

SÉPTIMO.- APROBACIÓN, SI PROCEDE, DE LA PROPUESTA DEL GRUPO MUNICIPAL CIUDADANOS ARGANDA RELATIVA A DESARROLLO Y PROMOCIÓN DE DEPORTES ELECTRÓNICOS, ESPORTS EN ARGANDA DEL REY.-

La Sra. Miguel Mambrilla, Concejala del Grupo Municipal Ciudadanos Arganda, realiza la siguiente intervención que hace llegar a Secretaría:

" Los *eSports* son un sector de gran importancia en el mundo actual porque constituyen una actividad que debemos aprovechar para ofrecer una nueva oportunidad de ocio a nuestros jóvenes aficionados, promoviendo un tipo de diversión, que es deporte y cultura al mismo tiempo, como alternativa al ocio tradicional y sobre todo como una propuesta lúdica ajena por completo al denominado botellón. Los *eSports* movilizan a millones de personas y mueven también millones de euros: se realizan competiciones locales, nacionales e internacionales, generan economía, crean empleo y desarrollan tecnología de última generación. Promover y realizar esta clase de eventos tecnológicos, es una herramienta que debe tener cualquier ciudad para su desarrollo como acción generadora de economía y un potente atractivo de visitantes digitales. Otras ciudades como pueden ser Barcelona, Valencia, Gran Canaria o incluso Fuenlabrada, se consolidan como referente tecnológico y aprovechan estos torneos con gran proyección internacional. Arganda debe sumarse a esta corriente y apostar por liderar proyectos novedosos en la Comunidad de Madrid. Estos deportes electrónicos constituyen una nueva faceta del mundo de los videojuegos en la que se compete de forma semi-profesional o profesional, lo cual conlleva un entrenamiento, preparación física y psicológica, mercado de patrocinio propio, ligas, equipos y campeonatos oficiales y profesionales, con cobertura profesional y medios de comunicación de grandes masas. Es el sector de entretenimiento más rentable del mundo. Durante el año 2017 la industria del videojuego aportó unos ingresos de más de 109.000 millones de dólares, según el informe anual de SuperData. A día de hoy, es el sector del entretenimiento más rentable de todo el mundo con 150 millones de entusiastas jugadores. España es uno de los países donde ha habido un interés real de grandes patrocinadores por los *eSports*, y es una de las principales causas de su gran proyección. El 36% de los españoles son consumidores de este tipo de producto cultural dedicándole una media aproximada de 6 horas semanales y genera más de 1.100 millones de euros de ingresos, una facturación superior al de otros sectores como la música o el cine. Además, el seguimiento de estas competiciones cuentan con canales de youtubers cuyo contenido gira en torno a los videojuegos, posibilitando una audiencia de millones de suscriptores, algo inalcanzable para muchas de las cadenas de televisión de este país. Es un negocio que llena estadios de fútbol, que acapara la atención de más de cien millones de espectadores, y que genera un gran interés entre las cadenas de televisión, que han comenzado a incluir entre su programación contenido dedicado a los deportes electrónicos. Estamos ante una actividad que aún está en pleno surgimiento y que ya cuenta con una masiva demanda. Imaginemos la repercusión que tendría en nuestro municipio: gran ocupación hotelera, gasto por visitante en nuestros comercios, así como el beneficio de los negocios de innovación que suelen crearse en torno a estos eventos. Sin embargo, nos encontramos ante la disyuntiva de que recibe un escaso apoyo institucional. Se ha tendido a obviar el intrínseco carácter innovador y las oportunidades que solo un sector como el del videojuego puede

