

Rappresentazioni dell'invecchiamento negli spazi digitali: una lettura critica sul rischio di ageismo nelle app per gli anziani

Flavia Atzori*

The paper critically analyzes the phenomenon of digital ageism, with particular attention to the representation of aging within smartphone applications for older adults. Through a textual and visual content analysis, a sample of apps available on the Italian Apple App Store is examined to highlight how they often implicitly incorporate stereotypes and normalizing narratives about old age. Results show that these apps tend to promote a view of aging centered on performance, autonomy, and productivity, reinforcing a neoliberal rhetoric that risks excluding non-conforming subjectivities. The analysis highlights the need for a critical and inclusive approach to technological design, one that values the diversity of aging experiences.

Keywords: digital ageism; aging; cultural representations; apps for older adults; social inequalities; technological inclusion.

Parole chiave: ageismo digitale; invecchiamento; rappresentazioni culturali; app per anziani; disuguaglianze sociali; inclusione tecnologica.

Introduzione

Negli ultimi decenni, il concetto di ageismo ha assunto una rilevanza crescente nel dibattito accademico e politico, divenendo una chiave interpretativa centrale per comprendere le forme di esclusione e disuguaglianza che colpiscono le persone anziane. Il termine indica «il pregiudizio da parte di una fascia d'età nei confronti di altre fasce d'età» (Butler, 1969, p. 243) e include stereotipi, pregiudizi e discriminazioni che possono manifestarsi a livello istituzionale, interpersonale o individuale, in forme esplicite o implicite (Ribera-Casado, 2024; WHO, 2021).

Nella letteratura sociologica, il concetto è stato perlopiù analizzato come una forma di costruzione sociale che si manifesta non solo nelle rappresentazioni culturali dell'invecchiamento, ma anche nei dispositivi istituzionali e nelle pratiche quotidiane che regolano l'accesso a risorse, diritti e riconosci-

* Università Politecnica delle Marche. f.atzori@staff.univpm.it

mento sociale (Ayalon, Tesch-Römer, 2018; Calasanti, Slevin, 2001). L'approccio intersezionale (cfr. Crenshaw, 1991) ha messo in luce come l'ageismo interagisca con altri assi di disuguaglianza – quali genere, classe, etnia e dis/abilità – producendo effetti specifici e stratificati di esclusione. Gli studi critici sull'invecchiamento (*critical gerontology*), invece, si sono concentrati sul decostruire la narrazione dominante dell'invecchiamento come declino, promuovendo una lettura più articolata dei processi di soggettivazione in età avanzata (Biggs *et al.*, 2003; Gullette, 2004). Infine, la prospettiva della biopolitica ha evidenziato come il corpo anziano venga regolato attraverso pratiche di governo neoliberali che enfatizzano l'invecchiamento attivo e la produttività, finendo talvolta per colpevolizzare chi non si conforma a tali ideali (Twigg, Martin, 2015).

In anni più recenti, durante ed in seguito alla pandemia da Covid-19, il dibattito sull'ageismo si è riaperto e si sono quindi susseguiti diversi studi empirici che hanno posto il focus sul conflitto intergenerazionale durante la pandemia (Ayalon *et al.*, 2021; Sutter *et al.*, 2022), sulla rappresentazione stigmatizzata degli anziani (Fraser *et al.*, 2020; Kwon, Moore, 2024; Swift, Chasteen, 2021; Werner *et al.*, 2022), sulle esperienze di forme di ageismo durante la pandemia (Brinkhof *et al.*, 2023; Ward, Kenny, 2020) o sulle rappresentazioni dell'invecchiamento e dell'ageismo nei social media (Caliandro *et al.*, 2021a; 2021b; Soto-Perez-de-Celis, 2020). Nel contesto italiano, risulta particolarmente interessante lo studio di Caliandro *et al.* (2021a) che, attraverso un'analisi dei discorsi sulla piattaforma Twitter durante le prime fasi pandemiche, mostra come i contenuti esplicitamente ageisti siano marginali e poco popolari ma, al contempo, emerga una narrazione dell'invecchiamento caratterizzata da «fragilità, impotenza e inattività» (Caliandro *et al.*, 2021a, p. 368). Si tratterebbe, quindi, di una tipologia di ageismo implicito (Ribera-Casado, 2024).

La progressiva digitalizzazione della società e la penetrazione pervasiva delle tecnologie nella vita quotidiana hanno sollecitato nuove riflessioni sull'evoluzione di questo fenomeno, dando origine alla nozione di *ageismo digitale*. Essa si riferisce alle modalità attraverso cui la discriminazione legata all'età si esprime e si struttura in ambienti tecnologici, sia attraverso il design e l'accessibilità delle tecnologie, sia tramite le rappresentazioni simboliche e discorsive che esse veicolano. Per questo motivo, le applicazioni per smartphone destinate alla popolazione anziana rappresentano un campo d'indagine privilegiato per osservare le dinamiche che influenzano la costruzione culturale della vecchiaia. Se da un lato tali strumenti promettono di supportare l'autonomia, migliorare la salute e favorire l'inclusione sociale

degli anziani, dall'altro è necessario interrogarsi criticamente su quali visioni dell'invecchiamento essi presuppongano, riproducano e normalizzino.

Il presente contributo si propone di analizzare criticamente le rappresentazioni dell'invecchiamento veicolate dalle app per anziani disponibili sull'Apple App Store italiano. Dopo un approfondimento della letteratura sul concetto di ageismo digitale, l'articolo presenta uno studio che, attraverso un approccio qualitativo, intende indagare se e in quali modalità il mercato delle app per gli anziani nel contesto italiano rafforzi forme di ageismo digitale nella rappresentazione dell'invecchiamento.

