

El juego de entretenimiento en la Comunidad Valenciana

Los efectos de la nueva Ley del Juego

José A. Gómez Yáñez

Socio de Estudio de Sociología Consultores.

Profesor de Sociología de la Universidad Carlos III de Madrid.

Miembro del Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III



Ateneo Mercantil
de Valencia
Desde 1879

X SOS
HOSTELERÍA

jagy@telefonica.net

Valencia, 21 de Julio de 2020

Conclusiones (1).

El **juego de entretenimiento** se ha convertido en **materia de debate en la opinión pública**, los medios y la política. Debe adaptarse a esta nueva realidad.

En España juegan millones de personas. Visitan locales de **juego de entretenimiento** diez millones al año. En Valencia más de un millón con 15 millones de visitas.

Los **clientes** de juego son **racionales**: sus costes los toman como el pago de la entrada a un espectáculo o algo similar.

Lo principal en el juego de entretenimiento es encontrarse con los **amigos**, hablar sobre **aficiones** comunes, demostrar **destreza** o que **se sabe de deporte, pasar el rato**. También se quiere ganar, claro.

Conclusiones (2).

**El juego de entretenimiento representa el
0,65% del PIB de Valencia**

6.500 empleos

43 millones de cotizaciones sociales

17 millones € en inversiones en locales

20 millones en alquileres,

**El impuesto sobre el juego de entretenimiento (137 Mill. €) que
recauda la Comunidad de Valencia supone más que
el coste de los Médicos Internos Residentes en Valencia o
que sus inversiones en obras públicas.**

La nueva Ley del Juego destruirá 1.600 empleos en salones y 4.000 en hostelería y operadores de máquinas.

Supondrá un coste de 80 Mill. € en cotizaciones sociales, 80 Mill. € menos en impuestos sobre el juego para la Comunidad, 320 locales vacíos, etc.

Esta Ley responde a una **visión de España arcaica, anacrónica, tortuosa y lacerante, como si volviera la España negra**. No responde a un país moderno como España y la Comunidad Valenciana.

Dejará sin empleo a 5.600 personas por una decisión política.

Conclusiones (4).

El sector del juego de entretenimiento no ha sabido explicar:

- ✓ Que el coste de jugar en una máquina es 1,1€ minuto.
- ✓ Que 8.200 empleos en hostelería son sostenidos por las máquinas B
- ✓ Que ningún estudio muestra que la proximidad a un centro de enseñanza suponga riesgos para los jóvenes.
- ✓ Que en España la tasa de juego problemático desciende desde 1990.
- ✓ Que está entre los cinco países con menor juego problemático del mundo.

Conclusiones (5).

Aunque el sector conoce los datos anteriores **no consigue transmitirlos a la opinión pública y a los responsables de la normativa.**

El problema no es que los datos sean inútiles, son imprescindibles

.. Es que hay un problema de comunicación que debe superarse con planificación, criterios operativos, persistencia, aliados y mensajes claros.

Un problema de adaptación.

La nueva realidad de las decisiones políticas y administrativas
sobre el juego

Un problema de adaptación.

La regulación del juego ya no depende de explicar a altos funcionarios cómo funciona el sector y llegar a una “excelente normativa”.

Ahora depende de muchas administraciones contrapuestas y de la opinión pública(da).

No consiste en “salir” en los medios, se trata de que el contexto es otro.

Los datos (relevantes) sirven si se hacen llegar a los centros adecuados de forma regular.

Jugar es normal.

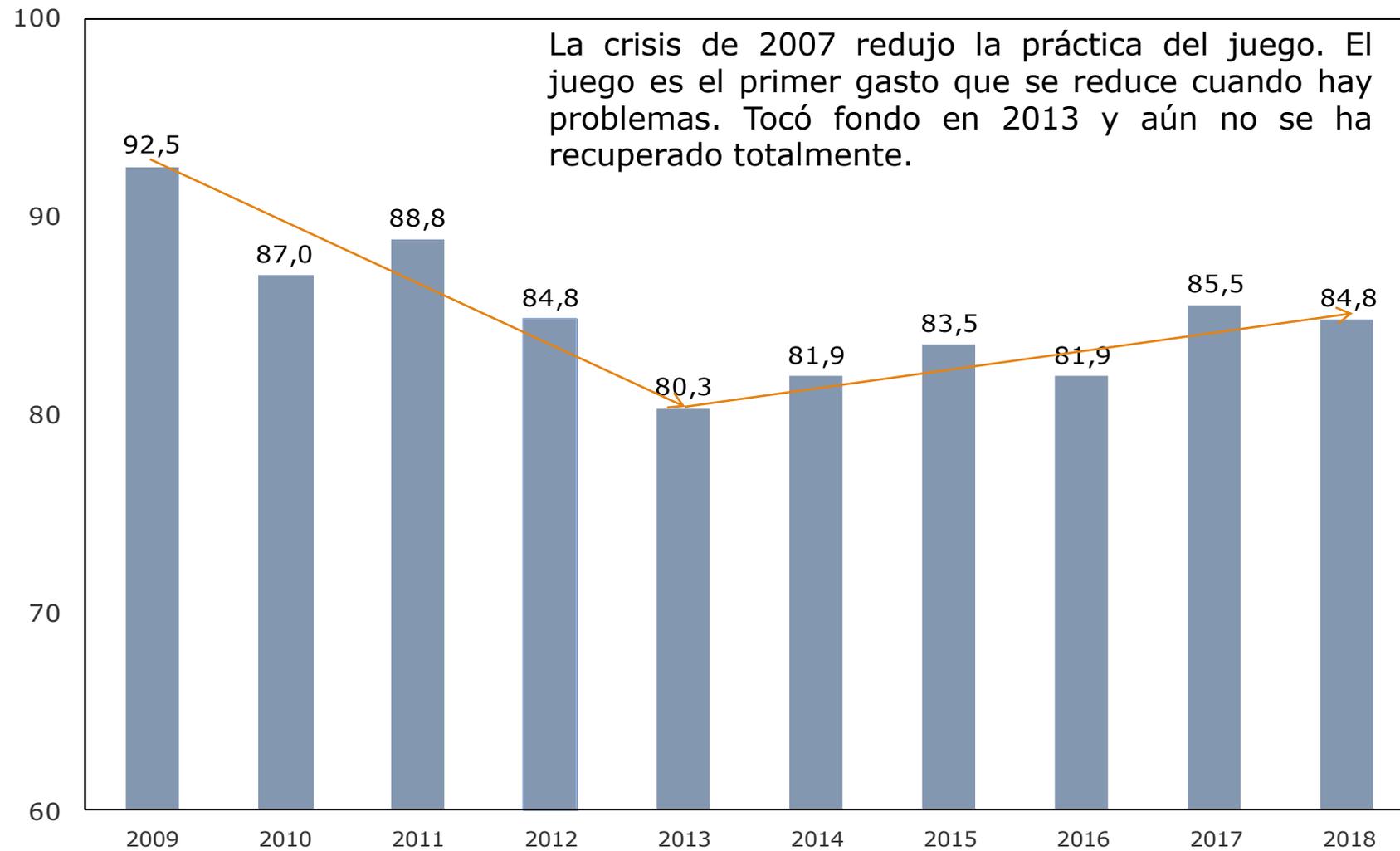
29 millones de personas jugaron en España en 2018

≈ 10 millones de clientes fueron a un local de juego

(últimos datos publicados)

Recuerdo de haber jugado a algún juego arriesgando dinero en el año anterior (%)

Jugar es normal
en la Comunidad
Valenciana



Estimaciones a partir totales nacionales:

En **2009**
Población 2009 (18 a 75 años)
Total 3.745.867
Jugaron **3.460.000**

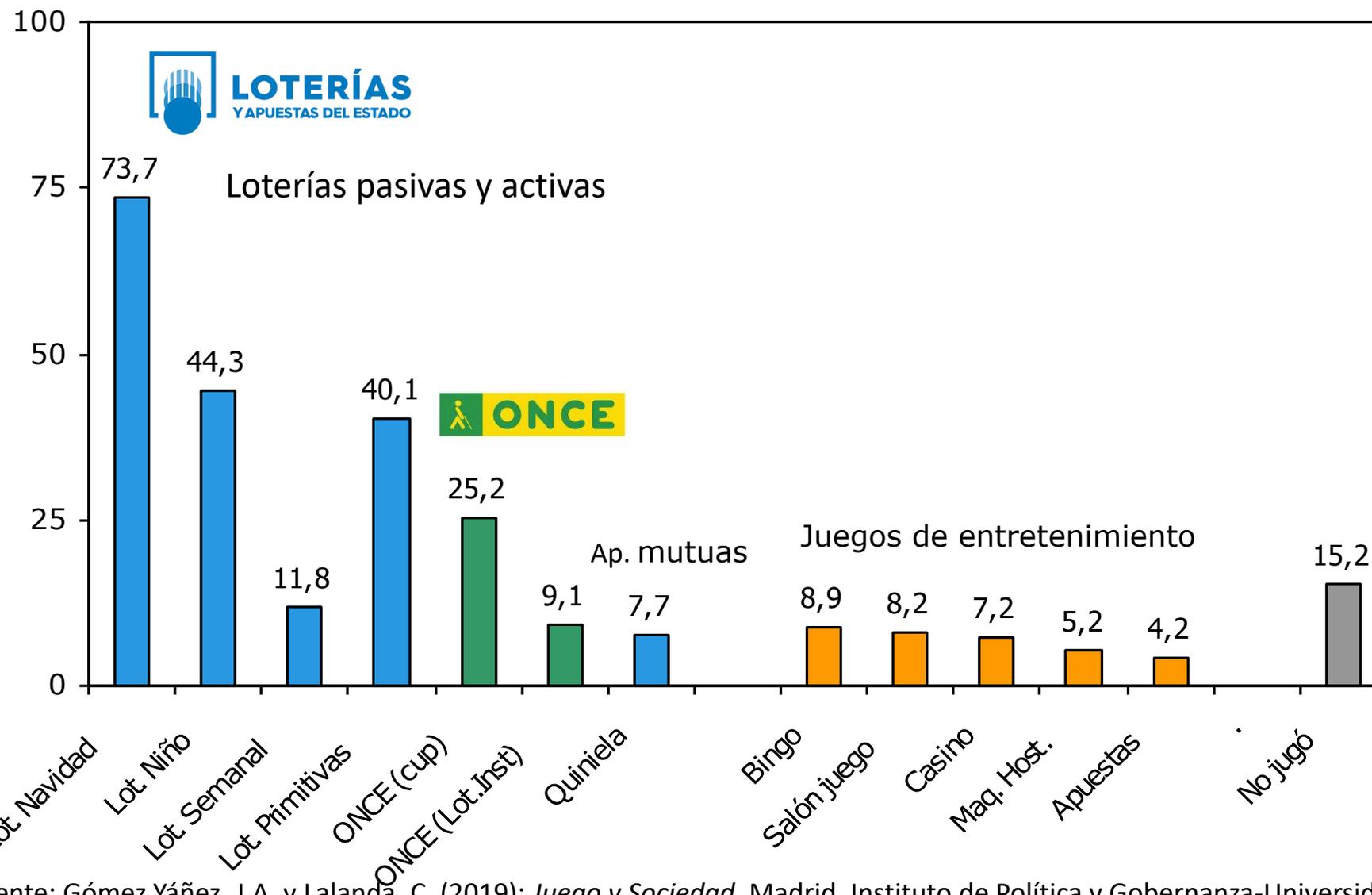
En **2020**
Población 2020 (18 a 75 años)
Total 3.702.391
Jugaron **3.150.000**

Fuente: Gómez Yáñez, J.A. y Lalanda, C. (2019): *Juego y Sociedad*, Madrid, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III, pág. 20

© Gómez Yáñez, José Antonio (2020): El juego de entretenimiento en la Comunidad Valenciana.

