

**АНКЕТА НОМИНАНТА
НАЦИОНАЛЬНОЙ ПРЕМИИ В ОБЛАСТИ МЕДИАБИЗНЕСА
«МЕДИА-МЕНЕДЖЕР РОССИИ»**

Дата проведения: 06 июля 2023 года, город Москва

ФИО:	Гончарова Юлия Валериевна
Название компании:	Благотворительный фонд спасения тяжелобольных детей «Линия жизни»
Должность:	Директор по связям с общественностью

**НОМИНАЦИИ ДЛЯ ВЫДВИЖЕНИЯ
ЗА УСТОЙЧИВОЕ РАЗВИТИЕ И СОЦИАЛЬНУЮ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ МЕДИАБИЗНЕСА/** За организацию и проведение собственных мероприятий в сфере социальной ответственности

**ДОСТИЖЕНИЕ НОМИНАНТА
за которое он выдвигается на Премию**

К какой области относится достижение, идея, способствовавшая развитию бизнеса

- менеджмент (управление) концепция
- технологии

ДОСТИЖЕНИЕ, ИДЕЯ:

За реализацию первого социально значимого благотворительного проекта в Метавселенной

РЕЗУЛЬТАТ:

Опишите результат (укажите финансовые или другие показатели).
Например, если выросли доходы, отразите их рост в цифрах. (1000 -1500 знаков)

Создание и реализация первого благотворительного проекта НКО в цифровом пространстве (Метавселенной Spatial).

Благотворительный фонд спасения тяжелобольных детей «Линия жизни» стал первым НКО, открывшим свое представительство в цифровом пространстве Метавселенной Spatial и реализовал первый благотворительный проект с использованием диджитал технологий дополненной реальности: кибер фандрайзинг по формуле [5_15] X5.

Механика проекта и смыслы.

В рамках проекта стримеры и геймеры, выступившие цифровыми волонтерами фонда «Линия жизни», собирали донаты фонду на высокотехнологичное медицинское оборудование для маленьких пациентов НИИ детской онкологии и гематологии НМИЦ им. Н.Н. Блохина (Онкоцентр на Каширке). Партнёр проекта - X5 Group - увеличил собранную цифровыми волонтерами сумму в 5 раз. Итогом первого благотворительного кибермарафона стал сбор в 10 миллионов рублей. А в Метавселенной фонда «Линия жизни» состоялась первая в истории встреча подопечных фонда с дарителями – участниками стримов, популярными блогерами и геймерами. Подопечные фонда – тяжелобольные дети, которые

проходят лечение в стерильных условиях и не могут в большинстве случаев встретиться лично со своими дарителями. Возможность встретиться в виртуальном пространстве стала уникальным событием и для детей, и для цифровых волонтеров проекта.

Проект [5_15] X5 – новаторский подход к фандрайзингу в цифровой среде. 5 – это закон «5П» президента «Линии жизни» Фаины Захаровой: помогать – правильно, просто, приятно и полезно, 15 – пятнадцать правил стримеров, а [5_15] – именно так обычно используют клан-теги игровые сообщества. X5 – вклад компании X5 Group в развитие диджитал благотворительности.

Марафон благотворительных стримов [5_15] X5 объединил геймеров и стримеров в социально значимом контексте: цифровая вселенная монетизировала «пиксели» добра в реальную помощь детям. Стриминг и игровая индустрия — это виртуальная реальность, ставшая площадкой для диджитал фандрайзинга, благодаря реализованному проекту в ней первому благотворительному проекту [5_15] X5.