1. Ageismo digitale e rappresentazioni dell'invecchiamento

Recentemente è iniziata una riflessione su una forma specifica di ageismo, ossia l'ageismo digitale, che si riferisce alla discriminazione implicita o esplicita degli anziani basata su come l'età viene rappresentata e vissuta in relazione alle tecnologie digitali (Rosales *et al.*, 2023). In ambito digitale, l'ageismo si manifesta sia a livello strutturale, e cioè nella progettazione delle tecnologie e nelle politiche digitali, sia a livello culturale e discorsivo, cioè nei modi in cui la società rappresenta la relazione tra età e tecnologia (Manor, Herscovici, 2021; Rosales *et al.*, 2023; Rosales, Fernández-Ardèvol, 2020).

Nello specifico, lo studio di Manor e Herscovici (2021) individua nell'ageismo digitale una componente individuale, che si manifesta nella mancanza di consapevolezza e comprensione dei bisogni e delle difficoltà specifiche degli utenti anziani nello spazio digitale, e una componente organizzativa, che si esprime nella mancanza di ricerche approfondite tra gli utenti anziani e gli stessi utenti non vengono formati adeguatamente all'utilizzo delle tecnologie, causando così esclusione digitale. Il lavoro di Rosales *et al.* (2023), pur non trascurando gli aspetti organizzativi del concetto, enfatizza, invece, un aspetto più simbolico e di rappresentazione, definendo l'ageismo digitale come

la discriminazione implicita o esplicita degli anziani in base al modo in cui l'età viene rappresentata e vissuta in relazione alle tecnologie digitali [...]. L'ageismo digitale è profondamente radicato nella società ed opera a livello istituzionale e interpersonale, basandosi su valori o stereotipi sociali ampiamente accettati. Ciò influisce sull'immagine che gli utenti anziani hanno di sé stessi e sul loro potenziale interesse per le tecnologie digitali, rafforzando

i processi di esclusione. In altre parole, individui e istituzioni ignorano, svalutano e persino escludono gli utenti anziani, rafforzando così le disuguaglianze esistenti (Rosales *et al.*, 2023, pp. 5-6).

Ai fini del presente lavoro, è utile approfondire le implicazioni sociologiche della seconda accezione di ageismo digitale, quella che riguarda le rappresentazioni dell'invecchiamento. L'ageismo digitale può infatti essere interpretato come una forma di esclusione simbolica e materiale che contribuisce alla riproduzione delle disuguaglianze sociali. Le narrazioni dominanti sulle competenze digitali sono spesso fondate sul paradigma della "natività digitale" (Prensky, 2001), che contrappone giovani "nativi digitali" ad anziani "immigrati digitali", rafforzando una dicotomia semplicistica e stigmatizzante. Tali rappresentazioni finiscono per consolidare l'idea che gli anziani siano intrinsecamente inadatti all'uso delle tecnologie, piuttosto che considerare le barriere socio-strutturali, come l'accesso diseguale alle risorse educative, economiche e culturali (Van Dijk, 2010). Inoltre, la digitalizzazione crescente dei servizi pubblici e privati ha effetti ambivalenti per la popolazione anziana. Da un lato, offre potenziali benefici in termini di autonomia, salute e partecipazione sociale; dall'altro, può accentuare il *digital divide* di seconda e terza generazione (Hargittai, 2002), ovvero differenze non solo nell'accesso materiale alle tecnologie, ma anche nelle competenze d'uso critico e nei modi di appropriazione. Il risultato è un rischio crescente di esclusione sociale digitale, che può contribuire a forme di marginalizzazione e isolamento (Barbosa Neves *et al.*, 2019).

Sono diverse le ricerche recenti che esplorano come gli spazi e le tecnologie digitali plasmano le narrazioni sull'invecchiamento. Alcuni studi esaminano le esperienze degli anziani nelle comunità online (Fowley, 2019) e l'impatto delle tecnologie digitali sulle norme e le pratiche legate all'età (Wanka, Gallistl, 2018). Altri analizzano le dinamiche di potere nelle tecnologie sanitarie digitali per i corpi che invecchiano (Dalmer *et al.*, 2022). Viene, inoltre, esplorato il ruolo della tecnologia digitale nelle esperienze di invecchiamento degli anziani (van Leeuwen *et al.*, 2023), nonché l'emergere del *quantified ageing* attraverso tecnologie e app di auto-monitoraggio (Marshall, Katz, 2016; 2018) e sul *qualculated age* (Moreira *et al.*, 2020) che ne rappresenta un'evoluzione in ottica di calcolo dell'età biologica. Altri studi esaminano come il coinvolgimento degli anziani nei processi di progettazione possa mettere in discussione le narrazioni dominanti sull'invecchiamento (Jarke, 2021) e come i dispositivi digitali contribuiscano a nuove materializzazioni di "casa" e modi di vivere l'invecchiamento nel contesto delle politiche di *ageing in place* (Urban, 2021).

Negli ultimi anni si è assistito a un crescente sviluppo di strumenti digitali volti a migliorare la qualità della vita degli anziani. Tra questi troviamo app, interfacce digitali dedicate, sensori indossabili e la costruzione di ambienti smart. Tali tecnologie sono spesso integrate in programmi di prevenzione e monitoraggio che mirano a promuovere l'autonomia dell'individuo anziano. Tuttavia, i modi in cui esse rappresentano l'invecchiamento non sono neutrali. La letteratura recente ha, infatti, messo in luce come l'invecchiamento venga rappresentato nel digitale attraverso narrazioni implicitamente normalizzanti, spesso orientate alla prestazione, alla salute e alla produttività (Neves, Vetere, 2019). In molte app destinate agli anziani si rafforza l'idea dell'invecchiamento come decadimento da combattere, e la salute viene associata a metriche automatiche di performance: passi fatti, battito cardiaco, ore di sonno, spesso tradotti in punteggi e valutazioni dell'età biologica. Ciò riflette una tendenza più ampia a considerare l'invecchiamento attraverso la lente del self-tracking e della biomedicina, piuttosto che come processo relazionale e sociale. In questo scenario, l'ageismo digitale rappresenta le modalità in cui pregiudizi e stereotipi legati all'età sono integrati in dispositivi tecnologici o pratiche digitali (Ivan, Cutler, 2021). Così, questa forma di ageismo può manifestarsi sia nel design delle interfacce (es. semplificate o infantilizzanti), sia nelle aspettative d'uso, sia nelle rappresentazioni culturali incorporate nelle tecnologie (es. immagini stereotipate di fragilità).