Juegos arriesgando dinero a los que jugó en el último año

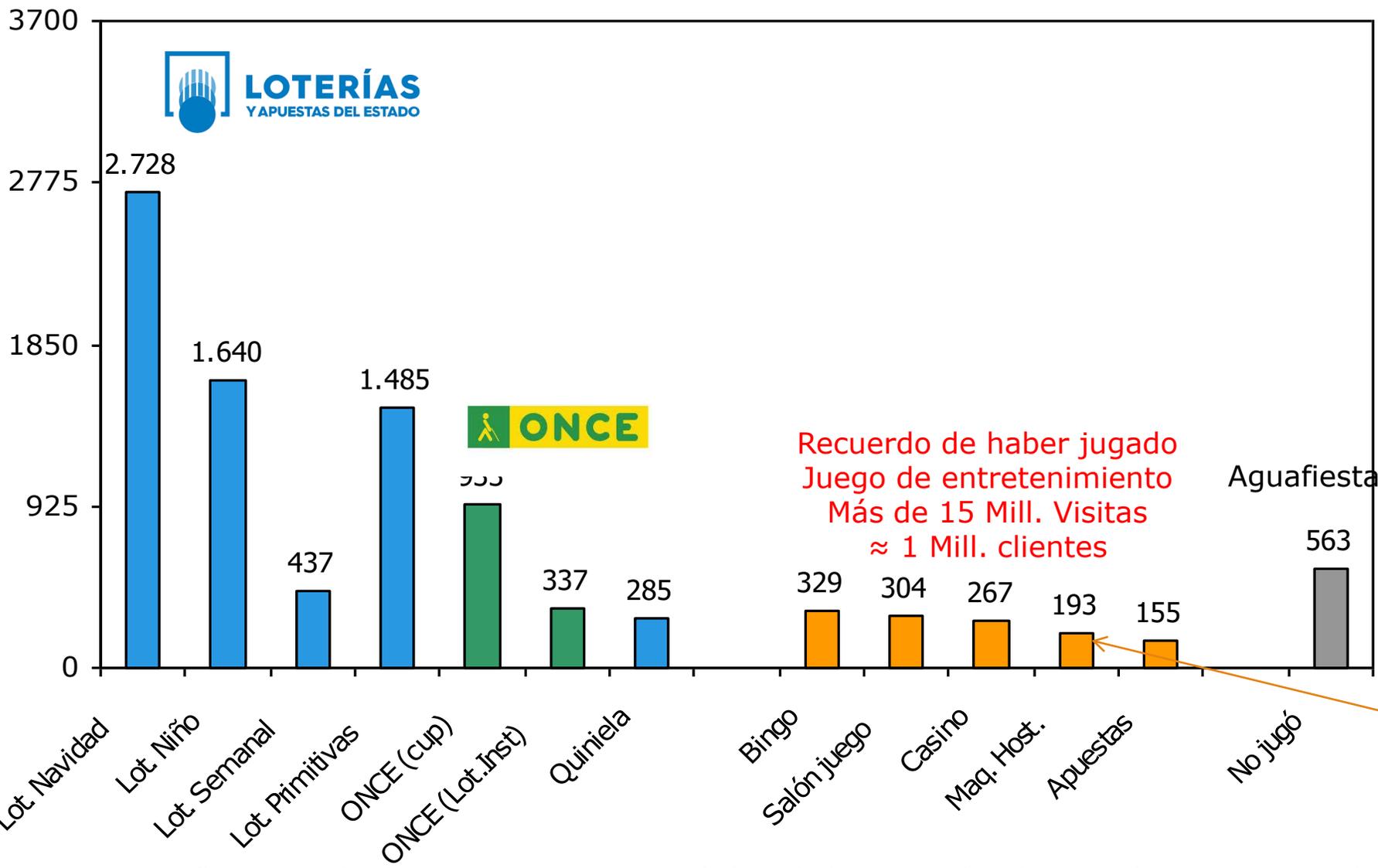
(% población entre 18 y 75 años)



Fuente: Gómez Yáñez, J.A. y Lalanda, C. (2019): *Juego y Sociedad*, Madrid, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III, pág. 20

Juegos arriesgando dinero a los que jugó en el último año

(miles de residentes en la Comunidad Valenciana entre 18 y 75 años) (estimación a partir de datos nacionales)



Recuerdo de haber jugado
Juego de entretenimiento
Más de 15 Mill. Visitas
≈ 1 Mill. clientes

Quienes no juegan son quienes tienen menos relaciones sociales.

La mitad son indiferentes ante el juego, la otra mitad hostiles

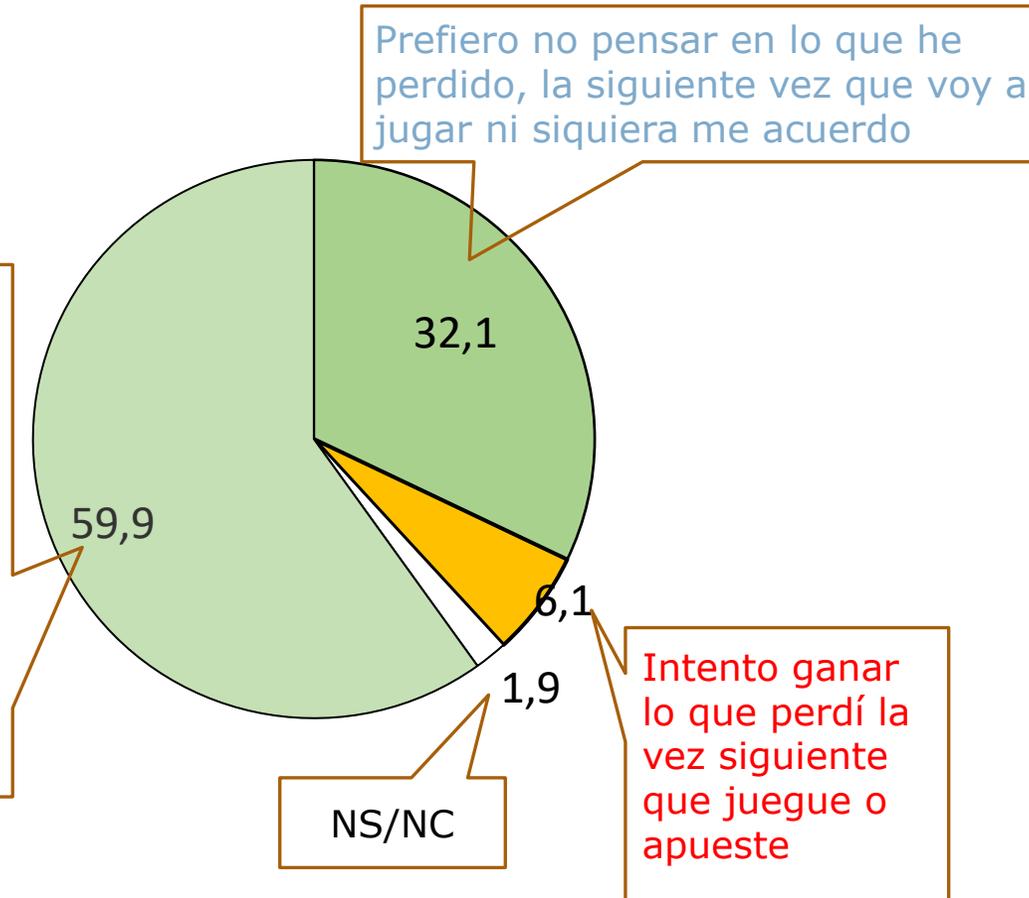
En las máquinas en hostelería parte de quienes jugaron lo han olvidado, es un juego que apenas se recuerda.

Fuente: Gómez Yáñez, J.A. y Lalanda, C. (2019): *Juego y Sociedad*, Madrid, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III, pág. 20

El cliente de juego es racional ...

... sabe que el juego, como entretenimiento, tiene un coste como pagar la entrada a un espectáculo

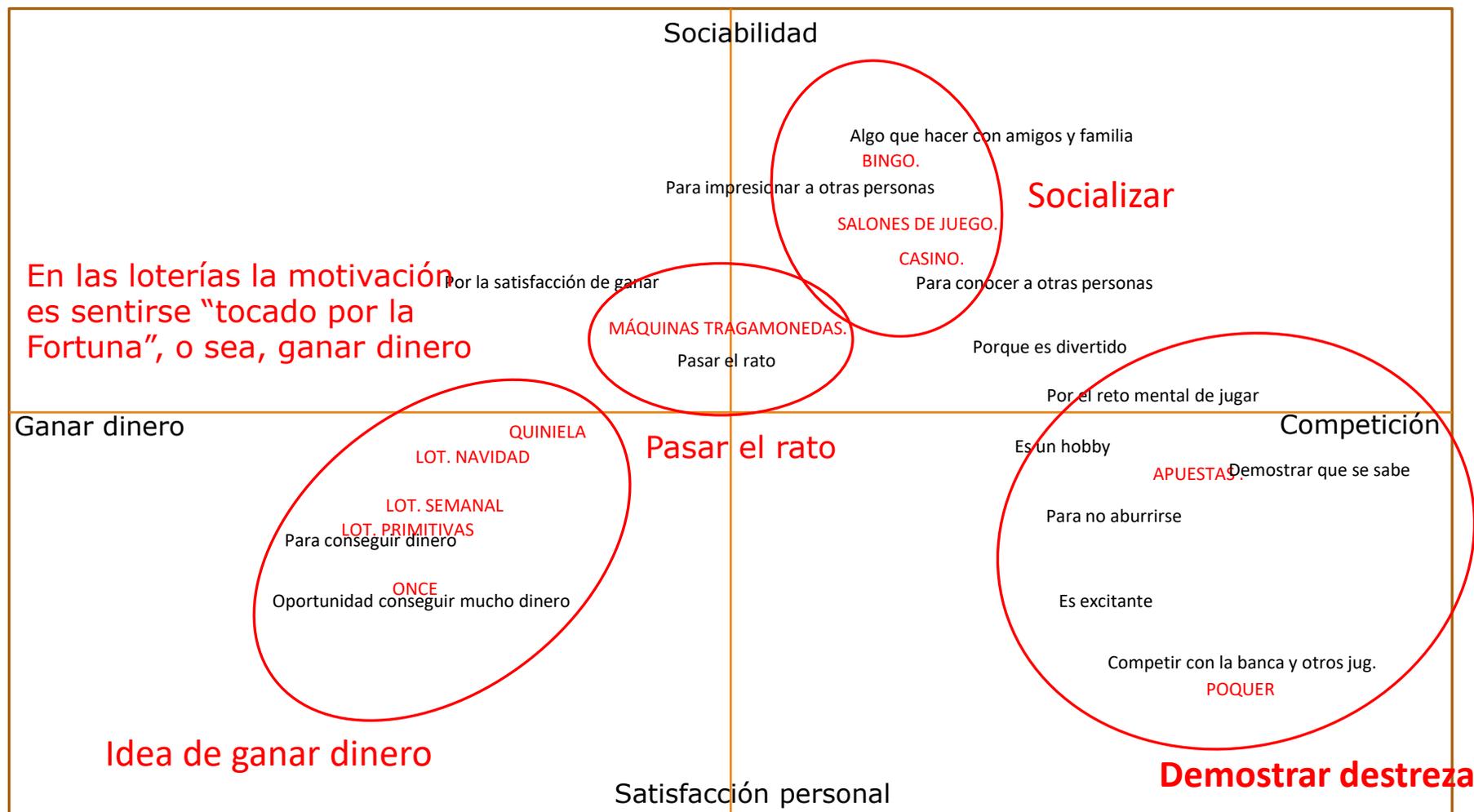
Perder jugando en un casino, un bingo, un salón de juego o apostando **es lo mismo que pagar la entrada** por ir al cine, a un parque de atracciones o la consumición en un bar, sabes que tienes **coste por el entretenimiento o por la emoción o ilusión de jugar o conocer gente con las mismas aficiones**



Fuente: Gómez Yáñez, J.A. y Lalanda, C. (2019): *Juego y Sociedad*, Madrid, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III, pág. 90

© Gómez Yáñez, José Antonio (2020): El juego de entretenimiento en la Comunidad Valenciana.

