

Perspectivas del mercado mundial del juego

*El mercado de los juegos de
casino y online hasta 2015*



Uso de los datos del informe

Este documento ha sido facilitado por PwC como guía general y no constituye la prestación de ningún servicio de asesoramiento legal, contable, de inversión ni de consultoría profesional de ningún tipo. La información proporcionada en el mismo no debe ser utilizada en sustitución de ningún servicio de consultoría profesional de naturaleza fiscal, contable, legal o de cualquier otro tipo de asesoramiento.

La información se proporciona tal y como figura en el informe, sin ningún tipo de garantía o aseguramiento con respecto a su integridad, precisión o a la puntualidad de la información. La ausencia de garantía, ya sea expresa o implícita, incluye la que afecta a los resultados, la comercialización y la idoneidad para un objetivo específico, aunque no se limita a estos aspectos.

Autorización para citar el informe

Ni la presente publicación ni ninguna de sus partes puede ser extraída, reproducida, almacenada en un sistema de recuperación de información, ni distribuida o transmitida de ninguna manera o modo (incluidos métodos electrónicos, mecánicos, de fotocopiado, de grabación, o de escaneado) sin la autorización previa y por escrito de PwC. Las solicitudes deberán enviarse por escrito a Radhika Nanda (radhika.nanda@uk.pwc.com), indicando los extractos que desearían utilizar, así como una copia en formato borrador del informe íntegro en el que aparecerán los extractos. Al margen de lo anterior, no podrán utilizarse extractos de esta publicación en documentos de folletos financieros, ofertas públicas, memorandos de colocaciones privadas, registro de información con la SEC estadounidense, informes anuales o documentos financieros, de inversión o regulatorios similares.

Índice

Introducción: Acerca de este estudio	2
Resumen ejecutivo: Principales tendencias	4
Parte I: Juegos de casino	6
Visión global	7
Estados Unidos	8
Europa, Oriente Próximo, África (EMEA)	12
Asia-Pacífico	16
Latinoamérica	20
Canadá	22
Parte II: Juegos <i>online</i>	24
Mirando para otro lado	25
Regulaciones nacionales: un paso intermedio	27
Motores emergentes del cambio	34
El mercado global de los juegos <i>online</i> en 2015	36
Conclusión: mirando hacia el Este (y hacia lo digital)	38

Introducción

Acercas de este estudio



Caesar's Palace, Las Vegas, Estados Unidos

En este segundo estudio anual de PwC damos a conocer nuestro punto de vista acerca de las tendencias actuales y futuras del sector mundial de los juegos de casino y de los juegos online, así como sobre su potencial crecimiento de ingresos en los próximos cinco años. Para la publicación de este informe nos hemos esforzado por reflejar el carácter cada vez más globalizado del mercado de los juegos de casino, al tiempo que hemos reconocido la naturaleza aún local de los hábitos y las regulaciones que imperan en el sector de los juegos online.

Cómo se estructura este informe

El análisis del sector se divide en dos apartados.

En el primero, que ocupa la mayor parte del informe, se analizan los juegos tradicionales y físicos de casino. En ellos se incluyen los casinos que hay en las ciudades, en barcos fluviales y cruceros marítimos, los instalados en muelles y puertos marítimos, los casinos tribales (situados en reservas indias o tierra tribal) y también los denominados *racinos*, es decir, los híbridos entre casinos y pistas de carreras de animales (*racas*, en inglés), en los que se admiten apuestas. Los gastos totales mencionados en el informe representan los ingresos brutos relacionados con este tipo de juegos, esto es, las ganancias obtenidas por las empresas correspondientes, o el importe recaudado en concepto de apuestas menos el importe que se devuelve a los ganadores. Las previsiones sobre los ingresos brutos relacionados con estos juegos tienen en cuenta los indicadores clave de rendimiento y los principales factores que corresponden a cada región y mercado.

La segunda parte abarca las actividades de juegos *online* en cada región y la evolución que están experimentando en los mercados correspondientes. Finalizamos este apartado dando a conocer nuestra visión sobre cada región para el año 2015.

Le tomamos el pulso al sector

Tras el éxito cosechado por la primera edición de este informe de investigación, que se publicó en 2010, hemos decidido darle periodicidad anual.

Cuando lanzamos esta publicación sobre los juegos de casino y *online*, lo hicimos con dos objetivos principales. El primero de ellos era presentar nuestras perspectivas sobre las oportunidades, desafíos y tendencias a las que se enfrentan los participantes del sector de los juegos de casino en todo el mundo, y analizar cómo evolucionarían todos estos factores en los próximos años. El segundo objetivo consistía en tratar en este análisis sectorial las previsiones de ingresos de cada segmento y región del mercado mundial de los juegos durante los próximos cinco años, proporcionando así al lector una serie de datos estadísticos con los que planificar su respuesta a las tendencias identificadas en el informe.

Tal y como se indica en el cuadro informativo de la página cinco, nuestro análisis y los datos estadísticos de los mercados de los juegos de casino regionales y globales se incluyen en la Parte I de este informe. En la Parte II, ofrecemos nuestra opinión sobre las tendencias y desarrollos futuros que pueden producirse en los mercados de juegos *online* y móviles. Sin embargo, debido a las incertidumbres legales y regulatorias que rodean a estas actividades en muchos países del mundo, este análisis no incluye datos históricos ni proyectados sobre los ingresos.

Rentabilidad sobre la inversión

Al igual que sucedía en el estudio de 2010, las previsiones financieras incluidas en esta publicación se centran únicamente en los ingresos. Sin embargo, somos conscientes de las profundas implicaciones en materia de costes que conllevan los distintos desarrollos que se están produciendo en el sector a nivel mundial. A medida que se construyen nuevas instalaciones de casino en centros de juegos ya existentes o nuevos (que a menudo incluyen zonas de recreo, alojamiento y demás opciones), la inversión que necesitan hacer las empresas promotoras suele ser ingente.

Si bien cada nuevo casino que se construye puede generar ingresos adicionales, existe un riesgo inevitable de canibalización de ingresos de los casinos ya existentes en la misma ciudad, región o país.

Como resultado de ello, en un sector tan dinámico como este, siempre existe el peligro de que los ingresos adicionales generados por los nuevos proyectos o mercados desarrollados no sean suficientes para justificar la inversión realizada.

Otras implicaciones

Sin duda alguna, la industria del juego tiene unas implicaciones sociales y económicas de mayor calado que las que se derivan directamente de la actividad. Tal y como ha quedado demostrado en los últimos dos años con el caso de Singapur, el nivel de ingresos y de turismo generado por los juegos de casino puede aportar importantes ventajas a las ciudades implicadas e incluso al conjunto de la región en la que se encuentran. Por eso, los gobiernos se muestran tan dispuestos a impulsar y atraer este tipo de actividades. Asimismo, la potencial recaudación fiscal que conllevan supone un atractivo adicional. Por ese motivo, cada vez más los gobiernos estatales y nacionales de todo el mundo legalizan y autorizan las actividades relacionadas con los juegos *online*.

Sin embargo, la realidad es que en muchos países persisten preocupaciones morales y legales sobre los juegos de casino en general y sobre los juegos *online* en particular. Estas inquietudes se mezclan frecuentemente con los instintos proteccionistas y las medidas de presión ejercidas por los operadores ya establecidos en el mercado, que se unen a su vez a las dificultades para regular a los agentes instalados en el extranjero. Las estructuras fiscales que a menudo se utilizan constituyen además un aspecto adicional de preocupación en muchas jurisdicciones. Todas estas ventajas y desventajas se traducen en que los gobiernos deben enfrentarse a una serie de decisiones difíciles sobre la regulación y en su caso potenciación de estos juegos (sobre todo los de carácter *online*) tanto en su territorio como más allá de sus fronteras.

Un mix cada vez más complejo

En gran medida, los juegos de casino siempre reflejarán una atmósfera de marcado carácter local o regional. Casinos como los de Macao, Las Vegas, Singapur o Londres tienen todos ellos un entorno único y diferenciado y dan a conocer una imagen propia que representa un elemento clave de su atractivo. Las grandes promociones de este tipo que se han propuesto en mercados como España y

Japón podrían añadir un distintivo aún más variado a este complejo *mix* global. A medida que los juegos *online* ganen mayor aceptación, será interesante ver el impacto competitivo que estos progresos tienen en los casinos tradicionales. Y es que posiblemente las personas que se inicien en este tipo de juegos de forma *online* quieran también empezar a jugar en emplazamientos físicos, especialmente en actividades como el póquer. Esta tendencia ya ha sido identificada en algunos casinos del Reino Unido.

