

# // 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 мероприятия \*/

версия от 25.12.2023

- выделено (серым) то, что наиболее нуждается в доп.ресурсах

№	Задача	Мероприятие	KPI	Срок
<b>Блок технологий</b>				
1	<b>Развитие отечественных локальных решений (новых и импортозамещающих)</b>	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
2		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
3		Включение в "Реестр отечественного ПО" видеоигровых проектов с целью облегчения налогового бремени (снижение НДС)	Около 10 в год	2024-2028
4		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
5		Развитие платформы браузерных видеоигр <b>AG.RU</b> мидкорных и хардкорных жанров	Запуск (выход из софлонча) и органический рост платформы с отечественными играми и разработчиками из других стран	2024-2028
6		Создание альтернативной платформы для продажи игр отечественными и зарубежными разработчиками	Появление российского аналога <a href="https://itch.io">itch.io</a> для формирования каталога отечественных игр на разных стадиях производства и проведения конкурсов, обмена опытом и ресурсами.	2024
7		Появление отечественных консолей для дополнительной дистрибуции отечественных игр на отечественных платформах и операционных системах	Появление хотя бы одной полноценной отечественной консоли	2026-2027
<b>Блок системных инструментов поддержки</b>				
8	<b>Проведение исследований видеоигровой индустрии в России</b>	Проведение ежегодного социологического исследования об отношении к видеоиграм в обществе. В продолжение исследования <b>Гейминг в России 2022</b> (РВИ x НАФИ) — <a href="https://forgamedev.notion.site/2022-fdd2fa19e9874a65a62c9510759ef281?pvs=4">https://forgamedev.notion.site/2022-fdd2fa19e9874a65a62c9510759ef281?pvs=4</a>	Проведение 2-3 исследований на тему отношения российского общества к видеоиграм. Увеличение масштабов исследования и количества респондентов. Результаты опубликованы.	2024-2026
9		Проведение ежегодного исследования мировых практик государственных мер поддержки геймдева и видеоигровой индустрии	Обеспечено проведение исследований на тему мировых практик поддержки индустрии и возможностей их применения в России. В том числе в части нормативно-правового регулирования	2024-2028
10		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
11		Проведение ежегодного исследования отечественного видеоигрового рынка и наблюдение за его изменениями	Публикация обновлений в " <b>Живой доклад о развитии видеоигровой индустрии</b> ", начатый в 2022 году — <a href="https://forgamedev.notion.site/9e7428b421a24b63bec939e48dd36a2e?pvs=4">https://forgamedev.notion.site/9e7428b421a24b63bec939e48dd36a2e?pvs=4</a>	2024-2028
12	<b>Создание системных инструментов поддержки</b>	Запуск акселератора IndieGO	Провести через акселератор не менее 60 команд за год. Обеспечить релиз как минимум 5 инди-игр в 2024 году.	2024-2028
13		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
14		Появление паблишеров для выхода проектов, софинансирующих игровые проекты	Появление минимум одного паблишера и вывод через него не менее 2-3 крупных проектов на иностранные рынки в год	2024
15		Восстановление отношений с фондами и акселераторами с российскими корнями для вовлечения их в развитие и финансирование начинающих студий	2-3 институции в год	2024
16		Появление региональных геймдев-хабов (кластеров). Подразумевается созданием 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

# // 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 мероприятия \*/

версия от 25.12.2023

- выделено (серым) то, что наиболее нуждается в доп.ресурсах

№	Задача	Мероприятие	KPI	Срок
17		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
18		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
19		Субсидирование или льготные кредиты для устойчивых студий на реализацию новых проектов	Выдача субсидий видеоигровым компаниям, которые берут на работу молодых специалистов	2024-2028
20		Поддержка в продвижении игр от отечественных разработчиков в российских социальных сетях ВК, Одноклассники и др	Создание механизма системной поддержки	2024-2028
21		Поддержка в продвижении игр от отечественных разработчиков в российских поисковых сервисах Яндекс	Создание механизма системной поддержки	2024-2028
22		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
23		Увеличение объемов инвестиций в отечественные видеоигры со стороны крупных компаний и фондов	Появление, а затем рост объемов инвестиций в российский геймдев	2024-2028
24		Разработка постоянных мер поддержки (взамен временных: ИТ-аккредитация и реестр ПО) для видеоигровой разработки	Разработка НПА и апробирование системы постоянных мер поддержки	2025
25	<b>Создание положительного образа видеоигровой индустрии</b>	Информационная кампания по формированию положительного образа видеоигровой индустрии в обществе (для роста игровой аудитории в России и положительного имиджа разработчиков)	Проведение информационной кампании с участием федеральных СМИ, направленной на формирование положительного образа видеоигровой индустрии	2024-2028
26		Проведение ежегодного народного голосования в <b>"Зале славы" отечественной видеоигровой индустрии</b>	Расширение "Зала славы видеоигровой индустрии" 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
27		Проведение рекламных кампаний (маркетинговых акций) с целью поддержки конкретных игр от студий, работающих в России	2-3 информационные кампании в год	2024-2028
28		Появление <b>"Добровольной позитивной маркировки игр"</b> 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
29		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
30		Совместные спецпроекты с проектом <b>Игромания</b> по продвижению отечественных игр в России	3-5 спецпроектов в год совместно с Игроманией <a href="https://www.igromania.ru/">https://www.igromania.ru/</a>	2024-2028
31		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
32		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 и т.д.)	Не менее 1-2 экспертов от видеоигровой индустрии на каждом большом публичном мероприятии	2024-2028
33		Выпуск книг, посвященных видеоиграм, для широкой аудитории. В том числе художественной литературы	Не менее 5 книг, посвященных видеоигровой тематике <a href="https://bombora.ru/books/genre/igry/">https://bombora.ru/books/genre/igry/</a>	2024-2028
34		Съёмки фильмов, посвященных видеоиграм, а также интеграции отечественных видеоигр в фильмы и сериалы (например, показать как главный положительный герой между совершением подвигам в Мир Танков играет)	Не менее 3 проектов в год	2024-2028
35		Проведение ежегодной публичной встречи Президента с разработчиками видеоигр и представителями профильных ассоциаций — <a href="https://t.me/forgamedevru/50">https://t.me/forgamedevru/50</a>	Минимум 1 встреча в год	2024-2028