En el juego por entretenimiento hay cosas más importantes que el dinero ... aunque se quiere ganar, claro.



Ver a los amigos, hablar sobre algo en común

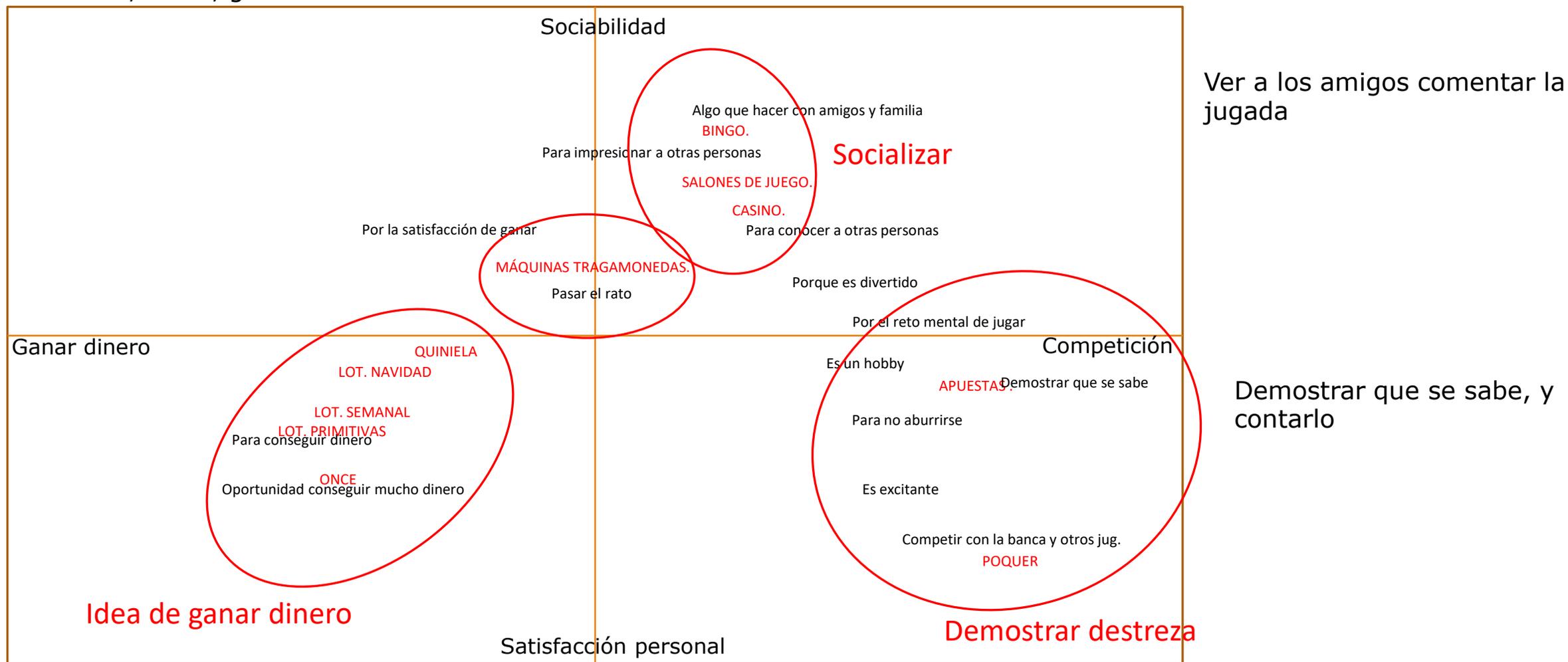
Pasar el rato, un entretenimiento sin complicaciones

Demostrar que se sabe, y contarlo

En el juego por entretenimiento hay cosas más importantes que el dinero ...

En las loterías la motivación es sentirse "tocado por la Fortuna", o sea, ganar dinero

El sector del juego no está transmitiendo porqué juegan sus **clientes**, y ha permitido que se les endosen imágenes negativas



El sector del juego de entretenimiento

Un sector económico en la Comunidad Valenciana:

0,65% del PIB.

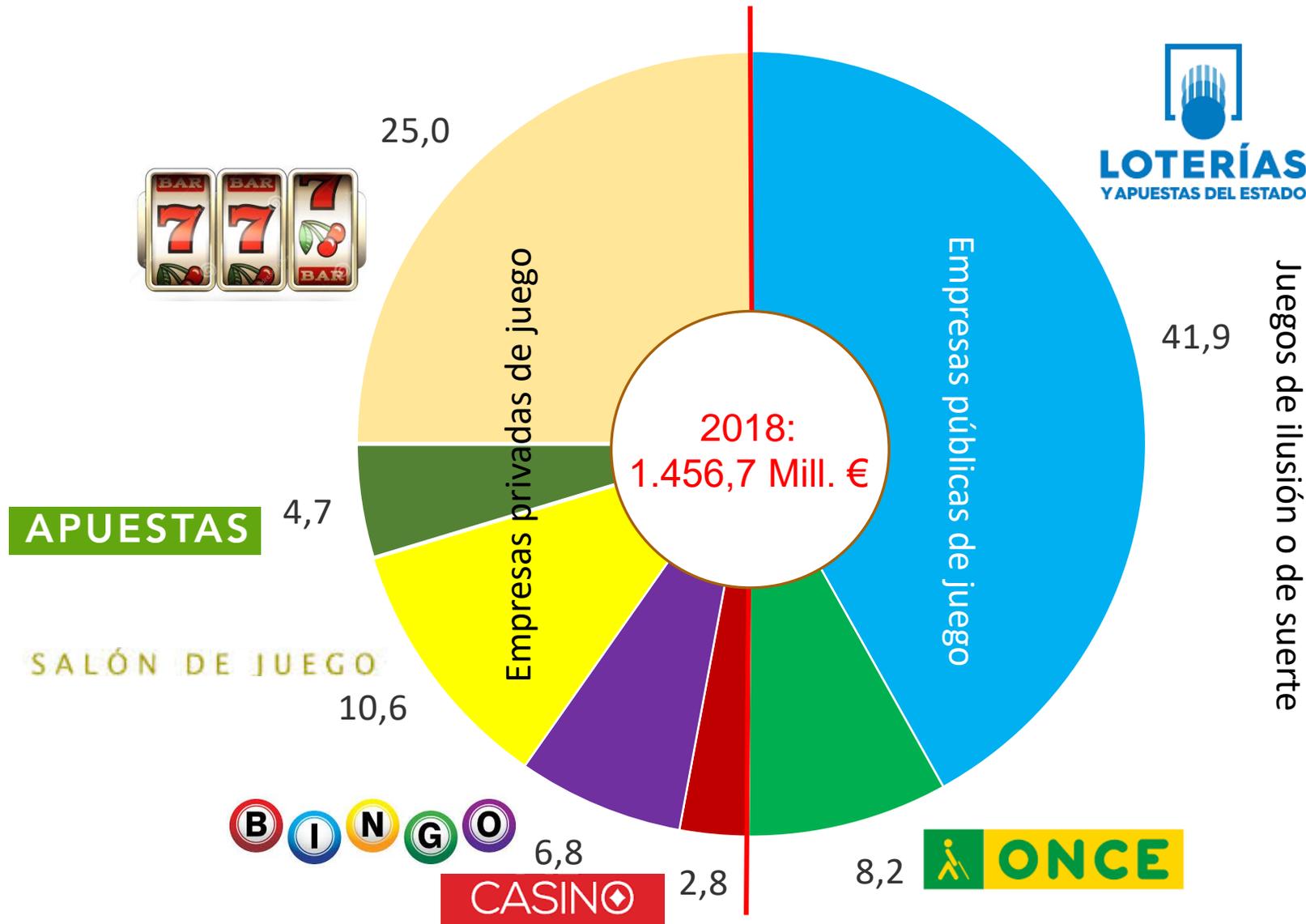
Empleo, inversiones, impuestos, cotizaciones sociales, ...

Responsabilidad social y con sus clientes.

El sector de **juego de entretenimiento** no debería utilizar la expresión “juego privado” porque se asocia a “afán de lucro”

Juego real según operadores en la Comunidad Valenciana (%)

Juegos de entretenimiento



El juego en el PIB de la Comunidad Valenciana (%)

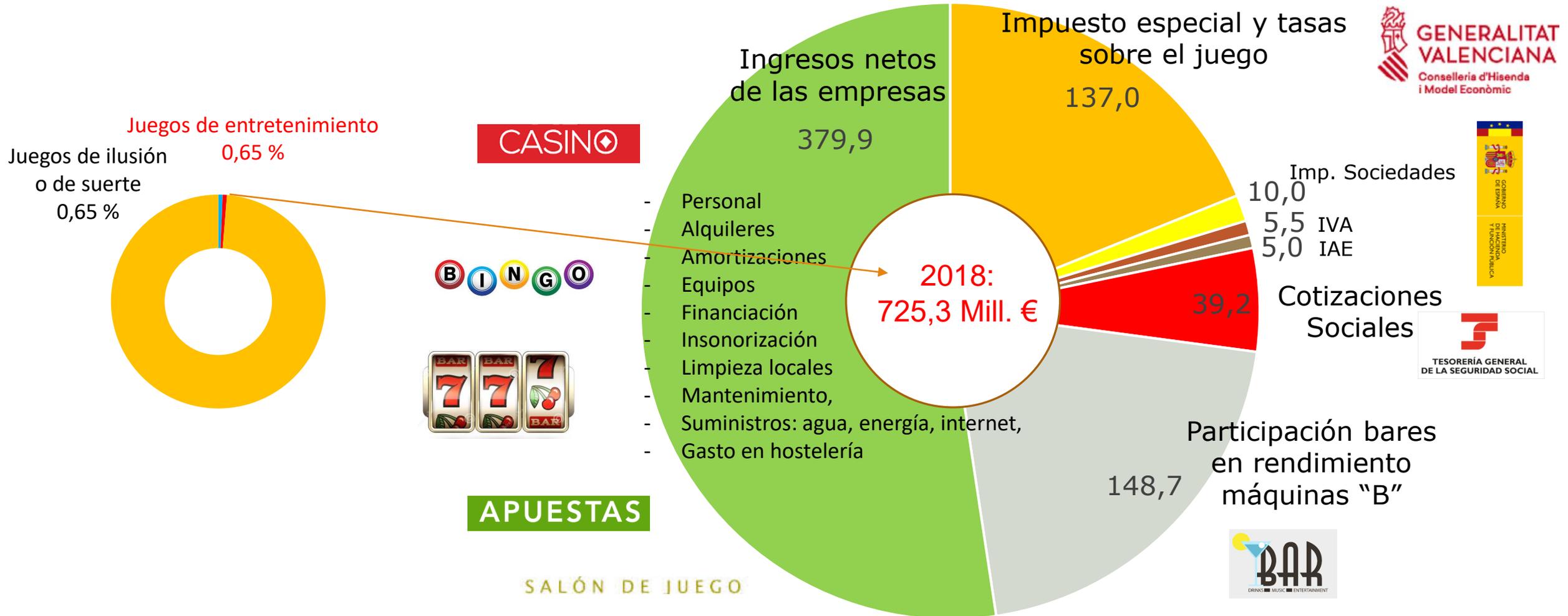
Juegos de ilusión o de suerte



Fuente: Gómez Yáñez, J.A. (2019): *Informe Anual del Juego en la Comunidad Valenciana, 2019*. Informe para Andemar CV.