aportar. Ya es hora de que empecemos a potenciar esta industria. Arganda del Rey es un municipio que ha apostado, apuesta y apostará por el deporte y la cultura en todas sus vertientes, por lo que no podemos obviar los *eSports* y debemos empezar a poner los cimientos de esta actividad para darle a nuestra ciudad una nueva proyección regional. Nos encontramos ante un inmenso mar lleno de posibilidades en el que, si somos ambiciosos, no solo podemos potenciar la oferta de ocio y cultural saludable entre nuestros jóvenes (y no tan jóvenes), sino que podremos crear empleo de calidad y atraer turismo e inversiones de carácter nacional. Seamos en Arganda emblema de la innovación. Por todo lo expuesto anteriormente, elevamos al pleno para su debate y aprobación el siguiente acuerdo: Primero.- Celebración del primer campeonato de esports Arganda del Rey que se celebrará antes del fin de la presente legislatura en un recinto municipal al que se dotará de las infraestructuras necesarias, tecnológicas, logísticas, materiales, etc. y cuyas bases y premios se determinarán en una comisión especialmente creada para ello con la participación de las concejalías de deporte, cultura, grupos municipales y asociaciones de jóvenes y aficionados en general. Segundo.- Se entablarán conversaciones con otros organismos donde se desarrollen los *eSports*, para realizar convenios de colaboración, así como con empresas interesadas en apoyar y patrocinar a los equipos argandeños. Tercero.- Que se aproveche el marco de esta actividad para que empresas innovadoras, editoras y desarrolladoras de videojuegos puedan mostrar sus productos y dar conferencias. Cuarto.- Promover e impulsar de forma paralela a los eventos que se realicen, el uso responsable y específico de los videojuegos como posible herramienta educativa y de inclusión social. Para ello, el Ayuntamiento de Arganda del Rey, a través de la Concejalía de Salud realizará talleres formativos y proyectos divulgativos en los centros escolares, tanto para los estudiantes como para sus padres y madres, de manera que se fomenten valores como la integración, el compromiso, la deportividad, el trabajo en equipo, la superación, los riesgos, uso responsable, etc."''''

La Sra. Hernández Romero, Concejala del Grupo Municipal Arganda Sí Puede, realiza la siguiente Intervención que hace llegar a Secretaria:

" Vamos a votar a favor. Las razones son sencillas. Esta propuesta ya está asumida por el equipo de Gobierno que firmó acuerdo extrapresupuestario con nuestro GM acuerdo vinculado a los presupuestos de este ayuntamiento y que paso a leer: Programa de Ocio Juvenil según lo establecido en el acuerdo sobre la bolsa de iniciativas juveniles. Evento E-Sports. La juventud no tiene espacio públicos para la práctica de los deportes electrónicos tales como el League of Legends, Call of duty, Counter strike. Requerimos un espacio amplio donde la juventud pueda reunirse tanto para la participación como la retransmisión de torneos de los e-sports. De esta forma habría más socialización entre jóvenes jugadores de e-sports y se promovería una cultura más participativa y unos espacios de encuentro libres de alcohol y drogas. Organización y desarrollo de competiciones, dotación espacios, difusión, material audiovisual. Las competiciones profesionales de videojuegos no solo atraen a los jugadores, son seguidas a lo largo de todo el mundo, llenando estadios desde Seúl hasta Berlín, pasando por Nueva York o Madrid. Hoy en día son unos de los mayores eventos mundiales en audiencia. No todos los videojuegos tienen el rango de deporte electrónico. De hecho, entre los millones de juegos que hay, apenas una decena son considerados esports y todos ellos deben cumplir una serie de condiciones específicas

que, en esencia, son las siguientes: El juego permite el enfrentamiento directo entre dos o más participantes. Los jugadores compiten en igualdad de condiciones, siendo la victoria exclusivamente determinada por la habilidad de estos. Existen ligas y competiciones oficiales reguladas con reglas y formadas por equipos y jugadores profesionales. Goza de popularidad y de ser competitivo. Es decir, cuenta con miles de personas jugando y medios de comunicación retransmiten las competiciones. Debe promover el afán de superación. El español Enrique Cedeño, más conocido como xPeke, es campeón del mundo y autor de la jugada más famosa de League of Legends. Nuestro GM lo abordó como una iniciativa de ocio juvenil quizá nuestro enfoque fue más social. El suyo hace hincapié en área del patrocinio y de las empresas de innovación, plataformas digitales, que es perfecto como impulso a la actividad empresarial. Ahora bien, ya les decimos, organizar algo similar a lo que proponen cuesta mucho dinero, incluso con patrocinios, colaboraciones, convenios etc., y esa es la parte complicada de un evento de deportes electrónicos (por eso nuestro GM lo firmó como acuerdo extrapresupuestario y no como enmienda, dando margen a este gobierno para ver cómo se encajaba una "fórmula más asequible de ámbito local, y que no fuera una simple quedada para jugar a videojuegos" conocedores como ustedes de lo ajustado que es el presupuesto de nuestro Ayuntamiento), y ahora si se aprueba su moción vendrá a confirmar que se va a llevar a cabo nuestro acuerdo extrapresupuestario lo que reforzaría nuestra propuesta. Gracias por sumarse a ella. Votarán a favor.""

