

// Пятилетняя дорожная карта развития видеоигровой индустрии

/* Наша измеримая индустриальная цель - через 5 лет 0,4-0,5% ВВП страны от производства и продажи видеоигр.

Ориентироваться предлагаем на опыт Кореи, Японии и Канады, где видеоигровая индустрия стала системообразующей и одной из крупнейших из технологических секторов экономики.

Всех, кто готов приложить усилия и вместе с нами вкладываться в развитие видеоигровой индустрии, приглашаем присоединиться к РВИ, дополнить "дорожную карту" или поддержать одну из задач или мероприятие */

версия от 21.02.2024

| № | Задача | Проект | Результат | время | Лидирует | Помогают |
|--|--------|--|---|--------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| Блок ключевых нормативных актов | | | | | | |
| 1 | | Разработка и утверждение концепции и дорожной карты развития видеоигровой идустрии в Российской Федерации от АСИ | Акт Правительства Российской Федерации | II квартал 2024 | АСИ | Все системные игроки |
| 2 | | Дорожная карта АПРИОРИ | Публикация дорожной карты | 2024 | АПРИОРИ | Учредители АПРИОРИ |
| 3 | | Утверждение Стратегии развития сферы видеоигровой разработки в Российской Федерации от АСИ | Акт Правительства Российской Федерации | II квартал 2024 | АСИ | Минцифры, Минэкономразвития |
| 4 | | Подготовка предложений по интеграции мероприятий дорожной карты по развитию индустрии видеоигровой разработки от АСИ в национальные проекты до 2030 года | Доклад в Правительство Российской Федерации | IV квартал 2024 г. | АСИ | Все системные игроки |
| 5 | | Введение отдельного ОКВЭД – 62.01.1 – Разработка видеоигр (Показатель: Внесены изменения в Общероссийский классификатор видов экономической деятельности ОК 029-2014 (КДЕС РЕД. 2) | Введение ОКВЭДа | 2024 | Департамент культуры Москвы | АКИ, Минцифры, РВИ, |

