep-Oct;63(5):415-417. doi: 10.4103/indianjpsychiatry.indianjpsychiatry_811_21. Epub 2021 Oct 12. PMID: 34789927; PMCID: PMC8522612.

Il diagramma è un tentativo di mostrare questo approccio, che distribuisce la cultura e la creatività su più livelli istituzionali, a sostegno della salute mentale dei giovani. La necessità di una collaborazione multisettoriale è stata ulteriormente sottolineata dai recenti sviluppi a livello politico che hanno posto le basi per interventi artistici a sostegno della salute mentale dei giovani⁹.

Qualsiasi quadro innovativo per l'integrazione della cultura e della creatività tra i settori e le dimensioni del benessere dovrà prevedere l'organizzazione degli stakeholder in base alle loro sfere di influenza: locale, regionale, globale. Gli stakeholder locali comprendono coloro che hanno un contatto diretto con il gruppo target, tra cui caregiver, amici, operatori sanitari, insegnanti e altri. Le organizzazioni che influenzano la definizione delle politiche e la distribuzione delle risorse operano a livello regionale, ed è qui che possono essere promosse, ad esempio, le alleanze tra il settore culturale e quello sanitario. Infine, nell'anello più esterno della struttura ecologica si trovano le reti globali delle istituzioni che agiscono per promuovere un cambiamento più profondo, ampio e coerente. Questo diagramma mostra come alcuni attori siano trasversali alle sfere di influenza, ad esempio la comunicazione e i social media, le industrie e altri. Queste influenze tra le sfere segnalano, sia l'esistenza di barriere alla collaborazione, sia le opportunità per i partenariati collaborativi.

Raccomandazioni

Passi necessari per costruire una collaborazione stabile e duratura tra i settori interessati

Per affrontare le crisi attuali sarà necessario avere un impatto positivo e strategico sulla salute mentale dei giovani, attraverso sforzi integrati e multidimensionali in settori quali la salute, l'assistenza sociale, l'istruzione, l'occupazione e la giustizia. I programmi culturali e creativi stanno già esplorando questo modo di lavorare e questi tentativi potrebbero essere incrementati. Di seguito sono riportate due raccomandazioni sullo sviluppo di una collaborazione sostenibile tra il settore culturale e creativo e altri settori, per promuovere sinergie strategiche.

Raccomandazione 1: I programmi di cultura e creatività dovrebbero essere utilizzati per promuovere l'inclusione e l'empowerment dei giovani dalle politiche per la loro salute mentale. Questo intervento nella crisi attuale dovrebbe anche porre le basi per il benessere futuro dei giovani, abbracciando non solo la salute mentale, ma anche quella economica, sociale e fisica. La cultura e la creatività dovrebbero essere integrate nelle altre dimensioni del benessere con cui vengono valutate le politiche, le comunità e gli interventi.

Raccomandazione 2: incoraggiare l'integrazione dei settori culturali e creativi con quello della salute e altri settori rilevanti, per sviluppare politiche e interventi che migliorino la salute e il benessere dei giovani a livello internazionale, regionale e locale.

⁹Health 2020: a European policy framework supporting action across government and society for health and well-being. Copenhagen: WHO Regional Office for Europe; 2013 (EUR/RC62/9; http://www.euro.who.int/__data/assets/pdf_file/0006/199536/Health2020-Short.pdf?ua=1). 61

Strategie di attuazione

Questa parte del capitolo si concentra su due possibili strategie da utilizzare per l'attuazione delle raccomandazioni: 1) la prescrizione sociale e 2) la valutazione dell'impatto sulla salute. Inoltre, vengono proposti alla riflessione otto suggerimenti strategici.

Quadro attuativo n. 1: Approfondire lo studio della prescrizione sociale: La promozione di una collaborazione intersettoriale efficace e stabile richiede quadri innovativi di riferimento per promuovere la salute mentale dei giovani dell'Unione Europea. Un esempio è la prescrizione sociale, "un intervento sanitario emergente e promettente" già istituzionalizzato nel Regno Unito¹⁰. In alcuni Paesi dell'UE sono in corso programmi sperimentali e di piena attuazione¹¹. La prescrizione sociale è coerente con le teorie della salute totale della persona e della salute positiva, in cui l'operatore sanitario prende in considerazione la malattia del paziente, ma anche il suo stare bene e il modo in cui il bene-essere potrebbe essere migliorato. L'operatore può "prescrivere" una serie di servizi non clinici a sostegno del benessere, tra cui alcune attività che creano legami sociali, sostengono il benessere emotivo e promuovono l'espressione e l'immaginazione creativa. Se la prescrizione sociale venisse adottata a livello generale, potrebbe essere regolamentata all'interno del sistema sanitario. Il tema della prescrizione sociale è nuovo e i programmi hanno cominciato a essere valutati solo di recente. Se le iniziative di prescrizione sociale avranno successo, esse potrebbero aprire una nuova porta per il sostegno intersettoriale alla cultura e alla creatività per promuovere la salute mentale dei giovani.

Quadro attuativo n. 2: estendere le valutazioni dell'impatto sulla salute: Gli strumenti di Valutazione dell'impatto sulla salute o altri strumenti di valutazione del benessere (più specificamente, l'Impatto sul Benessere Mentale) sono attualmente utilizzati per valutare e migliorare una politica, un programma, un servizio o un progetto e per garantire che abbia il più possibile un impatto equo sulla salute e sul benessere mentale delle persone¹². Questi strumenti rappresentano approcci pratici per realizzare efficacemente la cooperazione multisettoriale, contrastare le disuguaglianze e le ingiustizie in materia di salute e aiutare i decisori e le parti interessate a valutare i potenziali effetti di politiche, programmi e progetti culturali e creativi riguardanti la salute mentale dei giovani. Se impiegate correttamente, queste valutazioni tengono conto di molteplici dimensioni del benessere (fisico, sociale, emotivo, pratico, ecc.), garantendo al contempo il coinvolgimento di tutti i settori interessati e della comunità. Il metodo di valutazione può essere utilizzato per valutare in termini di salute le politiche non sanitarie.

¹⁰Costa, A., Sousa, C. J., Seabra, P. R. C., Virgolino, A., Santos, O., Lopes, J., ... & Alarcão, V. (2021). Effectiveness of social Prescribing programmes in the primary health-care context: a systematic literature review. *Sustainability*, 13(5), 2731. See also the UK government's official description at <https://www.gov.uk/government/publications/social-prescribing-applying-all-our-health/social-prescribing-applying-all-our-health>.

¹¹Report on social prescribing https://eurohealthnet.eu/wp-content/uploads/220630_cev_final-reportcountryexchangevisitsocialprescribing.pdf

¹²See a practical guide to health impact assessment: https://phwwhocc.co.uk/whiasu/wp-content/uploads/sites/3/2021/05/HIA_Tool_Kit_V2_WEB-1.pdf. and a tool kit to Mental Wellbeing Impact Assessment: <https://healthycampuses.ca/wp-content/uploads/2014/07/MentalWellbeingImpactAssessmentToolkitforwellbe-1.pdf>

Suggerimenti strategici per ulteriori considerazioni

- Modello di collaborazione intersettoriale: Sviluppare un quadro concettuale per pianificare collaborazioni intersettoriali, e creare un vocabolario comune.
- Responsabilizzare i giovani: Utilizzare programmi creativi per coinvolgere i giovani nello sviluppo di politiche sulla salute mentale. Questo dovrebbe tradursi in un vero e proprio empowerment dei giovani, non in una loro mera partecipazione simbolica.
- Espandere l'educazione: Incoraggiare l'inclusione della cultura e della creatività nella formazione dei professionisti della salute, dell'assistenza sociale, dell'educazione e di altri settori rilevanti.
- Sviluppare moduli di formazione per creare capacità di collaborazione intersettoriale.
- Attuare la prescrizione sociale come modello e, se questo risulta promettente, avviare programmi sperimentali per costruire collaborazioni tra i settori della salute, della cultura e della creatività, oltre ad altri.
- Espandere gli indicatori d'impatto sulla salute per incoraggiare la cooperazione multisettoriale e valutare le diverse dimensioni del benessere.
- Avviare e sostenere una comunità internazionale di apprendimento per l'impiego della cultura e della creatività a sostegno della salute mentale dei giovani.
- Sostenere la progettazione di programmi co-finanziati che affrontino in modo specifico la necessità di collaborazione intersettoriale negli interventi culturali e creativi finalizzati al miglioramento della salute mentale dei giovani.

Le Appendici A e B riportano tavole dedicate agli interventi culturali intersettoriali a sostegno della salute mentale dei giovani. Queste tavole suggeriscono anche il vocabolario intersettoriale comune che sarà necessario utilizzare tra le parti interessate e la flessibilità che sarà richiesta a tutti i partner coinvolti.

Appendice A

Esempi di collaborazione tra i settori culturale, creativo e sanitario

PROGETTO SITO WEB	DESCRIZIONE	SETTORE
The Kaikukortti card https://kaikukortti.fi/en/ Finlandia	L'obiettivo di Kaikukortti è quello di migliorare le possibilità per giovani, adulti e famiglie che si trovano in situazioni finanziarie difficili di partecipare alla vita culturale e di avvicinarsi all'arte. La carta Kaikukortti viene rilasciata agli utenti dei servizi sociali e sanitari municipali in più di 20 città o regioni finlandesi. La carta è destinata a persone di 16 anni o più che, a causa di ristrettezze economiche, non possono permettersi biglietti d'ingresso o corsi di istruzione per adulti. Il titolare della carta può ottenere biglietti gratuiti e posti nei corsi presso tutti i servizi culturali della rete nazionale Kaikukortti. I titolari della carta possono anche ottenere biglietti gratuiti per i propri figli.	Servizi Sociali e Servizi Sanitari
Puppet Portal Project https://helium.ie/learningbank/healthcare-professionals/puppet-portal-projectindependent-evaluation-byspiralorchard/ Irlanda	L'associazione irlandese per le arti e la salute dei bambini Helium Arts cerca di trasformare l'esperienza di degenza di bambini e adolescenti attraverso l'arte, l'immaginazione e il gioco. I bambini in sette ospedali, in tutta l'Irlanda, condividono le loro storie con artisti professionisti, creano pupazzi e mettono in scena le loro storie. Il progetto è una risposta all'isolamento dei bambini ricoverati in ospedale, che vengono messi in contatto con una comunità attraverso un dialogo creativo e partecipato.	Settori culturale, creativo e della salute
Join in & Make a Change https://www.joininandmakeachange.com/copy-of-publikacije Slovenia, Repubblica Ceca, Grecia, Polonia	Questo progetto internazionale è nato dalla collaborazione tra partner dei settori dell'arte e dell'istruzione in quattro paesi dell'Unione Europea. Lavorando nella comunità e nelle classi, il progetto ha utilizzato tecniche teatrali e drammaturgiche per promuovere l'inclusione e la salute mentale e costruire la resilienza degli studenti.	Settori educativo, culturale e creativo
Museums and well-being-Culture Prescribing https://museus.ulisboa.pt/pt-pt/museus-e-bem-estarprescricao-cultural Portogallo	Questo progetto nasce da una collaborazione tra il Museo Nazionale di Storia Naturale e delle Scienze, l'Università di Lisbona e diverse istituzioni del settore sanitario e dei servizi sociali. Il progetto predispone il museo e i giardini botanici come spazi per la prescrizione culturale, concentrandosi in particolare sul benessere degli studenti universitari, degli anziani e delle comunità vicine al museo. Medici, assistenti sociali e psicologi saranno in grado di includere l'interazione con il patrimonio e le collezioni dei musei e degli orti botanici nel sostegno alla salute dei loro pazienti. Anche le università offrono la prescrizione culturale attraverso le loro unità di supporto agli studenti.	Settori sanitario, educativo, culturale e creativo
Orquestra Geração/ El Sistema Portugal https://orquestra.geracao.aml.pt/project Portogallo	Nel 1975, El Sistema Venezuela è stato un programma di educazione musicale per promuovere il cambiamento sociale e la giustizia a sostegno del benessere dei bambini che vivono in povertà. Oltre 700.000 bambini di 420 comunità locali hanno partecipato a questo programma, che si è diffuso a livello globale in 127 località europee, tra cui il Portogallo. El Sistema Venezuela fornisce formazione musicale orchestrale e vocale ai giovani, con particolare attenzione a quelli provenienti da contesti economici svantaggiati.	Settore culturale, creativo, sanitario, educativo e sociale