El Sr. de las Heras García, Concejal del Grupo Municipal Popular, realiza la siguiente intervención que hace llegar a Secretaría:

" Que jugar es una de las actividades humanas más importantes está fuera de toda duda. Para los niños, el juego representa un auténtico proyecto de investigación y, a la vez, una necesidad vital indispensable para su desarrollo. Cuando los adultos vemos a un niño jugando pensamos que lo hace porque le gusta y le divierte y que tal actividad le proporciona aprendizaje y placer. Al lado de esta dimensión gratificante del juego se sitúa la dimensión significativa del mismo; es decir, el desarrollo de aspectos sociales, simbolismos, capacidades intelectuales, comunicativas, emocionales y motrices. Sin duda, el juego es un modo de expresión del niño, de ahí que todos los psicólogos infantiles le concedan una importancia fundamental, tanto en el campo del diagnóstico como en el terapéutico. Pero cuando hablamos de los videojuegos y en concreto de los eSports, el juego pasa de ser algo meramente gratificante y beneficioso para la salud, a ser algo, que de no hacer un buen uso, un uso responsable, podría convertirse en perjudicial para los usuarios. Hoy en día esta industria mueve cantidades ingentes de dinero, lo cual, tal y como confirman estudios publicados, cuando hay un fuerte componente económico en el juego, la cosa se complica, ya que con el dinero viene la codicia que forma parte de la condición humana, avivando los intereses oscuros y atajos indeseables. Y es que los videojuegos en sí no son malos, es el mal uso que se pueda hacer, lo que puede derivar en una adicción y por tanto desembocar en una futura ludopatía. Actualmente se juega de una manera muy diferente a cuando comenzaron los videojuegos, todo se concentraba en una consola en la que el usuario se divertía con un juego, hasta que un día lo superaba y pasaba a quedarse obsoleto el juego. Hoy en día la manera de jugar ha cambiado radicalmente gracias a un sector que no ha parado de crecer y desarrollarse con el único límite que