Nuestro objetivo con esta publicación es ayudar a todas las partes interesadas en el sector de los juegos de casino a trazar sus planes de futuro, con independencia del territorio en el que se encuentren o deseen operar. Esperamos que nuestro informe *Perspectivas del mercado mundial del juego* le resulte interesante y le aporte una valiosa información, cualquiera que sea su posición en el sector:

- Si es usted un operador que quiere introducirse en una nueva jurisdicción de la industria del juego.
- Si quiere comprender mejor su potencial de ingresos.
- Si forma parte de un regulador de una jurisdicción de juegos recientemente creada que necesita evaluar la idoneidad de las empresas potenciales que están solicitando licencia para operar.
- Si es usted un fabricante o proveedor que busca nuevas perspectivas y oportunidades de crecimiento a corto y largo plazo.
- Si gestiona una red social *online* que está valorando las futuras oportunidades de este segmento.



Marcel Fenez

Global Leader,
Entertainment & Media

Resumen ejecutivo

Principales tendencias

A pesar de su larga trayectoria histórica, los juegos de casino siempre han sido una fuente única de entretenimiento para sus clientes y un importante foco de atención para las regulaciones de las administraciones públicas. Dado que se trata de un elemento del gasto de los consumidores altamente discrecional, es un mercado que también está expuesto a grandes cambios en el entorno económico y en los niveles de confianza. Todos estos rasgos se traducen hoy en una serie de desafíos y oportunidades a los que se enfrentan tanto los operadores mejor establecidos del sector como aquellos que tienen previsto introducirse en el mercado por primera vez.

El más evidente de estos desafíos (al menos para los mercados que no están en el área Asia-Pacífico) es la incertidumbre económica imperante en todo el mundo y la debilidad del gasto de los consumidores. Si bien el aumento del 9,6% del gasto total en todo el mundo en los juegos de casino en 2010 puede parecer a primera vista un indicador muy boyante en comparación con lo que ocurre en la mayoría de los sectores, este incremento global esconde una caída del 7,2% en 2010 en la región EMEA (Europa, Oriente Próximo y África, según sus siglas en inglés), y de un 2,9% en Canadá. Los ingresos en Estados Unidos (que actualmente es el mercado de los juegos de casino más grande del mundo, si bien se prevé que sea superado por Asia-Pacífico en 2013) fueron prácticamente planos; sólo se elevaron un 0,2%, lo que constituye el primer incremento desde 2007.

Asia-Pacífico: el motor del crecimiento

En marcado contraste con lo anterior, nos encontramos con que el área de Asia-Pacífico, tras la pausa que se tomó en 2009 al crecer únicamente un 7,1%, experimentó un enorme crecimiento en 2010. En tan sólo ese año, el gasto creció un 49,7%, impulsado por la nueva capacidad desarrollada en Macao y Singapur y la aparición de este último territorio como principal nuevo destino del sector. El hecho de que estimemos un nuevo aumento del 37,2% de los ingresos del continente asiático en 2011, pone de manifiesto el fuerte empuje que está registrando la región. En el mercado latinoamericano,

de mucho menor tamaño, también se observaron avances positivos en 2010, con un aumento del 5,5%, al tiempo que se cree siguió creciendo en 2011 por la construcción de nuevos casinos.

Es evidente que el fuerte crecimiento desarrollado en Asia-Pacífico amainará tarde o temprano, a medida que el mercado de esta región madure y su capacidad se acerque cada vez más a la demanda existente. La gran pregunta es cuántos territorios más tratarán de sumarse o de expandirse al mercado de los juegos de casino de Asia-Pacífico, a la vista de que países como Japón, Corea del Sur, Tailandia y Vietnam están vigilando de cerca el potencial aumento de recaudación fiscal y de turistas que supone, como ha quedado demostrado con el éxito cosechado por Singapur. Nuestra previsión es que el crecimiento medio de los ingresos en los casinos asiáticos comenzará a ralentizarse a partir de 2011 o 2012 y para 2015 se habrá desacelerado hasta un 7,9%, si bien seguirá siendo mayor que el de Estados Unidos y la región EMEA. En cualquier caso, el fuerte ritmo de crecimiento de Asia-Pacífico supondrá para 2015 una redefinición fundamental del actual mapa global del sector. Asia-Pacífico representará entonces el 43,4% de los ingresos totales en todo el mundo, por delante de Estados Unidos, que se situará en el 40,1% (véase el cuadro informativo).

Hay desafíos económicos y regulatorios pero la capacidad sigue aumentando

El crecimiento de Asia-Pacífico será más visible por los continuos retos a los que se enfrentan el resto de las regiones. Las adversas tendencias económicas de los demás mercados regionales condicionarán negativamente los ingresos obtenidos por los casinos, a través de su impacto en la renta disponible y en el crecimiento del empleo, si bien se espera un cierto alivio durante la última parte del período de cinco años analizado.

A medida que tales consideraciones evolucionan y se desarrollan, las perspectivas de mayor crecimiento de

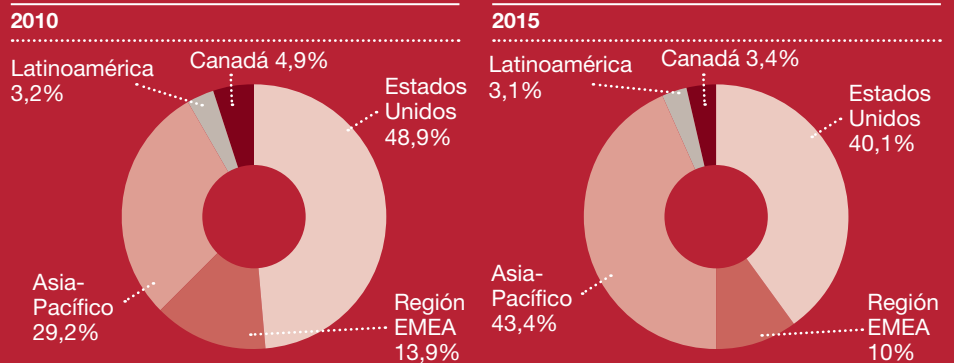
Un nuevo entorno global dominado por Asia

La tasa anual compuesta de crecimiento (TACC) de Asia-Pacífico del 18,3% entre 2011 y 2015 creará un mercado regional asiático hegemónico en el mundo. Tal y como indican los siguientes gráficos, la cuota del mercado global representada por Asia-Pacífico repuntará desde el 29,2% en 2010 hasta el 43,4% en 2015, señalando un giro geográfico importante en cuanto al origen de los ingresos. Esta tendencia refleja que la demanda en los países asiáticos supera con creces en la actualidad a la oferta existente y que, al menos durante los próximos años, los operadores y países que ofrezcan una capacidad adicional de alta calidad

en esta región pueden tener una cierta seguridad de que dicho aumento será absorbido sin grandes dificultades. El

crecimiento de Asia-Pacífico confirma que este patrón continúa desarrollándose en la actualidad.

Desglose de los ingresos globales del mercado de los juegos, 2010 vs. 2015



Asia-Pacífico y su margen para absorber su creciente capacidad reflejan tres factores importantes.

El primero de ellos es el papel que desempeña el crecimiento económico a la hora de impulsar las rentas disponibles y la aparición de una clase media próspera. El segundo factor es el profundo arraigo de la cultura del juego en muchas sociedades de la región. Esa demanda puede ser satisfecha cada vez más gracias al incremento de los recursos de los consumidores. El tercer factor es la creciente oportunidad que supone estar en el mercado de casinos, a medida que se crean nuevos centros y se abren instalaciones de juego. Entre los ejemplos de nuevos territorios que se han incorporado al mercado, se incluye la fulgurante aparición de Singapur como centro internacional de los juegos de casino: partió de cero ingresos en 2009, superó, según nuestra estimación, los 4.000 millones de dólares en 2011 y se espera que rebase los 7.000 millones de dólares en 2015.

