

УТВЕРЖДЕНА
Наблюдательным советом
публично-правовой компании
«Единый регулятор игр»
(протокол от _____ № __)

СТРАТЕГИЯ РАЗВИТИЯ ПУБЛИЧНО-ПРАВОВОЙ КОМПАНИИ «ЕДИНЫЙ РЕГУЛЯТОР ИГР»

Стратегия развития публично-правовой компании «Единый регулятор игр» (далее – Компания) на 2026-2030 годы (далее – Стратегия) является основным документом планирования деятельности Компании, определяющим основные направления, целевые (ключевые) показатели и ожидаемые результаты деятельности Компании. Стратегия разработана с учетом положений Федерального закона от 3 июля 2016 г. № 236-ФЗ «О публично-правовых компаниях в Российской Федерации и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации» (далее – Федеральный закон № 236-ФЗ), Федерального закона от _____ 202_ г. № ____ -ФЗ «О публично-правовой компании «Единый регулятор игр» и постановления Правительства Российской Федерации от _____ 202_ г. № ____ «О публично-правовой компании «Единый регулятор игр» (далее – Постановление № ____). В соответствии с требованиями Федерального закона № 236-ФЗ Стратегия подлежит актуализации не реже одного раза в два года, в ходе которой могут уточняться целевые (ключевые) показатели и ожидаемые результаты деятельности Компании с учетом социально-экономического развития Российской Федерации. Стратегия подлежит размещению на официальном сайте Компании в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

1. Основные направления деятельности Компании

Ключевыми направлениями деятельности Компании являются:

- 1) Реализация мероприятий, направленных на предупреждение, выявление и пресечение нарушений законодательства Российской Федерации о государственном регулировании деятельности по разработке и распространению видеоигр лицами, осуществляющими указанную деятельность.
- 2) Увеличение внебюджетного финансирования ИТ отрасли в сфере разработки видеоигр путем направления финансирования от игровых и внутриигровых покупок киберспортивным федерациям и фондам.
- 3) Развитие и популяризация различных сфер ИТ разработки Российской Федерации посредством взаимодействия с федеральными органами исполнительной власти, российскими киберспортивными федерациями и профессиональными союзами, организаторами деятельности по разработке и распространению видеоигр.
- 4) Подготовка предложений по совершенствованию законодательства Российской Федерации о государственном регулировании деятельности по разработке и распространению видеоигр, участие в разработке проектов нормативных правовых актов в указанной области.
- 5) Поддержка людей с ограниченными возможностями здоровья путем взаимодействия с соответствующими организациями и фондами.
- 6) Создание справедливой, безопасной и прозрачной игровой среды посредством подключения всех российских издателей и разработчиков компьютерных игр к единой регулируемой законодательством РФ системе.
- 7) Работа над контролем контента видеоигр: создание подразделений (организаций) по контролю содержимого игр, предотвращению распространения запрещенного контента; обеспечение защиты интеллектуальной собственности; защита уязвимых групп людей.

2. Целевые показатели деятельности Компании

Показатель	2026	2027	2028	2029	2030
Целевые отчисления, удержанные с организаторов деятельности по разработке и распространению					

видеоигр, перечисленные общероссийским киберспортивным федерациям и фондам Российской Федерации, организациям ИТ сферы, к таким целевым отчислениям за предшествующий год, %					
Отношение количества доменных имен, указателей страниц сайтов в сети «Интернет» и сетевых адресов, позволяющих идентифицировать сайты в сети «Интернет» с признаками незаконной деятельности по разработке и распространению видеоигр в информационно- телекоммуникационной сети «Интернет», выявленных по результатам работы используемой Компанией системы мониторинга и переданных в ФНС России, к количеству выявленных подобных адресов с учетом исключений, %					
Количество подключенных к информационной системе Компании киберспортивных					

федераций и лиг					
Количество подключенных к информационной системе Компании издателей и разработчиков компьютерных игр					
Количество проведенных и принятых Компанией участия в мероприятиях, форумах, конференциях					

3. Ожидаемые результаты деятельности Компании

В рамках реализации основных направлений деятельности Компании ожидается:

- 1) совершенствование механизмов сбора и перечисления целевых отчислений на внебюджетное финансирование ИТ отрасли в сфере разработки видеоигр, а также расширение источников внебюджетного финансирования;
- 2) Внедрение инноваций в индустрии видеоигр: увеличение предложений по совершенствованию законодательства о государственном регулировании деятельности по разработке и распространению видеоигр;
- 3) приведение внутренних документов Компании в соответствие с инициативами федеральных органов исполнительной власти, касающихся финансирования киберспорта, ИТ сферы, других отраслей, связанных с разработкой и распространением видеоигр;
- 4) обеспечение регулярного информационного взаимодействия со всеми заинтересованными участниками отрасли по разработке и распространению видеоигр, в том числе через формирование постоянно действующих площадок, консультационных процедур;
- 5) создание и поддерживание единой комплексной системы информационных ресурсов, в том числе развитие действующих цифровых ресурсов и создание новых;
- 6) развитие функциональных возможностей информационной системы Компании, обеспечивающих доступ издателей и разработчиков компьютерных игр, киберспортивных организаций к информации из информационной системы Компании;
- 7) расширение функциональных возможностей информационной системы Компании в целях выявления фактов нарушений законодательства

Российской Федерации о государственном регулировании деятельности по разработке и распространению видеоигр и других противозаконных мероприятий;

8) обеспечение возможной интеграции информационной системы Компании с государственными информационными системами;

9) проведение аналитических исследований по вопросам игровой зависимости, противодействия незаконной деятельности по разработке и распространению видеоигр;

10) обмен опытом с зарубежными странами и организациями, включая взаимодействие с ведущими образовательными и научными организациями, в области развития рынка компьютерных игр, его регулирования и контроля, анализ и внедрение лучших практик;

11) своевременная актуализации стандартов и правил, регламентирующих порядок осуществления деятельности по разработке и распространению видеоигр, отвечающая современным тенденциям развития рынка компьютерных игр;

12) совершенствование систем идентификации пользователей, лицензирования или сертификации видеоигр, финансовых и временных ограничений.

4. Финансовый план деятельности на _____ год

Финансовый план деятельности Компании на _____ год утвержден наблюдательным советом Компании в соответствии с уставом Компании, утвержденным Постановлением № _____. Финансирование деятельности Компании осуществляется за счет поступлений добровольных имущественных взносов и пожертвований от АО Современные платежные решения на основании распоряжения Президента Российской Федерации от _____ № _____.