ha impuesto la creatividad de los desarrolladores y la evolución tecnológica. Hecho que ha provocado que hoy por hoy, gracias a Internet el sistema prácticamente no tenga límites. Es un negocio cuya estrategia se basa en el free-to-play (jugar gratis) y en el pay-to-win (pagar para ganar). Modelo que se ve claramente en los eSports actuales, como por ejemplo el modo FUT de FIFA. Donde varias marcas te dan mejoras a cambio de dinero real. Te venden cofres o sobres de recompensa, tal cual ocurre como en los cromos de los quioscos, que tienen un factor azar. Es decir que si compras cien sobres tienes más probabilidades de que te toquen los mejores jugadores, y por lo tanto, te será más fácil ganar. Algo realmente peligroso, ya que se juega con el efecto recompensa. Lo cual, según estudios «Produce liberación de dopamina, una sustancia asociada al placer; por lo tanto, te sientes bien y quieres repetir y al final te acabas haciendo adicto, pero no al videojuego, sino al efecto de la dopamina, que como generas tolerancia, cada vez necesitas más. Esa es la adicción, la dependencia física o psicológica a una sustancia». Y a raíz de esa dependencia se genera un negocio redondo, porque «los juegos online pueden tener 80 o 90 millones de jugadores activos al mes, y solo con que cada uno haga una compra de un euro imagínense el negocio». Y es que la facilidad que tienen los menores de edad hoy en día para gastar dinero en este tipo de aficiones es realmente preocupante. Las microtransacciones han sido la polémica de los últimos años en los videojuegos. Primero fueron las vidas del Candy Crush y ahora son los sobres o cofres de recompensa. Hay videos en internet en los que se ve a un niño que se gastó 90 euros en sobres y su reacción fue decir: '¡Me dan igual los 90 euros de mi padre, me ha tocado una carta legendaria!'. O por ejemplo un tweet que se ha hecho viral de la cuenta "No Apuestes", donde un adolescente dice haberse gastado hasta 300€ a la semana en sobres, y donde múltiples respuestas de otras personas reconocen haber gastado altas cantidades de dinero de la misma manera. El riesgo es más que evidente y toda precaución es poca. Primero, porque a través de los smartphone, todo el mundo puede acceder a estos servicios: «Todos llevamos una máquina de videojuegos en el bolsillo». Y segundo, porque «quien a los 12 años está comprando sobres de videojuegos, si no se toman precauciones, a los 18 años posiblemente se enganchará a las apuestas deportivas; casinos, etc. Por ello, desde el Grupo Municipal Popular, siendo conscientes de los riesgos que actualmente existen alrededor de esta actividad desarrollada con videojuegos y donde además, actualmente hay un abismo generacional entre padres e hijos donde los progenitores en muchos casos no son conscientes del peligro en el ejercicio de nuestra responsabilidad, vemos necesaria, y por tanto hemos propuesto la inclusión de ese cuarto punto a los acuerdos de esta moción, donde solicitamos la participación del Ayuntamiento de Arganda del Rey, para la realización de talleres formativos con el objetivo de formar e informar a menores y tutores en el uso responsable de los videojuegos. Habiendo aceptado nuestra enmienda, nuestro voto lógicamente será a favor del desarrollo de esta actividad, que como ya se ha dicho, ya se está trabajando desde hace meses por parte del equipo de gobierno, pues están en contacto con empresas de telecomunicaciones para llevarlo a cabo en el primer cuatrimestre de 2019."''''

La Sra. Amieba Campos, Concejala Delegada de Deporte y Actividades Saludables, manifiesta que están de acuerdo con esta propuesta, tiene un impacto social que repercute en el sector servicios, a los ayuntamientos han llegado estas propuestas, votarán a favor de esta propuesta.

La Sra. Miguel Mambrilla, Concejala del Grupo Municipal Ciudadanos Arganda, manifiesta que se alegra de que se sumen a esta iniciativa que está triunfando por el bajo coste que tiene, comparte la enmienda del Grupo Municipal Popular, quieren que esta propuesta sirva como punta de lanza para que cambie el ocio juvenil en nuestro municipio basado en la cultura.

El Pleno de la Corporación **ACUERDA por** unanimidad de los/as veinticinco concejales/as que componen la Corporación Municipal, **aprobar** la propuesta del Grupo Municipal Ciudadanos Arganda, que contiene la enmienda presentada por el Grupo Municipal Popular y que ha sido aceptada por el Grupo Municipal Ciudadanos Arganda y que literalmente dice:

" EXPOSICIÓN DE MOTIVOS.

Los eSports son un sector de gran importancia en el mundo actual porque constituyen una actividad que debemos aprovechar para ofrecer una nueva oportunidad de ocio a nuestros jóvenes aficionados, promoviendo un tipo de diversión, que es deporte y cultura al mismo tiempo, como alternativa al ocio tradicional y sobre todo como una propuesta lúdica ajena por completo al denominado botellón, movilizan a millones de personas y mueven también millones de euros: se realizan competiciones locales, nacionales e internacionales, generan economía, crean empleo y desarrollan tecnología de última generación tanto en hardware como en software.

Estos deportes electrónicos constituyen una nueva faceta del mundo de los videojuegos en la que se compete de forma semi-profesional o profesional, lo cual conlleva un entrenamiento, preparación física y psicológica, mercado de patrocinio propio, ligas, equipos y campeonatos oficiales y profesionales, con cobertura profesional y medios de comunicación de grandes masas.

Es el sector de entretenimiento más rentable del mundo. Durante el año 2017 la industria del videojuego aportó unos ingresos de más de 100.000 millones de dólares, según el informe anual de SuperData. A día de hoy, es el sector del entretenimiento más rentable de todo el mundo con 150 millones de entusiastas jugadores.