PROGETTO SITO WEB

Social Prescribing-Portugal

<https://www.ensp.unl.pt/socialprescribingportugal/>

<https://eurohealthnetmagazine.eu/changing-livesthrough-social-prescribing-apersonal-reflection/>

Portogallo

DESCRIZIONE

La prescrizione sociale è un intervento che mette in contatto gli utenti dell'assistenza sanitaria primaria con le risorse esistenti nella comunità, compreso il settore culturale e creativo. Cerca di massimizzare le risposte ai bisogni sociali, emotivi e pratici degli utenti, aiutandoli a trovare soluzioni che contribuiscano a migliorare la loro salute e il loro benessere, e insieme a ottimizzare l'uso dei servizi sanitari. In Portogallo, il Social Prescribing è iniziato nel 2018, a Lisbona, con l'attuazione di un progetto pilota in due Unità Sanitarie Familiari. Gli utenti di tutte le fasce d'età sono per più della metà donne (62%), mentre il 42% sono migranti di oltre 17 nazionalità. I motivi principali per cui vengono segnalati sono l'isolamento sociale, l'accesso ai benefici sociali, l'inattività fisica, l'integrazione sociale degli immigrati, la salute mentale e la dipendenza funzionale. Le risposte ai bisogni degli utenti sono state promosse da 24 partner, in particolare attraverso diverse attività culturali e creative.

SETTORE

Settore culturale, creativo, sanitario e sociale

BERDE

<https://berde.org/projects.html>

Spagna

BERDE è un progetto di arte e trasformazione sociale creato in Austria e in Spagna e formato da un gruppo di professionisti provenienti da diversi contesti, la cui missione è creare uno spazio in cui le persone con diversità intellettuale o che lottano contro i disturbi della salute mentale siano incoraggiate e sostenute a esplorare la loro espressione artistica. BERDE è un'organizzazione non-profit che celebra la creatività e la diversità. La metodologia consiste nell'organizzare laboratori (in spazi pubblici, come il Giardino Botanico, musei o luoghi della città) fornendo lo spazio, la guida e il supporto per l'espressione artistica. Ogni laboratorio è accuratamente progettato per adattarsi alle esigenze specifiche dei singoli partecipanti e del gruppo. Gli obiettivi di questo progetto sono -Facilitare la sperimentazione in un ambiente di lavoro aperto, collaborativo e aperto. -Offrire a persone con diversità intellettuale o disturbi mentali l'opportunità di partecipare ad attività artistiche. -Collaborare con membri chiave delle comunità sociali, educative e sanitarie per condividere la nostra metodologia e i nostri insegnamenti. -Collaborare e partecipare attivamente alla promozione di cambiamenti nelle politiche pubbliche per quanto riguarda la diversità intellettuale e le persone affette da disturbi mentali. -Stimolare nuovi linguaggi e format come processo di ricerca e creare un dialogo arricchito con altri artisti. -Creare spazi e incoraggiare relazioni che promuovano altre visioni. -Replicare e condividere il progetto aprendo nuove reti e relazioni per incoraggiare azioni innovative. -Arricchire la cultura e la creatività mostrando diversi linguaggi artistici a nuovi pubblici.

Settori culturale, creativo e sanitario

PROGETTO SITO WEB

DESCRIZIONE

SETTORE

"Nati con la cultura": Il Passaporto Culturale italiano per i neonati e le loro famiglie

<http://www.naticonlacultura.it/passaporto-culturale/>

Italia

L'Ospedale Ostetrico Ginecologico Sant'Anna, uno degli ospedali ginecologici più grandi e più antichi d'Europa, ha lanciato nel 2014 "Nati con La cultura" in collaborazione con musei e altre istituzioni culturali. Da allora, per ogni nuovo nato, i medici consegnano alle famiglie un Passaporto culturale, raccomandando la partecipazione culturale come risorsa per una buona crescita bio-psico-sociale. Il passaporto consente al bambino e a due adulti di visitare gratuitamente musei e istituzioni culturali fino all'età di 1 anno.

Settori Culturale, Creativo e sanitario

Culture Vitamins for Youth

<https://www.kommunikation.aau.dk/forskning/forskningsklynger/ahh/forskning/kulturvitaminerforunge>

Danimarca

Questo progetto utilizza le attività culturali per sostenere la salute mentale dei giovani che rischiano di non ricevere un'istruzione. La collaborazione con l'Università di Aalborg permette l'analisi qualitativa del ruolo del coinvolgimento culturale per la salute mentale dei cittadini, con particolare attenzione al fatto che i partecipanti siano co-creatori nella maggior parte delle attività e alla costruzione di identità tra i giovani.

Settori Culturale, Creativo, Educativo, Sanitario

Reflective citizens in Novi Sad - an initiative for new bridges among us - Traces of Reflection

<https://grupnaanaliza.org.rs/en/reflective-citizens-in-novi-sadtraces-of-reflection>

Serbia

Questo progetto utilizza le attività culturali per sostenere la salute mentale dei giovani che rischiano di non ricevere un'istruzione. La collaborazione con l'Università di Aalborg permette l'analisi qualitativa del ruolo del coinvolgimento culturale per la salute mentale dei cittadini, con particolare attenzione al fatto che i partecipanti siano co-creatori nella maggior parte delle attività e alla costruzione di identità tra i giovani.

Settori Culturale, Creativo, Educativo, Sanitario

RED NOSES Clowndoctors International

RED NOSES International:
www.rednoses.eu

Creative Europe project:
www.clownnexus.eu

European healthcare clown network:
www.efhco.eu/

Austria, Croazia, Repubblica Ceca, Repubblica Ceca, Germania, Ungheria, Lituania, Giordania, Palestina, Polonia, Slovacchia, Slovenia

RED NOSES Clowndoctors è un'organizzazione internazionale che porta umorismo e risate alle persone che hanno bisogno di gioia attraverso l'arte della clownerie. RED NOSES International è composta da organizzazioni locali in 11 Paesi.

Gli artisti professionalmente preparati di RED NOSES interagiscono attraverso una serie di formati artistici su misura dei bambini in ospedale, anziani, bambini con disabilità e rifugiati. I laboratori umoristici specificamente sviluppati per il settore medico, dell'assistenza e degli aiuti umanitari mettono a disposizione contributi professionali per portare un cambiamento sostenibile nei contesti di assistenza e di crisi.

Il database di ricerca RED NOSES presenta la grande ricerca scientifica sull'impatto della clownerie in ambito sanitario: <https://research.rednoses.eu/>.

Questo recente studio esamina l'effetto della clownerie sui giovani in cura psichiatrica: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0264012>

Settori Culturale, Creativo, Sanitario e dell'aiuto umanitario

MinD Mad in Design workshops

www.madindesign.com

Dal 2014, ogni anno il MinD tiene il suo workshop principale a Torino, accogliendo per una settimana circa 50 studenti provenienti da tutta Italia, con una formazione in diversi campi di studio: Architettura, Design, Psicologia, Tecniche di Riabilitazione Psichiatrica, Antropologia e Scienze dell'Educazione. Accanto agli studenti ci sono giovani adulti seguiti dai Servizi di Salute Mentale, i cui interessi e risorse risiedono nel campo della creatività e che hanno un'attitudine al lavoro di gruppo, educatori e professionisti della salute pubblica.

Grazie alla collaborazione tra Università, settori creativi e sanitari, il workshop MinD sperimenta approcci collaborativi e partecipativi attraverso attività di codesign per combattere il pregiudizio e promuovere strategie riabilitative alternative e innovative.

Settori Educativo, di Salute Mentale, Culturale e Creativo

Appendice B

Alcuni esempi di collaborazioni promettenti tra settori

(basati sull'esperienza personale dei partecipanti a VoC)

PROGETTO SITO WEB	DESCRIZIONE	SETTORE
Erasmus https://www.consilium.europa.eu/en/-/documentspublications/library/libraryblog/posts/celebrating-30-years-of-the-erasmus-programmememe/ https://www.etnmagazine.eu/erasmus/why-is-itcalled-erasmus-notonly-after-erasmus-ofrotterdam/	Il programma Erasmus è stato lanciato nel 1987 e da allora ha offerto agli studenti europei l'opportunità di sperimentare la vita studentesca in uno dei 33 Paesi aderenti al programma. Il programma favorisce l'apprendimento e la comprensione del paese ospitante e l'esperienza Erasmus è considerata sia un momento di apprendimento, ma anche un'occasione per socializzare e sperimentare una cultura diversa. In effetti, è diventata una consuetudine per i giovani concludere la loro formazione completando il Grand Tour, un lungo viaggio in Europa continentale durante il quale si impegnano ad apprendere la politica, la cultura e l'arte delle principali capitali culturali del continente.	Settori Educativo e Culturale
The Erasmus Mundus Joint Masters https://www.eacea.ec.europa.eu/-/scholarships/erasmus-munduscatalogue_en Unione Europea	I Master congiunti Erasmus Mundus sono erogati da più istituti di istruzione superiore e sono gestiti in diversi paesi. Si distinguono per l'eccellenza accademica e per l'alto livello di integrazione. Possono candidarsi studenti di livello master provenienti da tutto il mondo. Pertanto, l'Erasmus è diventato un'esperienza grandiosa non solo per gli studenti europei, ma anche per il resto del mondo.	Settori Educativo, Culturale e Creativo
PRIME Minister School of Politics for young women https://www.primeminister.it/en/home-english/ Italia	Un progetto lanciato da FARM Cultural Park, con l'obiettivo che ogni giovane donna in Italia possa prendere coscienza delle proprie potenzialità e diventi un agente di cambiamento nelle proprie scuole, nella propria comunità, città e nazione. Le studentesse vivono un'esperienza di empowerment, che consiste nel potenziamento delle competenze trasversali e nella creazione di una comunità pronta a sostenerli. Il 14 febbraio 2019, l'istituzione della Scuola è stata annunciata pubblicamente al Parlamento italiano in una conferenza stampa. È seguito il lancio della prima edizione a Favara (AG), in Sicilia, presso la sede di Farm Cultural Park.	Settori Educativo, Culturale e Creativo

PROGETTO SITO WEB

Puppetry Global

<https://www.youtube.com/watch?v=JeD7ar3Erxs>

<https://www.youtube.com/watch?v=i8fG8xEmad8>

https://en.wikipedia.org/wiki/Little_A-mal

<https://www.youtube.com/watch?v=3phm8LAuk1U>

<https://www.youtube.com/watch?v=-V9qArXnjgbw>

DESCRIZIONE

Olifantland - Sudafrica

A cura della Handspring Puppet Company, Barridale, Approccio emotivo, corporeo e intellettuale a temi comuni attraverso la partecipazione alla costruzione, alla rappresentazione e alla visione di marionette. Le persone devono credere nella propria creatività e guarigione.

Spettacolo di marionette Mohawk - Canada

Apprendimento della lingua e identificazione culturale. Insegnare ai bambini la lingua Mohawk con le marionette attraverso un canale video cittadino.