| | | | | | | |
|------------------------|---|--|--|-------------------|-------------------|------------------------------|
| 6 | | Выход закона «О развитии креативных (творческих) индустрий в Российской Федерации» | Принятие закона с окончательным закреплением за видеоигровой индустрией статуса креативной | 2024 | Минэкономразвития | АНО "Креативная экономика" |
| 7 | | Выход закона о введении в Российской Федерации возрастной маркировки видеоигр | Принятие закона, учитывающего возможные риски, связанные с ограничениями для разработчиков, а также направленного на решения задачи по информированию граждан о содержании видеоигр | 2024 | Минэкономразвития | Все системные игроки |
| Блок технологий | | | | | | |
| 8 | Развитие отечественных локальных решений (новых и импортозамещающих) | Исполнение поручения Пр-1593 п. 1 «в»: Правительству РФ при участии АСИ рассмотреть вопрос об оказании мер финансовой поддержки отечественным разработчикам приоритетных программных продуктов, используемых в производственном цикле киноиндустрии <i>Примечание: АСИ предлагает в распространить данное поручение на смежные индустрии включая, индустрию видеоигр и анимации</i> | Перечень мер поддержки и объем финансирования, утвержденные Правительством РФ | 15 мая 2024 года | АСИ | Профильные ассоциации, РФРИТ |
| 9 | | Поддержка проектов разработчиков, создающих или дорабатывающих технологии для видеоигровой индустрии, ее локализации и импортозамещения. | Поддержка 2-3 проектов разработчиков технологий импортозамещения во всех существующих институциях поддержки бизнеса и технологий (Сколково, РФРИТ, ИРИ, ФСИ, ФПИ, ПФКИ и др., имеющих опыт и желание поддержки отечественной разработки) | 2024-2028 | Минцифры | Профильные ассоциации, РФРИТ |
| 10 | | Появление движка Nau Engine | Разработка и запуск движка на базе openсорсного Dagor Engine | 2024-2028 | VK | АПРИОРИ |
| 11 | | Появление других движков | Появление 2 других движков, помимо движка от VK и Unigine | 2024-2026 | Минцифры | РВИ |
| 12 | | Исполнение поручения Пр-1593 п. 6 «з» - Правительству РФ совместно с АСИ принять меры по включению отечественных компьютерных игр, созданных с использованием российского программного обеспечения, в единый реестр российских программ для электронных вычислительных машин и баз данных (срок – 15 июля 2024 г.) | Увеличение доли видеоигр в Реестре | 15 июля 2024 года | Минцифры | РВИ, АПРИОРИ, АСИ, РФРИТ |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|-----------|-------------------------|-----|
| 13 | | Включение в "Реестр отечественного ПО" других разработанных в России движков и инструментов разработки, помимо уже в него входящих | Включение 2-3 видеоигровых комплексов инструментов для разработки видеоигр ("движков"), универсальных и специализированных, а также отдельных решений, упрощающих и сокращающих сроки разработки видеоигр. | 2024-2028 | Минцифры | РВИ |
| 14 | | Включение в "Реестр отечественного ПО" видеоигровых проектов с целью облегчения налогового бремени (снижение НДС) | Около 10 в год | 2024-2028 | Минцифры | РВИ |
| 15 | | Создание реестра видеоигровых компаний России для удобства статистики и упрощения доступа ко льготам | Появление реестра, прозрачного и понятного механизма включения туда компаний и списка льгот, которые даёт нахождение в этом реестре | 2025 | РВИ | АКИ |
| 16 | | Развитие платформы браузерных видеоигр AG.RU мидкорных и хардкорных жанров | Запуск (выход из софлонча) и органический рост платформы с отечественными играми и разработчиками из других стран | 2024-2028 | AG.RU | РВИ |
| 17 | | Создание альтернативной платформы для продажи игр отечественными и зарубежными разработчиками | Появление российского аналога itch.io для формирования каталога отечественных игр на разных стадиях производства и проведения конкурсов, обмена опытом и ресурсами. | 2024 | IndieGO | РВИ |
| 18 | | Появление отечественных консолей для дополнительной дистрибуции отечественных игр на отечественных платформах и операционных системах | Появление хотя бы одной полноценной отечественной консоли | 2026-2027 | Необходим лидер проекта | РВИ |
| Блок системных инструментов поддержки | | | | | | |
| 19 | Проведение исследований видеоигровой индустрии в России | Проведение ежегодного социологического исследования об отношении к видеоиграм в обществе. В продолжение исследования Гейминг в России 2022 (РВИ x НАФИ) — https://forgamedev.notion.site/2022-fdd2fa19e9874a65a62c9510759ef281?pvs=4 | Проведение 2-3 исследований на тему отношения российского общества к видеоиграм. Увеличение масштабов исследования и количества респондентов. Результаты опубликованы. | 2024-2026 | РВИ | |

| | | | | | | |
|----|--|---|--|-----------|-------------------------|-----|
| 20 | | Проведение ежегодного исследования мировых практик государственных мер поддержки геймдева и видеоигровой индустрии | Проведение исследований на тему мировых практик поддержки индустрии и возможностей их применения в России. В том числе в части нормативно-правового регулирования | 2024-2028 | РВИ | |
| 21 | | Проведение ежегодного исследования перспективных рынков для российских разработчиков (с точки зрения поиска инвестиций, совместной разработки и классической дистрибуции) | Проведение 2-3 исследований на тему мировых практик поддержки геймдева и возможностей их применения в России | 2024-2028 | РВИ | |
| 22 | | Проведение ежегодного исследования отечественного видеоигрового рынка и наблюдение за его изменениями | Публикация обновлений в " Живой доклад о развитии видеоигровой индустрии ", начатый в 2022 году — https://forgamedev.notion.site/9e7428b421a24b63bec939e48dd36a2e?pvs=4 | 2024-2028 | РВИ | |
| 23 | Создание системных инструментов поддержки | Запуск акселератора IndieGO | Провести через акселератор не менее 60 команд за год. Обеспечить релиз как минимум 5 инди-игр в 2024 году. | 2024-2028 | IndieGO | АКИ |
| 24 | | Появление фонда, инвестирующего в студии и проекты на российском рынке | Запуск минимум одного фонда с разным профилем и инвесторами. Поддержка минимум 10 проектов за 2024 год | 2024-2028 | РВИ | |
| 25 | | Появление публишеров для выхода проектов, финансирующих игровые проекты | Появление минимум одного публишера и вывод через него не менее 2-3 крупных проектов на иностранные рынки в год | 2024 | РВИ | |
| 26 | | Восстановление отношений с фондами и акселераторами с российскими корнями для вовлечения их в развитие и финансирование начинающих студий | 2-3 институции в год | 2024 | РВИ | |

