



CONVENIO DE COLABORACIÓN ENTRE A AXENCIA GALEGA DAS INDUSTRIAS CULTURAIS E A ASOCIACIÓN VIDEOXOGO.GAL-ASOCIACIÓN GALEGA DE VIDEOXOGOS E CONTIDOS INTERACTIVOS PARA O DESENVOLVEMENTO DE ACCIÓNS DE DIFUSIÓN E VISIBILIZACIÓN DO SECTOR DOS VIDEOXOGOS EN 2026

MEMORIA XUSTIFICATIVA

O *director da Axencia Galega de Industrias Culturais (Agadic)* **DECLARA:**

Que a *Axencia Galega de Industrias Culturais (Agadic)* pretende formalizar coa Asociación Videoxogo.gal-Asociación Galega de Videoxogos e Contidos Interactivos o instrumento convencional arriba referido por un período de vixencia que abrangue dende a sinatura do convenio ata o 30 de decembro de 2026.

Que o instrumento convencional ten por obxecto:

O financiamento por parte da Agadic do desenvolvemento de accións de difusión e visibilización do sector dos videoxogos que desenvolve a asociación Videoxogo.gal-Asociación Galega de Videoxogos e Contidos Interactivos en 2026, que se concretan en dúas liñas de acción:

1. Liña de difusión e visibilización do sector galego do videoxogo

Produción dunha serie documental composta por doce pezas audiovisuais protagonizadas por empresas, estudos, profesionais e proxectos representativos do ecosistema galego do videoxogo, que incluírán entrevistas, gravación de espazos e procesos de traballo, captación de recursos audiovisuais complementarios e elaboración de materiais específicos para redes sociais.

2. Liña de apoio ao tecido profesional do sector

No marco desta liña, orientada ao fortalecemento das capacidades organizativas, empresariais e de proxección exterior das empresas, estudos e profesionais galegos do videoxogo, ofrecerase apoio e asesoramento en materias relacionadas coa identificación de oportunidades de financiamento e subvencións, preparación de documentación profesional, mellora da comunicación e da presenza dixital, participación en feiras e eventos profesionais, internacionalización, establecemento de contactos sectoriais e detección de necesidades formativas.

Que o instrumento convencional fundaméntase no seguinte:

Un dos ámbitos de atención da Agadic é a industria do videoxogo en Galicia como parte das industrias culturais e creativas, disciplina que comparte co resto dos sectores culturais procesos de creación, produción, distribución e difusión de contidos culturais.





Os videoxogos constitúen unha expresión cultural contemporánea que combina elementos narrativos, artísticos, musicais e audiovisuais, contribuíndo á promoción da lingua, da identidade e da creatividade galegas.

Así mesmo, o sector do videoxogo conta cunha importante dimensión asociativa que favorece a súa vertebración e representación institucional. Neste sentido, a Asociación Galega de Videoxogos e Contidos Interactivos (Videoxogo.gal) agrupa unha parte significativa das empresas e profesionais do sector, promovendo a cooperación, a profesionalización e a defensa dos seus intereses comúns. Esta función encaixa cos obxectivos da Agadic de fortalecemento do tecido cultural galego e de impulso á coordinación dos distintos sectores profesionais.

Galicia conta cun tecido crecente de estudos, empresas, profesionais independentes e proxectos vinculados ao videoxogo. É este un sector que combina creación cultural, tecnoloxía, arte dixital, programación, narrativa, música, son, localización, animación, produción, deseño, comunicación e negocio. Porén, malia a existencia dese talento, o sector mantén unha visibilidade pública limitada, unha falta de visibilidade que dificulta o recoñecemento social do videoxogo como parte das industrias culturais galegas, reducindo as posibilidades de atraer talento, investimento e novas oportunidades de colaboración.

A industria do videoxogo debe constituír un sector estratéxico da economía cultural e creativa galega, un ámbito dun elevado potencial para a xeración de emprego cualificado, a retención de talento e a creación de valor engadido baseado no coñecemento e na innovación. Neste contexto, o apoio ao proxecto de visibilización que a Asociación Videoxogo.gal pretende levar a cabo en 2026 resulta fundamental para consolidar o tecido empresarial existente, facilitar a creación de novos estudos e impulsar a competitividade das empresas galegas nun mercado global en constante crecemento, fortalecendo un ecosistema creativo que sitúe a Galicia como un referente no ámbito dos contidos dixitais.

A Agadic presta especial atención ao eido do asociacionismo profesional apoiando medidas e iniciativas concretas das diferentes entidades aglutinadoras do sector profesional que desenvolven unha actividade crecente tanto de cara ao servizo dos asociados coma á visibilización do tecido profesional dos diferentes sectores culturais. E todo este esforzo no fomento do sector do videoxogo galego que realiza a Asociación tanto a nivel representativo como de dinamización e promoción coincide plenamente coas liñas de traballo da Agadic no que atinxe ao impulso da cooperación e do asociacionismo nos distintos sectores culturais, así como no establecemento de medidas para aumentar a presenza nos mercados culturais e de apoio ás empresas do sector, e é por iso que considera fundamental o apoio a este tipo de iniciativas.

Tendo en conta o carácter específico da actuación, non procede a realización dunha convocatoria pública con concorrência para a concesión dunha subvención, por ser esta entidade a única que desenvolve unha actividade deste tipo. O carácter representativo da entidade, ao ser a asociación representativa do sector do videoxogo en Galicia, que aglutina na actualidade máis de 60 asociados, así como a inclusión desta actividade de





fomento dentro da planificación estratéxica da Axencia Galega das Industrias Culturais, xustifica a concesión desta subvención mediante a formalización deste convenio de colaboración.

Que os intereses converxentes das partes asinantes exclúen o ánimo de lucro, e non poden satisfacerse axeitadamente mediante a celebración dun contrato dos contemplados na Lei 9/2017, de 8 de novembro, de Contratos do Sector Público, pola que se transpoñen ao ordenamento xurídico español as Directivas do Parlamento Europeo e do Consello 2014/23/UE e 2014/24/UE, de 26 de febreiro de 2014, ou doutro instrumento alieo á natureza estritamente convencional.

En atención ao exposto, e a fin de dar cumprimento ao preceptuado no artigo 15.2. da Lei 1/2016, de 18 de xaneiro, de transparencia e bo goberno, estímase xustificado o recurso á sinatura do instrumento convencional que se pretende, con exclusión doutras figuras.

E para que conste, asínase esta memoria en Santiago de Compostela

Jacobo Sutil Nesta
Director da Axencia Galega das Industrias Culturais