A la hora de valorar el horizonte de crecimiento en todo el mundo, es importante tener en cuenta que los cambios logísticos y regulatorios probablemente seguirán ejerciendo una gran influencia en dichas perspectivas. Entre los ejemplos recientes de ese impacto figura la nueva infraestructura ferroviaria que conecta Macao con Guangzhou, que ha reducido significativamente el tiempo de desplazamiento desde la China continental y está impulsando el tráfico. También es de destacar la construcción del futuro puente Hong Kong-Zhuhai-Macao en 2015-2016, que reforzará esta tendencia. Sin embargo, al mismo tiempo podemos observar otros efectos externos menos positivos, como es el caso de las restricciones impuestas a los

visitantes estadounidenses a Canadá, que han afectado negativamente a los casinos canadienses situados cerca de la frontera con Estados Unidos, la carga impositiva casi prohibitiva que tienen que soportar los negocios de juegos *online* en algunos países europeos, y acontecimientos como el cierre masivo de casinos registrado en Rusia, que ha echado por tierra el mercado legal en el país.

En líneas generales, la tendencia mundial en el entorno posterior a la recesión se orienta hacia una mayor inversión en capacidad por parte de algunos operadores de mercados y segmentos específicos, mientras que otros se atrincheran ante el impacto de la competencia y de la caída de la demanda. A medida que se abran nuevos casinos, el entorno competitivo seguirá cambiando y los complejos existentes se verán obligados a compartir una parte cada vez mayor de su cuota de mercado.

En Estados Unidos, por ejemplo, el crecimiento de los casinos regionales sigue haciendo mella en el mercado de Atlantic City. En Asia-Pacífico, la propuesta de introducción de casinos en Japón, aunque está lejos de ser una realidad, afectaría a mercados como el de Corea del Sur y Macao. El lanzamiento de casinos *resort* en Singapur ha afectado negativamente al mercado de los casinos de Australia. De igual manera, el crecimiento del mercado de los casinos en Macao y Singapur puede contribuir a debilitar el crecimiento en Nevada. Los lanzamientos de un gran complejo en España o de un *supercasino* en Irlanda, si es que finalmente se producen, podrían cambiar, asimismo, el panorama del mercado europeo.

Complejidad a la vista

Para poder abordar los desafíos del mercado, y a la vez mantener y hacer

crecer su negocio, los propietarios y operadores del sector deben interactuar con multitud de organizaciones públicas y privadas: bancos de inversión, analistas e instituciones comerciales de crédito, organismos públicos y agencias licenciatarias que regulan y controlan sus actividades, etc. Por su parte, la gestión de los reguladores del sector no está exenta de complejidad: deberán determinar cómo controlar y proteger a las empresas que les proporcionan unos interesantes ingresos fiscales a través de sus actividades, mientras preservan la integridad del entorno de los juegos y la reputación de todas las partes implicadas.

En el ámbito emergente de los juegos *online*, las complejidades regulatorias y las sensibilidades son aún mayores. En 2010 pudimos ver un tímido avance hacia una legislación y regulación más amplia de este segmento de la industria, pese a los escasos progresos detectados en mercados como el de Estados Unidos. Nuestra opinión sigue siendo que el enfoque actual dominante (regulación específica de cada país o estado y su correspondiente traducción en la concesión de licencias de juegos *online*) perderá fuerza paulatinamente durante los próximos cinco años. Esto será así por el impacto de una demanda creciente de juegos y de liquidez que desbordan las fronteras físicas, como es el caso del póquer. En Europa, la Comisión Europea está impulsando avances al emprender acciones legales contra los monopolios nacionales de los juegos *online*. Pese a ello, es probable que se mantengan las regulaciones locales de cada país, si bien se podrán percibir progresos con el paso del tiempo en la colaboración entre países sobre la concesión de licencias y la gestión conjunta de la liquidez en un contexto transfronterizo, especialmente en el segmento del póquer.



Parte I: Juegos de casino

Según nuestras proyecciones, los ingresos globales del mercado de los juegos de casino en Estados Unidos, la región EMEA (Europa, Oriente Próximo y África, por sus siglas en inglés), Asia-Pacífico, Latinoamérica y Canadá crecerán a una tasa anual compuesta del 9,2% durante los próximos cinco años, desde los 117.600 millones de dólares en 2010 hasta los 182.800 millones de dólares en 2015.

Durante este período, el gasto en Estados Unidos aumentará un 5% anual, desde los 57.500 millones de dólares de 2010 hasta los 73.300 millones en 2015. Esta evolución en Estados Unidos será superada con fuerza por Asia-Pacífico, que se convertirá en la región de mayor crecimiento por un amplio margen, con una tasa proyectada del 18,3% anual, hasta alcanzar los 79.300 millones de dólares en 2015, en comparación con los 34.300

millones registrados en 2010. De esta manera, Asia-Pacífico superará a Estados Unidos en 2013 como el mayor mercado regional de juegos de casino del mundo. El crecimiento en Asia-Pacífico durante este período implicará un aumento de la cuota total del mercado global, que pasará del 29,2% en 2010 al 43,4% en 2015.

En la región EMEA, los ingresos pasarán de los 16.300 millones de dólares registrados en 2010 a los 18.300 millones de dólares en 2015, lo que representa un incremento medio anual del 2,4%. En cuanto al mercado latinoamericano, de mucho menor tamaño, el crecimiento anual de ingresos se situará de media en una tasa anual compuesta del 8,1%, pasando de 3.800 a 5.600 millones de dólares. Canadá seguirá avanzando desde los 5.700 millones de dólares en 2010 hasta los 6.200 millones en 2015, lo cual se traduce en una tasa anual compuesta del 1,8%.

Mercado global de los juegos de casino por región (millones USD)

Región	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2011-15 CAGR
Estados Unidos	57.470	60.440	59.433	57.368	57.488	59.500	62.315	65.497	69.110	73.320	
% cambio	8,4	5,2	-1,7	-3,5	0,2	3,5	4,7	5,1	5,5	6,1	5,0
EMEA	20.783	20.894	19.959	17.567	16.307	16.175	16.250	16.751	17.350	18.343	
% cambio	2,8	0,5	-4,5	-12,0	-7,2	-0,8	0,5	3,1	3,6	5,7	2,4
Asia-Pacífico	13.687	17.714	21.379	22.898	34.280	47.042	58.124	66.961	73.429	79.266	
% cambio	16,3	29,4	20,7	7,1	49,7	37,2	23,6	15,2	9,7	7,9	18,3
Latinoamérica	2.584	2.959	3.269	3.601	3.800	4.096	4.370	4.757	5.165	5.614	
% cambio	25,6	14,5	10,5	10,2	5,5	7,8	6,7	8,9	8,6	8,7	8,1
Canadá	5.354	5.685	5.694	5.874	5.704	5.597	5.621	5.743	5.986	6.230	
% cambio	10,7	6,2	0,2	3,2	-2,9	-1,9	0,4	2,2	4,2	4,1	1,8
Total	99.878	107.692	109.734	107.308	117.579	132.410	146.680	159.709	171.040	182.773	
% cambio	8,7	7,8	1,9	-2,2	9,6	12,6	10,8	8,9	7,1	6,9	9,2

Fuentes: PricewaterhouseCoopers LLP, Wilkofsky Gruen Associates.

Estados Unidos

Visión global del mercado

El mercado de los juegos de casino en Estados Unidos recuperó un cierto grado de estabilidad en 2010, tras dos años de continuas caídas, si bien las condiciones del mercado siguen siendo inciertas y volátiles en muchos centros y sectores. La mejora de las condiciones económicas ha ayudado a frenar el deterioro, pero muchos operadores continúan careciendo de la confianza necesaria para seguir adelante con sus principales inversiones y los desarrollos urbanísticos previstos en centros tan importantes como Las Vegas. Sin embargo, también hay quien está aprovechando este momento para realizar fuertes inversiones en nueva capacidad.

En su conjunto, los ingresos del mercado de los juegos de casino en Estados Unidos

aumentaron un 0,2% en 2010, hasta los 57.500 millones de dólares, lo cual supone una caída del 4,9% en comparación con el nivel registrado en 2007. El crecimiento de 2010 se explica por la expansión del mercado regional de los casinos, en especial por el fuerte desarrollo de nuevas instalaciones en Pensilvania. Los avances en el mercado regional de casinos compensaron la caída del 9,6% registrada en Atlantic City. La evolución de los ingresos en Nevada y en los casinos tribales fue, en líneas generales, plana.

De cara al futuro, la introducción de los juegos de mesa en los casinos instalados en los circuitos de carreras de animales y en las salas de máquinas tragaperras, junto con su mayor accesibilidad a grandes

centros de población, seguirá impulsando el mercado regional de casinos. Dicho mercado también se beneficiará de la posible apertura de casinos *resort* en Florida y Massachussets. Como resultado de estos factores positivos, esperamos que los casinos regionales sean la categoría de mayor crecimiento durante los próximos cinco años. Por el contrario, prevemos que los ingresos de Atlantic City sigan cayendo, precisamente por la competencia de otros casinos regionales con una ubicación más adecuada. Los mercados de Nevada y de los casinos tribales se beneficiarán de la mejora en la economía durante la última parte del quinquenio analizado.