© Gómez Yáñez, José Antonio (2020): *El juego de entretenimiento en la Comunidad Valenciana*.

Distribución de los ingresos brutos del juego de entretenimiento entre impuestos, cotizaciones e ingresos netos de las empresas (Mill. €)



Fuente: Gómez Yáñez, J.A. y Lalanda, C. (2019): *Juego y Sociedad*, Madrid, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III, pág. 20

El juego de entretenimiento en el PIB de la Comunidad Valenciana

(%)



Empleo

- 6.466 empleos directos
- 8.367 empleos sostenidos en la hostelería

Construcción

- 17,2 Mill. € en acondicionamiento y reforma de locales
- 512 empleos/año en la construcción

Inmobiliario

- 20,2 Mill. € en alquileres y amortización de locales

Impuestos

- Impuesto Especial sobre el Juego: 137,0 Mill. € (Comunidad Valenciana)
- Impuestos del Estado: 20,5 Mill. €.

Cotizaciones sociales

- 39,2 Mill. € en cotizaciones sociales de los empleados y autónomos

El juego de entretenimiento en la Comunidad de Valencia. 2018

	Locales	Visitantes (miles)		Máquinas (núm)	Juego real (miles €) GGR*
	5	703	Mesas Máquinas C		41.253
	59	6.525	Juego del bingo		76.354
	525	7.523	Máquinas B	564	22.192
	5		Máquinas B	4.824	153.817
	5		Locales juego Hostelería	≈25.000	42.000
	19.833		Máquinas B	20.530	363.036 (bruto) 149.000 (neto)
El rendimiento de las máquinas en hostelería se divide entre los operadores y los bares/restaurantes, después del pago de la tasa: 65.700.000 €					149.000 (neto)

* El **GGR** son los ingresos brutos, antes de impuestos, de los locales de juego de entretenimiento. Equivale a **los ingresos de las empresas, no se debe confundir con los beneficios.**

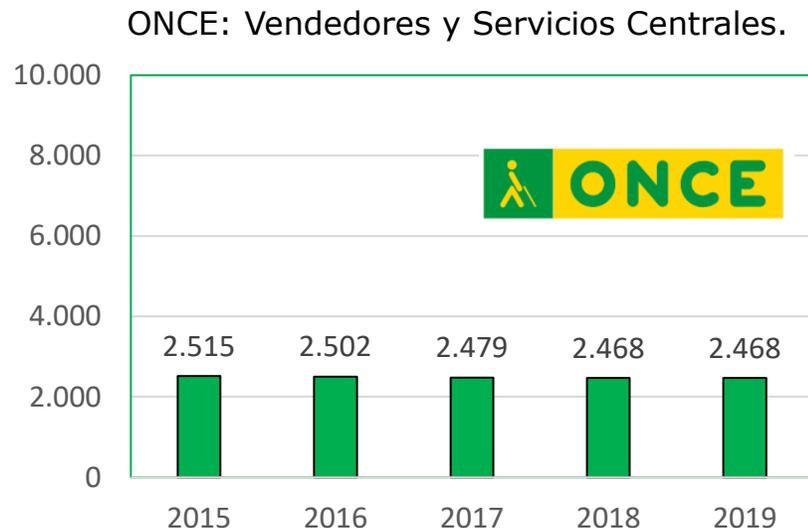
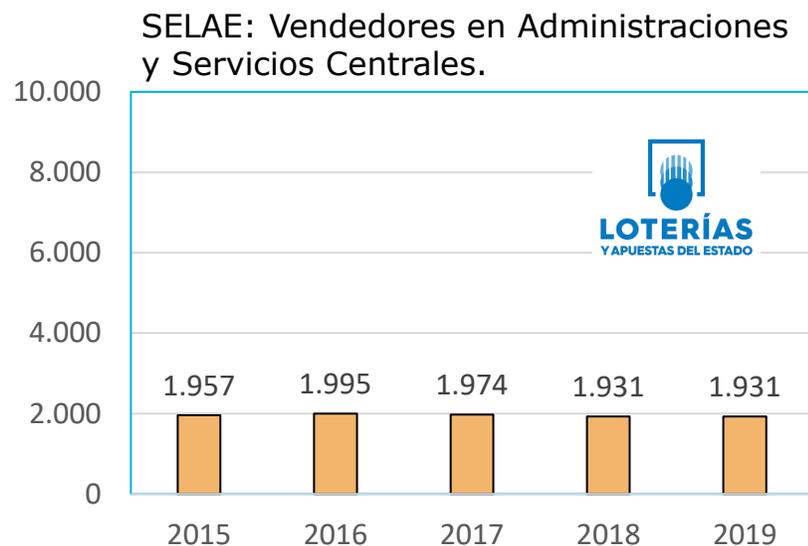
Estos datos proceden de fuentes públicas: Generalitat Valenciana (2019), *Informe Anual de Juego en la Com. Valenciana*. Reelaborados están disponibles en Gómez Yáñez, J.A. (2019): *"Informe Anual del Juego en la Comunidad Valenciana 2019"*, para Andemar CV.

El juego de entretenimiento en la Comunidad de Valencia. 2018

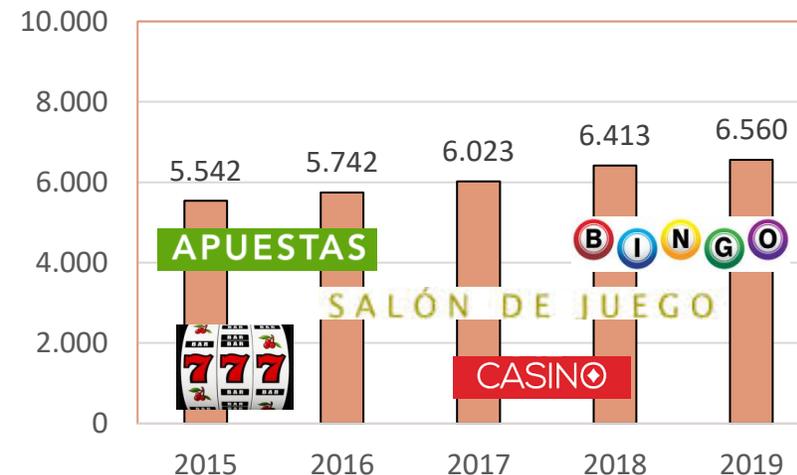


Empleo en el juego en la Comunidad Valenciana 2015-2019.

(Puestos de trabajo medios durante el año)



Sector privado: servicios de juego.



Estos datos proceden de fuentes públicas: Generalitat Valenciana (2019), *Informe Anual de Juego en la Com. Valenciana*. Reelaborado en "*Informe Anual del Juego en la Comunidad Valenciana 2019*", para Andemar CV.

El juego de entretenimiento en la Comunidad de Valencia. 2018

Impuesto sobre
juego (Com. Val.)

Total: 137 Mill. €

CASINO

8,3 Mill. €

Los impuestos especiales sobre el juego de entretenimiento pagados por el sector equivalen a:

BINGO

40,0 Mill. € (*)

- ✓ Los **gastos del personal sanitario residente** en los hospitales, centros asistenciales y centro de salud de la CV (Prog. 412.26) (133,1 Mill. €).

SALÓN DE JUEGO

15,5 Mill. € (*)

- ✓ A las inversiones previstas por la Consejería de Política **Territorial** (Prog. 513.10) (122,6 Mill. €)

APUESTAS

13,7 Mill. € (*)



59,6 Mill. € (*)



* El impuesto sobre máquinas se ha distribuido entre los distintos tipos de local dependiendo del número de sus máquinas y las tarifas aplicables. En los datos de los servicios de Juego y Hacienda de la Comunidad Valenciana esta vertiente del impuesto no se desglosa.

La Llei de regulació del joc i prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana. 2020

Disposiciones, efectos y entretelas

La Llei de regulació del joc i prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana. 2020

Disposiciones
Salones

La Llei de regulació del joc i prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana.

Art. 45.5.

Los **salones** de juego y locales específicos de **apuestas** “no pueden situarse a una distancia inferior a **850 metros** de (sic) centro educativos acreditado por la conselleria (sic) competente en materia de educación para impartir educación secundaria obligatoria, bachillerato, ciclo de formación profesional básica y enseñanzas artísticas profesionales”

Art. 45.6.

Las salas de bingo, salones de juego y locales específicos de apuestas “no pueden situarse a una distancia inferior a 500 metros de otro establecimiento” similar

Art. 49.3. Salones de juego “**autorización** se concederá por un periodo de **diez años**”.