La piccola Amal a New York - Sudafrica/Gran Bretagna
Una marionetta alta tre metri cammina per le città per parlare di bambini rifugiati.

Educatore con le marionette, Sterling ha lavorato negli ultimi decenni per aiutare le persone a comprendere i problemi sociali con la narrazione.

Sandmännchen auf Sorbisch - Germania

Apprendimento della lingua e identificazione culturale per la minoranza soraba. Programma televisivo tedesco Popular German Children's.

Der Schwarze Hund (Il cane nero) - Germania

Un addomesticamento con maschere, pupazzi, oggetti di Julia Raab e Anja Schwede, Halle/S., Germania.
Il teatro dei burattini offre possibilità speciali laddove le parole non possono essere utilizzate. Materiali e oggetti animati creano un'immaginazione vivace e accendono le emozioni. Uno spazio sicuro di esperienze ricche permette l'empatia e la comprensione, combattendo lo stigma della malattia mentale.

SETTORE

Settori Educativo, Culturale e Creativo



Youth, Mental Health and Culture

BRAINSTORMING REPORT

CAPITOLO 4

Esempi di interventi con solide evidenze di risultati positivi, in particolare per i giovani svantaggiati. Strategie e strumenti di valutazione dell'impatto

Capitolo scritto da: Luisella Carnelli,

A cura di: Sabina Hvass and Laura Polazzi.

Con il contributo dei membri del gruppo di lavoro: Fanny Hajdú, Hanna Hinrichs, Abigél Juhász, Sandra Liiv,

Marina Pallares-Elias, Alessandra Passaretti, Umut Vicdan.

Harrie van den Elsen.

PAGINA

51

Spunti principali

1. Partendo dal presupposto che la cultura e le attività artistiche possono aiutare a superare lo stigma che circonda la salute mentale e possono essere strumenti di trasformazione sociale, per superare l'idea dell'arte come ornamento ed evitare la riduzione del suo ruolo esclusivamente alle pratiche di arteterapia è fondamentale un approccio olistico e sistemico, in grado di creare connessioni tra mondo sociale, educativo, culturale e sanitario.
2. I progetti basati sulla cultura che affrontano il tema specifico della salute mentale dei giovani dovrebbero essere co-progettati da esperti di diversi settori (sociologia, sanità, antropologia, cultura, arte); testati e validati in relazione a diversi contesti e a diverse tipologie di forme d'arte e modalità di partecipazione; e attuati mescolando diversi approcci.
3. Nella progettazione di queste azioni pilota, la valutazione deve essere vista come un processo pienamente integrato nel progetto, dall'inizio alla fine, e che richiede un approccio multidisciplinare che integri diverse prospettive (sanitaria, psicologica, sociologica, antropologica, culturale, sociale).
4. È fondamentale creare spazi per ulteriori ricerche per sperimentare nuovi approcci e metodologie e validare strumenti misti.



Introduzione

Indipendentemente dalle loro diverse provenienze ed esperienze, i partecipanti alla sessione di confronto di Voices of Culture condividono i seguenti presupposti:

- La cultura può essere uno strumento o una porta d'ingresso per combattere tabù e stigmatizzazioni.
- Partendo dalla correlazione positiva tra attività culturali legate alle arti e al benessere (Fancourt & Finn, 2019), sarebbe interessante estrarre e identificare le specificità legate ai diversi tipi di attività culturali (musica, circo, danza, arti visive...) e alla tipologia di coinvolgimento (sia ricettivo che attivo).
- La cultura può essere uno strumento di trasformazione sociale per affrontare il tema della salute, ma è fondamentale creare un terreno comune di incontro e confronto paritario tra chi agisce in contesti professionali diversi, ponendo le basi per la condivisione di un linguaggio e di una narrazione comuni.
- Per superare l'idea dell'arte come ornamento ed evitare la riduzione del suo ruolo esclusivamente alle pratiche di arteterapia è fondamentale un approccio olistico e sistemico in grado di creare connessioni tra il mondo sociale, educativo, culturale e sanitario.
- È fondamentale alimentare e condividere una cultura della valutazione, perché permette di comprendere l'impatto effettivo delle attività culturali.
- Rilevare, descrivere e comunicare gli effetti generati dal coinvolgimento culturale è funzionale a sensibilizzare i decisori politici e a trovare percorsi di lavoro comune.
- Abbracciare un approccio olistico capace di creare un dibattito autentico significa anche consentire, in un'ottica democratica, la necessaria co-presenza di diversi professionisti che possono contribuire congiuntamente al successo di progetti e attività, superando le gerarchie e legittimando i diversi ruoli e le diverse competenze come valore aggiunto. La necessità di un approccio integrato non implica una deresponsabilizzazione degli artisti, quanto piuttosto una maggiore assunzione di responsabilità in riferimento alle loro specifiche competenze e possibilità.

Partendo da questi presupposti comuni, sono state sollevate nuove questioni:

Quali sono le migliori pratiche nel nostro campo di intervento? 2. Che cosa le definisce come migliori pratiche? 3. Che cosa rende un progetto sostenibile? 4. Quali sono le sfide che le organizzazioni che operano in questo settore devono affrontare? 5. Quali sono i fattori di successo? 6. Come misurare l'impatto di questi interventi? 7. Perché è importante?

Le sezioni seguenti, distinte, ma fortemente collegate riassumono i risultati della discussione su questi temi.

- I. Evidenze di risultati positivi, in particolare per i giovani svantaggiati;
- II. Esigenze, sfide e fattori di successo;
- III. Strategie e strumenti di valutazione dell'impatto.



Evidenze di risultati positivi, in particolare per i giovani svantaggiati

Per rispondere alle prime tre domande, abbiamo fatto riferimento ad alcuni progetti culturali che affrontano il problema specifico della salute mentale dei giovani. I progetti sono stati selezionati in base a ciò che è emerso come un fattore chiave di successo, ovvero la capacità del progetto di combinare un impatto significativo e uno sforzo sostenibile, come viene descritto nelle sezioni "mezzi di sostenibilità" e "scala di diffusione" nella scheda di ogni progetto.

Tra i meccanismi che permettono questa combinazione virtuosa segnaliamo:

- Replicabilità (Academy for Actors of Social/Civil Change)
- Adattabilità a diversi target e contesti (Academy for Actors of Social/ Civil Change, Robo&Bobo)
- Riutilizzo di risultati, materiali e metodi delle edizioni precedenti (Cantania, El sistema)
- Approccio partecipativo per coinvolgere i partecipanti e trasformarli in sostenitori (Cantania, Quacky)
- Capacità di diffondere e amplificare gli effetti/benefici dell'intervento al di là della sua portata iniziale, ad esempio attraverso materiali come kit di strumenti (EMPOWERmental) che possono essere utilizzati anche dopo la fine dell'intervento, creando comunità di pratica (EMPOWERmental) o addirittura "movimenti sociali" (El Sistema), o trasmettendo competenze e abilità a insegnanti, formatori ed educatori (Cantania, Academy for Actors of Social/Civil Change).
- Visibilità del progetto al di là del suo contesto specifico (Cantania, Quacky, Robo&Bobo, CSÁO)

La descrizione dei 7 progetti si trova nell'Appendice di questo capitolo.



Esigenze, sfide e fattori di successo

In questa sezione analizziamo le condizioni per la realizzazione di un intervento di successo. Nella tabella seguente abbiamo sintetizzato le esigenze, i fattori di successo e le sfide da prendere in considerazione da tenere in considerazione prima, durante e dopo il progetto, rispondendo così alle domande 4 e 5.

PRIMA

ESIGENZE

Riconoscimento del ruolo dell'arte e della creatività - Legittimazione

Opportunità di finanziamento per:
i) progetti giovanili locali e di facile accesso basati sulla comunità
ii) progetti di cooperazione tra più soggetti interdisciplinari su vasta scala

Creazione di una rete ufficiale basata sulla comprensione reciproca e sulla condivisione intersettoriale delle conoscenze

Formazione dedicata ai professionisti

Panel longitudinale per ogni paese sui vari aspetti della partecipazione culturale/creativa attività e del benessere soggettivo

Ascoltare e includere il punto di vista delle parti interessate identificando e rispondendo alle loro reali esigenze

FATTORI DI SUCCESSO

Passare dal metodo educativo STEM a quello STEAM (porre l'accento sulle arti nelle scuole).

Definire un'agenda nelle strutture e organizzazioni esistenti

SFIDE

Coinvolgimento del Sistema educativo + rendere la partecipazione culturale un requisito del Sistema educativo

Trovare opportunità di coprogettazione con i giovani;
Disponibilità per progetti su piccola scala/locali progetti

Disponibilità e visibilità di conoscenze e reti

Coinvolgimento del sistema sociale e del sistema sanitario

Promozione del dialogo con le organizzazioni della società civile

Raggiungimento degli obiettivi.



DURANTE

ESIGENZE	FATTORI DI SUCCESSO	SFIDE
	Attività regolari a lungo termine e finanziamenti	Mancanza di conoscenza ed esperienza nella valutazione d'impatto
Valorizzare pratiche sperimentali e dal basso	Condividere le sfide e le soluzioni (apprendimento tra pari)	Sviluppare una nuova professionalità combinando arti e competenze sociali
Condivisione continua di prove e approfondimenti	Attività regolari a lungo termine e finanziamenti	Sviluppare una nuova professionalità combinando arti e competenze sociali
Attuare uno studio randomizzato e controllato	Un approccio realmente interdisciplinare	Formare gli operatori sanitari nel campo dell'arte
	Gruppo di esperti misto	
	Approccio inclusivo (capacità di coinvolgere diverse tipologie di partecipanti)	
	Risorse per la salvaguardia dell'equilibrio mentale degli operatori	
	Buona comunicazione e pubbliche relazioni	
	Capacità di organizzare e coordinare le parti interessate	

DOPO

ESIGENZE	FATTORI DI SUCCESSO	SFIDE
Procedura di reportistica di facile utilizzo	Replicabilità e scalabilità	Presentazione del lavoro artistico su una piattaforma
	Approvazione delle reti UE	Un approccio basato su feedback condivisi
	Sostenere la divulgazione	



Strategie e strumenti di valutazione dell'impatto

Ci siamo concentrati sulle ultime due domande, delineando un quadro di valutazione dell'impatto che risponde alle esigenze e alle sfide emerse nella sezione precedente.

Definire il contesto: che cos'è un impatto?

Il termine impatto ha molti usi diversi; può essere applicato a diversi ambiti disciplinari (ambientale, economico, sociale e culturale). Inoltre, è possibile distinguere tra impatti negativi e positivi, diretti e indiretti, volontari e involontari. Altri fattori possono influenzare la scelta di un approccio di valutazione dell'impatto rispetto a un altro, ovvero: tempo disponibile, risorse economiche e obiettivi, valori e priorità della valutazione, competenze e sostenibilità interna.

Considerare l'impatto come quella parte del risultato totale che si è verificata come risultato diretto dell'intervento, rispetto alla parte che si sarebbe comunque verificata anche senza l'intervento richiede di adottare metodi controfattuali per valutare efficacemente l'impatto ed essere in grado di riconoscere il peso morto (la parte di impatto che si sarebbe comunque verificata, senza l'intervento), garantire l'attribuzione (la parte di impatto effettivamente causata dall'intervento considerato e non da altri fattori) e la misurabilità.

Tuttavia, i metodi controfattuali sono spesso fuori dalla portata della maggior parte delle organizzazioni e dei progetti in cui esse sono coinvolte, per diverse ragioni, principalmente: economiche - il budget stanziato per la valutazione è generalmente insufficiente a sostenere le spese relative all'analisi d'impatto e i costi per coinvolgere esperti con competenze adeguate - e anche temporali, perché l'impatto è generalmente più visibile a lungo termine (10 anni o più) e questo si estende oltre l'orizzonte temporale della maggior parte dei progetti di partenariato, compresi i progetti dell'UE. Molti continuano ad esigere o a parlare di valutazione d'impatto quando questa non è possibile se intesa in modo scientifico. Valutare e misurare i risultati a breve e medio termine è più consueto e questo è il significato che adottiamo in questa sede.