Según nuestras previsiones, el mercado de los juegos de casino de Estados Unidos experimentará un crecimiento moderado, pero gradual, que permitirá que en 2012 se recuperen los niveles de 2007. Los ingresos totales aumentarán desde los 57.500 millones de dólares en 2010 hasta los 73.300 millones en 2015, lo que supone una tasa anual compuesta del 5,0% durante ese período. Únicamente Atlantic City obtendrá menores ingresos en 2015 en comparación con 2010.

Mercado de los juegos de casino (millones USD)

Estados Unidos	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Nevada	12.783	13.017	11.599	10.393	10.405	10.700	11.135	11.652	12.290	12.955
Atlantic City	5.218	4.920	4.545	3.943	3.565	3.300	3.080	2.945	2.870	2.815
Casinos tribales	24.889	26.143	26.739	26.482	26.503	27.500	28.800	30.200	31.750	33.350
Casinos regionales	14.580	16.360	16.550	16.550	17.015	18.000	19.300	20.700	22.200	24.200
Total juegos de casino	57.470	60.440	59.433	57.368	57.488	59.500	62.315	65.497	69.110	73.320

Fuentes: American Gaming Association, National Indian Gaming Commission, Nevada Gaming Commission, New Jersey Casino Control Commission, PricewaterhouseCoopers LLP, Wilkofsky Gruen Associates.

Crecimiento del mercado de juegos de casino (%)

Estados Unidos	2006	2007	2008	2009	2010	2011-2015					
						2011	2012	2013	2014	2015	CAGR
Nevada	8,4	1,8	-10,9	-10,4	0,1	2,8	4,1	4,6	5,5	5,4	4,5
Atlantic City	4,0	-5,7	-7,6	-13,2	-9,6	-7,4	-6,7	-4,4	-2,5	-1,9	-4,6
Casinos tribales	10,6	5,0	2,3	-1,0	0,1	3,8	4,7	4,9	5,1	5,0	4,7
Casinos regionales	6,4	12,2	1,2	0,0	2,8	5,8	7,2	7,3	7,2	9,0	7,3
Total juegos de casino	8,4	5,2	-1,7	-3,5	0,2	3,5	4,7	5,1	5,5	6,1	5,0

Fuentes: American Gaming Association, National Indian Gaming Commission, Nevada Gaming Commission, New Jersey Casino Control Commission, PricewaterhouseCoopers LLP, Wilkofsky Gruen Associates.

Estados Unidos

Nevada

El mix general de ingresos de Nevada (que incluye Las Vegas, así como otros centros de menor tamaño, como Laughlin y Reno) depende de jugadores y visitantes procedentes del extranjero en mayor medida que otros casinos de Estados Unidos. Por esta razón, la mejora de las condiciones económicas globales, de la que también se ha beneficiado Estados Unidos, contribuyó al ligero incremento de los ingresos de Nevada en 2010.

Tras la fuerte caída experimentada entre 2007 y 2009, que supuso un descenso acumulado del 20,2%, el mercado de Nevada se estabilizó en 2010, con un leve aumento del 0,1%. Los juegos de mesa se recuperaron con fuerza con un crecimiento del 6,1%, al tiempo que la caída de los ingresos por máquinas tragaperras se reducía al 2,7%, mientras que los juegos de cartas bajaron un 7,5%. La dinámica positiva de 2010 se mantuvo a lo largo de 2011 y estimamos que el mercado creció un 2,8% en el conjunto del año.

Sin embargo, la tendencia a la recuperación no pone fin a los desafíos a los que se enfrentan todos los operadores y segmentos de este mercado. El *skyline* de Las Vegas sigue estando marcado por los esqueletos de acero de las promociones inmobiliarias que se iniciaron pero no llegaron a terminarse por la crisis, y los

operadores se enfrentan a los efectos residuales del elevado nivel de desempleo del estado de California. Asimismo, los últimos informes sobre ingresos del mercado muestran que el bacará (un juego de cartas similar al de las siete y media) representa más del 42% de los ingresos procedentes de los juegos de mesa en el mercado de Las Vegas, lo cual denota una elevada dependencia de los volátiles ingresos procedentes de un reducido número de *high rollers* (jugadores VIP que reciben trato preferente en los casinos).

Pese a ello, existen indicios de una renovada confianza en el mercado. Uno de los avances más destacados fue la confirmación en agosto de 2011 por parte de Caesar Entertainment de sus planes para seguir adelante con el proyecto Linq, que contará con una inversión de 550 millones de dólares e incluirá una noria gigante de 170 metros de altura que se llamará The Las Vegas High Roller, así como un nuevo distrito de entretenimiento y restaurantes.

En líneas generales, muchos operadores, tras pasar el año 2010 en modo de supervivencia, se enfrentan a la devolución de grandes deudas en el período 2014-2015, lo que significa que estarán obligados a mantener las medidas de recorte de costes aplicadas durante los últimos años.

La búsqueda de ingresos adicionales está haciendo que los operadores exploren innovadoras fórmulas de juegos para refrescar y actualizar la oferta del mercado de Nevada.

Por ejemplo, las nuevas regulaciones que entraron en vigor en 2011 permiten a los casinos las apuestas en competiciones y acontecimientos no deportivos, siempre y cuando dichos eventos están regulados y nadie tenga acceso a información previa sobre su resultado. Los concursos de belleza, las ceremonias de entrega de premios y los mercados financieros son tan sólo algunos de los posibles candidatos para este nuevo tipo de apuestas.

La aparición de grandes casinos *resort* en Asia-Pacífico (a menudo operados por empresas de Estados Unidos, como es el caso de Macao) desviaría parte del negocio estadounidense procedente del extranjero hacia esa región. Como principal centro internacional de los juegos de casino de Estados Unidos, Nevada se verá afectado de manera significativa en este sentido. En consecuencia, aun cuando la economía vuelva a recuperar un saludable ritmo de crecimiento, no esperamos que Nevada registre incrementos en su crecimiento comparables a los experimentados anteriormente durante los períodos de expansión económica. En consecuencia, durante el período 2012-2015, prevemos una subida media de los ingresos del 4,9% anual. En el conjunto del período de cinco años analizado, el mercado de Nevada crecerá a una tasa anual compuesta del 4,5%, pasando de los 10.400 millones de dólares de 2010 a los 13.000 millones en 2015.

Ingresos por juegos de casino en Nevada (millones de USD)

	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2011-2015 CAGR
Máquinas tragaperras	8.306	8.451	7.736	6.823	6.637	6.750	6.920	7.160	7.520	7.900	
% cambio	6,9	1,7	-8,5	-11,8	-2,7	1,7	2,5	3,5	5,0	5,1	3,5
Juegos de mesa	4.316	4.398	3.707	3.424	3.633	3.830	4.100	4.375	4.650	4.930	
% cambio	11,2	1,9	-15,7	-7,6	6,1	5,4	7,0	6,7	6,3	6,0	6,3
Juegos de cartas	161	168	156	146	135	120	115	117	120	125	
% cambio	15,0	4,3	-7,1	-6,4	-7,5	-11,1	-4,2	1,7	2,6	4,2	-1,5
Total casinos	12.783	13.017	11.599	10.393	10.405	10.700	11.135	11.652	12.290	12.955	
% cambio	8,4	1,8	-10,9	-10,4	0,1	2,8	4,1	4,6	5,5	5,4	4,5

Fuentes: Nevada Gaming Commission, PricewaterhouseCoopers LLP, Wilkofsky Gruen Associates.

Estados Unidos

Atlantic City

Tal y como indicamos en el estudio del año pasado, de entre todos los segmentos de la industria de los juegos de casino en Estados Unidos es el mercado de Atlantic City el que concentra el mayor riesgo, por el impacto combinado de la incertidumbre económica y el aumento de la competencia de los casinos regionales. Estas preocupaciones se están viendo confirmadas por nuestras proyecciones, y Atlantic City se perfila como el único núcleo del mercado de Estados Unidos cuyos ingresos serán menores en 2015 que en 2010.

Este descenso a largo plazo se inició ya hace años. Entre 2006 y 2010, Atlantic City experimentó una caída del 31,7%. La recesión contribuyó sin duda a esta desaceleración (los ingresos cayeron un 13,2% en 2009), pero la tendencia se mantuvo en 2010 con una nueva caída del 9,6%, a pesar de la recuperación de la

economía y de la mejora de las expectativas de otras áreas de la industria del juego.