DT 2ª. “Las autorizaciones concedidas ... **mantienen la vigencia por el periodo** para el cual fueran concedidas. (Su) posible renovación se someterá al cumplimiento ...” (del. Art. 45.6)

Art. 50.2. Locales específicos de apuestas: “La autorización tendrá el mismo periodo de **vigencia** que el concedido a la **empresas operadores de apuestas**”

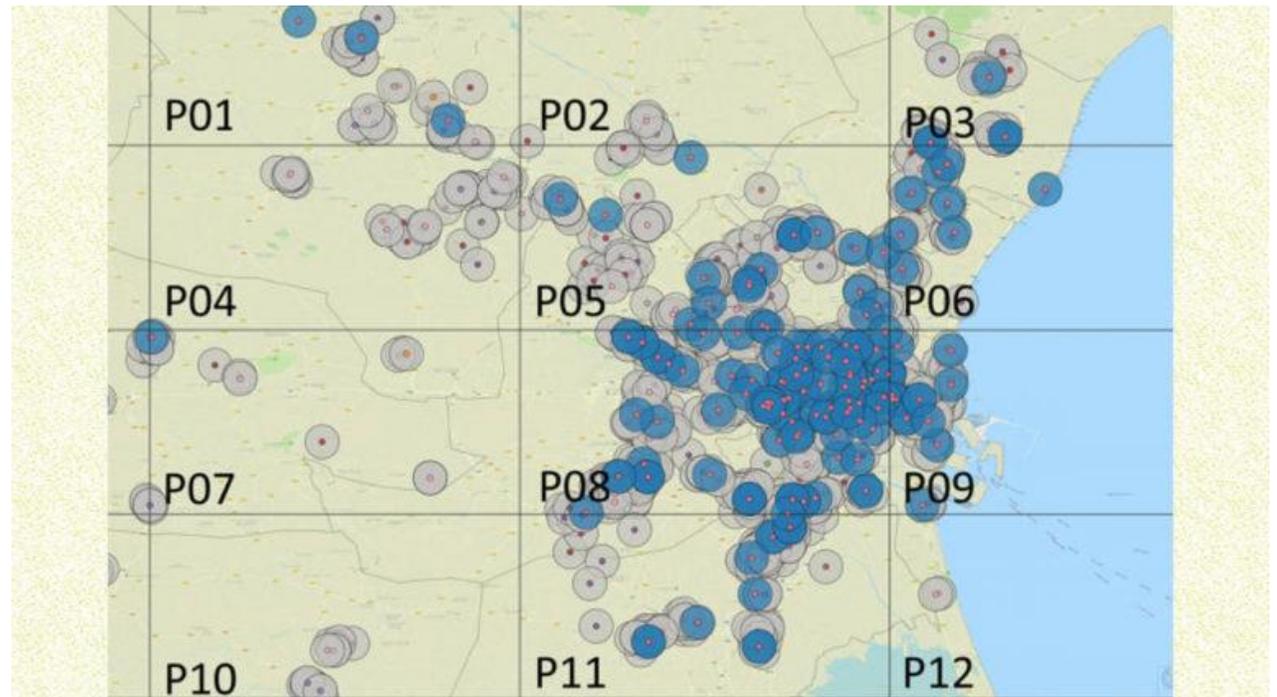
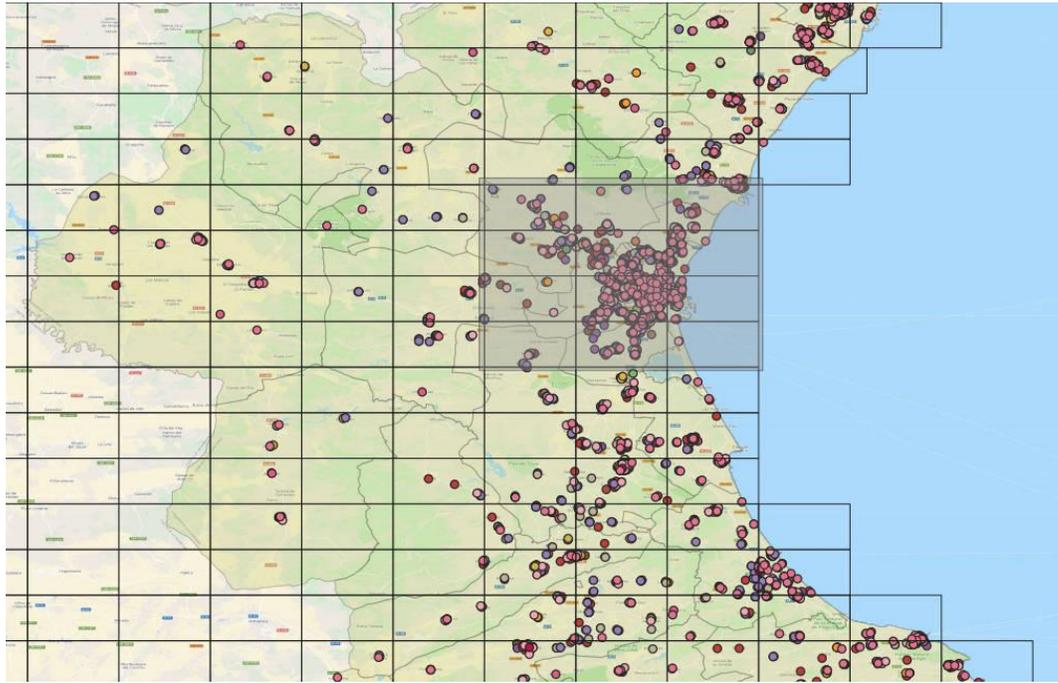
La Llei de regulació del joc i prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana. 2020

Efectos

Salones

La Llei de regulació del joc i prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana.

Efectos sobre los salones:



El “mapeo” del Colegio de Ingenieros de la Comunidad Valenciana concluyó que **prácticamente todos** los salones **están en un radio de 850 m. de centros de enseñanza** o de formación profesional.

Ningún estudio demuestra que la proximidad a un salón cree problemas a los alumnos o vecinos (si lo hubiera lo habrían citado en el Preámbulo, no lo hay).

Como hipótesis “razonable” puede manejarse que el **75% quede afectado: cierre en 10 años.**

La Llei de regulació del joc i prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana.

SALONES DE JUEGO

Impacto Anual

Base de la hipotesis: el 75% de los salones están en el radio de 850 m. que implicará la no renovación de su licencia

Año	Salones abiertos	Empleados	Imp. Juego Salones (Mill. €)	Cotizaciones sociales (Mill. €)	Locales vacíos	Coste prestación desempleo (840 €/6 meses) (Mill. €)
2020	425	2.125	15,5	12,9		
2021	393	1.965	14,3	11,9	32	0,8
2022	361	1.805	13,2	11,0	32	0,8
2023	329	1.645	12,0	10,0	32	0,8
2024	297	1.485	10,8	9,0	32	0,8
2025	265	1.325	9,7	8,0	32	0,8
2026	233	1.165	8,5	7,1	32	0,8
2027	201	1.005	7,3	6,1	32	0,8
2028	169	845	6,2	5,1	32	0,8
2029	137	685	5,0	4,2	32	0,8
2030	105	525	3,8	3,2	32	0,8

Impacto en 10 años

Salones cerrados	Empleos perdidos	No recaudación Imp. Juego (Mill. €)	No recaudación Cotizaciones Sociales (Mill. €)	Locales vacíos	Coste prestación desempleo (Mill. €)
320	1.600	62,9	53,4	320	8,1

EFFECTOS DEL Art. 45. SALONES.

En 10 años, plazo previsto por la Ley:

- ✓ 1.600 desempleados / empleos perdidos.
- ✓ 53,4 Mill. € no cotizados a Seguridad Social
- ✓ 8,1 Mill. € en coste por prestación desempleo
- ✓ 320 locales de vacíos
 - Reducción de ingresos de los propietarios.
 - Deterioro urbano. Okupaciones
- ✓ 62,9 Mill. € no recaudados por la Generalitat Valenciana en Impuesto sobre el Juego, habrá que recurrir a otros impuestos

La Llei de regulació del joc i prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana.

Deterioro urbano por **abandono obligado de locales**:
perdidas para los propietarios, riesgos de “okupación”.



En Valencia han cerrado 500 sucursales bancarias y un número indeterminado de **concesionarios de automóviles** y **pequeños comercios** (droguerías, ferreterías, ...).
También han cerrado muchos pequeños bares



SUCURSALES BANCARIAS EN LA COMUNIDAD VALENCIANA

	2007			2018		
	Capital	Provincia	Total	Capital	Provincia	Total
Alicante	116	546	662	85	407	492
Castellón	62	134	196	27	68	95
Valencia	342	338	680	184	278	462
Total	520	1.018	1.538	296	753	1.049
Base 2007				56,9	73,9	68,2

Las Provincias: 07-06-2020. “**Uno de cada cinco locales en riesgo de quedar vacío**”

El juego de entretenimiento en la Comunidad de Valencia. 2018

Las calles ofrecen servicios “personales” (estética):
tatuajes, peluquerías, salones de uñas, clínicas dentales,
ópticas, gimnasios, ...

Los salones forman parte de estos servicios personales



La Llei de regulació del joc i prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana. 2020

Disposiciones Máquinas "B" en hostelería

La Llei de regulació del joc i prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana.

Art. 51. **Bares** y otros habilitados para la instalación de máquinas de juego.

Art. 51.2. “Cada **máquina B** debe contar con un **sistema de activación-desactivación** por control remoto del personal encargado del local (sic), de manera que se **evite el acceso a ... (prohibidos)**. Una vez finalizadas las partidas de juego y durante el tiempo que la máquina no esté siendo utilizada, **permanecerá desactivada sin emitir estímulos sonoros, visuales o lumínicos**.

“... **puede incluir** un sistema de **identificación fehaciente** de las persona jugadora para evitar la práctica de juego a las personas que la tienen (sic) prohibida”

La Llei de regulació del joc i prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana. 2020

Efectos

Máquinas "B" en hostelería

La Llei de regulació del joc i prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana. 2020

Efectos

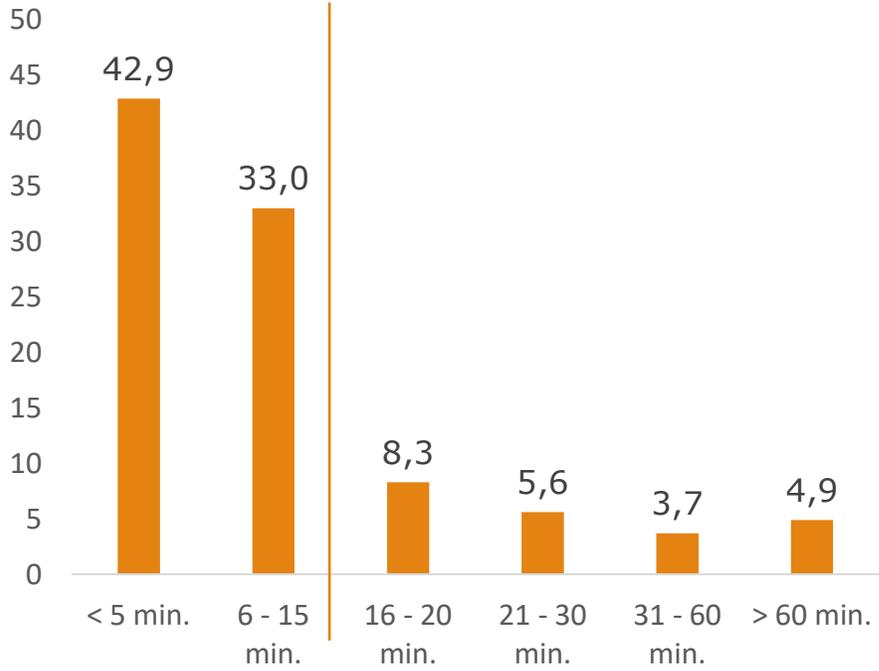
Máquinas "B" en hostelería

¿Ha conseguido explicar el sector cómo funcionan las máquinas?

