

STRONGER
ROOTS

The Stronger Roots Program

Případová studie:
Centrum paliativní péče

| Nadace OSF

 NADÁCIA
OTVORENEJ
SPOLOČNOSTI

 NIOK
FOUNDATION

 glopolis

Centrum paliativní péče: Karetní hra o konci života jako netradiční nástroj pro rozšíření komunity příznivců

Centrum paliativní péče spustilo úspěšnou crowdfundingovou kampaň na vývoj a šíření konverzační karetní hry o konci života. Díky kreativnímu přístupu a pečlivě naplánované kampani se organizaci podařilo zvýšit povědomí o tomto obtížném tématu a přiblížit ho tak lidem. Protože hru hrají a sdílejí původní i noví příznivci organizace, poslání hry se tak dostává k více lidem.

Centrum paliativní péče (CPP) bylo založeno v roce 2014. Jedná se o českou neziskovou

organizaci, která se zaměřuje na zlepšování dostupnosti a kvality paliativní péče prostřednictvím vzdělávání, výzkumu a advokační činnosti. CPP nenabízí přímou péči o pacienty, ale snaží se napomáhat systémovým změnám a to tak, že poskytuje podporu poskytovatelům zdravotní a sociální péče i tvůrcům politických strategií, aby vytvářeli účinné formy pomoci pro pacienty v závěru jejich života.

ŘEKNI MI, JAK TO ZAČALO

V roce 2016 se ředitel organizace CPP Martin Loučka setkal s původní verzí hry na jedné americké konferenci, hru přivezl do Prahy a později k ní zakoupil licenci. Na hře se mu líbilo to, že uměla kreativně oslovovat nejen odborné publikum, ale i široké spektrum lidí a přiblížit jim tak citlivé téma umírání a paliativní péče.

Společně se zástupkyní ředitele Alexandrou Trochtovou a týmem CPP se rozhodli hru za pomoci programu Stronger Roots upravit pro české publikum. Tak začala cesta hry Řekni mi – konverzační karetní hry pro život a dobré umírání.

ŘEKNI MI O CROWDFUNDINGU

Aby bylo možné hru vyrobit a distribuovat, rozhodla se organizace CPP uspořádat na platformě HitHit crowdfundingovou kampaň zaměřenou na širokou veřejnost. Z dlouhodobých zkušeností tým věděl, že umírání a paliativní péče jsou citlivá témata a často vyvolávají strach nebo odmítání. Pomocí hry vytvořili jemný, ale nápaditý příběh, jehož prostřednictvím se podělili o svou vizi pomoci lidem otevřít důležitá životní témata a zlepšit komunikaci o přáních spojených s koncem života. Vytvořili webové stránky, propagační spoty a fotografie, které byly pak dále sdíleny na sociálních sítích. Nastavili finančně různorodé možnosti

dárcovství (od 150 do 75 000 Kč) a s tím spojené odměny. Ty zahrnovaly možnost zakoupit si hru, zapojit se do týmové hry, stát se partnerem programu, získat speciální propagační předměty atd. Průběžně také přidávali osm tematických podcastů a webinářů. Pro kampaň byly naplánovány tři potenciální milníky:

1

První milník: Výroba prvních 500 kusů.

Dosažení tohoto milníku bylo důležité nejen z hlediska fundraisingu, ale šlo také o potvrzení, že o hru s takovou tematikou je v České republice zájem. Kampaň odstartovala v květnu 2021 a požadovaná částka 125 000 Kč byla vybrána během prvních 48 hodin.

2

Druhý milník: Komunitní hraní

Organizace CPP chtěla hru dostat k co největšímu počtu lidí. Proto se rozhodli vyškolit 60 facilitátorů,

kteří by se učili jak lidi smysluplně a zábavně zapojovat do hry a kteří by také mohli hrát s většími skupinami lidí např. v knihovnách nebo kulturních centrech. Cílem bylo vytvořit prostor, kde by se hra pravidelně hrála, aby se k ní dostali i lidé, kteří by se jinak o hře, případně vůbec o CPP, nedozvěděli. Zájemci o pozici facilitátorů, většinou stávající příznivci, byli osloveni prostřednictvím webu a sociálních sítí a byli vybráni na základě svých koordinačních schopností a souladu s účelem hry a hodnotami CPP. Důležitá byla i lokalita, aby bylo možné pokrýt všech 14 krajů ČR. Koordinátoři CPP školili facilitátory o pravidlech, metodách, jak motivovat ostatní ke hře, anebo jak reagovat v obtížných situacích, např. když někdo pláče nebo chce s hrou skončit. Tým jim také pomohl s první komunitní hrou. V této fázi kampaně spustili webinář, který popisoval využití hry jak v zařízeních zdravotnických a sociálních služeb, tak i mimo ně. Ještě během vysílání webináře se podařilo vybrat potřebnou částku 300 000 Kč.