La razón que subyace a esta caída es que la mayor parte de los visitantes de Atlantic City proceden de Pensilvania, Nueva York, Delaware y Maryland, y en estas áreas se ha incrementado duramente la competencia con la apertura de casinos en las pistas de carreras de animales y de casinos regionales, lo cual ha hecho mella en el negocio de esta ciudad. Al mismo tiempo, la introducción de juegos de mesa en Pensilvania, así como de juegos de mesa y de ruletas electrónicas en Yonkers, hace que sus centros se parezcan cada vez más a los casinos de Atlantic City, erosionando aún más su atractivo. Al mismo tiempo, los elevados precios de la gasolina animan a los visitantes diarios a acudir a los centros más cercanos a sus hogares.

Según nuestras estimaciones, Atlantic City ha vuelto a caer un 7,4% adicional

en 2011. Posteriormente, la mejora de las condiciones económicas debería servir de estímulo al mercado general de los casinos, lo cual también beneficiará a Atlantic City y limitará sus caídas anuales. La ciudad es, pese a las condiciones adversas en las que se mueve, un destino interesante y sus casinos *resort* seguirán atrayendo visitantes de estancias con pernoctación.

No obstante, creemos que la mejora de la situación económica no logrará compensar completamente la pérdida de ingresos de Atlantic City en favor de los casinos regionales. En el mejor de los casos, las tasas de caídas se moderarán hasta situarse en niveles de un sólo dígito hasta el período 2014-2015. Para el quinquenio completo, proyectamos un descenso anual del 4,6%, pasando de los 3.600 millones de dólares en 2010 a los 2.800 millones en 2015. Esto significa que los ingresos en 2015 serán un 46,1% menores que los registrados en 2006.

Ingresos en casinos en Atlantic City (millones de USD)

	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2011-2015 CAGR
Máquinas tragaperras	3.804	3.464	3.133	2.722	2.477	2.300	2.150	2.070	2.025	1.990	
% cambio	3,5	-8,9	-9,6	-13,1	-9,0	-7,1	-6,5	-3,7	-2,2	-1,7	-4,3
Juegos de mesa	1.414	1.456	1.412	1.221	1.088	1.000	930	875	845	825	
% cambio	5,2	3,0	-3,0	-13,5	-10,9	-8,1	-7,0	-5,9	-3,4	-2,4	-5,4
Total	5.218	4.920	4.545	3.943	3.565	3.300	3.080	2.945	2.870	2.815	
% cambio	4,0	-5,7	-7,6	-13,2	-9,6	-7,4	-6,7	-4,4	-2,5	-1,9	-4,6

Fuentes: New Jersey Casino Control Commission, PricewaterhouseCoopers LLP, Wilkofsky Gruen Associates.

Estados Unidos

Casinos tribales

La legislación estadounidense (The Indian Gaming Regulatory Act de 1988) establece que los estados que autoricen el juego pueden conceder a las tribus nativas permiso para operar casinos en las reservas indias. A mediados de 2011, existían 240 tribus reconocidas a nivel federal que operaban en el mercado del juego y que gestionaban un total de 460 centros en 28 estados del país.

En 2006, la apertura de nuevos casinos tribales generó unas ganancias anuales de dos dígitos. Desde entonces, sin embargo,

ha habido muy pocas aperturas de casinos que hayan impulsado el mercado. La economía también se ha debilitado y los establecimientos tribales se enfrentan ahora a una competencia más intensa por parte de los casinos regionales.

Como consecuencia de todo ello, los ingresos de los casinos tribales se mantuvieron prácticamente planos durante 2009 (con una caída del 1%, muy inferior a la de Nevada y Atlantic City), y 2010 (ejercicio en el que subieron un 0,1%). A pesar de que la debilidad en la economía

estadounidense persistió en 2011 y de la introducción de los juegos de mesa en los centros regionales, los casinos tribales se están recuperando y estimamos un aumento de crecimiento del 3,8% para el año.

Prevedemos también que la mejora de la economía nacional consolidará sus progresos a partir de 2012. Sin embargo, la competencia procedente de los casinos regionales seguirá limitando sus ganancias a avances medios de un sólo dígito. Los ingresos aumentarán desde los 26.500 millones de dólares registrados en 2010 hasta los 33.400 millones de 2015, lo cual supone una tasa anual compuesta del 4,7%.

Estados Unidos

Casinos regionales

En el contexto de una industria de los juegos de casino que se mantuvo prácticamente plana en Estados Unidos, los ingresos de los establecimientos regionales aumentaron en 2010 un 2,8%, la mayor tasa de crecimiento del mercado en su conjunto.

Este sólido progreso estuvo motivado por los resultados obtenidos por los casinos regionales de los principales centros de población. El de Filadelfia fue el que obtuvo mayores ingresos en 2010, con más de 750 millones de dólares, seguido de Yonkers, con más de 580 millones. Entre los 10 principales casinos regionales de 2010, cuatro se situaban en Pensilvania.

A mediados de 2010 se introdujeron los juegos de mesa en el oeste de Pensilvania y actualmente ya están disponibles en el resto del estado. Este tipo de actividades también se han introducido en otros estados, como Delaware y West Virginia, mientras que en Yonkers ya disponen de juegos de mesa y juegos de ruleta electrónica. La oferta de juegos de mesa, que se une a la de las máquinas tragaperras, permite que los casinos regionales aumenten su atractivo como destino e incrementen el número de visitantes.

Pero también se han producido otras novedades en el sector. El grupo Genting, un operador internacional de casinos con sede en Malasia que inauguró los *resorts* World Sentosa tras una inversión de 4.800 millones de dólares en 2010, ha desembarcado en el mercado de Estados Unidos. Su primer centro de actividad en el país, el Resorts World New York, abrió sus puertas a finales de 2011 en el Aqueduct Race Track, un circuito de carreras para animales con más de 4.500 terminales de vídeo, situado en el barrio neoyorquino de Queens. El grupo Genting también tiene previsto abrir un casino *resort* con una inversión de 3.000 millones de dólares en la costa de Miami, después de haber comprado un terreno de más de 52.000 m² a Miami Herald por valor de 236 millones de dólares. Para que el proyecto pueda salir

adelante, es necesario que la legislación permita la creación de casinos *resort* en Florida. Si esta autorización se lleva finalmente a cabo, el grupo Genting tiene previsto construir este complejo en Miami en un plazo de tres a cinco años.

Otra de las novedades destacadas fue la adquisición en junio de 2011 del Imperial Palace Casino Resort de Biloxi, en Mississippi. Boyd Gaming se lo compró a Mississippi y Key Largo Holdings. Este es su segundo *resort* en Mississippi, en donde los casinos compiten con los centros de juegos de Florida y Alabama.

En Illinois, en 2010 se autorizó a Midwest Gaming a operar en este mercado. La compañía inició la construcción de un casino a bordo de un barco fluvial, que se prevé esté terminado en fecha próxima. Por otra parte, la ley que regula los videojuegos en Estados Unidos (The Video Gaming Act), aprobada el 13 de julio de 2009, autoriza la instalación de hasta cinco terminales de videojuegos en establecimientos autorizados para vender bebidas alcohólicas, lo cual permitirá ampliar la actividad de los juegos más allá de los casinos fluviales.

En Massachusetts, se introdujo una nueva legislación en 2011 que permite la apertura de tres casinos *resort*. The Mohegan Sun, que opera uno de estos establecimientos en Connecticut, está tratando de entrar en Massachusetts con un proyecto que implicaría una inversión de 600 millones de dólares. Paper City Development también tiene previsto pujar por una licencia para construir un casino *resort* por valor de 450 millones de dólares. La legislación que permite el establecimiento de este tipo de casinos está todavía pendiente de su aprobación definitiva.

Como resumen podemos decir que los casinos regionales prosperan en Pensilvania y en Yonkers, y que existen planes de crecimiento para construir nuevas instalaciones en diversas áreas. Pero esa no es toda la realidad. El segmento de casinos regionales se enfrenta, en

su conjunto, con importantes desafíos. Dado que este tipo de complejos de ocio dependen casi exclusivamente de visitantes de día (que no pernoctan), los casinos regionales están siendo perjudicados por la debilidad de la economía y el elevado precio de la gasolina. En el Medio Oeste estadounidense, por ejemplo, que soporta niveles de desempleo altos y cuenta con una economía especialmente frágil, los casinos regionales tienen graves problemas. En Illinois, los ingresos cayeron casi un 4% en 2010. Sin embargo, no esperamos que el precio de la gasolina suba mucho en el futuro, salvo que se produzcan problemas graves en la oferta.