Fondamento metodologico

La valutazione dell'impatto:

1. non può essere vista come separata dalle attività del progetto o temporalmente distaccata da esso (in genere alla fine). Si tratta piuttosto di un processo completamente integrato nel progetto, dall'inizio alla fine. Sebbene questo approccio esprima tutto il suo potenziale quando viene applicato fin dalle prime fasi concettuali e di progettazione, può essere applicato anche alla valutazione di fine progetto;
2. se adottata il prima possibile, può favorire un'impostazione più efficace e chiara della logica interna delle attività di progetto. Induce naturalmente a verificare le ipotesi e le ipotesi che motivano le attività e che talvolta possono inavvertitamente contribuire al fallimento. Pertanto, questo approccio arricchisce gli strumenti di pianificazione tradizionali;
3. richiede l'adozione di un approccio e di strumenti multidisciplinari;
4. ha bisogno di TEMPO, il che significa che deve essere adottato un approccio longitudinale;
5. deve essere SOSTENIBILE e correlata alla dimensione del progetto e alla sua portata;
6. ha bisogno di un tempo adeguato a divulgare le prove raccolte.

Strategie e strumenti

È indispensabile tenere presente che gli interventi e i progetti culturali e artistici in questo ambito coinvolgono molteplici beneficiari - c'è apprendimento e reciprocità tra l'insegnante e lo studente, il professionista e il giovane, tra l'organizzazione e i dipendenti, tra gli organizzatori e i partecipanti, oltre che a livello locale, nazionale e internazionale. Partendo da queste premesse, il gruppo ha lavorato per individuare strategie e strumenti, ovvero per porre quelle condizioni abilitanti funzionali a spiegare la complessità del valore che gli interventi culturali e artistici possono generare con riferimento al tema del benessere psicologico dei giovani.



Condizioni favorevoli

1. Sostenere il fatto che l'arte e la cultura sono attività creative, piuttosto che terapie in sé e per sé. Ciò significa:

i) evitare l'approccio strumentale; ii) evitare di fare pressione sugli artisti; iii) lasciare spazio all'imprevedibile e all'inaspettato; iv) essere consapevoli che esiste una specifica attribuzione di ruolo e di compito nello sviluppo delle pratiche artistiche; v) avere fiducia nell'artista e nel processo; vi) essere consapevoli che il progetto tiene conto delle condizioni adeguate in cui gli artisti possono operare. Ciò significa creare consapevolezza del ruolo della cultura e delle arti nel migliorare la salute mentale e il benessere a livello individuale e comunitario.

2. Definire un quadro comune e condiviso per la valutazione. Ciò significa:

- A. lavorare per l'individuazione di indicatori chiave di prestazione (KPI) che non siano solo quantitativi ma anche qualitativi. Ciò implica la definizione di modalità di restituzione non solo numeriche, ma che legittimino modalità narrative snelle e comprensibili.
- B. consentire un approccio multidisciplinare che integri diverse prospettive (sanitaria, psicologica, sociologica, antropologica, culturale, sociale)
- C. I KPI devono essere specifici ma anche adattabili a diversi contesti, ovvero devono essere semplici, misurabili, realizzabili, rilevanti e limitati nel tempo.
- D. I KPI devono essere i) scalabili, ii) applicabili in relazione alla dimensione del progetto/programma/attività e in accordo con la iii) natura dell'argomento (principio della sostenibilità della valutazione).

3. Creazione di una "piattaforma" o di uno "spazio web" per l'immagazzinamento di:

- A. KPI con una descrizione esplicativa e gli strumenti necessari per i) raccogliere e ii) dare valore agli effetti generati da queste attività;
- B. Casi di studio (possono essere utili le migliori e le peggiori pratiche) in grado di fornire un quadro chiaro del diverso "impatto" generato da i) diverse pratiche (da ricettive ad attive); ii) diverse modalità di partecipazione (individuale o di gruppo o mista); iii) diversi luoghi e contesti (spazi sanitari, spazi all'aperto, patrimonio culturale, ...); iv) tipo di interventi artistici e culturali (musica, teatro, danza, circo, visite ai musei, video arte, ...);
- C. Strumenti applicabili in base alla natura dell'indicatore e al tipo di intervento artistico/culturale;
- D. Dati e statistiche che consentono un'analisi comparativa.

4. Una taglia unica non va bene per tutti: i) possono coesistere diverse metodologie; ii) non esiste lo strumento giusto per tutti; iii) gli strumenti giusti si stabiliscono in base ai BENEFICIARI e agli ARTISTI; iv) essere consapevoli che il processo può essere basato sui principi di UNIONE e di RECIPROCIÀ.

Quanto appena esposto ribadisce la necessità di creare spazi di ricerca per i) sperimentare nuovi approcci e metodologie e ii) convalidare gli strumenti proposti.

Partendo dal riconoscimento del fatto che gli interventi culturali, sanitari e sociali sono attività complementari per affrontare la salute mentale e il benessere, questi spazi dovrebbero essere basati su ii) fiducia, comprensione reciproca (condivisione di un linguaggio comune); ii) riconoscimento e legittimazione delle competenze del ruolo che la cultura e le arti possono avere nel sostenere la salute mentale dei giovani; iii) scambio costante e vicinanza che richiedono TEMPO.



Come muoversi per realizzare un impianto operativo comune

Le evidenze ottenute tramite la ricerca potrebbero contribuire a creare consapevolezza e a sostenere la legittimazione delle pratiche artistiche al pari della medicina e della psicologia. La ricerca e i progetti pilota dovrebbero partire dall'affermazione che i) la cultura e le attività artistiche possono aiutare a superare lo stigma che circonda la salute mentale come malattia specifica per raggiungere una comprensione più ampia su di essa; ii) le attività culturali possono essere complementari ai trattamenti sanitari tradizionali.

Questi progetti pilota/attività dovrebbero essere: i) co-progettati con esperti di diversi settori (sociologia, salute, antropologia, cultura, arte) ii) testati e validati in relazione a diversi contesti e a diverse tipologie di forme d'arte e di partecipazione iii) implementati mescolando diversi approcci. È, inoltre, importante riconoscere che è necessario dotare il personale del progetto di competenze e conoscenze specifiche per relazionarsi in contesti diversi e con persone provenienti da ambiti diversi.

Nella progettazione di queste azioni pilota, si dovrebbe tenere presente che la valutazione: i) deve essere incorporata all'inizio del processo e non può arrivare alla fine, è parte integrante della progettazione; ii) può essere utile per definire le ambizioni comuni e per "renderle comprensibili" ai diversi stakeholder; iii) può essere utile durante la progettazione del processo per creare una connessione e un terreno di negoziazione tra i beneficiari e gli stakeholder; iv) può aiutare a spostare la prospettiva da ciò che fanno al cambiamento a cui mirano. Questo approccio può consentire di orientarsi in modo critico tra i principali approcci di valutazione, potendo scegliere (e utilizzare) quello più appropriato, in base alle ambizioni, al contesto e agli stakeholder coinvolti.

Riferimenti

- Cicerchia A. (2021). Che cosa muove la cultura. Impatti, misure e racconti tra economia e immaginario. Milano: Editrice Bibliografica
- Conference on the Future of Europe. (2022) Conference on the Future of Europe: Report on the Final Outcome
- EPRS. (2021). Mental health and the pandemic. European Parliament
- Eurofound. (2022). Forthcoming European Care Strategy must look towards the future
- EuroHealthNet. (2022a). An Economy of Well-being for health equity
- European Commission. (2018a). A New European Agenda for Culture - SWD(2018) 267 final
- Fancourt, D., Warren, K., & Aughterson, H. (2020). Evidence Summary for Policy: The role of arts in improving health & well-being. Report to the Department for Digital, Culture, Media & Sport. London: DCMS
- UNICEF. (2021). The state of the world's children 2021. On my Mind. Promoting, protecting and caring for children's mental health
- WHO. (2021). Geneva Charter on Health Promotion for Well-being
- WHO. (2022a). Arts and health: supporting the mental well-being of forcibly displaced people
- WHO. (2022b). WHO European framework for action on mental health 2021–2025



Appendice: Descrizione dei progetti

Academy for Actors of Social/Civil Change

Breve descrizione del progetto

Una sessione di formazione rivolta agli operatori sociali e giovanili che lavorano con comunità vulnerabili in 8 paesi diversi, che già utilizzano o sono disposti ad utilizzare metodologie artistiche di teatro sociale e simili.

Durata o frequenza

Due settimane tutte le estati da 6 anni (2017-2022) – ancora in corso

Mezzi per la sostenibilità

- 1: un programma che si ripete ogni anno con lo stesso gruppo di esperti ma con partecipanti diversi;
- 2: stessa struttura ma in evoluzione di anno in anno sulla base delle esigenze dei partecipanti (tutti gli esperti lavorano con il gruppo target del progetto (operatori sociali e giovanili, pedagogisti, persone che lavorano con comunità vulnerabili) e con gruppi target simili a quelli dei partecipanti (giovani svantaggiati, comunità vulnerabili), in modo da avere una visione d'insieme sulle esigenze attuali da affrontare;
- 3: conoscenza pratica e spazio per il tutoraggio in un ambiente sicuro, che permetta ai partecipanti di capire che possono utilizzare gli strumenti che apprendono;
- 4: creazione di una rete di coetanei in grado di sostenersi a vicenda dopo il progetto;
- 5: rivolgersi a esperti che lavorano nel settore a favore di una più ampia diffusione.

Persone o ruoli

project manager, direttore artistico, consulenti esperti

Destinatari

operatori sociali e giovanili, artisti socialmente impegnati, pedagogisti > persone che lavorano con comunità e giovani vulnerabili e svantaggiati

Scala di diffusione

i partecipanti al progetto (operatori sociali e giovanili provenienti da 8 paesi diversi), ma anche i vari e diversi gruppi target con cui lavorano regolarmente nei rispettivi paesi (orfani, bambini di quartieri segregati, minoranze)

Le possibili modalità di valutazione dell'impatto

valutazione qualitativa della percezione dei partecipanti, misurazione dell'impatto con i propri gruppi target prima e dopo il progetto, valutazione a lungo termine (come?), valutazione quantitativa: quante persone lavorano con quanti (e quanti tipi di) gruppi target



CATANIA

Breve descrizione del progetto

Catania è un progetto vocale partecipativo per bambini della scuola primaria di Bruxelles. L'obiettivo è quello di ancorare il canto in classe per un lungo periodo di tempo e incoraggiare i bambini a cantare al di là del progetto. Il canto stimola l'autostima, il rispetto per gli altri e migliora il senso di coesione tra i bambini.

Quattro giorni di workshop durante l'anno forniscono all'insegnante gli strumenti per cantare con la propria classe. Gli insegnanti insegnano agli studenti una "cantata" scritta appositamente per i bambini, sia in termini di temi che di contenuti testuali e musicali. Le "cantate" sono in francese e in olandese, il che conferisce al progetto un'ulteriore ricchezza.

Alla fine dell'anno scolastico, a Bozar si tiene una grande rappresentazione. Genitori, parenti e amici vengono ad ascoltare i giovani coristi accompagnati dall'Orchestra Nazionale Belga.

Durata o frequenza

Il progetto Catania è organizzato da oltre 25 anni dall'Istituto musicale spagnolo l'Auditori. In Belgio si ripete ogni anno scolastico dal 2014.