| | | | | | | |
|----|--|---|---|-----------|----------------------------|-----|
| 27 | | Появление региональных геймдев-хабов (кластеров). Подразумевается создание мест, где централизованно на льготных условиях будут располагаться офисы видеоигровых компаний, а также компаний, участвующих в процессе производства видеоигр (художники, звуковики). | Создание не менее 5 видеоигровых хабов (кластеров) в регионах России, имеющих для этого потенциал | 2024-2028 | Региональные Правительства | РВИ |
| 28 | | Создание службы «одного окна», медиация и консультация для отечественных разработчиков по имеющимся мерам поддержки IT-отрасли и другим мерам поддержки с их маршрутизацией в ручном режиме. | Не менее 20 отработанных запросов на поддержку. Включая письма поддержки и помощь в подготовке документов | 2024-2028 | РВИ | |
| 29 | | Грантовые программы для начинающих студий с упрощенной процедурой подачи заявок (как Epic Mega Grant или Unreal Dev Contest). Необходимо понимание грантодателей, что из 10 проектов выстрелит максимум 1 и средства вкладываются в первую очередь в получение опыта инди-разработчиками. | Поддержка не менее 50 проектов в год | 2024-2028 | Необходим лидер проекта | РВИ |
| 30 | | Субсидирование или льготные кредиты для устойчивых студий на реализацию новых проектов | Выдача субсидий видеоигровым компаниям, которые берут на работу молодых специалистов | 2024-2028 | Банки | РВИ |
| 31 | | Поддержка в продвижении игр от отечественных разработчиков в российских социальных сетях ВК, Одноклассники и др | Создание механизма системной поддержки | 2024-2028 | Необходим лидер проекта | РВИ |
| 32 | | Поддержка в продвижении игр от отечественных разработчиков в российских поисковых сервисах Яндекс | Создание механизма системной поддержки | 2024-2028 | Необходим лидер проекта | РВИ |

| | | | | | | |
|----|--|---|--|-----------|---------------------|----------------------|
| 33 | | Включение экспертов от видеоигровой индустрии в конкурсные комиссии и консультативно-совещательные органы России в части цифры, культуры и креативных индустрий | Включение 1-2 представителей индустрии в каждый консультативный орган для представления интересов индустрии и разработчиков. | 2024-2028 | РВИ | |
| 34 | | Увеличение объемов инвестиций в отечественные видеоигры со стороны крупных компаний и фондов | Появление, а затем рост объемов инвестиций в российский геймдев | 2024-2028 | Крупные компании | РВИ |
| 35 | | Разработка постоянных мер поддержки (взамен временных: ИТ-аккредитация и реестр ПО) для видеоигровой разработки | Разработка НПА и апробирование системы постоянных мер поддержки | 2025 | Минцифы | РВИ |
| 36 | Создание положительного образа видеоигровой индустрии | Информационная кампания по формированию положительного образа видеоигровой индустрии в обществе (для роста видеоигровой аудитории в России и положительного имиджа разработчиков) | Проведение информационной кампании с участием федеральных СМИ, направленной на формирование положительного образа видеоигровой индустрии | 2024-2028 | Медиа | Все системные игроки |
| 37 | | Проведение ежегодного народного голосования в "Зале славы" отечественной видеоигровой индустрии | Расширение "Зала славы" на 3 игры и 3 личности. Возможно появление объектов, посвященных играм и людям Зала Славы в реальной городской среде, парках, домах, где люди жили или работали. | 2024-2028 | РВИ | Все системные игроки |
| 38 | | Участие представителей видеоигровой индустрии в качестве заказчиков в конкурсе решений по созданию дизайн-концепции современной сувенирной продукции (мерча) Креатон "Дизайн-цех" | Участие не менее одного представителя видеоигровой индустрии в год | 2024-2028 | АКИ | РВИ |