La debilidad de la economía en 2011 compensa parte del impacto positivo de la apertura de nuevos casinos y la introducción de los juegos de mesa en diversos estados, por lo que estimamos un incremento del 5,8% en el ejercicio. La mejora de la situación económica durante la última parte del período de cinco años analizado beneficiará al mercado en su conjunto, así como a la posible apertura de casinos *resort*. Por tanto, prevemos que los casinos regionales crecerán a un tasa del 7,2% o más durante el período 2012-2014 y proyectamos un incremento del 9,0% en 2015, asumiendo que los *resort* de Miami y Florida comiencen a operar ese año.

En términos generales, esperamos que los casinos regionales ganen cuota de mercado a Atlantic City y a los casinos tribales, gracias a su mayor proximidad a los centros de población. Los ingresos de los casinos regionales aumentarán desde los 17.000 millones de dólares registrados en 2010 hasta los 24.200 millones en 2015, lo que supone un aumento anual del 7,3%, el porcentaje más alto de las cuatro categorías en el mercado de Estados Unidos.

Europa, Oriente Próximo y África (EMEA)

Visión general del mercado

El mercado de los juegos de casino en la región EMEA ha sido el más gravemente afectado por la recesión económica, cuyos ingresos descendieron un 12,0% en 2009 y un 7,2% en 2010, lo que completa un ciclo de tres años de caídas consecutivas. Entre el año 2007 y 2010, los ingresos cayeron un 22% acumulado. En 2008, la región EMEA fue superada por Asia-Pacífico como la segunda mayor región de este mercado.

Además del impacto de la recesión, el mercado de esta región ha estado influido negativamente por las regulaciones o restricciones que han limitado el gasto en varios países. Rusia, por ejemplo, contaba con el mayor mercado de juegos de

casino de la región en 2006-2007, pero el Gobierno de Moscú decidió cerrar la mayor parte de los casinos, y ahora Rusia tiene la menor cuota de mercado en EMEA.

Sin embargo, la crisis aún no ha terminado, y preveemos una nueva caída del 0,8% en 2011, como resultado de la debilidad continuada de las condiciones económicas. Posteriormente, esperamos una expansión de este mercado a medida que la situación económica mejore. En España, se han anunciado potenciales planes para la construcción de un nuevo centro que podría impulsar los ingresos de forma notable, si bien aún no dispone de las autorizaciones pertinentes y la fecha de su entrada en funcionamiento es incierta.

Consideramos que los ingresos generales del mercado de los juegos de casino de la región EMEA aumentarán a una tasa anual compuesta del 2,4% hasta los 18.300 millones de dólares en 2015, desde los 16.300 millones registrados en 2010.

Mercado de los juegos de casino* (millones de USD)

EMEA	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2011-2015	
										2015	CAGR
Juegos de casino	20.783	20.894	19.959	17.567	16.307	16.175	16.250	16.751	17.350	18.343	
% cambio	2,8	0,5	-4,5	-12,0	-7,2	-0,8	0,5	3,1	3,6	5,7	2,4

*En base a los tipos de cambio a 26 de septiembre de 2011.

Fuentes: PricewaterhouseCoopers LLP, Wilkofsky Gruen Associates.

Región EMEA

Principales mercados nacionales

En la región EMEA, hay varios países en los que se desarrolla una importante actividad de juegos fuera de los casinos. En Italia, por ejemplo, las máquinas de juegos repartidas por todo el país generaron más de 5.000 millones de dólares en ingresos durante 2010, pero la mayor parte de ellas estaban colocadas en establecimientos distintos a los casinos. De hecho, el mercado italiano de casinos propiamente dicho es minúsculo, y está integrado por apenas un puñado de ellos.

De igual manera, en el Reino Unido, las máquinas de juegos generaron más de 3.000 millones de dólares en ingresos totales en el año 2010. Sin embargo el mercado de los casinos supuso únicamente 1.200 millones de dólares. El Reino Unido fue uno de los pocos países en los que se registró un incremento de los ingresos en 2010, con un avance del 0,6%, si bien se estima que el gasto ha vuelto a caer en 2011.

Por su parte, Francia tenía el mayor mercado de casinos de la región en 2010, con unos ingresos de 3.800 millones de dólares, seguido de Alemania y Sudáfrica con 2.000 y 1.800 millones de dólares respectivamente. Sin embargo, durante los últimos dos años el mercado de Francia ha sufrido una caída y se espera

un nuevo descenso en 2011 así como, posteriormente, unas moderadas subidas de los ingresos a medida que mejore la economía.

Alemania cuenta con una de las economías más fuertes de la región, y su mercado de casinos ha seguido expandiéndose durante los últimos tres años, si bien con tasas anuales de crecimiento muy ligeras, no superiores al 1%. Preveemos que en el último tramo del período de análisis, Alemania registre unos incrementos de ingresos algo mayores a medida que mejoren las condiciones económicas y se desarrolle el proceso de privatización del sector, en el que es de esperar que las empresas privadas vayan asumiendo las licencias existentes.

Sudáfrica registró en 2010 el mayor crecimiento, al experimentar un incremento de sus ingresos del 3,5%. En el futuro, las mejoras en los casinos actuales y las concesiones de nuevas licencias potenciarán el mercado sudafricano. Sin embargo, el ritmo de crecimiento será relativamente pequeño si se compara con el de la década anterior, en la que se abrieron un buen número de casinos nuevos. El establecimiento de un nuevo impuesto del 15% sobre ganancias en el juego de 25.000 rands (unos 3.099 dólares) o superiores, previsto para abril de 2012, tendrá previsiblemente un impacto negativo en el mercado. Sin embargo, no disponemos de datos sobre ese nuevo impuesto para estimar su repercusión en los ingresos del sector.

Mercado de juegos de casino* (millones de USD)

Región EMEA	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2011-2015	
										2015	CAGR
Europa occidental											
Austria	581	619	629	615	608	604	606	629	656	683	2,4
Bélgica	365	385	401	397	392	391	399	412	433	453	2,9
Dinamarca	245	258	262	258	254	253	255	263	272	282	2,1
Finlandia	838	877	885	880	876	875	879	906	939	973	2,1
Francia	3.595	3.825	3.898	3.855	3.798	3.785	3.818	3.920	4.055	4.190	2,0
Alemania	1.953	2.000	2.014	2.015	2.027	2.048	2.082	2.142	2.217	2.298	2,5
Grecia	933	1.048	1.000	845	710	642	608	615	629	649	-1,8
Irlanda	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	—
Italia	118	119	115	111	108	107	107	105	104	103	-0,9
Holanda	877	920	852	724	665	651	662	676	696	723	1,7
Noruega	708	761	768	818	839	856	882	921	959	1.002	3,6
Portugal	55	59	54	45	41	38	38	39	42	45	1,9
España	646	654	588	510	478	460	453	466	493	845	12,1
Suecia	186	198	214	207	205	203	205	211	218	225	1,9
Suiza	1.056	1.128	1.097	1.035	961	940	964	1.078	1.111	1.139	3,5
Reino Unido	1.245	1.260	1.160	1.202	1.209	1.191	1.198	1.237	1.291	1.353	2,3
Total Europa occidental	13.401	14.111	13.937	13.517	13.171	13.044	13.156	13.620	14.115	14.963	2,6
Europa central y del Este											
República Checa	573	527	534	523	488	471	465	468	481	498	0,4
Hungría	449	476	493	466	440	419	410	414	428	442	0,1
Polonia	379	503	428	426	417	415	416	424	438	456	1,8
Rumanía	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	—
Rusia	4.536	3.645	2.893	935	31	28	30	34	41	50	10,0
Turquía	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Total Europa central y del Este	5.937	5.151	4.348	2.350	1.376	1.333	1.321	1.340	1.388	1.446	1,0
Oriente Próximo/África											
Israel	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	—
Oriente Próximo/ Norte de África (MENA)**	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Sudáfrica	1.445	1.632	1.674	1.700	1.760	1.798	1.773	1.791	1.847	1.934	1,9
Total Oriente Próximo/ África	1.445	1.632	1.674	1.700	1.760	1.798	1.773	1.791	1.847	1.934	1,9
Total Región EMEA	20.783	20.894	19.959	17.567	16.307	16.175	16.250	16.751	17.350	18.343	2,4

*A tipos de interés del 26 de septiembre de 2011.