Mezzi per la sostenibilità

Il progetto viene realizzato nel sistema scolastico. Agli insegnanti viene chiesto di impegnarsi per un intero anno scolastico prima di iscriversi. Le formazioni e i laboratori sono rivolti solo agli insegnanti e non agli studenti. Vengono create composizioni originali, ma vengono anche riproposte le creazioni precedenti. Questo riduce i costi e permette agli insegnanti e agli studenti di vedere ciò che è stato fatto in passato. Si cerca di lavorare con le stesse persone: il pianista, il direttore d'orchestra, lo scenografo, il responsabile pedagogico in modo da assicurare la qualità artistica e di fornire la formazione ai nuovi collaboratori. Gli stessi insegnanti sono invitati a partecipare di nuovo e sono incoraggiati a coinvolgere i loro colleghi e i consigli scolastici.

Persone o ruoli

Engie Foundation - lo sponsor

Bozar - La gestione del progetto - 2 project manager e un responsabile di produzione

Orchestra Nazionale Belga - Coproduzione

Insegnanti che aderiscono al progetto con le loro classi

Un responsabile pedagogico - l'organizzazione e il contenuto dei workshop

Destinatari

Studenti della scuola primaria selezionati per lo più da scuole con un contesto socioeconomico svantaggiato

Scala di diffusione

400 ragazzi per progetto / Gli insegnanti che vengono coinvolti / I genitori / Artisti e collaboratori / Stakeholder / Associazioni che lavorano con i giovani

Le possibili modalità di valutazione dell'impatto

Il numero di persone presenti in sala durante il giorno dello spettacolo / Incontro di valutazione con gli insegnanti / Un documento di ricerca per valutare l'impatto del progetto sui ragazzi / Interazioni sui social media



EMPOWERmental

Breve descrizione del progetto

EMPOWERmental mira a migliorare il benessere mentale dei gruppi e degli individui che lavorano insieme, integrando gli strumenti dei metodi artistici. Nel nostro workshop scopriamo e impariamo pratiche creative dai campi del movimento, del teatro e dello yoga. Questi strumenti apportano nuove potenti routine e rituali e possono essere facilmente integrati nella vita quotidiana, e la loro pratica regolare a lungo termine può avere effetti positivi e incisivi sulla salute mentale e fisica.

Durata o frequenza

un seminario di 2-3 ore (in presenza/online)

Mezzi per la sostenibilità

1: fornire una conoscenza pratica delle tecniche e delle routine sviluppate per mostrare alle persone le sensazioni corporee e il loro corretto utilizzo / 2: includere una parte del workshop in cui i partecipanti pianificano dove inserire le pratiche che preferiscono nella loro routine quotidiana / 3: fornire un kit di strumenti con immagini, fatti e descrizioni per consentire loro di utilizzare ciò che hanno imparato anche se lo dimenticano / 4: versione online

Persone o ruoli

2 esperti

Destinatari

classi di scuola secondaria (14-18 anni), dipendenti di piccole e grandi aziende, gruppi di lavoro di insegnanti di giovani (singoli e gruppi, entrambi benvenuti).

Scala di diffusione

partecipanti al seminario, nel caso dei dipendenti anche le persone con cui vivono e lavorano quotidianamente (se includono le pratiche nella loro routine quotidiana).

Le possibili modalità di valutazione dell'impatto

qualitativa: livello di stress e livello di equilibrio mentale misurato con la mappa del benessere utilizzata all'inizio e alla fine del corso, l'efficacia e la soddisfazione di una classe o di un gruppo di dipendenti. Quantitativa: quante persone utilizzano gli strumenti, la frequenza con cui li utilizzano, ecc.



Robo&Bobo

Breve descrizione del progetto

Robo&Bobo è un innovativo programma di educazione laboratoriale che ha l'obiettivo di trasformare l'esperienza negativa della malattia in un'opportunità per avvicinare i giovani (11-18 anni) sottoposti a cure oncologiche e neuropsichiatriche alle discipline creative e alle nuove tecnologie

Durata o frequenza

6 anni

Mezzi per la sostenibilità

Replicabilità (i laboratori possono essere replicati in contesti diversi); inclusività (sono progettati per essere adattati a diversi target).

Persone o ruoli

Artisti/designer, curatori, progettisti di workshop, facilitatori di workshop, ricercatori (esperti di user experience e design partecipativo) + collaborazione con gli stakeholder dell'ospedale

Destinatari

(Pre) adolescenti: 11-18 anni

Scala di diffusione

Bambini (principali beneficiari), operatori sanitari, personale ospedaliero e il pubblico in generale (attraverso mostre, pubblicazioni, ecc.).

Le possibili modalità di valutazione dell'impatto

numero di partecipanti, percentuale di partecipazione, percentuale di compimento. Difficile valutare l'impatto sull'ecosistema



Quacky (Queer Arts Group)

Breve descrizione del progetto

Kite Trust (organizzazione LGBTQ+) e Acting Now (compagnia teatrale) hanno creato tre diverse opere teatrali ("Why it's me", "Just a little longer", "what you do not see") utilizzando storie personali di giovani LGBTQ+.

Forza. Coraggio. Verità. Succedono cose meravigliose quando impariamo ad amare ciò che ci rende diversi.

Attraverso una raccolta di storie, i giovani hanno imparato a essere forti in quanto comunità e a sorridere anche quando si piange. Abbiamo smesso di aspettare. È il nostro momento, è la nostra salvezza, è la nostra speranza. Vogliamo solo un po' di tempo in più.

Durata o frequenza

18 mesi, due ore a settimana

Mezzi per la sostenibilità

Eseguito una performance di qualità, i giovani hanno migliorato il loro benessere sentendosi orgogliosi di sé stessi e dando un senso alla loro vita. Alcuni commenti del pubblico: "È stato molto stimolante. Il progetto offre ai ragazzi una possibilità di capire sé stessi e di aiutare il pubblico a capire le loro storie e le loro esperienze passate. È stato molto coinvolgente. Avrei voluto che più persone lo avessero visto!". / "Commovente, edificante e un po' triste per il fatto di non aver mai avuto questo tipo di opportunità crescendo". / "Commovente, fa riflettere, divertente e triste! Continuate a farlo!". / "Impressionante. Molto reale e rispettosa!". / "Sono rimasto piacevolmente sorpreso dalla qualità dello spettacolo e dallo stile degli attori. La bandiera arcobaleno era fantastica!". / "Provocante, sono stata onorata di poter vedere da più vicino la vita di questi giovani".

Persone o ruoli

Ruoli artistici (direttore artistico, assistente, light e music designer) project manager proveniente da un'organizzazione LGBTQ+

Destinatari

Ragazzi appartenenti alla comunità LGBTQ+ dai 12 ai 18 anni

Scala di diffusione

30 partecipanti, 3 differenti rappresentazioni recitate 6 volte, 300 persone del pubblico.

Le possibili modalità di valutazione dell'impatto

Recensioni dal pubblico



CSÁO!

Breve descrizione del progetto

CSÁO! è un'associazione di teatro in educazione che lavora con giovani vulnerabili che vivono in case temporanee con o senza le loro famiglie, con opportunità limitate e un retroterra difficile. Offriamo loro laboratori teatrali e drammatici, favorendo la co-creazione di una realtà alternativa in cui i ragazzi possano giocare, sperimentare e mettersi alla prova in diversi ruoli e responsabilità in un ambiente sicuro e solidale.

Durata o frequenza

In genere si tratta di un processo di 6-12 mesi con attività regolari (settimanali) di 1,5-3 ore, ma di solito si lavora con lo stesso gruppo di giovani per diversi anni.

Mezzi per la sostenibilità

Regolarità, progetto a lungo termine, metodologia coerente, lavorare a stretto contatto con gli assistenti sociali che supportano i ragazzi

Persone o ruoli

3 mediatori, 1 responsabile di progetto che mantiene i contatti con l'assistente sociale, 1 esperto di salute mentale a supporto del processo

Destinatari

Ragazzi vulnerabili (10-18 anni) che vivono in case temporanee

Scala di diffusione

I partecipanti al progetto, le loro famiglie e l'ambiente più piccolo, pubblico dell'istituzione che supporta il progetto (alla fine di ogni ciclo creiamo una sorta di output, un cortometraggio, un video, un rap, creato dai bambini, che viene condiviso su piattaforme di social media e festival cinematografici) che viene condiviso sulle piattaforme dei social media e nei festival cinematografici) → maggiore visibilità nella comunità, sensibilizzando il pubblico.

Le possibili modalità di valutazione dell'impatto

Qualitative, quantitativa (quanti partecipanti? quante persone sono state raggiunte?)



El Sistema

Breve descrizione del progetto

El Sistema è un programma musicale di azione sociale fondato in Venezuela nel 1975 dal Maestro José Antonio Abreu. Il programma venezuelano offre la partecipazione di ensemble musicali fin dalla più tenera età secondo una serie di principi chiari, che si concentrano su un'intensa e gioiosa attività musicale come veicolo di sviluppo sociale. El Sistema cerca in particolare di offrire opportunità alle persone svantaggiate e si avvale di centri di aggregazione locali, diventando così una manifestazione e un radicamento in ogni comunità locale.

Durata o frequenza

Dal 1975. Il progetto è in corso

Mezzi per la sostenibilità

È un progetto che va avanti da 47 anni. Le sessioni di insegnamento in Venezuela si svolgono nel centro comunitario per tre o quattro ore al giorno, sei giorni alla settimana. Gli studenti e gli insegnanti si impegnano per l'intero programma. È un programma gestito dal Ministero della Cultura del Venezuela. El Sistema ha sede nei centri locali ed è radicato in ogni comunità. L'implicazione di ogni nucleo lo rende un movimento sociale, creando così un progetto sostenibile a lungo termine. progetto a lungo termine.

Persone o ruoli

Gli studenti / Gli insegnanti / Il Ministero della Cultura del Venezuela e gli sponsor / Le persone che donano strumenti musicali / Nucleon (centri comunitari) / Gli amministratori

Destinatari

Studenti dalla prima infanzia fino alla giovane età adulta, soprattutto se provenienti da comunità impoverite.

Scala di diffusione

Nel 2015, secondo i dati ufficiali, El Sistema comprendeva più di 400 centri musicali e 700.000 giovani musicisti / I genitori / I centri comunitari / Le organizzazioni giovanili / Il governo venezuelano / L'Orchestra Giovanile Simon Bolivar ha effettuato tournée internazionali rendendo il progetto visibile in tutto il mondo.

Le possibili modalità di valutazione dell'impatto

Studi di analisi dell'impatto / Il progetto è diventato internazionale e "El Sistema" è riconosciuto come metodo.



Youth, Mental Health and Culture

BRAINSTORMING REPORT

CAPITOLO 5

Condizioni per il successo

Capitolo scritto da: Kim Doherty

A cura di: Sunniva Ferri, Beatriz Liebe, and Carmen Valero.

Con il contributo dei membri del gruppo: Eleonore Assante, Airan Berg, Tedi Jaho, Kevin Jolly, Vendula Jezkova, Christoforos Pavlakis, Rarita Zbranca.

PAGINA

67

Spunti principali

I fattori che favoriscono il successo dei progetti per la salute mentale giovanile sono:

- **Partecipazione dei giovani, metodo di co-produzione e co-creazione che garantisca la partecipazione dei giovani, parità di accesso e inclusione di tutti.**
- **Collaborazioni intersettoriali e interdisciplinari tra le parti interessate che coinvolgano professionisti culturali e creativi con visioni a lungo termine.**

Introduzione

Il coinvolgimento culturale e creativo fornisce ai giovani un mezzo di comunicazione e uno spazio sicuro e praticabile in più per esplorare la loro salute mentale. I settori creativi e culturali hanno la capacità di promuovere la salute mentale e sperimentare modi per prevenire i problemi di salute mentale. La creatività e la cultura, in circostanze appropriate, hanno il loro posto nella gestione e nei metodi di trattamento dei problemi di salute mentale.