3

Třetí milník: Průvodce budoucí péčí

Organizace CPP chtěla vytvořit nástroj, který by do hry přidal

možnost reálně ovlivnit péči, které se člověku dostane na sklonku života. Jejich poslední výzva v kampani zněla: „*Chceme přispět k tomu, aby nezůstalo jen u hry, ale aby lidé mohli zaznamenat svá přání do dokumentu, který mohou předat svému lékaři, personálu pečovatelského domu nebo svým blízkým. Pokud vybereme 500 000 Kč, vytvoříme Průvodce budoucí péčí a návod, jak ho používat, který pak budeme distribuovat do zdravotnických a sociálních služeb.*“ Na konci kampaně (po 75 dnech) v červnu 2021 se vybralo 550 195 Kč (22 440 eur). Všechny průběžné milníky byly překročeny, celkem se vybralo 440 % původní částky. Většina darů pocházela od dárců, kteří přispěli poprvé, což svědčí o tom, že hra skutečně pomohla organizaci CPP prorazit ze své bubliny.

ŘEKNI MI, CO BUDE DÁL

Díky kampani se organizace CPP dostala ke zcela novým příznivcům, kteří přispěli ke sdílení vize hry. Organizace také využila svých stávajících příznivců, jakými byli například spříznění pracovníci v nemocnicích či hospicích nebo také účastníci kurzů pořádaných CPP, kteří si hru kupují a organizují její hraní na svých pracovištích. Pomohly také dobré vztahy s některými médii. Zároveň se tým potýkal s obtížemi spojenými s tématem paliativní péče se závěrem života, například když známý herní vydavatel odmítl hru

vydat nebo když ji někteří influenceři nechtěli sdílet, protože nechtěli být spojováni s tématem umírání. Celkově se CPP domnívá, že vytvoření hry a crowdfundingová kampaň byly skvělým krokem vpřed, kdy se hra ukázala být vynikajícím nástrojem pro šíření jejich vize a dosažení jejich zásadního poslání. *„Díky naší práci s hrou Řekni mi se nám podařilo upevnit vztahy s našimi příznivci, dát jim příležitost více se zapojit do naší činnosti a my jsme mohli mnohé z nich blíže poznat. Šíření povědomí o hře i o samotné organizaci CPP se stalo sněhovou koulí, která se pravděpodobně jednou zastaví, ale samotná nesmírně úspěšná kampaň je pro nás velkou motivací pokračovat.“*

CO JSME SE NAUČILI

- Postupné plánování jednotlivých milníků a schopnost dodržovat plán podle toho, jak je každého milníku dosaženo, umožnilo dosáhnout velkých, možná až nečekaných výsledků.
- Lidé jsou rádi součástí komunit a vytvoření role facilitátora tuto potřebu výborně naplňovalo. Když se tato role navíc propojila s crowdfundingem, posílily se oba tyto cíle, už tím, že jeden cíl posiloval druhý.
- Nalezení hravých nebo netradičních nástrojů, jako jsou karetní hry, může být dobrý způsob, jak převést obtížná nebo dokonce tabuizovaná témata na něco přitažlivějšího. Hraní oslovilo také nové zájemce, kteří by se jinak o tato témata nezajímali.





Použité citace jsou od Alexandry Trochtové, zástupkyně ředitele CPP, a z webové stránky CPP na crowdfundingové platformě Hithit.

Tato případová studie vznikla v rámci programu Stronger Roots.

Cílem programu Stronger Roots je zvýšit odolnost organizací občanské společnosti a jejich sítí, posílit jejich sociální kapitál a začlenit je do komunit a společností, v nichž působí. Realizují je Nadace Open Society Fund Praha, Nadace NIOK, Nadace Open Society Foundation Bratislava a Glopolis.

**STRONGER
ROOTS**