Nello specifico, gli studi sulle app per gli anziani si sono concentrati in primis sui benefici e sui rischi di questi strumenti per le persone anziane. Gli studi di Sixsmith e Gutman (2013) e Quan-Haase *et al.* (2018), ad esempio, sottolineano il ruolo positivo delle app nel rafforzare le reti sociali, promuovere l'autonomia e prevenire l'isolamento. Dall'altro lato, la letteratura critica invita a non trascurare gli aspetti problematici di tali tecnologie. Peine e Neven (2019), in particolare, parlano di una "co-stituzione" tra aging e tecnologia: non solo la tecnologia influenza l'invecchiamento, ma anche la rappresentazione dell'invecchiamento influenza la progettazione tecnologica. Molte app, ad esempio, presuppongono un modello di utente che corrisponde a un adulto giovane, digitalmente competente e senza disabilità. Ciò esclude implicitamente una parte rilevante della popolazione anziana.

Il rischio di ageismo nelle app si concretizza attraverso alcune modalità. In primo luogo, spesso le interfacce non sono pensate per utenti con bisogni cognitivi, sensoriali o motori specifici. Caratteri piccoli, comandi complessi e layout poco intuitivi sono tra i limiti più frequenti segnalati da Sayago e Blat (2010). In secondo luogo, l'immaginario visivo e narrativo delle app per anziani tende a rappresentare l'invecchiamento in termini di declino, fragilità

e bisogno di assistenza. Neves e Vetere (2019) sottolineano come queste narrazioni infantilizzanti contribuiscano a una visione paternalistica dell'anzianità, che riduce gli anziani a oggetti di cura piuttosto che soggetti attivi. Infine, gli anziani sono raramente coinvolti nei processi di progettazione delle tecnologie a loro destinate. Come osservano Joyce e Loe (2010), ciò riflette un approccio tecnocratico che ignora l'esperienza vissuta e le competenze biografiche degli utenti anziani. Questo processo esclude non solo i soggetti stessi, ma anche i loro valori, le loro aspettative e le loro modalità d'uso.

2. Metodologia

Lo studio ha l'obiettivo di comprendere se in un particolare ambiente digitale, quello delle app per smartphone, la rappresentazione dell'invecchiamento contenga elementi di ageismo digitale. Le app sono qui considerate come artefatti socioculturali, ossia prodotti delle decisioni degli attori umani che ne plasmano e definiscono la capacità di influire nelle reti sociali (Lupton, 2014). Le app riflettono perciò i valori della struttura sociale in cui vengono prodotte. Allo stesso tempo, esse sono anche attori non umani che contribuiscono alla definizione dei corpi e delle concezioni del sé in una complessa rete di relazioni che genera nuova conoscenza. Sono quindi dotate di forza generativa e di una qualche forma di potere (Goggin, 2011; Lupton, 2014). In tal senso, le app possono dirci molto della cultura in cui nascono, sono messe sul mercato e vengono utilizzate e possono altresì fornirci informazioni su come una determinata cultura modella, in questo caso, il concetto di invecchiamento.

Le domande di ricerca che hanno guidato il percorso possono essere così sintetizzate: le app destinate agli anziani danno origine a nuove forme di ageismo, definibili come ageismo digitale? Propongono una visione neoliberrista dell'invecchiamento, centrata sull'autonomia e sulla vita attiva? Rappresentano la vecchiaia come una condizione indesiderabile, una "malattia"?

La ricerca si è svolta attraverso l'analisi delle app dedicate alle persone anziane presenti sull'Apple App Store italiano, uno dei due principali store, insieme a Google Play Store, di app per smartphone. Considerando che i due store si equivalgono in termini di disponibilità di app, si è ritenuto sufficiente concentrarsi solo su uno dei due spazi, per evitare duplicati.

Non trattandosi di app costruite per una funzione specifica ma rivolte ad un target, e considerando il rischio di risultati non pertinenti, si è deciso di utilizzare 4 parole chiave per la ricerca delle app e di prendere in considerazione le prime 60 per ciascuna parola chiave di ricerca. Questo ha permesso

di avere una base abbastanza ampia e di non fermarsi ai primissimi risultati. Le 4 parole chiave utilizzate sono state: “anziani” (selezionate le prime 60 app); “invecchiamento” (selezionate le prime 60 app); “longevità” (selezionate le prime 60 app); “assistenza anziani” (disponibili 18 app). L’introduzione di quest’ultima parola chiave è avvenuta in una fase successiva, poiché l’analisi preliminare dei risultati mostrava una quasi totale assenza della categoria dei servizi per anziani. Tale evidenza ha suggerito la possibile presenza di un bias nei risultati della ricerca, rendendo pertanto necessario ampliare il set di parole chiave per garantire una maggiore rappresentatività dei dati. Dalle iniziali 198 app si è poi effettuata una selezione escludendo le app non pertinenti – ad esempio, app di fotoritocco che permettono di invecchiare il volto – (escluse 57 app), le app duplicate (escluse 9 app), le app la cui descrizione nello store fosse in una lingua non comprensibile per la categorizzazione (esclusa 1 app in lingua ebraica). Da questa prima selezione sono risultate idonee allo studio 131 app. Si è poi proceduto alla loro categorizzazione e ad una successiva analisi del contenuto (Krippendorff, 2004; Oleinik *et al.*, 2014), testuale e visuale, delle prime 2 app di ciascuna categoria per numero maggiore di recensioni, in considerazione del fatto che possano essere le più utilizzate¹. L’analisi del contenuto, il cui scopo è quello di «esplorare la relazione tra il discorso e la costruzione sociale della realtà, ovvero come il discorso presenti particolari idee che diventano dominanti o date per scontate» (Barker, 2014, p. 170), è stata utilizzata in diversi altri studi sociologici che hanno analizzato app per la salute (Lupton, Jutel, 2015; Maturo *et al.*, 2016; Maturo, Setiffi, 2016; Moretti, Morsello, 2017). Il metodo, quindi, si rivela particolarmente utile ai fini del presente studio in quanto