In Europa esiste un **ecosistema** organico di creatività e cultura. Tuttavia, questo sistema **ha bisogno di un sostegno strutturale e di un'organizzazione** basata sulle evidenze per sfruttare il suo potenziale a favore della salute mentale dei giovani.



I fattori che contribuiscono al successo devono essere considerati in modo che qualsiasi intervento o raccomandazione sia **scalabile e trasferibile in tutta Europa**. E soprattutto, **devono essere co-creati, co-progettati e ispirati dalla voce dei giovani**.



Figure 1. The New Economic Foundation participation ladder 1998¹³

La creatività, la cultura e la cooperazione intersettoriale possono favorire migliori risultati nella salute mentale e possono essere integrate con la politica europea in materia di salute mentale dei giovani.

Gli Obiettivi **europei per la gioventù 2021-2027** "riflettono le opinioni dei giovani europei e rappresentano la visione di coloro che sono attivi nel dialogo con i giovani dell'UE" (Commissione europea, 2022). La **strategia** dell'UE per i giovani è incentrata su tre aree d'azione: **Coinvolgere, Collegare, Responsabilizzare**, che lavora su "un'attuazione congiunta tra i vari settori" (Commissione europea, 2022)¹⁴.

¹³ McMillan (2019) citing New Economics foundation {<https://www.iriss.org.uk/resources/insights/participation-it-simpact-services-and-people-who-use-them>}

¹⁴ <https://youthforeurope.eu/european-youth-goals-2019-2027/>

La Partecipazione dei giovani

L'impegno dei giovani comincia a livello di consultazione in relazione a politiche e strategie e nella produzione di 11 Obiettivi europei per i giovani, il quinto dei quali riguarda la salute e il benessere mentale dei giovani (Commissione europea, 2022). Questo approccio deve restare costante per tutto lo sviluppo del ruolo che il settore creativo e culturale ha nel migliorare la salute mentale dei giovani a livello politico.

Sottolineiamo la necessità di **una partecipazione dei giovani durante tutto il processo e di un'attuazione congiunta**. Il modello di partecipazione di Lundy¹⁵ si concentra sui concetti di Spazio, Voce, Pubblico e Impatto per descrivere il diritto alla partecipazione del bambino o del giovane, in base all'articolo 12 della Convenzione ONU sui diritti del fanciullo¹⁶.

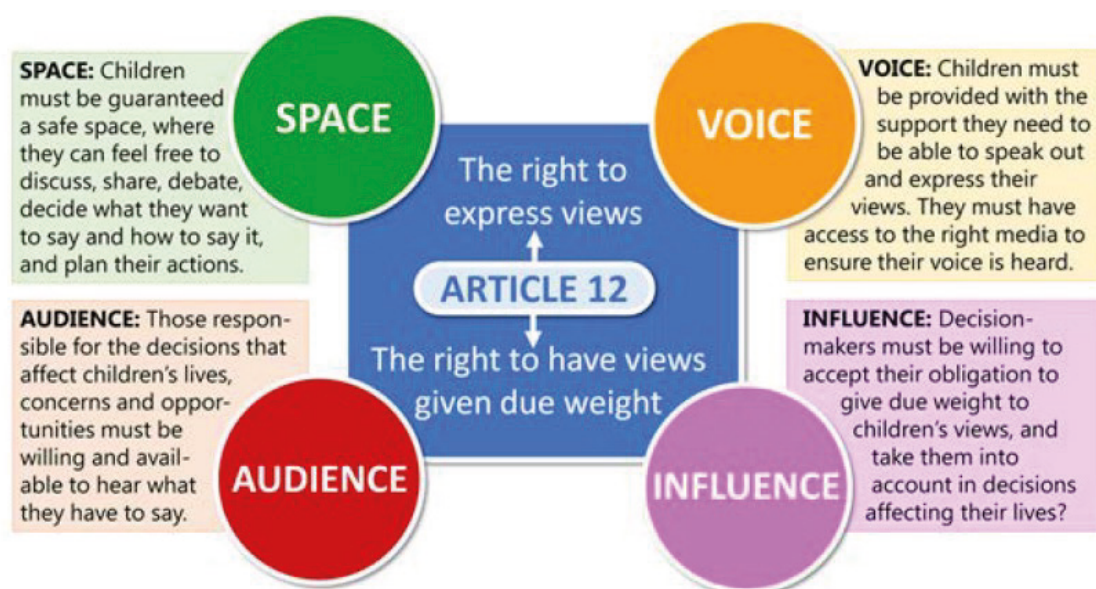


Figure 2 The Lundy model of child participation, Lundy, 2013

Questo modello potrebbe essere facilmente applicato alle attività culturali e artistiche. Raccomandiamo di istituire o mantenere i consigli consultivi **per i giovani a livello nazionale e locale, con una partecipazione continua** e le azioni necessarie e pertinenti per **coinvolgere, connettere e responsabilizzare** attraverso le arti nel contesto della salute mentale. Questi consigli hanno un ruolo nelle reti di collaborazione intersettoriale.

I giovani devono essere coinvolti nella **co-progettazione dei programmi a tutti i livelli**. Affinché questo approccio sia incorporato e l'attuazione congiunta possa essere raggiunta, sono necessari l'impegno politico e il sostegno strutturale, l'organizzazione, la gestione e lo sviluppo di capacità sufficienti a livello di base per una sostenibilità significativa.

¹⁵ <https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1080/01411920701657033> (accessed 18/10/2022)

¹⁶ https://ec.europa.eu/info/sites/default/files/lundy_model_of_participation.pdf



Il sostegno strutturale

1. L'Ecosistema

I giovani esistono all'interno di un ecosistema. La loro cerchia di influenza comprende chi li segue, le famiglie, i sostenitori, gli amici, le scuole, le comunità e il mondo in cui vivono. Sostenere l'equilibrio e il miglior utilizzo di questo ambiente attraverso la partecipazione creativa e culturale contribuisce alla crescita. In un ecosistema, la chiave della salute del sistema è il modo in cui ogni elemento si relaziona con gli altri. Questo vale anche per l'intervento creativo appropriato per la promozione della salute mentale, la prevenzione, la gestione e il trattamento della malattia mentale in questi contesti.

La partecipazione creativa e culturale e gli interventi per coinvolgere, collegare e potenziare l'ecosistema dei giovani richiedono una **cooperazione intersettoriale** e un **approccio basato sulle evidenze**. La cooperazione avviene nel contesto di relazioni di fiducia; pertanto, è necessario un processo di sviluppo delle capacità creative all'interno dell'ecosistema per far prosperare queste relazioni. La creatività deve essere al centro di ogni approccio e deve aiutare a individuare i bisogni all'interno dell'ecosistema.

Creatività, cooperazione e collaborazione di più attori con una visione comune basata sulle esigenze dell'ecosistema. I professionisti con competenze adeguate lavorano in co-creazione e co-produzione con i giovani e gli stakeholder locali per realizzare la missione.

Modelli di questo tipo sono adottati a livello internazionale. Il progetto **Planet Youth** dell'Islanda descrive la società come un paziente e afferma che "i dati relativi ai giovani sono un riflesso diretto dell'ambiente in cui vivono e crescono". Il progetto ha esplorato i fattori sociali che hanno un impatto sui giovani in relazione al consumo di droga e alcol. In vent'anni dall'inizio del progetto, il consumo di droga è diminuito, anno dopo anno. **Un modello analogo potrebbe essere applicato alla salute mentale dei giovani, utilizzando il settore creativo e culturale per un impatto sulla salute mentale dei giovani.**

¹⁷The 5 Guiding Principles – PlanetYouth



Based on the Icelandic Prevention Model

From highest to lowest in substance use – 15/16 year old students



Fig 3. Planet Youth 20 Year Graph (Planet Youth 2022¹⁸)

Gli approcci collaborativi sfruttano al meglio le sinergie tra i vari settori. La Collaborazione Creativa, Culturale, e Sanitaria **deve definire la propria missione e la propria visione comune, nonché i valori e i risultati attesi.** Potrebbe essere guidata dalla strategia dell'UE per i giovani "Coinvolgere, collegare, responsabilizzare".

2. La Sostenibilità

Questo approccio è pensato per un impatto e un sostegno a lungo termine. All'interno di ogni settore e di ogni disciplina, **i piani di attuazione possono essere co-progettati sulla base della missione e della visione e in un linguaggio comune**, con le arti creative al centro di un approccio collaborativo a contesti specifici di salute mentale (i contesti sono descritti di seguito).

Ciò richiederà l'impegno delle organizzazioni artistiche e dei partner sanitari, assistenziali e educativi a collaborare per la sostenibilità a lungo termine.

¹⁸<https://planetyouth.org/the-method/qa/>



3. I Finanziamenti

Per qualsiasi approccio ambizioso e mirato a lungo termine è necessario un finanziamento. Le parti interessate alla collaborazione intersettoriale possono stanziare fondi per l'approccio e incorporare il lavoro nei loro servizi dopo la fase pilota; tuttavia, l'investimento iniziale e un piano di investimenti per diversi anni sono necessari **per garantire la continuità dei servizi e la coerenza dell'offerta**.

Attualmente, sia il settore culturale che quello giovanile sono **scarsamente finanziati**. La soluzione non è quella di utilizzare i fondi esistenti per le iniziative culturali e giovanili per gli interventi culturali per la salute mentale, ma piuttosto di assegnare a questi interventi un finanziamento supplementare e dedicato. Inoltre, questi settori sono finanziati principalmente su base progettuale, il che è causa di instabilità e precarietà tra gli operatori culturali e giovanili e di un sostegno discontinuo ai destinatari. Data la vulnerabilità dei giovani in relazione alla salute mentale, il paradigma di finanziamento basato su progetti, senza le condizioni per la continuità del servizio, dovrebbe essere evitato. **I finanziamenti non dovrebbero provenire solo dai bilanci della cultura, ma anche dai settori della sanità e dell'istruzione.**

4. Studio e valutazione della comunità in cui si opera (psichiatria degli adolescenti)

I progetti comunitari concepiti in collaborazione devono essere basati su dati concreti e i dati devono essere raccolti dalle parti interessate a livello nazionale e locale. I progetti devono essere adeguati al contesto. Gli attuali studi scientifici sugli interventi appropriati devono ispirare approcci, questionari e metodi qualitativi che sono anche necessari per una valutazione specifica e continua del programma. I metodi devono anche tenere conto del valore della qualità artistica e della libertà di espressione. **L'équipe interdisciplinare può stabilire i propri obiettivi, come aumentare le emozioni positive o affrontare l'isolamento e la solitudine.**

Questo significa integrare **strutture che rimangono aperte e flessibili per rispondere alle esigenze locali**. Inoltre, l'approccio è circolare e garantisce che le alleanze intersettoriali continuino quando le parti vedono il valore del loro impegno.

5. Il contesto

Fancourt e Finn (2019) suddividono gli interventi a supporto della salute mentale in quattro categorie¹⁹:

- **promozione** della salute e del benessere mentale,
- **prevenzione** dei problemi, dei disturbi e delle malattie di salute mentale,
- **gestione** delle condizioni di salute mentale e
- **trattamento** dei disturbi e delle malattie mentali

La promozione della salute mentale e la prevenzione delle patologie mentali si inseriscono molto bene nella maggior parte delle attività culturali e creative.