| | | | | | | |
|----|--|---|---|-----------|----------------------|-----------------------------------|
| 39 | | Проведение рекламных кампаний (маркетинговых акций) с целью поддержки конкретных игр от студий, работающих в России | 2-3 информационные кампании в год | 2024-2028 | Медиа | РВИ |
| 40 | | Появление " Добровольной позитивной маркировки игр " для использования в дополнительном продвижении | На основе идеи о позитивной маркировке, возникшей на одном из совещаний в Минэке, создать такую позитивную маркировку и присоединить к ней платформы и магазины дистрибуции | 2024 | РВИ | Платформы и профильные ассоциации |
| 41 | | Появление игр от российских разработчиков на отечественных операционных системах и устройствах (ПК и мобильных) | Не менее 10 игр в год на платформах Аврора, Роса, Астра и др. | 2024-2028 | Разработчики ОС | РВИ |
| 42 | | Совместные спецпроекты с проектом Игромания по продвижению отечественных игр в России; исследование и реализация других возможных совместных инициатив | 3-5 спецпроектов в год совместно с Игроманией https://www.igromania.ru/ | 2024-2028 | Игромания | РВИ |
| 43 | | Появление отечественных игр на киберспортивных соревнованиях наравне с традиционными дисциплинами (видами программ). Пример: Индонезия, где соотношение иностранных и собственных (или совместно разработанных) игр 1 к 1. | Через 5 лет от 5 игр среди популярных в России игр на киберспортивных событиях | 2024-2028 | ФКС России | РВИ, Леста, 1С GS |
| 44 | | Появление интерактивных дисциплин в популярных видах спорта (по примеру CarX в автоспорте) | | | Спортивные федерации | РВИ |
| 45 | | Участие в неигровых событиях (форумы, фестивали и тд). Участие экспертов игровой индустрии в качестве спикеров, модераторов на крупных непрофильных событиях (Российская креативная неделя и региональные креативные недели, ПМЭФ, ВЭФ, Московский предпринимательский Форум, международное мероприятие АСИ и др.) | Не менее 1-2 экспертов от видеоигровой индустрии на каждом большом публичном мероприятии | 2024-2028 | РВИ | |