** Incluye Argelia, Bahrein, Egipto, Jordania, Kuwait, Libano, Libia, Marruecos, Omán, Catar, Arabia Saudí, Siria y Emiratos Árabes Unidos.

Fuentes: Casinos Austria, European Gaming Organization, Gaming Board for Great Britain, Gaming Board of Hungary, Holland Casino, Lotteri Inspektionen, Ministerio de Finanzas de la República Checa, National Gambling Board of South Africa, Netherlands Gaming Control Board, Norwegian Gaming Foundation Authority, Ministerio del Interior de España, Swiss Gaming Commission, PricewaterhouseCoopers LLP, Wilkofsky Gruen Associates.

Región EMEA

Principales avances y tendencias

La caída de ingresos del 7,2% experimentada por el mercado de juegos de casino de la región EMEA es el resultado de la combinación de la debilidad de economía y el impacto de una serie de desarrollos regulatorios adversos que se han producido en algunos países. En Holanda, por ejemplo, los ingresos de los casinos descendieron un 27,7% entre 2007 y 2010, lo cual condicionó en gran medida la caída del conjunto de la región. En el caso holandés, la recesión contribuyó a la pérdida de ingresos, pero la prohibición de fumar en los casinos y el aumento en los impuestos sobre el juego también afectaron negativamente.

De cara al futuro, esperamos que el panorama de la región mejore gradualmente. Tras el retroceso del 0,8% en 2011, el ritmo de crecimiento de los ingresos se acelerará, hasta llegar a un incremento del 5,7% en 2015. La facturación de la región alcanzará los 18.300 millones de dólares en 2015 frente a los 16.300 millones registrados en 2010, lo que supone una tasa anual compuesta de crecimiento del 2,4%.

En Rusia entró en vigor en 2006 una ley que limita las actividades de los casinos a cuatro zonas de los remotos territorios de Krasnodar, Rostov, Kaliningrado y Siberia. Dada la imposibilidad de conseguir licencias para casinos en las zonas más pobladas, han aparecido casinos ilegales que supuestamente estarían impulsados por el crimen organizado. En 2011, se introdujo una nueva legislación que incluye penas de seis años de cárcel y trabajos forzados para quienes operen casinos ilegales. Entre tanto, el mercado legal de casinos prácticamente ha desaparecido.

En el Reino Unido se esperaba que el mercado de casinos entrara en una fase de expansión como resultado de la introducción de la nueva ley de juegos (Gambling Act de 2005). Sin embargo, estas expectativas de crecimiento aún no se han confirmado, por distintas razones. En primer término, el mercado sigue estancado porque las nuevas licencias

contempladas por la ley de 2005 aún no se han concedido, de manera que ninguno de los 16 nuevos casinos previstos ha abierto aún sus puertas. Además, la prohibición de fumar y los cambios en las regulaciones de los juegos en máquinas, regulaciones introducidas en 2007, también han tenido un impacto negativo. El operador asiático Genting Malaysia Berhad proyecta realizar en los próximos años importantes inversiones en el Reino Unido, lo cual podría dar un empuje importante al mercado. El crecimiento también se verá ayudado por la apertura de los 16 nuevos casinos ya autorizados (ocho de gran tamaño y otros ocho de menores dimensiones) y que se espera contribuyan a generar una tasa de aumento anual del 4,1% entre el año 2012 y el año 2015. Sin embargo, dada la debilidad de la economía, estimamos un descenso de los ingresos de los casinos en 2011 y un avance moderado del 0,6% en 2012.

En general, los mercados de los juegos de casino de la región EMEA tienden a atraer clientes locales o nacionales. Por tanto, podría decirse que existe una buena oportunidad para crear un destino de casinos *resort* al estilo de Las Vegas capaz de atraer visitantes de otros países. A este respecto ha habido en los últimos años múltiples especulaciones sobre proyectos de gran envergadura en determinados países del sur de Europa, que se benefician de un clima relativamente cálido.

Uno de esos proyectos es el de Gran Scala en España, que sufre ya muchos años de retraso y que continúa con dificultades para conseguir financiación, lo cual ha hecho que el ambicioso complejo siga en el limbo. Sin embargo, a principios de 2011, Las Vegas Sands Corporation anunció el lanzamiento de un potencial proyecto de 21.000 millones de dólares para construir, también en España, un centro de casinos al estilo de Las Vegas con capacidad para 20.000 plazas hoteleras, un centro de convenciones y espacios comerciales. El proyecto está aún en fase de estudio preliminar, aunque ya varias regiones se disputan ser el emplazamiento elegido para este desarrollo inmobiliario. También hay movimiento en Irlanda, donde algunas informaciones indican que Caesars Entertainment ha asesorado a los promotores de un supercasino cuya construcción se llevaría a cabo en la zona de County Tipperary, cerca de Dublín.

En Suiza, el Gobierno concedió en 2011 licencias para construir dos casinos en las ciudades de Zurich y Neuchâtel. El primero de ellos está previsto que se convierta en el mayor del país, con unos ingresos anuales que superen los 100 millones de dólares.

En Sudáfrica, la ley que regula el sector (National Gambling Act) permite la concesión de 40 licencias de casinos. En la actualidad existen 37 casinos operativos, lo cual significa que no hay mucho margen para nuevos establecimientos. Sin embargo, sí que esperamos que se produzcan inversiones adicionales en este mercado. La autoridad de juegos de Limpopo (Limpopo Gambling Board) concedió una licencia de casinos al grupo PeerMont Global, que además también ha realizado mejoras de ampliación en el Hotel Umfolozi y su centro de convenciones. Sun International tiene previsto actualizar el Boardwalk Casino de Port Elizabeth y Tsogo Sun Gaming, por su parte, planea mejoras en el Hemingways Casino en East London, después de que le haya sido concedida una nueva licencia de 15 años por parte del Eastern Cape Gambling Board. Estas inversiones, junto con la previsible expansión de la economía, supondrán un empuje importante al mercado de casinos del país.

Asia-Pacífico

Visión general del mercado

La región de Asia-Pacífico será la de mayor crecimiento del gasto en juegos de casino en los próximos cinco años. Una vez superada a la región EMEA en 2008 como la segunda mayor del mercado mundial en ingresos, Asia-Pacífico también desplazará a Estados Unidos en 2013 como región principal y en 2015 representará el 43,8% del mercado mundial.

Los ingresos derivados de juegos de casino en Asia-Pacífico registraron un sorprendente incremento del 49,7% en 2010, impulsados por el aumento registrado en Macao, que fue del 57,8%, y

la rápida aparición de este tipo de juegos en Singapur. Salvo el extremadamente pequeño mercado de Vietnam y el incremento del 1,2% registrado en Australia, los otros cuatro países de la región experimentaron caídas en sus ingresos.

Macao y Singapur seguirán impulsando el crecimiento en la región durante los próximos años, si bien otros países pueden optar por potenciar el crecimiento de los juegos de casino para atraer más turismo y elevar su recaudación fiscal. Para 2015, el mercado de Asia-Pacífico alcanzará los 79.300 millones de dólares, más del doble que los 34.300 millones registrados en 2010, lo que supone una tasa anual compuesta de crecimiento del 18,3%.

Mercado de los juegos de casino* (millones de USD)

Asia-Pacífico	2006	2007	2008	2009	2010	2011-2015					CAGR
						2011	2012	2013	2014	2015	
Juegos de casino	13.687	17.714	21.379	22.898	34.280	47.042	58.124	66.961	73.429	79.266	
% cambio	16,3	29,4	20,7	7,1	49,7	37,2	23,6	15,2	9,7	7,9	18,3

*A tipos de cambio del 26 de septiembre de 2011.

Fuentes: PricewaterhouseCoopers LLP, Wilkofsky Gruen Associates.

Asia-Pacífico

Principales mercados nacionales y territoriales

La joya de la corona de la industria de los juegos de casino de la región Asia-Pacífico es Macao, el principal destino del mundo de la industria. Sus ingresos en 2010 ascendieron a 23.400 millones de dólares, una cifra que más que duplica los ingresos de Nevada, en Estados Unidos. Gracias a la construcción de nuevos casinos, los ingresos de Macao está previsto que se multipliquen durante los próximos cinco años hasta los 62.200 millones de dólares, representando el 34,0% de los ingresos de todo el mundo en 2015.