¹⁹Fancourt, D. & Finn, S. (2019) (<https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/329834/9789289054553-eng.pdf>)



I contesti di gestione e trattamento delle sfide della salute mentale richiedono interventi più specifici e il coinvolgimento di una maggiore varietà di specialisti. Pertanto, il mix di competenze e formazione dei professionisti e dei collaboratori è importante.

I diversi livelli di impegno artistico e di co-creazione dovrebbero essere adattati alle esigenze del pubblico e ai diversi interventi di salute mentale.

6. Sviluppo delle capacità: Coinvolgere, Connettere, Responsabilizzare

Affinché l'alleanza fra i settori possa prosperare, è necessario **dedicare tempo alla costruzione di relazioni di fiducia e alla ricerca di un linguaggio comune**. È necessario incoraggiare la varietà dei contributi. Dovrebbero essere rappresentati i settori dell'arte, della sanità, del sociale, dell'istruzione e delle autorità locali, nonché i giovani e i leader delle comunità.

Proponiamo che siano incaricati del coordinamento della rete e della programmazione dello sviluppo professionale continuo attraverso la **formazione e la condivisione di competenze** siano incaricati specifici **esperti di mediazione** che aiutino le parti interessate a comprendersi meglio.

Questo approccio fa sì che i professionisti della salute traggano vantaggio dalla sperimentazione delle arti creative. A loro volta, gli artisti e gli operatori del settore culturale vengono informati sulle teorie e le pratiche sanitarie pertinenti al campo delle arti e della salute.

Anche la condivisione delle conoscenze e lo **scambio tra pari** sono importanti. Progetti di questo tipo esistono già a livello locale in alcuni Stati membri dell'UE. Create to Connect (cavanarts.ie), Red Noses (<https://www.rednoses.eu/what-we-do/capacity-building-formazione/>).



7. Co-creazione e co-produzione

Gli stakeholder della rete devono inoltre incontrarsi regolarmente per rivedere e discutere i progressi tanto a larga scala, quanto a livello di progetto. Una revisione coerente e la condivisione delle conoscenze con le istituzioni tra stakeholder significa che il progetto ha il potere di diventare sistemico e trasformativo. La rete sarà costruita sullo spirito di co-creazione e co-produzione tra i giovani e tutte le parti interessate.

- A. Capacità e competenze.** Ogni stakeholder all'interno della collaborazione deve garantire l'idoneità e la competenza dei professionisti che vi partecipano. Le parti interessate inviano persone con competenze, conoscenze, abilità, caratteristiche e attitudini adeguate. Parleremo di abilità e competenze anche in relazione agli standard etici e di qualità. Ai fini del presente documento, ci concentreremo principalmente su quelle dei settori artistico, sanitario, sociale e comunitario e dell'istruzione.
- B. L'apertura all'apprendimento e alla collaborazione è un dovere a tutti i livelli.** Persone provenienti da settori e competenze diverse lavorano insieme a livello regionale, nazionale ed europeo. I professionisti devono essere aperti all'apprendimento e alla collaborazione con altri. Gli stakeholders nell'ambito della partecipazione fra diverse agenzie e settori hanno la responsabilità di fornire le migliori competenze possibili. Nello spirito della coproduzione e della co-creazione, i giovani sono esperti per esperienza²⁰.
- C. Oltre a dover possedere le necessarie qualifiche artistiche, gli artisti devono essere socialmente impegnati e coinvolti in una pratica auto-riflessiva.** Questi artisti sono professionisti competenti e retribuiti. Gli artisti che lavorano in quest'area devono avere standard qualitativi elevati e possedere competenze creative, ma anche empatia, compassione, intelligenza emotiva e capacità di facilitazione.

8. Standard etici e di qualità

I professionisti devono mantenere standard di alta qualità ed essere adeguati al contesto in cui operano. La promozione della salute mentale e la prevenzione delle sfide legate ad essa possono essere facilmente associate ai settori creativi, con risultati eccellenti, attraverso messaggi mirati e progetti creativi ben realizzati.

In contesti in cui la gestione e il trattamento di problemi di salute mentale sono centrali, l'équipe multidisciplinare ha bisogno di un arteterapeuta per fornire un adeguato spazio sicuro. I gruppi di artisti possono collaborare con l'arteterapeuta. Gli arteterapeuti sono competenti in un contesto clinico e operano sia con il mondo creativo che con quello clinico, comunicando tra le varie discipline. Gli artisti socialmente impegnati partecipano alla supervisione e alla pratica riflessiva, così come un terapeuta partecipa alla supervisione. Questo serve a mantenere i più alti standard di qualità e a garantire uno spazio sicuro.

²⁰ Hall, D. & Dowdell, E. (2018). Youth and Climate Change: International Youth Participation in the IPCC Cities and Climate Change Conference (D. Davidson & C. Karsgaard, Eds.). Edmonton, Canada.



Le organizzazioni e i progetti che lavorano con gruppi vulnerabili come i bambini e i giovani devono garantire la salvaguardia degli individui con cui lavorano. Le istituzioni e le reti pubbliche devono sostenere il lavoro delle ONG e dei progetti per sviluppare politiche di salvaguardia adeguate. (Es. <https://www.keepingchildrensafe.global/>)

La programmazione a livello di prevenzione e promozione, ad esempio, mantiene le consuete competenze creative di alta qualità richieste, ma il tema è incentrato sulla salute mentale dei giovani e guidato dalla voce dei giovani. Tutti questi professionisti si confronteranno con la rete di stakeholder e la faranno partecipe del loro lavoro.

9. Costruire spazi sicuri e spazi coraggiosi

Affinché la salute fiorisca grazie alla creatività, **è necessario creare spazi sicuri o spazi coraggiosi**. Gli artisti e i professionisti si dedicheranno alla loro consueta attività di tutela della salute, utilizzando codici di condotta e aderendo alle politiche propri di tali spazi.

L'artista deve avere la capacità di dare spazio ai giovani per il loro benessere e per la loro creatività. L'esplorazione e la definizione dei ruoli, la mappatura del processo e dei risultati attesi sono necessari fin dall'inizio, così come l'apprendimento dai risultati inattesi. La mappatura delle giuste competenze nell'ambiente giusto è necessaria per gli standard di sicurezza e qualità. Nell'ambito della collaborazione intersettoriale, l'équipe, con il supporto del coordinatore, può esplorare e definire i ruoli, discutere le parti chiave del processo per orientare la programmazione e garantire standard di qualità e buone prassi.

Nella ricerca di un linguaggio comune, le parti interessate possono individuare principi, temi o processi che promuovono la comprensione o sostengono il processo all'interno della collaborazione, ma sono applicabili anche quando i programmi sono co-prodotti. Proponiamo di creare spazi sicuri facilmente accessibili per la condivisione aperta e l'ascolto profondo, per sostenere i giovani a parlare delle proprie esperienze.

Ad esempio, i **principi di recupero CHIME**²¹: connessione, speranza, identità, significato ed empowerment, concettualizzati per la prima volta dalla dottoressa Mary Leamy nel 2011, potrebbero rivelarsi un utile quadro di riferimento per il lavoro degli stakeholder e degli artisti. Figura 4.

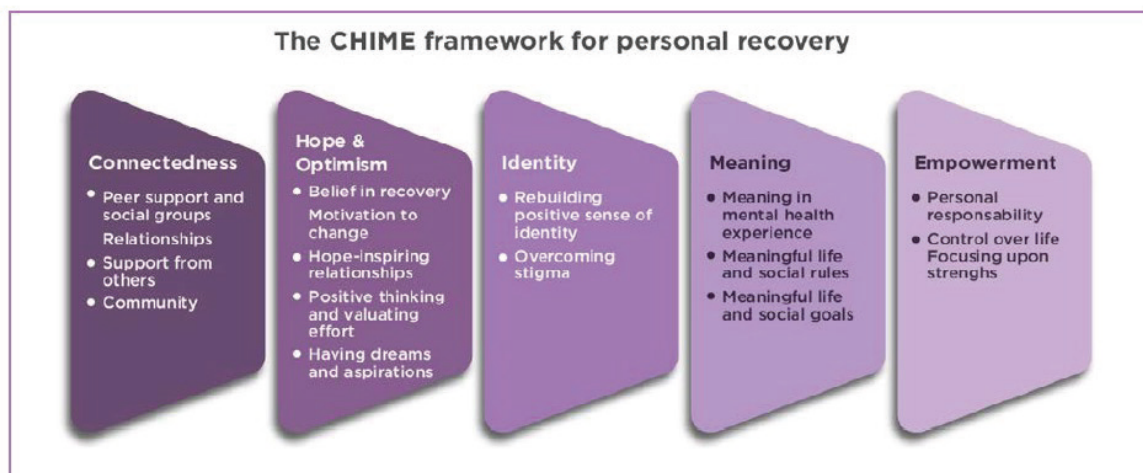


Figure 4. CHIME framework Leamy et al 2011

Una volta stabilito uno spazio sicuro, prevediamo **"Spazi coraggiosi"** che utilizzino le arti creative e nuovi modi di comunicare e relazionarsi per sostenere il modo in cui i giovani identificano, gestiscono ed elaborano le loro emozioni. I giovani trovano nelle arti il modo di esplorare la propria identità e di promuovere l'autoconsapevolezza e la comprensione del rapporto con sé stessi e con gli altri. La arti sono un potente strumento di connessione in grado di **coinvolgere, connettere e responsabilizzare**.

Ciò richiede tempo, creazione di relazioni, tutte le competenze sopra descritte, una revisione continua nello spirito della co-produzione, flessibilità e impegno nel processo.

Co-creazione e co-produzione

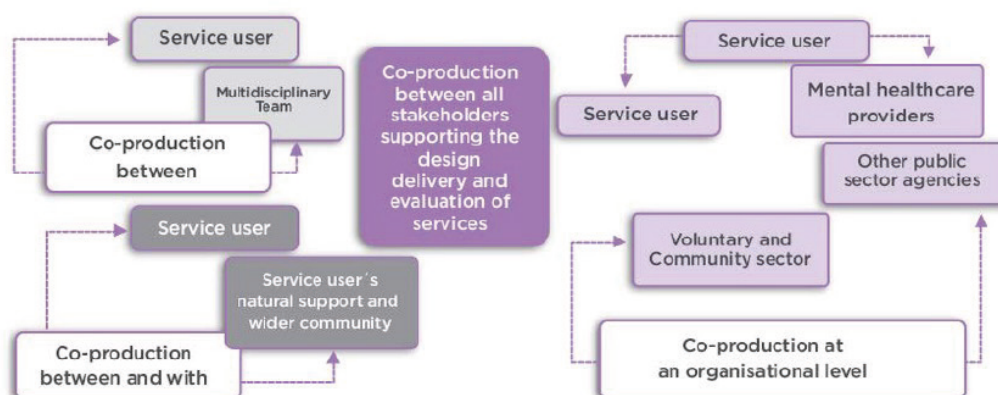


Figura 5. Metodi di Coproduzione²²

²² <https://journals.rcni.com/mental-health-practice/evidence-and-practice/implementing-coproduction-in-traditional-statutory-mental-health-services-mhp.2019.e1304/abs>



10. La Prescrizione Sociale

Le arti hanno un ruolo importante nella prescrizione sociale. La prescrizione sociale è il processo di collegamento tra le persone e le fonti di sostegno sociale, le attività sociali all'interno della comunità, a beneficio della salute degli individui. Nel Regno Unito e in Irlanda i servizi sanitari nazionali offrono la prescrizione sociale alla comunità. Ciò significa che sia il medico che un prescrittore sociale possono raccomandare un'attività ai fini della salute. Questa attività può variare dall'attività fisica, al giardinaggio, alla partecipazione a un corso o a un evento culturale. Nel Regno Unito, le arti su prescrizione stanno guadagnando terreno nell'ambito del modello di prescrizione sociale, e sono sempre di più le evidenze a sostegno della loro capacità di essere strumenti di prevenzione. Le diverse forme d'arte offrono meravigliose possibilità di approcci salutogenici, in quanto si inseriscono in un modello comunitario non clinico basato sulla comunità, che vede la salute in modo olistico e in cui le arti sostengono la salute²³.