le app sono agenti comunicativi che impiegano immagini e discorsi accuratamente selezionati per rappresentare il proprio uso e la propria funzione. Analizzare le parole utilizzate nei titoli e nelle descrizioni delle app sugli store, insieme alle immagini impiegate [...] costituisce un modo per individuare le assunzioni implicite che le sostengono e le pretese di verità e di autorità su cui si fondano (Lupton, Jutel, 2015, p. 130).

Come osservano Maturo e Setiffi (2016), tuttavia, l’analisi del contenuto dei prodotti *web-based* può presentare limiti di riproducibilità e rappresentatività, pur conducendo talvolta a scoperte inattese. Altri possibili limiti deri-

¹ Il lavoro di categorizzazione e selezione delle app per numero di recensioni disponibili si è concluso nel mese di maggio 2025, è perciò possibile che successivamente si siano rese disponibili nuove app e che il numero di recensioni si sia modificato.

vano dalle sponsorizzazioni delle app sugli store, poiché gli sviluppatori possono acquistare servizi che ne aumentano la visibilità nei risultati di ricerca: per ridurre al minimo questa distorsione, si è scelto di estendere la ricerca alle prime 60 app per ciascuna parola chiave.

3. Risultati e discussione

Le 131 app risultate idonee per l'analisi sono state classificate sulla base dell'esame delle loro funzionalità e delle immagini di presentazione presenti nello store digitali. Non si è, pertanto, adottata la categorizzazione proposta dall'App Store, in quanto ritenuta fuorviante e talvolta riduttiva rispetto agli obiettivi dello studio. Laddove non fosse possibile comprendere chiaramente le funzionalità delle app, le stesse sono state scaricate e osservate al fine di collocarle nella categoria più appropriata. Si sono, inoltre, reperite informazioni su: gratuità o meno delle app, numero di recensioni e media delle valutazioni degli utenti. Solo 3 delle 131 app risultano a pagamento (con un costo compreso da 1,99 € a 2,99€), mentre tutte le altre sono completamente gratuite o offrono acquisti in-app, ossia acquisto di funzionalità aggiuntive o di abbonamenti. In ogni caso, le app gratuite possono essere utilizzate anche senza effettuare acquisti successivi. Durante il lavoro di categorizzazione, sono state individuate 14 categorie di app e, per ciascuna di esse, sono state selezionate le due app con il maggior numero di recensioni (Tab. 1).

La categoria “apprendimento” include app con funzioni di istruzione di base, come l'insegnamento di lettere, numeri, operazioni matematiche elementari o parole di uso comune. La categoria “braintraining” comprende app che propongono esercizi, spesso in forma ludica, con l'obiettivo di mantenere allenare le funzioni cognitive. La categoria “calcolo età biologica” include app la cui funzione principale, sebbene non esclusiva, consiste nel calcolare l'età biologica sulla base di parametri biologici e stili di vita inseriti dall'utente. La categoria “caregiving” comprende app rivolte ai *caregiver* delle persone anziane; essa risulta piuttosto eterogenea poiché include app con diverse funzionalità – dall'invio di allarmi in caso di emergenze, al monitoraggio dei parametri vitali, fino al networking tra le diverse persone che si occupano della cura dell'anziano – ma tutte progettate specificatamente per la figura del *caregiver*. La categoria “gaming” comprende applicazioni ludiche, prevalentemente giochi di carte e puzzle. Vi è poi una macrocategoria “salute” che è stata suddivisa sulla base della funzionalità prevalente: vi sono, infatti, app dedicate all'allenamento fisico, compreso lo yoga e l'alle-

namento dei muscoli facciali, app dedicate all'alimentazione, che propongono piani alimentari o ricette salutari, app dedicate alla salute mentale ed in particolare ad attività di meditazione, e app dedicate al tracciamento dei parametri biologici e fisiologici.

Tab. 1 – Suddivisione delle app per categoria e app selezionate per l'analisi.

<i>Categoria</i>	<i>N. app</i>	<i>Val. percentuali</i>	<i>App selezionate</i>	
Salute – allenamento	28	21%	Strive	Face Yoga
Gaming	18	14%	L'impiccato – In- dovina parole	Gioco solitario per anziani
Altro	16	12%	N.P.	N.P.
Salute – alimentazione	10	8%	Less	Gyroscope
Servizi	11	8%	T'accompagno	Rete di Argento
Salute – tracciamento para- metri biologici e fisiologici	9	7%	Zero	Death Clock
Braintraining	6	5%	Allenare il cer- vello	Ragionare allenare il cervello
Caregiving	7	5%	Curabit	WiMHome
Utility	6	5%	ALO call	Bigger keyboard
Calcolo età biologica	5	4%	Humanity AI	Superpowr
Apprendimento	4	3%	Impara i numeri dalle lettere	Impara frutta e ver- dura
Salute – meditazione	4	3%	Oak	Vitality +
Social network	4	3%	mySOLI	GioiApp
Salute – generico	3	2%	VORA	Longevity Club
<i>Totale</i>	<i>131</i>	<i>100%</i>		