# // 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 мероприятия \*/

версия от 25.12.2023

- выделено (серым) то, что наиболее нуждается в доп.ресурсах

№	Задача	Мероприятие	KPI	Срок
36		Выпуск коллекционных и подарочных изданий легендарных отечественных игр	1-2 новые игры в год издательством VG Limited <a href="https://vg-limited.com">https://vg-limited.com</a>	2024-2028
37	<b>Проведение эвентов</b>	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 W/N, DevGamm и подобных	2024-2028
38		Ежегодная конференция АНО "Агентство креативных индустрий", посвященная видеоигровой индустрии Москвы	1 конференция в год	2024-2028
39		Проведение российской видеоигровой премии для сегодняшних звезд видеоигровой индустрии <b>Russian Game Awards</b>	Организация ежегодного мероприятия по награждению людей и компаний, внесших особый вклад в развитие индустрии	2024-2028
40		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
41		Ежегодная международная офлайн-встреча и конференция для всех участников рынка компьютерных клубов и киберарен - <b>LANGAME Conference</b>	Организация конференции для обмена опытом и оценки рынка. <a href="https://langame.ru/conference2024">https://langame.ru/conference2024</a>	2024-2028
42		Проведение хакатонов, геймджемов и других соревнований с призовым фондом для отечественных разработчиков видеоигр	2-3 в год	2024-2028
<b>Блок выхода на новые рынки (экспорт)</b>				
43	<b>Инвестиции и паблишинг на рынках доступных для сотрудничества стран</b>	Помощь в локализации продуктов для распространения на открытые рынки (Юго-Восточная Азия, Ближний Восток): содействие в переводе на язык потенциального потребителя, культурной интеграции контента и дистрибуции.	Вывод до 10 видеоигр от российских студий ежегодно	2024-2028
44		Организация бизнес-миссий для знакомства с рынками доступных для сотрудничества стран	2-3 бизнес-миссии в год	2024-2028
45		Участие российских разработчиков в видеоигровых выставках в доступных для сотрудничества странах	2-3 выставки в год	2024-2028
46		Презентации проектов гостям (делегациям) из других стран	2-3 встречи в год	2024-2028
47		Сформировать программу продвижения на иностранные рынки, в том числе в страны БРИКС+, отечественных видеоигр	Формирование программы	2024
48		Получение для проектов из России лицензий для официального выхода и возможности рекламироваться на рынке КНР	1-3 проекта в год	2024-2028
<b>Блок образования и подготовки кадров</b>				
49	<b>В системе высшего образования</b>	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
50		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
51		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
52	<b>В системе среднего образования</b>	Обучение школьников видеоигровым специальностям и вовлечение в командную работу по разработке игр	Обучение не менее 1000 школьников	2024-2028
53		Включение в школьные программы по информатике обзорного курса по профессиям в видеоигровой индустрии	Скорректированная школьная программа по информатике, рекомендованная для всех школ	2024-2028
54	<b>Другое</b>	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

# // 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 мероприятия \*/

версия от 25.12.2023

- выделено (серым) то, что наиболее нуждается в доп.ресурсах

№	Задача	Мероприятие	KPI	Срок
55		Выпуск учебников, совместно с издательством "Бомбора"	не менее 5 книг по ИТ и разработке издательством Бомбора <a href="https://bombora.ru/books/genre/igry/">https://bombora.ru/books/genre/igry/</a>	2024-2028
56		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
57		Проведение эвентов (фестивали, воркшопы, интенсивы) для молодых специалистов	Проведение не менее 1 крупного офлайн и 10 онлайн-мероприятий в год	2024-2028
58		Поддержка мероприятий инди-комьюнити в регионах	Поддержка региональных фестивалей, премий, конференций и митапов (не менее 5 ежегодно).	2024-2028
59		Появление образовательных игр от отечественных разработчиков в электронных методических справочниках, LMS и "электронной школе"	2-3 игры в год	2024-2028
60		Появление рейтинга и независимой оценки образовательных программ, связанных с видеоигровой индустрией	Создание системы независимой оценки и регулярного обновления реестра	2024-2028
61		Проведение Всероссийского конкурса "Начни игру" для профессиональной ориентации начинающих разработчиков в области создания игр	Ежегодное проведение и развитие PCB <a href="https://startgame.rsv.ru">https://startgame.rsv.ru</a>	2024-2028

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 паблишеров, 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.**