| | | | | | | |
|----|---------------------------|--|---|-----------|-------------------------|-----------------------|
| 46 | | Выпуск книг, посвященных видеоиграм, для широкой аудитории. В том числе художественной литературы | Не менее 5 книг, посвященных видеоигровой тематике https://bombora.ru/books/genre/igry/ | 2024-2028 | Бомбора | РВИ |
| 47 | | Съёмки фильмов, посвященных видеоиграм, а также интеграции отечественных видеоигр в фильмы и сериалы (например, показать как главный положительный герой между совершением подвигов в Мир Танков играет) | Не менее 3 проектов в год | 2024-2028 | Необходим лидер проекта | |
| 48 | | Разработка качественного видеоконтента в формате игровой журналистики (создание фильмов/видеосюжетов об играх и геймджемах) | Не менее 3 проектов в год | 2024-2028 | Необходим лидер проекта | РВИ |
| 49 | | Проведение ежегодной публичной встречи Президента с разработчиками видеоигр и представителями профильных ассоциаций — https://t.me/forgamedevru/50 | Минимум 1 встреча в год | 2024-2028 | | Профильные ассоциации |
| 50 | | Выпуск коллекционных и подарочных изданий легендарных отечественных видеоигр | 1-2 новые игры в год издательством VG Limited https://vg-limited.com | 2024-2028 | VG Limited | РВИ |
| 51 | Проведение эвентов | Организация крупной B2B конференции для встреч инди-разработчиков с издателями и инвесторами, потенциальных сотрудников — с работодателями, для создания команд. Фокус внимания в таких эвентах необходим на обычных разработчиков и предоставление им возможностей для развития бизнеса | Организация минимум одного мероприятия, способного заменить ушедших из России WN, DevGamm и подобных | 2024-2028 | Необходим лидер проекта | Профильные ассоциации |
| 52 | | Интеграция мероприятий видеоигровой индустрии в городской фестиваль Москва Фест | Проведено 1 мероприятие в год | 2024-2028 | АКИ | |
| 53 | | Организация специализированной выставки индустрии видеоигр – MOSCOW GAME EXPO | Проведено 1 мероприятие в год | 2026 | АКИ | РВИ |

| | | | | | | |
|---|--|--|--|-----------------|---|-----------------------|
| 54 | | Проведение российской видеоигровой премии для сегодняшних звезд видеоигровой индустрии Russian Game Awards | Организация ежегодного мероприятия по награждению людей и компаний, внесших особый вклад в развитие индустрии | 2024-2028 | РВИ | |
| 55 | | Организация ежегодного крупного эвента для пользователей с целью популяризации отечественных видеоигр и развития видеоигровой культуры | Организация ежегодного мероприятия федерального масштаба, способного заменить "Игромир" | 2024-2028 | Необходим лидер проекта | |
| 56 | | Ежегодная международная офлайн-встреча и конференция для всех участников рынка компьютерных клубов и киберарен - LANGAME Conference | Организация конференции для обмена опытом и оценки рынка. https://langame.ru/conference2024 | 2024-2028 | LANGAME | РВИ |
| 57 | | Интеграция отечественных видеоигр в "Игры будущего" | Переход на отечественные видеоигры | 2024-2028 | Всероссийская Федерация Фиджитал Спорта | РВИ |
| 58 | | Проведение хакатонов, геймджемов и других соревнований с призовым фондом для отечественных разработчиков видеоигр | 2-3 в год | 2024-2028 | Необходим лидер проекта | Профильные ассоциации |
| Блок выхода на новые рынки (экспорт) | | | | | | |
| 59 | Инвестиции и паблишинг на рынках доступных для сотрудничества стран | <p>Формулирование и утверждение стратегии экспорта видеоигр на рынки дружественных стран в рамках стратегии развития индустрии видеоигровой разработки от АСИ.</p> <p>Объединений усилий по продвижению на иностранные рынки продукции таких индустрий, как видеоигры, анимация, кино, компьютерная графика и музыка в целях расширения возможностей экспорта продукции креативных индустрий В зарубежных странах (так, например, в Китае) ведущие компании таких индустрий объединяют в себе перечисленные направления (сруктурирование работы ассоциациям)</p> | | II квартал 2024 | АСИ | Профильные ассоциации |