Le app dedicate alla salute prive di una funzionalità prevalente sono state classificate con l'etichetta “salute – generico”: si tratta, infatti, di app che consentono un monitoraggio complessivo della propria salute, includendo funzionalità dedicate all'attività fisica, all'alimentazione, al tracciamento dell'umore etc. La categoria “servizi” raccoglie app eterogenee accomunate dalla finalità di offrire servizi specifici per le persone anziane: alcune di esse sono legate a contesti territoriali circoscritti, permettendo di visualizzare eventi o servizi disponibili nelle vicinanze dell'abitazione dell'anziano, mentre altre sono orientate all'assistenza domiciliare o favoriscono il contatto tra anziani e professionisti del settore socio-sanitario. La categoria “social network” include app progettate per favorire la socializzazione tra gli anziani. La categoria “utility” comprende app finalizzate a semplificare l'utilizzo dello smartphone da parte dell'anziano, ad esempio attraverso l'ingrandimento della tastiera, promemoria facilitati, trascrizione in tempo reale delle telefonate per persone con difficoltà uditive. Infine, nella categoria “altro” sono state inserite app destinate a utenti specifici, come soci di associazioni,

utenti di centri medici privati, operatori di cooperative che offrono servizi agli anziani, e utilizzatori di dispositivi medici connessi ad app dedicate. Poiché per tali applicazioni è necessario disporre di credenziali di accesso che ne limitano l'uso agli utenti autorizzati, solo per questa categoria non si è proceduto alla selezione delle due app da sottoporre all'analisi del contenuto.

Come illustrato nella Tab. 1, la categoria più rappresentata riguarda app dedicate alla salute fisica e mentale, in particolare al mantenimento della performance cognitiva e fisica (allenamento, braintraining, tracking dei parametri bio-fisiologici). Tali applicazioni veicolano una visione dell'invecchiamento come processo di declino da contrastare, dove l'anziano è chiamato a migliorarsi, rimanere attivo, monitorarsi, secondo una logica che richiama la retorica neoliberale della responsabilità individuale (Moreira *et al.*, 2020; Twigg, Martin, 2015). L'app Strive, ad esempio, ha un design che richiama il raggiungimento di obiettivi misurabili, attraverso grafici che mostrano con precisione i progressi dell'utente e frasi motivazionali come «le tue abitudini sono il tuo successo: monitora i progressi e costruisci abitudini durature, i piccoli passi portano a grandi risultati». L'app Face Yoga, invece, veicola l'interpretazione dei segni dell'invecchiamento come un problema da correggere o una condizione non desiderabile. Nella descrizione si legge: «Immagina la tua pelle più giovane e tonica, con le rughe ridotte. [...] sembri più giovane in soli 10 minuti al giorno. [...] Quali problemi si eliminano con Face Yoga? Rughe facciali, rughe profonde, pelle cadente [...]». L'app Death Clock, infine, promette di stimare l'aspettativa di vita e persino la presunta data di morte dell'utente, sulla base di parametri quali età, altezza, peso, abitudini alimentari e sportive, che risultano tuttavia completamente slegati dal contesto socioambientale di vita della persona.

Questa impostazione contribuisce a medicalizzare e quantificare la vecchiaia (Marshall, Katz, 2016), come mostrano anche le app dedicate al calcolo dell'età biologica, che propongono un invecchiamento idealmente reversibile o ritardabile, trasformando l'età in un parametro di efficienza e prestazione. Le due app selezionate per questa categoria presentano funzionalità analoghe: l'utente inserisce alcuni dati bio-fisiologici (l'app Humanity permette anche di inserire i risultati delle analisi del sangue) e, sulla base di tali informazioni, viene calcolata l'età biologica dell'utente alla quale è associato un punteggio numerico. Aggiornando quotidianamente l'app con i dettagli di ciò che si è mangiato, quanto movimento fisico si è fatto etc., l'utente “guadagna” o “perde” punti di conseguenza, secondo una logica di valutazione e miglioramento continuo: «Il nostro H Score premia ogni azione positiva che compi nel tuo percorso» (Humanity app). L'elemento della quantificazione

del sé risulta dunque centrale, affiancato da un design accattivante che richiama principi di performance e produttività e auto-ottimizzazione: «offriamo strumenti scientifici per monitorare la longevità, test dell'età biologica [...] punteggi di benessere e analisi esclusive sulle tue prestazioni e abitudini. Il nostro obiettivo è aiutarti a riscoprire la voglia di sentirti di nuovo vivo» (Superpowr app).

L'enfasi sull'autonomia e sulla competenza digitale come prerequisiti d'uso lascia nell'ombra la presenza di anziani con fragilità cognitive, motorie o socioeconomiche. I design delle app, infatti, raramente riflettono un'attenzione concreta ai principi di accessibilità. Ad eccezione delle applicazioni appartenenti alla categoria "utility", è comune riscontrare caratteri di piccole dimensioni, navigazione complessa e linguaggio tecnico o infantilizzante. Il linguaggio tecnico appare particolarmente marcato nelle app delle categorie "tracciamento parametri", "allenamento", "alimentazione", "calcolo età biologica" e "salute – generico". L'app Gyroscope, ad esempio, promette di fornire un report di salute completo a partire dall'inserimento di fotografie del cibo, dati sul monitoraggio del sonno e dell'umore, sull'esercizio fisico e sulla produttività quotidiana. La misurazione dettagliata dei diversi aspetti, come macro e micronutrienti, deficit calorico, glicemia, massa muscolare e fasi del sonno, introduce un linguaggio biomedico. Ciò riflette un modello implicito di utente "ideale" (Sayago, Blat, 2010), che difficilmente corrisponde alla varietà reale delle soggettività anziane.