L'intervento creativo appropriato può essere prescritto in ogni contesto: promozione, prevenzione, gestione e trattamento della salute mentale²⁴.

11. Educazione

Proponiamo che l'educazione sia un aspetto chiave e una parte sistemica di questo modello, dalla formazione degli stakeholder (nel loro sviluppo professionale continuo o nel programma di scambio tra pari) fino all'introduzione di questa politica nel sistema educativo di ogni Stato membro. Chiediamo l'introduzione di piani di studio per il benessere attraverso le arti nella scuola dell'infanzia, nelle scuole, nelle università e nei contesti professionali.

Proponiamo un programma di benessere basato sulla strategia per i giovani Coinvolgere, Connettere, Rafforzare, o un programma adattato a livello locale sulla base dei risultati di indagini. Insegnanti e educatori avranno un ruolo paritario all'interno dell'alleanza intersettoriale e i programmi saranno co-prodotti con i giovani e le altre parti della collaborazione. Anche gli operatori giovanili, i genitori e gli operatori della comunità accederanno ai programmi della rete attraverso lo sviluppo professionale continuo e la condivisione delle competenze che essi offrono. Della collaborazione farà quindi parte un'ampia varietà di stakeholder.

Parteciperanno medici, assistenti sociali, operatori giovanili, professionisti della salute, così come i giovani, le loro famiglie e le comunità. L'apprendimento della teoria scientifica si affiancherà alla partecipazione creativa.

Nel contesto della formazione medica, proponiamo che i futuri medici incontrino gli artisti come parte della loro formazione preclinica e sul lavoro. Questo approccio sarà intersettoriale/transdisciplinare, sistemico e trasformativo.

²³<https://engage.org/resources/social-prescribing-and-the-arts-films/>

²⁴<https://ae-sop.org/the-marriage-of-social-prescribing-and-the-arts/>



a) Educazione artistica

In tutto il gruppo di stakeholder, ogni agenzia potrebbe avviare partnership di progetto a livello di comunità. A livello sistemico, si propone che gli insegnanti abbiano accesso alle arti creative e alle applicazioni culturali del programma di studio. A loro volta, gli artisti imparano a conoscere la partecipazione e l'inclusione e il modo migliore per promuovere l'accesso attraverso l'ecosistema e il modello proposti. Lavorare in contesti sensibili, con pubblico e problematiche delicate, richiede una formazione speciale per gli artisti, non solo per quanto riguarda le competenze artistiche, ma anche per formare la loro capacità di comprensione del contesto in cui lavorano. Questo può avvenire attraverso modelli di educazione informale o formale²⁵.

b) Formazione degli insegnanti

Insegnanti e artisti imparano la partecipazione e l'inclusione creando insieme. Un progetto di partnership insegnante-artista offre a insegnanti e artisti l'opportunità di esplorare insieme il benessere in classe. La formazione del personale in tutte le aree rilevanti e una migliore collaborazione contribuiscono direttamente al benessere.

12. Accesso, inclusione e uguaglianza per tutti

Oltre a stabilire il cosiddetto Spazio sicuro coraggioso, le parti interessate devono assicurarsi che tutti gli aspetti di accesso, inclusione e uguaglianza siano assicurati per tutta la durata della collaborazione. In termini di co-produzione, lo stesso vale anche in questo caso: pari status per tutti. Anche le barriere all'accesso, all'inclusione e all'uguaglianza devono essere considerate e valutate all'inizio della formazione della collaborazione intersettoriale e ridotte al minimo. È necessario garantire un'organizzazione e un finanziamento adeguati delle attività della rete di stakeholder, in modo che tutti i giovani, indipendentemente dal contesto socioeconomico di provenienza o da qualsiasi altro profilo specifico, possano usufruire del programma. Ciò richiede un accesso universale in tutti gli ambiti normativi, ad esempio i programmi si svolgono durante/dopo la scuola, in ambienti giovanili mirati. La collaborazione con le parti interessate, basata sul metodo della co-produzione, dovrebbe sostenere questo processo. Particolare attenzione deve essere prestata alla possibilità di accesso ai gruppi emarginati, come i minori non accompagnati nei campi profughi o i giovani con disabilità (si veda l'elenco di cui sopra), nell'ambito degli inviti a presentare proposte di finanziamento e tra le organizzazioni esecutive²⁶.

²⁵(Example: https://www.rednoses.eu/fileadmin/international/4_What_we_do/2_Capacity_Building_and_trainings/3_Internal_Artistic_Trainings/Curriculum-revised_05-05-2022_SinglePages.pdf)

²⁶[https://cdn.who.int/media/docs/librariesprovider2/coun-try-sites/who_arts-and-health---forcibly-displaced-people-\(final\).pdf?sfvrsn=2800af42_1&download=true](https://cdn.who.int/media/docs/librariesprovider2/coun-try-sites/who_arts-and-health---forcibly-displaced-people-(final).pdf?sfvrsn=2800af42_1&download=true)



Raccomandazioni

Questa sezione si è concentrata sull'importanza di co-sviluppare metodi per garantire che le voci dei giovani siano incluse nella progettazione degli interventi rivolti ai giovani fin dall'inizio. Gli investimenti nella educazione, nella collaborazione interdisciplinare e intersettoriale, con particolare attenzione agli operatori culturali, produrranno benefici a lungo termine. Per raggiungere la sostenibilità sono necessari finanziamenti sostanziali di lungo periodo, anche per portare la rilevanza delle pratiche culturali e artistiche all'interno della comunità e riconoscerle per quello che sono, e cioè veicoli di società democratiche, inclusive, partecipative, resilienti, sostenibili, sane e stimolanti.

CONCLUSIONI

Di Annalisa Cicerchia

Proteggere e migliorare la salute e il benessere mentale dei giovani è un dovere impellente per gli Stati membri e per l'Unione europea. Un dovere urgente che non può essere realizzato solo con misure di emergenza, bensì con un impegno costante e a lungo termine e con la mobilitazione di tutte le forze più efficaci. I settori della Cultura e della Creatività, insieme ai settori dell'Istruzione, della Sanità e dell'Assistenza sociale, fanno parte di queste forze. Rappresentano risorse efficaci per migliorare la qualità della vita e il benessere e per affrontare le crisi, come ha dimostrato la recente pandemia.

Le strategie e i piani volti a promuovere la salute e il benessere mentale dei giovani devono quindi adottare un approccio integrato, multidimensionale e intersettoriale.

Per i settori culturali e creativi, affrontare la salute e il benessere mentale dei giovani significa in un certo senso ripensare il loro valore intrinseco. Significa anche affrontare le disuguaglianze nell'accesso e nelle opportunità e i divari culturali, sociali, economici e digitali, condizioni che sono peggiorate dopo la pandemia. Le attività culturali e artistiche partecipative dovrebbero essere incluse nei programmi scolastici per assicurarsi che tutti i giovani possano essere coinvolti, indipendentemente dal loro background sociale, culturale ed economico. Anche le attività culturali e creative gratuite al di fuori della scuola dovrebbero essere promosse e finanziate a livello pubblico, per assicurarsi che anche i bambini e i giovani provenienti da famiglie con difficoltà economiche possano trarne vantaggio. La partecipazione e gli interventi creativi e culturali dovrebbero cercare di coinvolgere, connettere e potenziare l'ecosistema dei giovani. Dovrebbero anche includere, sostenere ed educare genitori, famiglie, amici, colleghi, insegnanti, etc.

Oggi la salute e il benessere mentale dei giovani rappresentano un problema complesso e multidimensionale. Una risposta adeguata può provenire solo da una pluralità di settori politici e richiede soluzioni che possano operare trasversalmente a tali settori. Si sostiene che i programmi artistici e culturali abbiano un'esperienza consolidata di successo in questo senso, ma le evidenze sono ancora insufficienti. I dati sono frammentari o limitati a casi di studio difficilmente generalizzabili. Le esperienze, per quanto numerose e in crescita, sono ancora troppo varie, diverse o troppo recenti per rappresentare una base solida e matura per stabilire e condividere prerequisiti, metodi e procedure. Per superare i limiti delle evidenze scientifiche sul ruolo dell'arte e della cultura nella salute mentale dei giovani e per applicare al meglio le conoscenze disponibili sull'argomento, sono necessari nuovi, più intensi e sistematici sforzi di integrazione di diverse discipline. Sfruttare tutte le fonti di informazioni e dati di alta qualità già disponibili e la loro integrazione è quindi una priorità, oltre a incoraggiare e finanziare nuove ricerche accademiche mirate e interdisciplinari che coinvolgano scienze mediche, psicologiche e sociali, nonché la ricerca sull'azione sociale. Altre linee di intervento consigliabili sono la formazione specifica intersettoriale e lo sviluppo e la diffusione di tecniche, metodi e strumenti, sia per orientare e sostenere la pratica, sia per valutare gli impatti e condividere i risultati della valutazione. Ciò significa avviare e sostenere una comunità di apprendimento internazionale per l'impiego della cultura e della creatività come fattori protettivi, di promozione e recupero della salute mentale dei giovani.

Le capacità e le competenze specifiche degli operatori, i modelli organizzativi e di gestione dei progetti, i piani di verifica e di valutazione, gli schemi di finanziamento richiedono uno sforzo supplementare di ricerca, sperimentazione e dibattito. L'improvvisazione, che talvolta accompagna alcune esperienze nate dalla buona volontà, dalla generosità e dall'entusiasmo per la causa, dovrebbe essere ridotta al minimo. Data la vulnerabilità dei giovani in relazione alla salute mentale, si dovrebbero garantire le condizioni per la continuità del trattamento.

L'empowerment dei giovani, e non solo la loro partecipazione simbolica o di facciata, è una scelta strategica non più rinviabile. È essenziale che i giovani siano attivamente e pienamente coinvolti nello sviluppo di politiche e interventi di tipo sanitario, culturale e creativo e che siano impegnati nella loro co-creazione e gestione. Per migliorare la salute mentale, il benessere e l'inclusione sociale dei giovani è necessario offrire loro le opportunità, l'accesso e le risorse necessarie per avere voce in capitolo nelle decisioni che riguardano la loro vita e i loro diritti fondamentali.



TRADUZIONE ITALIANA DI
MARTINA CAROLEO
A CURA DI **CCW** | CULTURAL
WELFARE
CENTER



VOICES OF CULTURE

Structured Dialogue between the European Commission and the cultural sector

Youth, Mental Health and Culture

BRAINSTORMING REPORT

Curatrice del Rapporto:

Annalisa Cicerchia

Co-curatrice:

Edith Wolf Perez

Autori:

Capitolo 1: Agnes Fogh Schmidt and
Emese Kincsó Páli

Capitolo 2: Maria Grasso, Sonja Greiner,
Mirela Hristova, Edith Wolf Perez

Capitolo 3: Luciana Costa and
Ferdinand Lewis

Capitolo 4: Luisella Carnelli

Capitolo 5: Kim Doherty

Con il contributo di tutti i membri dei
rispettivi gruppi di lavoro.

Revisori del testo: Edith Wolf Perez and
Else Christensen-Redzepovic

Un ringraziamento speciale a:

Il Gruppo di lavoro di Voices of Culture
Else Christensen-Redzepovic (Project
Manager) e Charlotte Jerie (Project Officer)

*Il Dialogo Strutturato dell'Unione Europea
Voice of Culture è realizzato da Goethe-Institut,
Bruxelles.*



Funded by the
European Union