| | | | | | | |
|----|--|---|---|-----------|---|------------------------------|
| 60 | | Запуск системы поиска, привлечения и поддержки лучших кадров индустрии видеоигр и анимации из стран ближнего и дальнего зарубежья | Разработана и запущена программа поиска, привлечения и поддержки кадров для видеоигровой индустрии из-за рубежа | 2024-2028 | АКИ | |
| 61 | | Исполнение поручения Пр-1593 п. 7: Правительству РФ совместно с АО "Российский экспортный центр", АСИ подготовить и представить предложения по продвижению на иностранные рынки, в том числе в страны БРИКС, отечественных видеоигр и применяемого в них российского программного обеспечения | Подготовка предложений | 2024 год | АСИ | РЭЦ, Минцифры, Минкульт, РВИ |
| 62 | | Помощь в локализации продуктов для распространения на открытые рынки (Юго-Восточная Азия, Ближний Восток, LATAM): содействие в переводе на язык потенциального потребителя, культурной интеграции контента и дистрибуции. | Вывод до 10 видеоигр от российских студий ежегодно | 2024-2028 | Необходим лидер проекта | Торгпредства |
| 63 | | Организация бизнес-миссий для знакомства с рынками доступных для сотрудничества стран, участие в бизнес-миссиях Российского экспортного центра, Московского экспортного центра, Агентства стратегических инициатив и др | 2-3 бизнес-миссии в год | 2024-2028 | АСИ, АКИ, РЭЦ, МЭЦ, Торгпредства (каждый в своей части) | |
| 64 | | Участие российских разработчиков в видеоигровых выставках в доступных для сотрудничества странах | 2-3 выставки в год | 2024-2028 | АСИ, АКИ, РЭЦ, МЭЦ, Торгпредства (каждый в своей части) | |
| 65 | | Формирование мер поддержки российских платформ облачного гейминга в части продвижения и финансирования развития сервиса на приоритетных зарубежных рынках для расширения географии и увеличения пользовательской базы российского контента. | Формирование комплекса мер и ответственных за выполнение | 2024 | Loudplay | РВИ |
| 66 | | Презентации проектов гостям (делегациям) из других стран | 2-3 встречи в год | 2024-2028 | АСИ, АКИ, РЭЦ, МЭЦ, Торгпредства (каждый в своей части) | |

| | | | | | | |
|---|---------------------------------------|---|--|-----------|---|----------------------|
| 67 | | Инициировать работу с зарубежными органами власти в части преодоления установленных барьеров как для экспорта российской продукции, а именно, снижение лицензионных ограничений, так и для создания совместных предприятий и продуктов, адаптации отдельных категорий продукции к особенностям рынка (например, образовательные игры), продолжить работу в части выделения квот для российских проектов в рамках ускоренной схемы лицензирования в странах БРИКС и др. В первую очередь — в Китае | Снятие имеющихся барьеров для российских разработчиков и централизованное продвижение до 10 проектов в год | 2024-2028 | Минцифры, Минкульт, Минэкономразвития | АСИ, РВИ |
| 68 | | Появление Экспортного акселератора АСИ и участие российских разработчиков в Экспортном Акселераторе АСИ | Прохождение акселерационной программы до 30 компаниями | 2024 | АСИ | Все системные игроки |
| Блок образования и подготовки кадров | | | | | | |
| 69 | В системе высшего образования | Открытие игровых направлений в вузах и ссузах России для вовлечения в разработку игры студентов инженерных и творческих профессий | Создание направлений не менее чем в 5 вузах | 2024-2028 | Минобрнауки, Минпросвещения | |
| 70 | | Появление отдельного образовательного учреждения, специализирующегося на видеоигровой индустрии | Открытие одного специализированного учебного заведения как центра компетенций по решению проблем подготовки кадров для отечественной индустрии | 2024-2028 | Минобрнауки | |
| 71 | | Появление образовательной программы для специалистов уровня "мидл" и "сеньор" (повышение квалификации для опытных сотрудников и руководителей студий) в формате двухнедельного интенсива с выездом в другую страну, знакомством с особенностями местной разработки и привлечением иностранных преподавателей. | От 20 человек в год, прошедших курсы | 2024-2028 | РВИ | |
| 72 | В системе среднего образования | Обучение школьников видеоигровым специальностям и вовлечение в командную работу по разработке видеоигр | Обучение не менее 1000 школьников | 2024-2028 | Минпросвещения | |