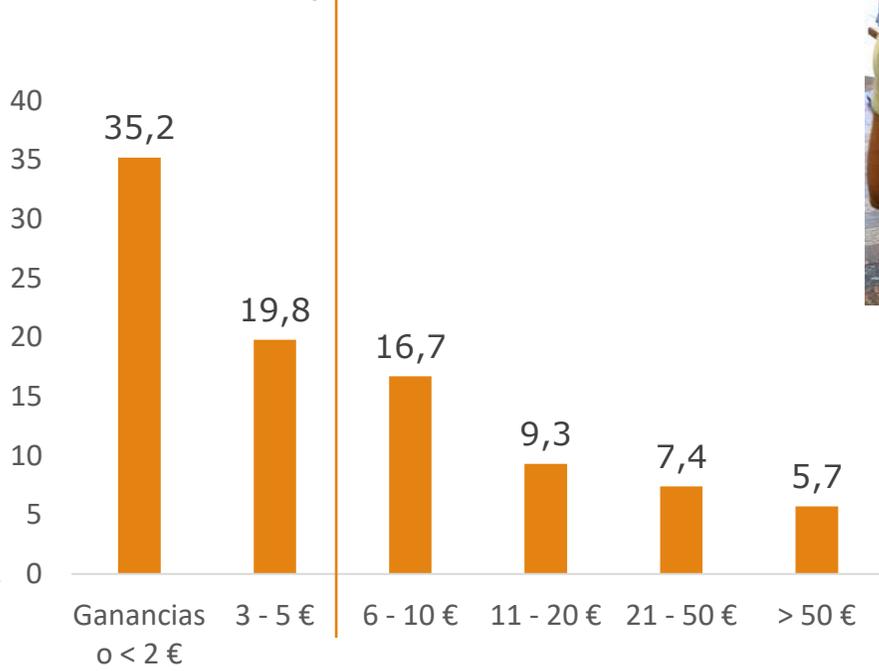
Cómo funcionan las máquinas en hostelería (el sector no lo ha sabido explicar)

El cliente: **El coste del tiempo de juego en una máquina es de 1€/minuto.**

Tiempo de juego en máquinas B en hostelería



Cantidades jugadas (rejuego incl.) en máquinas B en hostelería



La mayoría de los **clientes** juegan **muy poco tiempo**. Echan las monedas sueltas o lo suelto que sobra de la consumición.

Fuente: Consejería de Interior del Gobierno Vasco. 2009. Muestra de 324 "encuentros" cliente-máquina, obtenida mediante observación.

La Llei de regulació del joc i prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana.

Cómo funcionan las máquinas en hostelería

El coste del tiempo de juego en una máquina es de 1,1 €/minuto.



El estado habitual de las máquinas B es estar paradas.
El coste de juego es 1,1€/minuto de juego.

Funcionamiento de una máquina
(último modelo):

13 h 11 min. encendida

43,2 min. de juego

Coste de juego: \approx 1,1 €/min.

Fuente: Muestra de 20 máquinas con 468 días de
funcionamiento (2019)

La Llei de regulació del joc i prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana.

Normativa sobre màquines "B" en hosteleria

Tiempo de partida	3	seg.
Precio partida	0.20	€
Devolución	70	%

Juego en un minuto

(supuesto sin interrupciones)

Tiempo de partida	1	min
Número de partidas	20	
Coste partidas	4,00	€
Devolución	2,80	€
Coste / minuto	1,20	€.

La normativa sobre máquinas "B" protege al consumidor en todas las comunidades.

Coste de juego: 1,20 €/minuto.



El funcionamiento de las máquinas B en bares y los clientes:

- ✓ Casi la mitad (42,9%) de los clientes juega a las máquinas B en bares menos de 2 minutos.
- ✓ El 75,9% juega menos de quince minutos.

- ✓ El 35,2% de los clientes gasta 2€ o menos en jugar a la máquina B (o gana).
- ✓ El 52% gasta menos de 5€

- ✓ Las máquinas permanecen conectadas buena parte de la jornada del bar, pero sólo se juega durante 43 minutos al día.
- ✓ La mayor parte de las máquinas "juegan" entre 24 y 70 minutos/día.
- ✓ El rendimiento de una máquina en hostelería se estima en alrededor de 1,1€/minuto de juego.

La Llei de regulació del joc i prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana.

Antecedentes: **Italia**

- ✓ Desde el 1 enero de 2020, un sistema de acceso a Videoloterías (ubicadas en salones de juego y bingos) basado en la tarjeta sanitaria (no tienen chip en el DNI).
- ✓ Valida la mayoría de edad, no registra ningún dato.
- ✓ Las cantidades jugadas antes del COVID 19 se habían **reducido en un 35%**.

La Llei de regulació del joc i prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana.

EL SECTOR DE MÁQUINAS EN HOSTELERÍA EN 2020

	Número	Ingresos generados por las máquinas "B" en bares		Empresas	Empleos
		(Mill. €)	(€)		
Máquinas en hostelería	20.530				
Rendimiento máquinas en hostelería (anual)		363			
Rendimiento medio por máquina "B"/año			17.681		
Rendimiento medio por máquina "B" / día			48		
Impuesto Juego. Máquinas hostelería		66			
Operadores		149		532	989
Bares		149			8.198

EL SECTOR DE MÁQUINAS EN HOSTELERÍA EN 2022

Hipótesis partida: Reducción al 65% de los ingresos procedentes de las máquinas "B"

	Número	Ingresos generados por las máquinas "B" en bares		Empresas	Empleos
		(Mill. €)	(€)		
Máquinas en hostelería	20.530				
Rendimiento máquinas en hostelería (anual)		236			
Rendimiento medio por máquina "B"/año			11.493		
Rendimiento medio por máquina "B" / día			31		
Impuesto Juego. Máquinas hostelería (*)		66			
Operadores		85		304	566
Bares		85			4.691

(*) La recaudación del impuesto sobre máquinas "B" podría mantenerse porque se basa en tarifas fijas.

BALANCE 2020 / 2022

Pérdidas de empleo

Operadores				228	423
Bares				0	3.507

EECTOS DEL Art. 51. HOSTELERÍA.

En el plazo de dos años:

- ✓ 4.000 empleados perderán su puesto de trabajo.
- ✓ 423 en operadores de máquinas
- ✓ 3.507 en bares y hostelería
- ✓ 228 pymes desaparecerán (al menos).

La rentabilidad de las máquinas descendería por debajo de lo viable (31 €/ día), por tanto, el impacto en estos sectores será probablemente mayor.

Costes anuales: **24,3 Mill. € en cotizaciones sociales y 40,3 Mill. en desempleo**

	Descenso anual en cotizaciones sociales	Coste de desempleo
	(Mill. €)	(840 €/12 meses)
Afectados:	4.002	24,3
		40,3

La Llei de regulació del joc i prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana.

- ✓ No se ha entrado en otros costes para el Estado, difíciles de anualizar.
- ✓ En IRPF se puede estimar en 1.000 €/año por individuo que pase al paro.

La Llei de regulació del joc
i prevenció de la ludopatia
a la Comunitat Valenciana. 2020

Entretelas

Un fondo ideològic ajeno a las consecuencias de las acciones

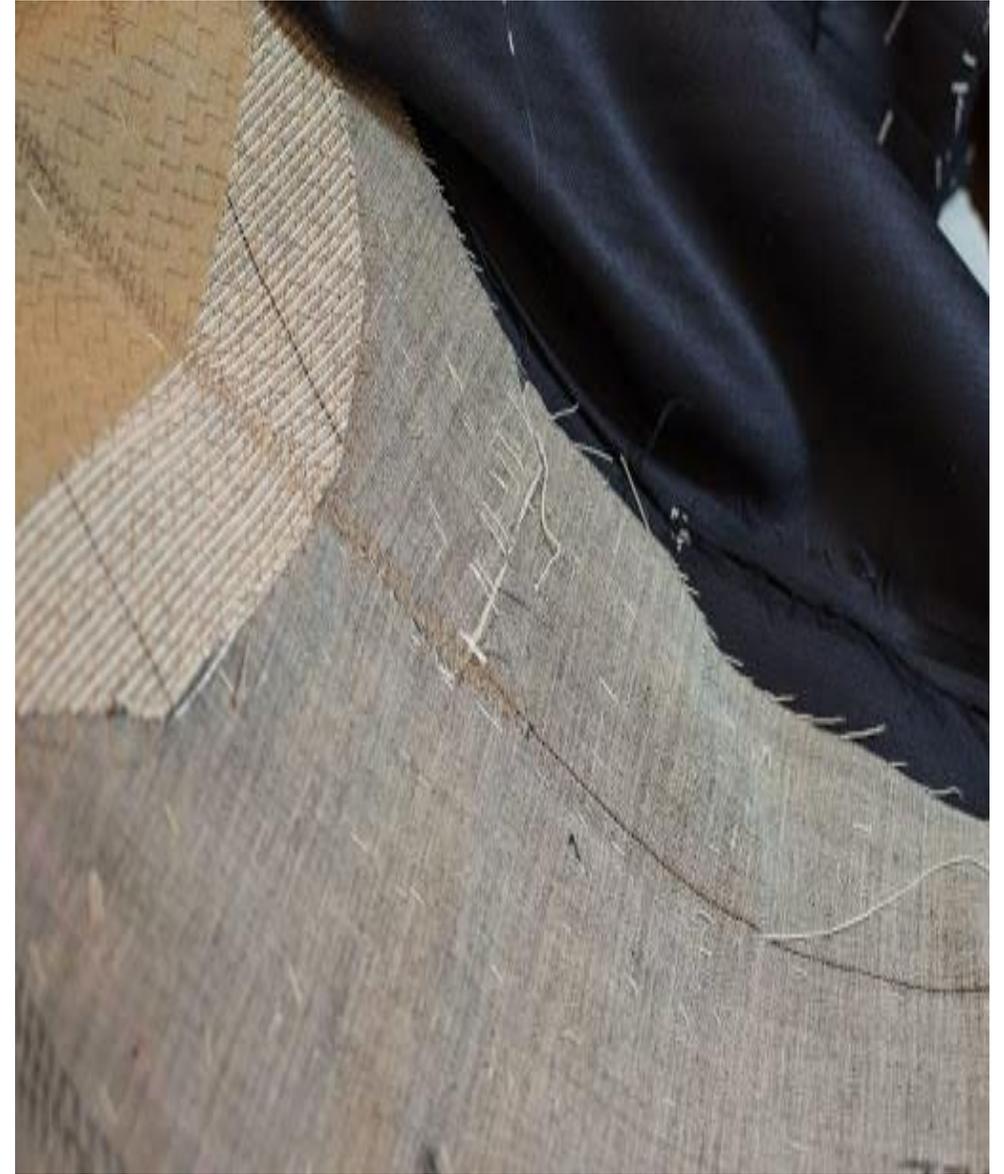
Y esto, ¿POR QUÉ?

Las entretelas

Freud: *“Se puede conocer a un hombre por cómo cuelga el sombrero”* (Psicopatología de la vida cotidiana).

Se puede conocer el **objetivo** de una Ley por sus entretelas, **un artículo por ahí perdido**:

Naturalmente, toda Ley de este tipo tiene que tener una **Declaración de Derechos (art. 16)**:



La Llei de regulació del joc i prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana.