Diversamente, un numero significativo di app classificate nella categoria "gaming", "apprendimento" e "braintraining" adotta contenuti ispirati a modelli educativi infantili, come giochi per apprendere lettere, numeri o forme, o semplici attività di memoria. L'app Impara i numeri dalle lettere illustra chiaramente questo approccio: «Potenzia le capacità cognitive [...], bambini e anziani possono esercitarsi con la logica, la memoria, il vocabolario divertendosi. L'app aiuta gli utenti a imparare l'alfabeto attraverso giochi educativi interattivi che incoraggiano lo sviluppo del linguaggio e l'acquisizione del vocabolario». Questa e le altre app delle categorie menzionate utilizzano spesso design grafici ultrasemplificati con emoji di animali e ambientazioni che richiamano la fattoria, presupponendo implicitamente difficoltà cognitive comuni a tutti gli anziani. Tale proposta contribuisce a una infantilizzazione simbolica dell'utente anziano (Neves, Vetere, 2019), trattato come soggetto fragile da "stimolare", piuttosto che come interlocutore maturo con competenze ed esperienze proprie. La concezione paternalistica che ne deriva rivela un'asimmetria nei rapporti tra chi progetta la tecnologia e chi la utilizza. Non è possibile infatti stabilire con certezza se gli anziani abbiano

partecipato alla progettazione delle app esaminate. Tuttavia, è plausibile supporre che siano esclusi da tali processi, fatta eccezione, probabilmente, per le app della categoria “servizi”, legate a contesti territoriali o progetti specifici. Ciò è abbastanza evidente per l’app “Rete di Argento”, che ha lo scopo di raccogliere iniziative e servizi rivolti agli anziani col fine di “incoraggiare il coinvolgimento della persona anziana autosufficiente over 65 nel territorio di Perugia”. In questo caso, anche il design della app, costruito con comandi intuitivi ed un linguaggio chiaro, permette un reale coinvolgimento attivo delle persone anziane. L’altra app della stessa categoria, denominata “T’accompagno”, è un servizio di mobilità sociale dedicato a bambini ed anziani. Anche in questo caso, tuttavia, si rileva una concezione infantilizzante, implicando una presunta incapacità dell’utente anziano di gestire autonomamente compiti anche elementari: «Il pagamento viene effettuato dal genitore (o dal figlio in caso di anziani) direttamente sull’app [...]».

Le app legate al caregiving spesso incorporano dispositivi di tracciamento passivo o attivo, promuovendo una sorveglianza normalizzata del corpo anziano (Twigg, Martin, 2015). L’app “Curabit”, ad esempio, consente il controllo remoto dell’anziano, tramite dispositivi indossabili come smartwatch che misurano i parametri fisiologici che possono essere controllati dal *care-giver* in qualsiasi momento. “WiMHome” permette invece il monitoraggio a distanza della casa attraverso sensori nell’ambiente domestico: «dimentica le tue preoccupazioni causate dall’impossibilità di conoscere quello che sta succedendo all’interno dell’ambiente domestico in cui vive la persona a te cara: con WiMHome potrai sapere cosa sta facendo in ogni istante, senza violare la sua privacy» (descrizione app). La raccolta e visualizzazione costante di dati (battito cardiaco, sonno, alimentazione, posizione) veicola l’idea che l’invecchiamento vada costantemente controllato, favorendo una visione biomedicalizzata e normativa dell’identità anziana. Anche in assenza di fini esplicitamente terapeutici, tali strumenti definiscono cosa significhi “invecchiare bene”, costruendo uno standard potenzialmente escludente.

In generale, le app analizzate tendono a proporre un modello normativo di “buon anziano”: attivo, autosufficiente, sano e motivato a migliorarsi, oppure un anziano da controllare costantemente o eccessivamente infantilizzato. Non trovano rappresentazione soggettività non conformi, come persone anziane che vivono esperienze di marginalità e non adesione ai canoni di produttività. In tal senso, la tecnologia non solo riflette ma contribuisce a costruire l’invecchiamento come oggetto culturale carico di aspettative prescrittive. La presenza di elementi riconducibili all’ageismo digitale emerge, quindi, in modo sottile ma pervasivo: le app, pur offrendo strumenti potenzialmente utili, si inscrivono in una narrativa in cui l’invecchiamento appare

come una condizione da monitorare, migliorare o rallentare. In questo senso, le tecnologie non si limitano a rispondere ai bisogni degli anziani, ma contribuiscono a costruirne culturalmente l'identità.

Conclusioni

Le app rivolte alla popolazione anziana costituiscono un terreno privilegiato per osservare come le tecnologie digitali non siano semplici strumenti funzionali, ma veri e propri dispositivi culturali che riflettono, riproducono e talvolta rinforzano narrazioni sociali dominanti sull'invecchiamento. I risultati dello studio mostrano come la maggior parte delle app analizzate incorpori una visione implicitamente normativa e ageista della vecchiaia, centrata su valori di performance, autonomia e responsabilità individuale. Le tecnologie digitali, lungi dall'essere neutre, partecipano attivamente alla costruzione dell'identità dell'anziano, proponendo modelli di "buon invecchiamento" che escludono le soggettività non conformi. L'ageismo digitale emerge dunque non solo nella scarsa attenzione a esigenze di accessibilità o nella rappresentazione stereotipata degli anziani, ma anche nell'adozione di un modello implicitamente biomedico e prestazionale dell'invecchiamento. Ciò rischia di veicolare un'idea della vecchiaia come deficit da correggere, piuttosto che come fase legittima e naturale dell'esistenza. La scarsa partecipazione che si nota da parte degli utenti ai processi di design contribuisce a consolidare tale visione, trasformando strumenti potenzialmente inclusivi in dispositivi di esclusione simbolica. Alla luce di quanto emerso, appare urgente promuovere un approccio critico, partecipativo e intersezionale alla progettazione tecnologica per la popolazione anziana. Un approccio che riconosca l'eterogeneità delle esperienze di invecchiamento e che rifiuti modelli univoci e prescrittivi. Solo in questo modo sarà possibile costruire ambienti digitali davvero inclusivi, capaci non solo di rispondere ai bisogni materiali degli anziani, ma anche di rappresentarne la complessità e il valore.