| | | | | | | |
|----|---------------|---|--|-----------|----------------------------|--------------------------------|
| 73 | | Включение в школьные программы по информатике обзорного курса по профессиям в видеоигровой индустрии | Скорректированная школьная программа по информатике, рекомендованная для всех школ | 2024-2028 | Минпросвещения | |
| 74 | Другое | Создание акселераторов инди-команд в регионах, где уже есть несколько успешных студий | Минимум 1 акселератор (например, в Москве). Не менее 30 компаний-резидентов и 30 продуктов | 2024-2028 | Региональные Правительства | РВИ |
| 75 | | Совместные инициативы с проектом «Берлога» - проект Агентства стратегических инициатив, Платформы НТИ и Кружкового движения НТИ по массовому вовлечению детей в технологическое образование через мобильные игры. | 3-5 совместных проектов в год | 2024-2028 | АСИ | IndieGO |
| 76 | | Обучение представителей видеоигровой индустрии основам работы с результатами интеллектуальной собственности в рамках проекта Креатус.онлайн | Обучено не менее 20 представителей видеоигровой индустрии в год | 2024-2028 | АКИ | |
| 77 | | Выпуск учебников, совместно с издательством "Бомбора" | Не менее 5 книг по ИТ и разработке издательством Бомбора https://bomбора.ru/books/genre/igry/ | 2024-2028 | Бомбора | РВИ |
| 78 | | Компенсация расходов на организацию стажировок для видеоигровых компаний. Существует проблема, когда компания вкладывается в обучение сотрудника, а сотрудник после уходит в другую компанию. Это делает невыгодным организацию процесса обучения. Компенсация расходов призвана решить эту проблему. | Создание понятного и прозрачного механизма компенсаций | 2024-2028 | Необходим лидер проекта | Российские видеоигровые студии |
| 79 | | Поддержка мероприятий инди-комьюнити в регионах | Поддержка региональных фестивалей, премий, конференций и митапов (не менее 5 ежегодно) | 2024-2028 | Региональные Правительства | IndieGO |
| 80 | | Поддержка региональных фестивалей (Москва, Новосибирск, Калининград, Якутия) | Прведение не менее 4 региональных фестивалей в год | 2024-2028 | Региональные Правительства | РВИ |
| 81 | | Появление образовательных игр от отечественных разработчиков в электронных методических справочниках, LMS и "электронной школе" | 2-3 игры в год | 2024-2028 | Минпросвещения | |

| | | | | | |
|----|---|---|-----------|-----------------------------|--------------------------------|
| 82 | Появление рейтинга и независимой оценки образовательных программ, связанных с видеоигровой индустрией | Создание системы независимой оценки и регулярного обновления реестра | 2024-2028 | Минобрнауки, Минпросвещения | Профильные ассоциации |
| 83 | Проведение Всероссийского конкурса "Начни игру" для профессиональной ориентации начинающих разработчиков в области создания игр | Ежегодное проведение и развитие РСВ https://startgame.rsv.ru | 2024-2028 | РСВ | Российские видеоигровые студии |

РВИ сегодня — это выросший в первую и крупнейшую индустриальную ассоциацию клуб предпринимателей и экспертов. В большей части - представителей разработчиков, в том числе настольных игр, но также и небольших публичеров, стримеров, юристов, даже компьютерных клубов и производителей видеоигровой периферии и оборудования.

Наше объединение негосударственное и некоммерческое. Учредители — частные лица: эксперты и известные люди в индустрии, которые сейчас финансируют работу команды организации, а также исследования, события и командировки. Учредители в АНО (сейчас 10 человек) не распределяют прибыль, но формируют бюджет и контролируют расходы, назначают директора. Открыта возможность включения в учредители новых участников, готовых также софинансировать работу РВИ.

Мы зарегистрировали юрлицо в России (Ноябрь 2022) и надеемся, что в итоге оно будет объединять людей по всему миру, независимо от их гражданства и политических взглядов. Индустрия международная — мы это ценим.

Ключевой принцип объединения — мы союз людей, профессионалов и экспертов в своём деле, а не организаций. Места работы, названия компаний и студий, владельцы и учредители меняются, а люди и наш опыт, экспертиза, отношения накапливаются и остаются с каждым из нас на всю жизнь. Поэтому мы этим дорожим.