(Derechos de las personas jugadoras)

Art. 16. e). *“A jugar libremente, sin coacciones o amenazas provenientes de otras personas jugadoras, del personal del establecimiento de juego o de cualquier otra tercera persona, así como el derecho a que el juego se desarrollo de manera limpia y con sujeción a la normativa legal”*



SUMARI		SUMARIO	
I. TEXTOS APROVATS		I. TEXTOS APROBADOS	
A. LLEIS I ALTRES NORMATIVES		A. LEYES Y OTRAS NORMAS	
Llei de la Generalitat de regulació del joc i de prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana	10553	Ley de la Generalitat de regulació del juego y de prevenció de la ludopatia en la Comunitat Valenciana	10553
II. TEXTOS EN TRAMITACIÓ		II. TEXTOS EN TRAMITACIÓN	
B. PROPOSICIONS DE LLEI		B. PROPOSICIONES DE LEY	
Proposició de llei de derogació de la Llei 14/2017, de 10 de novembre, de memòria democràtica i per a la convivència de la Comunitat Valenciana, presentada pel Grup Parlamentari Vox Comunitat Valenciana (RE número 7.894). No presa en consideració	10630	Proposición de ley de derogación de la Ley 14/2017, de 10 de noviembre, de memoria democrática y para la convivencia de la Comunitat Valenciana, presentada por el Grupo Parlamentario Vox Comunitat Valenciana (RE número 7.894). No tomada en consideración	10630
C. ALTRES PROJECTES DE NORMATIVES		C. OTROS PROYECTOS DE NORMAS	
Proposta de reforma del Reglament de les Corts Valencianes sobre la creació de la Comissió permanent legislativa d'Universitats, Ciència i Innovació, presentada pel Grup Parlamentari Ciudadanos (RE número 15.444)	10630	Propuesta de reforma del Reglamento de las Cortes Valencianes sobre la creación de la Comisión permanente legislativa de Universidades, Ciencia e Innovación, presentada por el Grupo Parlamentario Ciudadanos (RE número 15.444)	10630

La Llei de regulació del joc i prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana.



SUMARI	SUMARIO
I. TEXTOS APROVATS	I. TEXTOS APROBADOS
A. LLEIS I ALTRES NORMES	A. LEYES Y OTRAS NORMAS
Llei de la Generalitat de regulació del joc i de prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana 10553	Ley de la Generalitat de regulación del juego y de prevención de la ludopatía en la Comunidad Valenciana 10553
II. TEXTOS EN TRAMITACIÓ	II. TEXTOS EN TRAMITACIÓN
B. PROPOSICIONS DE LLEI	B. PROPOSICIONES DE LEY
Proposició de llei de derogació de la Llei 14/2017, de 10 de novembre, de memòria democràtica i per a la convivència de la Comunitat Valenciana, presentada pel Grup Parlamentari Vox Comunitat Valenciana (RE número 7.894). No presa en consideració 10630	Proposición de ley de derogación de la Ley 14/2017, de 10 de noviembre, de memoria democrática y para la convivencia de la Comunidad Valenciana, presentada por el Grupo Parlamentario Vox Comunidad Valenciana (RE número 7.894). No tomada en consideración 10630
C. ALTRES PROJECTES DE NORMES	C. OTROS PROYECTOS DE NORMAS
Proposta de reforma del Reglament de les Corts Valencianes sobre la creació de la Comissió permanent legislativa d'Universitats, Ciència i Innovació, presentada pel Grup Parlamentari Ciudadanos (RE número 15.444) 10630	Propuesta de reforma del Reglamento de las Cortes Valencianas sobre la creación de la Comisión permanente legislativa de Universidades, Ciencia e Innovación, presentada por el Grupo Parlamentario Ciudadanos (RE número 15.444) 10630

(Derechos de las personas jugadoras)

Art. 16. e). “A jugar libremente, **sin coacciones o amenazas** provenientes de **otras personas jugadoras, del personal del establecimiento de juego o de cualquier otra tercera persona, así como el derecho a que el juego se desarrolle de manera limpia y con sujeción a la normativa legal**”

Un neopuritanismo basado en una **opinión negativa y anacrónica de lo que es España**

¿Alguien imagina a un **empleado** de un salón **coaccionando** a un cliente?

¿Qué los **empleados** permitan que **otros coaccionen** a sus clientes?

¿Saben la cantidad de **controles** que tiene la **Administración Autonómica** para regular y controlar todos los aspectos del juego?

La Llei de regulació del joc i prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana. 2020

(Derechos de las personas jugadoras)

Art. 16. e). *“A jugar libremente, sin coacciones o amenazas provenientes de otras personas jugadoras, del personal del establecimiento de juego o de cualquier otra tercera persona, así como el derecho a que el juego se desarrolle de manera limpia y con sujeción a la normativa legal”*



Se deduce una idea de España macabra llena de supersticiones, vagos, clérigos y monjas solazándose, tramposos, pícaros y maleantes, ...

La España actual no está llena de ludópatas, golfos, pillos, ... ni de ciudadanos infantilizados



© Gutiérrez Solana

Un neopuritanismo basado en una opinión negativa de lo que es España

La Llei de regulació del joc i prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana.

España es un país desarrollado y bastante feliz

BUTLLETÍ OFICIAL

CORTS VALENCIANES

X Legislatura

Número 84
València, 10 de juny de 2020

SUMARI	SUMARIO
I. TEXTOS APROVATS	I. TEXTOS APROBADOS
A. LLEIS I ALTRES NORMES	A. LEYES Y OTRAS NORMAS
Llei de la Generalitat, de regulació del joc i de prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana 10553	Ley de la Generalitat, de regulació del juego y de prevención de la ludopatia en la Comunitat Valenciana 10553
II. TEXTOS EN TRAMITACIÓ	II. TEXTOS EN TRAMITACIÓN
B. PROPOSICIONS DE LLEI	B. PROPOSICIONES DE LEY
Proposició de llei de derogació de la Llei 14/2017, de 10 de novembre, de memòria democràtica i per a la convivència de la Comunitat Valenciana, presentada pel Grup Parlamentari Vox Comunitat Valenciana (RE número 7.894). No presa en consideració 10630	Proposición de ley de derogación de la Ley 14/2017, de 10 de noviembre, de memoria democrática y para la convivencia de la Comunitat Valenciana, presentada por el Grupo Parlamentario Vox Comunitat Valenciana (RE número 7.894). No tomada en consideración 10630
C. ALTRES PROJECTES DE NORMES	C. OTROS PROYECTOS DE NORMAS
Proposta de reforma del Reglament de les Corts Valencianes sobre la creació de la Comissió permanent legislativa d'Universitats, Ciència i Innovació, presentada pel Grup Parlamentari Ciudadanos (RE número 15.444) 10630	Propuesta de reforma del Reglamento de las Corts Valencianes sobre la creación de la Comisión permanente legislativa de Universidades, Ciencia e Innovación, presentada por el Grupo Parlamentario Ciudadanos (RE número 15.444) 10630



La Llei de regulació del joc i prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana. 2020

Entretelas

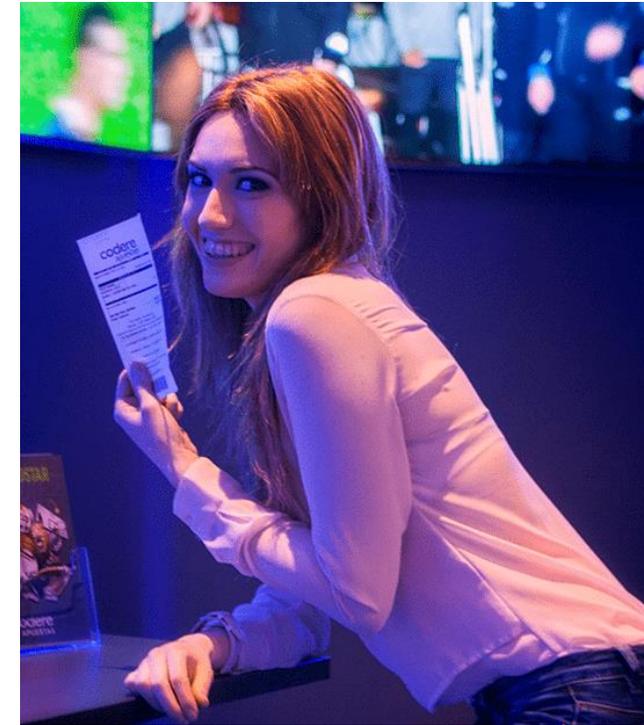
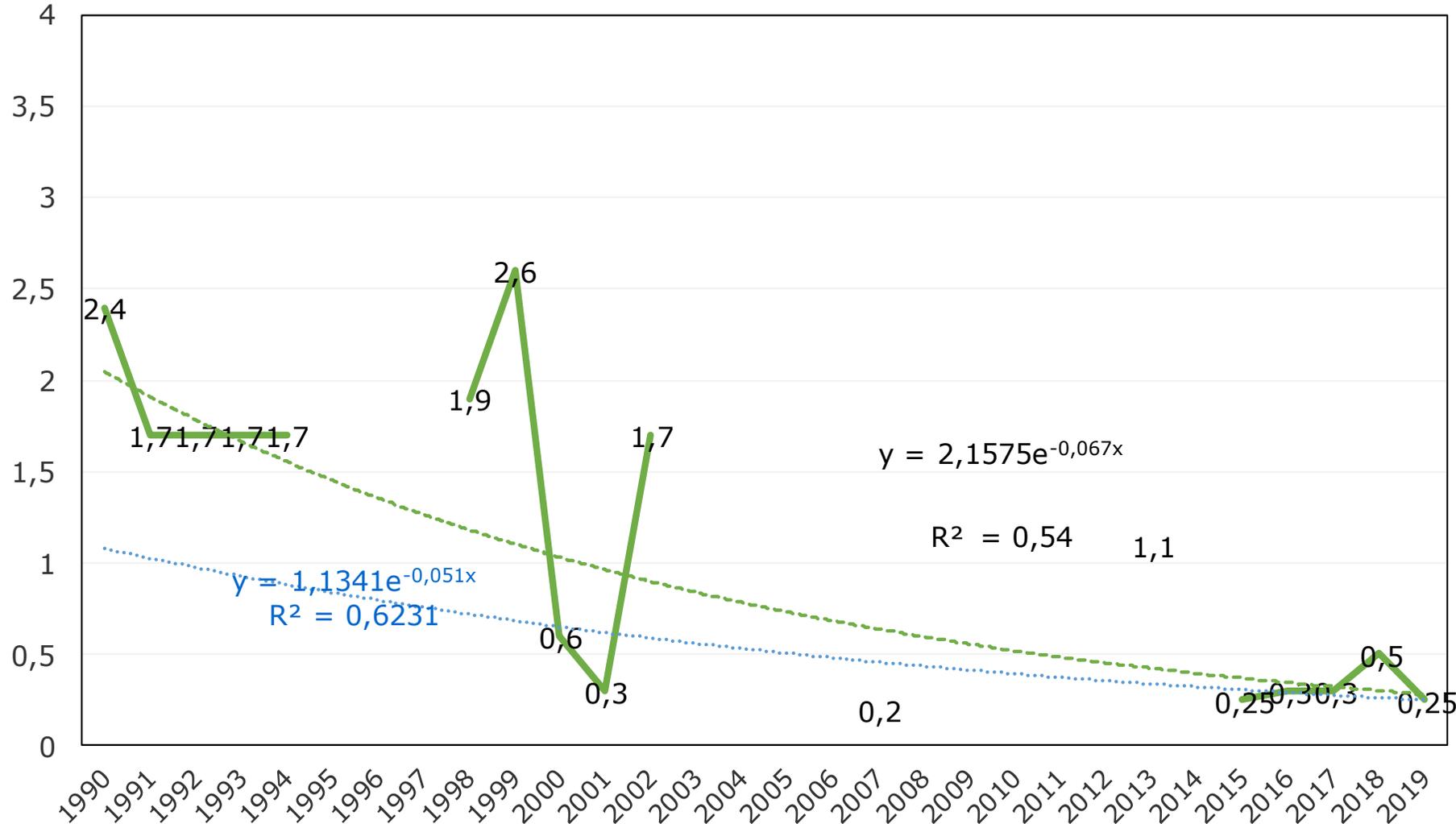
El preámbulo de la ley son ideas vagas y datos sesgados
presentados de manera tremendista