Bibliografia

Ayalon L., Chasteen A., Diehl M., Levy B.R., Neupert S.D., Rothermund K., Tesch-Römer C., Wahl H.W. (2021). Aging in Times of the COVID-19 Pandemic: Avoiding Ageism and Fostering Intergenerational Solidarity. *The Journals of Gerontology: Series B*, 76(2): e49-e52. DOI: 10.1093/geronb/gbaa051

- Ayalon L., Tesch-Römer C., eds. (2018). *Contemporary Perspectives on Ageism*. Springer International Publishing. DOI: 10.1007/978-3-319-73820-8
- Barbosa Neves B., Franz R., Judges R., Beermann C., Baecker R. (2019). Can Digital Technology Enhance Social Connectedness Among Older Adults? A Feasibility Study. *Journal of Applied Gerontology*, 38(1): 49-72. DOI: 10.1177/0733464817741369
- Barker K.K. (2014). Mindfulness meditation: Do-it-yourself medicalization of every moment. *Social Science & Medicine*, 106: 168-176. DOI: 10.1016/j.socscimed.2014.01.024
- Biggs S., Estes C., Phillipson C. (2003). *Social Theory, Social Policy and Ageing: Critical Perspectives*. Open University Press.
- Brinkhof L.P., Murre J.M.J., De Wit S., Krugers H. J., Ridderinkhof K.R. (2023). Changes in perceived ageism during the COVID-19 pandemic: Impact on quality of life and mental well-being among Dutch adults aged 55 and older. *Ageing & Mental Health*, 27(12): 2490-2498. DOI: 10.1080/13607863.2023.2205832
- Butler R.N. (1969). Age-Is: Another Form of Bigotry. *The Gerontologist*, 9(4 Part 1): 243-246. DOI: 10.1093/geront/9.4_Part_1.243
- Calasanti T.M., Slevin K.F. (2001). *Gender, social inequalities, and aging*. AltaMira Press.
- Caliandro A., Garavaglia E., Anselmi G. (2021). Studying ageism on social media. An exploration of ageing discourses related to Covid-19 in the Italian Twittersphere. *Rassegna Italiana Di Sociologia*, 2: 343-375. DOI: 10.1423/101848
- Caliandro A., Garavaglia E., Sturiale V., Di Leva, A. (2021). Older people and smartphone practices in everyday life: An inquire on digital sociality of italian older users. *The Communication Review*, 24(1): 47-78. DOI: 10.1080/10714421.2021.1904771
- Crenshaw K. (1991). Mapping the Margins: Intersectionality, Identity Politics, and Violence against Women of Color. *Stanford Law Review*, 43(6): 1241. DOI: 10.2307/1229039
- Dalmer N., Ellison K., Katz S., Marshall B. (2022). Ageing, embodiment and datafication: Dynamics of power in digital health and care technologies. *International Journal of Ageing and Later Life*, 15(2): 77-101. DOI: 10.3384/ijal.1652-8670.3499
- Fowley C. (2019). Writing Life and Death Online: "I'm Not Sure How Many More Days I'll Have on the Computer". *Life Writing*, 16(1): 115-126. DOI: 10.1080/14484528.2019.1521640
- Fraser S., Lagacé M., Bongué B., Ndeye N., Guyot J., Bechard L., Garcia L., Taler V., CCNA Social Inclusion and Stigma Working Group, Adam S., Beaulieu M., Bergeron C.D., Boudjemadi V., Desmette D., Donizzetti A.R., Éthier S., Garon S., Gillis M., Levasseur M., Lortie-Lussier M., Marier P., Robitaille A., Sawchuk K., Lafontaine C., Tougas F. (2020). Ageism and COVID-19: What does our society's response say about us? *Age and Ageing*, 49(5): 692-695. DOI: 10.1093/ageing/afaa097
- Goggin G. (2011). Ubiquitous apps: Politics of openness in global mobile cultures. *Digital Creativity*, 22(3): 148-159. DOI: 10.1080/14626268.2011.603733
- Gullette M.M. (2004). *Aged by Culture*. Chicago, Illinois: University of Chicago Press.
- Hargittai E. (2002). Second-Level Digital Divide: Differences in People's Online Skills. *First Monday*, 7(4). DOI: 10.5210/fm.v7i4.942