España es uno de los países donde ha habido un interés real de grandes patrocinadores por los esports, y es una de las principales causas de su gran proyección. El 36% de los españoles son consumidores de este tipo de producto cultural dedicándole una media aproximada de 5.9 horas semanales y genera más de 1.100 millones de euros de ingresos, una facturación superior al de otros sectores como la música o el cine.

Estamos ante una actividad que aún está en pleno surgimiento y que ya cuenta con una masiva demanda. Imaginemos la repercusión que tendría en nuestro municipio: gran ocupación hotelera, gasto por visitante en nuestros comercios, así como el beneficio de los negocios de innovación que suelen crearse en torno a estos eventos.

Arganda del Rey es un municipio que ha apostado, apuesta y apostará por el deporte y la cultura en todas sus vertientes, por lo que no podemos obviar los eSports y debemos empezar a poner los cimientos de esta actividad para darle a nuestra ciudad una nueva proyección regional.

Por todo lo expuesto anteriormente, elevamos al Pleno para su debate y aprobación el siguiente

ACUERDO

Primero.- Convocatoria del I Campeonato de sSports de Arganda del Rey que se

celebrará antes del fin de la presente legislatura en un recinto municipal al que se dotará de las infraestructuras necesarias, tecnológicas, logísticas, materiales, etc., y cuyas bases y premios se determinarán en una comisión especialmente creada para ello con la participación de las concejalías de deporte, cultura, grupos municipales y asociaciones de jóvenes y aficionados en general.

Segundo.- Se entablarán conversaciones con otros organismos donde se desarrollen los eSports, para realizar convenios de colaboración, así como con empresas interesadas en apoyar y patrocinar a los equipos argandeños.

Tercero.- Que se aproveche el marco de esta actividad para que empresas innovadoras, editoras y desarrolladoras de videojuegos puedan mostrar sus productos y dar conferencias.

Cuarto.- Promover e impulsar de forma paralela a los eventos que se realicen, el uso responsable y específico de los videojuegos como posible herramienta educativa y de inclusión social. Para ello, el Ayuntamiento de Arganda del Rey, a través de la Concejalía de Salud realizará talleres formativos y proyectos divulgativos en los centros escolares, tanto para los estudiantes como para sus padres y madres, de manera que se fomenten valores como la integración, el compromiso, la deportividad, el trabajo en equipo, la superación, los riesgos, uso responsable, etc. ""

En este momento de la sesión, siendo las doce horas y quince minutos se procede a realizar un receso en la misma, que se reanuda siendo las doce horas y cuarenta y cinco minutos.

OCTAVO.- APROBACIÓN, SI PROCEDE, DE LA PROPUESTA DEL GRUPO MUNICIPAL CIUDADANOS ARGANDA RELATIVA A LA MEJORA DE LA NORMATIVA RELATIVA A JUEGO Y ADICCIONES.-

La Sra. Morales Fernández, Concejala del Grupo Municipal Ciudadanos Arganda, manifiesta que aceptan la enmienda del gobierno y realiza la siguiente intervención que hace llegar a Secretaría:

" La regulación del juego en España posee una fragmentación territorial que ha supuesto una variabilidad normativa que ha provocado que algunas Comunidades Autónomas estén altamente avanzadas en la regulación de la ordenación del juego y la prevención de conductas adictivas, mientras otras parecen haberse quedado descolgadas. Si bien, somos conscientes de que existe una competencia estatal en materia de juego, que ha de ser ejercida por el Estado en nombre del interés general, y además, consideramos que es el mismo Estado el que debe velar por el que las diferentes normativas autonómicas se actualicen, especialmente en materia de prevención de conductas adictivas. El estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno de juego en población clínica española del año 2017, coordinado por la Dirección General de Ordenación del Juego, proporciona información y conclusiones interesantes en relación con los perfiles psico-sociales más afectados por los trastornos en la actividad de juego, tanto en hombres como en mujeres, así como los principales predictores de la severidad y afectación de dicho trastorno. La radiografía que arroja este estudio en cuanto al perfil de los jugadores problemáticos en nuestro país es el de un hombre soltero, activo laboralmente, que no dispone de ayudas