Incidencia del juego problemático en la población adulta residente en España (1990 – 2019)

(%)

Estudios de ámbito nacional, autonómico, provincial o local.
(Tasa de juego problemático. Medias de los estudios realizados durante el año)

Desde hace 30 años los datos sobre juego problemático en España descienden



Incidencia del juego problemático en la población adulta residente en España (Estudios realizados en España 1990 – 2019)

Orden	Autor	Año	Ámbito	Muestra	Cuestionario	Jug. Problemático	Riesgo moderado	Ámbito Temp.	Campo	Apoyo institucional
		Campo		(n)	Metodología	(%)	(%)			
1	Gómez Yáñez y Laland	2019	España	1.002	PGSI / DSM IV	0,2 / 0,3	1,4 / 3,2	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - CEJuego
2	Gómez Yáñez	2018	Asturias	1.002	PGSI / DSM IV	0,0	0,1 / 2,8	Último año	CATI (telefónica)	Inst. Política y Gobernanza. Univ. Carlos III.
3	Gómez Yáñez y Laland	2018	España	801	PGSI / DSM IV	0,5	1,1	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - Fundación Codere
4	Min. Sanidad (EDADES)	2018	España	21.249	DSM V	0,3	0,4	Último año	Personal hogar	Ministerio de Sanidad
5	Cons. Salud Gob. Vasco	2017	País Vasco	2.013		0,2	0,4	Último año	Personal hogar	Gobierno Vasco
6	Gómez Yáñez et al.	2017	España	1.002	PGSI / DSM IV	0,3 / 0,1	0,9 / 0,9	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - Fundación Codere
7	Gómez Yáñez et al.	2016	España	1.012	PGSI / DSM IV	0,3 / 0,1	0,3 / 2,8	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - Fundación Codere
8	Labrador et al.	2015	España	7.121	NODS	0,3	0,6	Último año	Mall intercept	Dir. Gral. Ordenación Juego - MHAP.
9	Gómez Yáñez et al.	2015	España	1.002	PGSI / DSM IV	0,1 / 0,4	0,7 / 3,2	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - Fundación Codere
10	Labrador et al.	2013	España	3.000	NODS / DSM IV	1,1	1,0	Toda la vida	Mall intercept	SELAE
11	Cons. Salud Gob. Vasco	2012	País Vasco			0,3	0,1	Último año	Personal hogar	Gobierno Vasco
12	González Ibáñez, Volberg	2007	Cataluña	3.000	PGSI	0,2	0,5	Último año	CATI (telefónica)	Dep. Salut Generalitat Cataluña
13	Salinas	2002	Andalucía	4.997	SOGS	1,7	4,2	Toda la vida	Personal hogar	FEJAR. Un. Granada. Cons. As. Sociales Junta And.
14	Becoña	2001	Galicia	1.624	NODS / DSM IV	0,3	0,3	Último año	Personal hogar	Sec. Investigación y Desarrollo Xunta Galicia.
15	Plan Foral Drogodep.	2000	Navarra	1.504	DSM IV	0,8	1,6			Gobierno de Navarra
16	Append	2000	Álava	1.118	SOGS	0,3	0,5	Último año	CATI (telefónica)	ASAJER (Asoc. Alavesa Jugadores Rehabilitación)
17	Arbinaga	1999	Punta Umbria (Hu)	486	SOGS	3,5	4,9	Toda la vida	Personal hogar	Concejalía de Bienestar Social.
18	Ramírez et al.	1999	Andalucía	3.000	SOGS	1,6	1,4	Toda la vida	Personal hogar	
19	López Jiménez et al.	1999	Aragón (capitales)	500	SOGS	2,6	6,6	Toda la vida	Personal hogar	Diputación General de Aragón
20	Tejeiro	1998	Algeciras (Cádiz)	419	SOGS (modif)	1,9	3,8	Toda la vida	Personal hogar	JARCA. Cons. Asuntos Sociales Junta Andalucía.
21	Irurita	1994	Andalucía	4.977	Cuest. propio	1,7	3,3	Toda la vida	Personal hogar	FAJER
22	Echeburúa et al.	1993	País Vasco		SOGS	2,0				
23	Becoña y Fuentes	1993	Galicia	1.028	SOGS	1,4	2,0	Toda la vida	Personal hogar	
24	Legarda et al.	1992	Sevilla (ciudad)	598	SOGS	1,7	5,2	Toda la vida	Personal hogar	
25	Becoña	1991	Galicia (siete ciudades)	1.815	DSM III	1,7	1,6	Último año	Personal hogar	
26	Labrador y Becoña	1990	Cataluña (Jugadores)			2,34				Casinos de Cataluña.
27	Cayuela	1990	Cataluña	1.230	SOGS		2,5	Toda la vida	Personal hogar	

Las referencias de los estudios citados se encuentran en la bibliografía

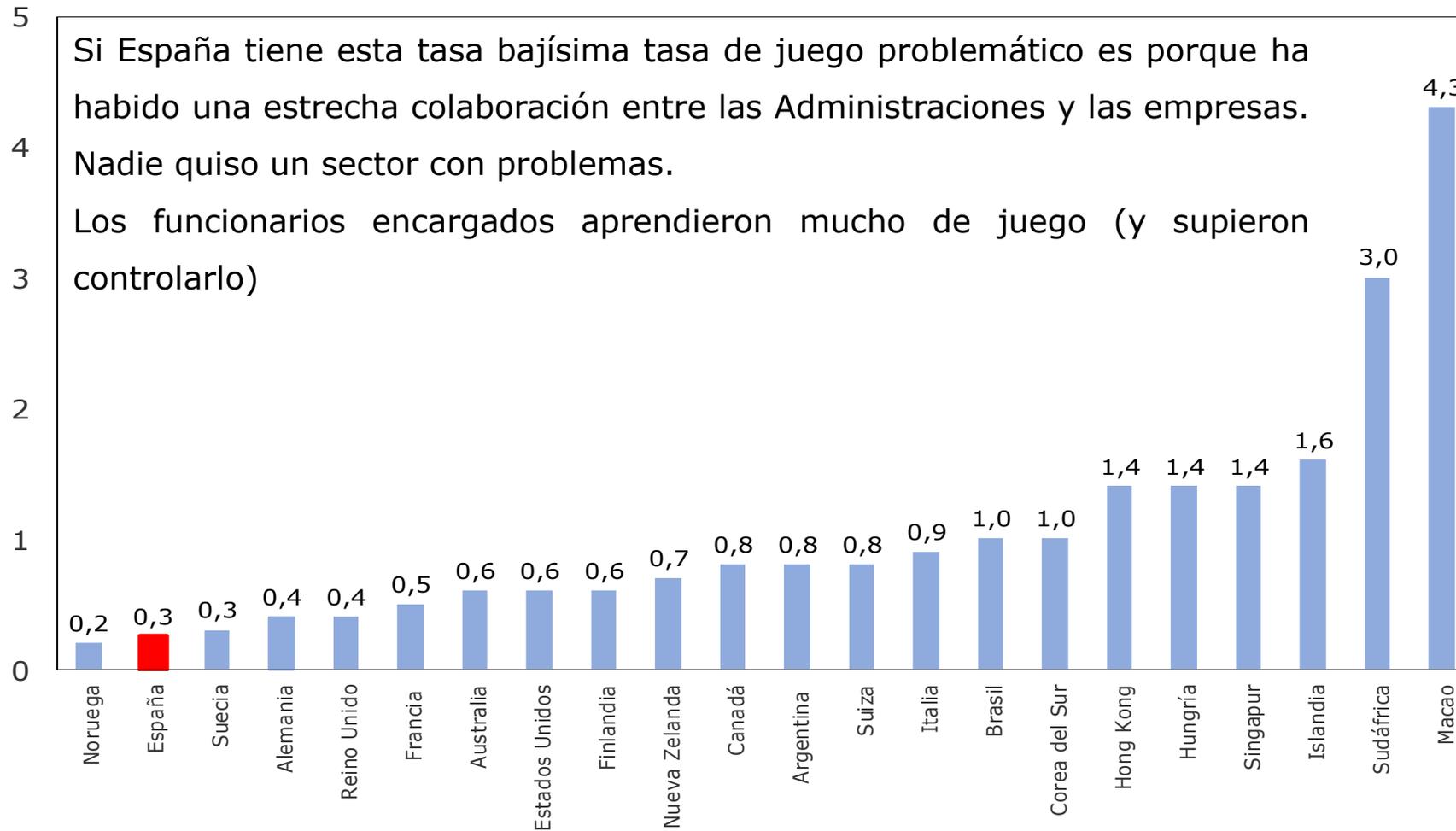
Fuente: Actualización de Gómez Yáñez (2017)

Parte de la literatura académica ignora los estudios que muestran tasas reducidas

© Gómez Yáñez, José Antonio (2020): El juego de entretenimiento en la Comunidad Valenciana.

España es uno de los cinco países con menor tasa juego problemático (2020)

(%)



La literatura académica enfatiza los estudios que muestran elevadas tasas de juego problemático y oculta los estudios que muestran tasas bajas de juego problemático.

En 2020 un estudio del Instituto de la Juventud tomaba datos de España de 1996.

La Llei de regulació del joc
i prevenció de la ludopatia
a la Comunitat Valenciana. 2020

Ética de la responsabilidad
Empleados dejados sin empleo por una
decisión política no por el “mercado”

El juego de entretenimiento en la Comunidad de Valencia. 2018

Desempleo: 5.600

Salones: 1.600 en 10 años

Hostelería: 4.000 en 2 años
a partir de la implantación
del mando

El empleo en juego tiene características muy especiales:

- ✓ **Jóvenes** sobre todo en atención al cliente.
- ✓ En **bares personas mayores, autónomos o camareros**.
- ✓ Un nivel de **formación académica medio o bajo**.
- ✓ **En sus empleos adquieren habilidades y conocimientos que sólo se pueden aprender en la práctica laboral.**
- ✓ La práctica laboral les permite establecer **“contactos”** que pueden mejorar sus posiciones laborales.
- ✓ Las **trayectorias laborales** en casinos, bingos y operadores de máquinas **suelen ser largas**.



Sacarles de sus empleos significa romper sus relaciones laborales, que los conocimientos adquiridos se queden en nada, pierdan tiempo de cotización social, etc.

La Llei de regulació del joc
i prevenció de la ludopatia
a la Comunitat Valenciana. 2020

Alarma social

Alarma social inventada



Los barómetros mensuales del CIS preguntan por **los tres principales problemas del país y los tres que más afectan a los entrevistados personalmente**. En más de 18.000 **respuestas no hay ninguna que haga referencia al juego**.

http://datos.cis.es/pdf/Es3288marMT_A.pdf

Plaza de Quintana (calle Alcalá): se pasea tranquilamente en una zona con varios salones de juego

Alarma social inventada



Un salón de juego y apuestas: gente bastante normal, ¿no?

Hay más conclusiones operativas,
Pero dan para otro rato
Nada más.

Muchas gracias
Un placer, como siempre.

Datos de contacto:

José Antonio Gómez Yáñez

Móvil: 649.827.619

Email: jagy@telefonica.net