- Ivan L., Cutler S.J. (2021). Ageism and Technology: The Role of Internalized Stereotypes. *University of Toronto Quarterly*, 90(2): 127-139. DOI: 10.3138/utq.90.2.05
- Jarke J. (2021). *Co-creating Digital Public Services for an Ageing Society: Evidence for User-centric Design*. Cham: Springer International Publishing.
- Joyce K., Loe M. (2010). A sociological approach to ageing, technology and health. *Sociology of Health & Illness*, 32(2): 171-180. DOI: 10.1111/j.1467-9566.2009.01219.x
- Krippendorff K. (2004). *Content analysis: An introduction to its methodology*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Kwon J.H., Moore R. (2024). The Social Pandemic of Ageism: Exploring Ageism Toward Older Americans During COVID-19 Using Stereotype Embodiment Theory (SET). *European Journal of Geriatrics and Gerontology*, 6(3): 226-230. DOI: 10.4274/ejgg.galenos.2024.2024-8-6
- Lupton D. (2014). Apps as Artefacts: Towards a Critical Perspective on Mobile Health and Medical Apps. *Societies*, 4: 606-622. DOI: 10.3390/soc4040606
- Lupton D., Jutel A. (2015). "It's like having a physician in your pocket!" A critical analysis of self-diagnosis smartphone apps. *Social Science & Medicine*, 133: 128-135. DOI: 10.1016/j.socscimed.2015.04.004
- Manor S., Herscovici A. (2021). Digital ageism: A new kind of discrimination. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 3(5): 1084-1093. DOI: 10.1002/hbe2.299
- Marshall B.L., Katz S. (2016). How Old am I?: Digital Culture and Quantified Ageing. *Digital Culture & Society*, 2(1): 145-152. DOI: 10.14361/dcs-2016-0110
- Maturo A., Mori L., Moretti V. (2016). An Ambiguous Health Education: The Quantified Self and the Medicalization of the Mental Sphere. *Italian Journal of Sociology of Education*, 8(3): 248-268. DOI: 10.14658/pupj-ijse-2016-3-12
- Maturo A., Setiffi F. (2016). The gamification of risk: How health apps foster self-confidence and why this is not enough. *Health, Risk & Society*, 17(7-8): 477-494. DOI: 10.1080/13698575.2015.1136599
- Moreira T., Hansen A.A., Lassen A.J. (2020). From quantified to qualculated age: The health pragmatics of biological age measurement. *Sociology of Health & Illness*, 42(6): 1344-1358. DOI: 10.1111/1467-9566.13109
- Moretti V., Morsello B. (2017). Self-management and Type 1 Diabetes. How Technology Redefines Illness. *Tecnoscienza-Italian Journal of Science & Technology Studies*, 8(1): 51-71. DOI: 10.6092/issn.2038-3460/17345
- Neves B.B., Vetere F., eds. (2019). *Ageing and Digital Technology: Designing and Evaluating Emerging Technologies for Older Adults*. Singapore: Springer.
- Oleinik A., Popova I., Kirdina S., Shatalova T. (2014). On the choice of measures of reliability and validity in the content-analysis of texts. *Quality & Quantity*, 48(5): 2703-2718. DOI: 10.1007/s11135-013-9919-0
- Peine A., Neven L. (2019). From Intervention to Co-constitution: New Directions in Theorizing about Aging and Technology. *The Gerontologist*, 59(1): 15-21. DOI: 10.1093/geront/gny050
- Prensky M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5): 1-6. DOI: 10.1108/10748120110424816

- Quan-Haase A., Williams C., Kicevski M., Elueze I., Wellman B. (2018). Dividing the Grey Divide: Deconstructing Myths About Older Adults' Online Activities, Skills, and Attitudes. *American Behavioral Scientist*, 62(9): 1207-1228. DOI: 10.1177/0002764218777572
- Ribera-Casado J.M. (2024). Ageism revisited. *European Geriatric Medicine*, 15(2): 291-294. DOI: 10.1007/s41999-024-00963-6
- Rosales A., Fernández-Ardèvol M. (2020). Ageism in the era of digital platforms. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 26(5-6): 1074-1087. DOI: 10.1177/1354856520930905
- Rosales A., Fernández-Ardèvol M., Svensson, J. (2023). *Digital Ageism: How it Operates and Approaches to Tackling it*. Routledge.
- Sayago S., Blat J. (2010). Telling the story of older people e-mailing: An ethnographical study. *International Journal of Human – Computer Studies*, 68(1-2): 105-120. DOI: 10.1016/j.ijhcs.2009.10.004
- Sixsmith A., Gutman G., eds. (2013). *Technologies for Active Aging*. Boston, MA: Springer US.
- Soto-Perez-de-Celis E. (2020). Social media, ageism, and older adults during the COVID-19 pandemic. *EClinicalMedicine*, 29-30: 100634. DOI: 10.1016/j.eclinm.2020.100634
- Sutter A., Vaswani M., Denice P., Choi K.H., Bouchard J., Esses V.M. (2022). Ageism toward older adults during the COVID-19 pandemic: Intergenerational conflict and support. *Journal of Social Issues*, 78(4): 815-841. DOI: 10.1111/josi.12554
- Swift H.J., Chasteen A.L. (2021). Ageism in the time of COVID-19. *Group Processes & Intergroup Relations*, 24(2): 246-252. DOI: 10.1177/1368430220983452
- Twigg J., Martin W. (2015). The Challenge of Cultural Gerontology. *The Gerontologist*, 55(3): 353-359. DOI: 10.1093/geront/gnu061
- Urban M. (2021). Topographies of ageing. In: Peine A., Marshall B., Martin W., Neven L., eds., *Socio-gerontechnology. Interdisciplinary critical studies of ageing and technology*. London: Routledge.
- Van Dijk J.A. (2010). *The network society: Social aspects of new media*. London: Sage.
- van Leeuwen C., Jacobs A., Mariën I. (2023). Catching the Digital Train on Time: Older Adults, Continuity, and Digital Inclusion. *Social Inclusion*, 11(3). DOI: 10.17645/si.v11i3.6723
- Wanka A., Gallistl V. (2018). Doing Age in a Digitized World – A Material Praxeology of Aging With Technology. *Frontiers in Sociology*, 3: 6. DOI: 10.3389/fsoc.2018.00006
- Ward M., Kenny R.A. (2020). *Older adults' experience of ageism during the COVID-19 pandemic*. Dublin: The Irish Longitudinal Study on Ageing. DOI: 10.38018/TildaRb.2020-01
- Werner P., AboJabel H., Tur-Sinai A. (2022). Ageism towards older and younger people in the wake of the COVID-19 outbreak. *Maturitas*, 157: 1-6. DOI: 10.1016/j.maturitas.2021.11.002
- WHO (2021). *Global Report on Ageism*. World Health Organization. Testo disponibile al sito: <https://www.who.int/teams/social-determinants-of-health/demographic-change-and-healthy-ageing/combating-ageism/global-report-on-ageism> (01/12/2025).