Australia constituye el segundo mercado, si bien a una importante distancia, con 3.400 millones de dólares registrados en 2010, mientras que Singapur y Corea del Sur se sitúan por detrás con 2.800 y 2.600 millones de dólares respectivamente. Las cifras de ingresos de Australia no incluyen las máquinas de juegos instaladas en hoteles, pubs y clubs. Australia se enfrenta a una competencia cada vez mayor a

la hora de atraer a los denominados "high rollers" (jugadores VIP) ahora que Singapur se ha convertido en un mercado sólidamente establecido.

Singapur se ha convertido, en efecto, en un destino clave del mercado asiático, tras solo cinco años de actividad en esta industria. Consideramos que sus ingresos crecieron significativamente en 2011 debido a la construcción de nuevas instalaciones, al aumento de los turistas y al impacto del desarrollo de sus operaciones durante todo el año. Los ingresos alcanzarán casi los 7.200 millones de dólares en 2015, lo cual es una cifra impresionante, teniendo en cuenta que solamente se han concedido dos licencias de actividad. El crecimiento total del mercado en el futuro estará sujeto a ciertas restricciones regulatorias. Si bien las cifras del mercado de Singapur pueden no parecer gran cosa en comparación con las de Macao, que superarán los 62.200 millones de dólares para esa misma

fecha, es importante indicar que, cuando se analizan los ingresos casino a casino, se observa que los centros de juegos de Singapur tienen unos márgenes superiores en líneas generales.

Corea del Sur es también un centro de juegos sólidamente establecido y se espera que se beneficie de la construcción de un nuevo centro de actividad. Sin embargo, podría verse afectado negativamente por la fuerte competencia procedente de Japón si, como está previsto en la actualidad, comienzan a abrirse casinos en dicho país durante la última parte del quinquenio. Como consecuencia de ello se prevé una caída de los ingresos en el mercado surcoreano en el período 2014-2015, lo que dejará a Corea del Sur en unos registros inferiores en 2015 a los que tenía en 2010, siendo el único país de la región Asia-Pacífico que retrocede durante el período.

Por su parte, Filipinas cuenta con un vibrante mercado de juegos de casino y las nuevas instalaciones impulsarán sus ingresos a un ritmo anual del 16,9% hasta registrar 1.200 millones de dólares en 2015, con lo que se convertirá en un mercado a tener en cuenta dentro de la región.

Mercado de juegos de casino* (millones de USD)

Asia-Pacífico	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2011-2015 CAGR
Australia	2.801	3.125	3.316	3.388	3.429	3.429	3.439	3.478	3.576	3.698	1,5
Hong Kong	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	—
India	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	—
Indonesia	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	—
Japón	—	—	—	—	—	—	—	—	327	784	—
Macao	7.049	10.335	13.541	14.860	23.447	34.608	44.862	52.553	57.680	62.167	21,5
Malasia	847	885	933	980	948	940	942	964	1.012	1.059	2,2
Nueva Zelanda	383	364	373	373	365	350	353	369	388	408	2,3
Pakistán	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Filipinas	515	565	602	593	558	618	719	941	1.102	1.217	16,9
Singapur	—	—	—	—	2.827	4.396	5.090	5.784	6.516	7.172	20,5
Corea del Sur	2.044	2.388	2.555	2.639	2.637	2.628	2.641	2.770	2.706	2.620	-0,1
Taiwán	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Tailandia	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Vietnam	48	52	59	65	69	73	78	102	122	141	15,4
Total	13.687	17.714	21.379	22.898	34.280	47.042	58.124	66.961	73.429	79.266	18,3

*A tipos de cambio del 26 de septiembre de 2011.

Fuentes: Australian Productivity Commission, Macau Gaming Inspection and Coordination Bureau, New Zealand Department of Internal Affairs, Philippine Amusement and Gaming Corporation, PricewaterhouseCoopers LLP, Wilkofsky Gruen Associates.

Asia-Pacífico

Principales novedades y tendencias

En los próximos cinco años, Asia-Pacífico se convertirá en la principal región de juegos de casino del mundo. En el conjunto de la región, los ingresos derivados de esta actividad pasarán de los 34.300 millones de dólares registrados en 2010 hasta los 79.300 millones previstos para 2015, lo cual constituye una tasa anual de crecimiento compuesta del 18,3%.

Macao seguirá siendo el principal centro de casinos de Asia-Pacífico, con una subida anual del 21,5% en el período, por encima de la tasa de Singapur, del 20,5%. En los años precedentes, la recesión mundial tuvo un cierto impacto en Macao durante 2009, lo cual provocó que su crecimiento se ralentizara hasta el 9,7% desde el 31,0% registrado en 2008. En 2010, los ingresos volvieron a dispararse hasta lograr un incremento del 57,8% a medida que las condiciones económicas mundiales mejoraron y se recuperó el turismo extranjero.

Para 2011, se estima un ritmo de crecimiento de sus ingresos del 47,6%, gracias al tráfico de jugadores procedentes de China continental y a la construcción de complejos hoteleros. Las nuevas infraestructuras de acceso permitirán que en los próximos años se incremente significativamente el número de visitantes diarios (sin pernoctación). Es el caso de la conexión ferroviaria entre Macao y Guangzhou, que reducirá significativamente el tiempo de desplazamiento entre ambas zonas, o del puente Hong Kong-Zhuhai-Macao por carretera, actualmente en construcción, y que se espera esté terminado para 2015-2016.

El espectacular crecimiento de los ingresos en Macao se explica también por el aumento de la capacidad disponible. En mayo de 2011 se abrió Galaxy Macau en Cotai con 450 mesas de juego, alrededor de 1.100 máquinas de juegos electrónicos y 2.200 plazas hoteleras. Otra novedad importante es la reactivación del proyecto de Sands China, que estaba paralizado desde 2008 por problemas de financiación. Este grupo tiene previsto inaugurar la primera fase de Sands Cotai Central en 2012 y la segunda a principios de 2013.

Sands Cotai Central contará con un espacio para juegos de cerca de 28.000 m² y 5.800 plazas hoteleras, incluidos complejos de cadenas como Starwood, Shangri-La, Hilton Worldwide e Intercontinental Hotels Group.

La estructura de los casinos legales está comenzando a asentarse en Japón. Si finalmente se consigue la autorización regulatoria pertinente, es probable que se construyan casinos *resort* integrados en tres regiones aún por determinar. De acuerdo con el proyecto, el Gobierno supervisaría las operaciones, se crearía un órgano regulador para autorizar la concesión de licencias y los casinos financiarían el coste de la regulación del sector. Además, los operadores abonarían una tasa de acceso al mercado para favorecer el desarrollo económico y contribuir a reconstruir las zonas devastadas por el terremoto y el tsunami de marzo de 2011.

Si la apertura de casinos llega a materializarse en Japón, sin duda tendrá un efecto dominó en la región. Está previsto que Japón atraiga a visitantes de Corea del Sur que, de este modo, renunciarían a otros destinos, como Macao. Singapur también constituye un nuevo mercado significativo que ofrecerá una alternativa a Macao, por lo que prevemos que el número de visitantes a este enclave se reducirá a medida que se construyan nuevos casinos *resort* en dichos países en la región de Asia-Pacífico. Por otro lado, la fortaleza de la economía china seguirá impulsando a Macao como destino principal de la región. Como resultado de todo ello, estimamos que el crecimiento de los ingresos en Macao se reducirá a niveles de un sólo dígito en el período 2014-2015, lo que no impedirá que registre una tasa anual de crecimiento compuesto del 21,5% de media para el conjunto del período analizado.

En Singapur, abrieron sus puertas en 2010 los *resort* World Sentosa y Marina Bay Sands. Se estima que las operaciones de ambos complejos alcanzaron los 4.400 millones de dólares en 2011 y crecerán hasta los 7.200 millones en 2015, lo

que convertirá a Singapur en uno de los principales destinos de Asia.

El aumento de la competencia procedente de Singapur y Macao está afectando negativamente al mercado australiano, y su crecimiento se ralentizó hasta el 1,2% en 2010 desde el 2,2% registrado en 2009. Los casinos australianos están teniendo dificultades a la hora de atraer clientes de elevado perfil de otros países, dada la proliferación de casinos *resort* en Asia-Pacífico. En 2011 consideramos que el mercado australiano se mantuvo plano y en 2012 crecerá tan sólo un 0,3%. Posteriormente, se producirá un cierto despegue como reflejo de la mejora de las condiciones económicas. Sin embargo, no esperamos un retorno al crecimiento de dos dígitos o de las elevadas cifras de un dígito que caracterizaron al período de 2006-2008.

Otro factor importante de cara a la rentabilidad de los operadores en Asia-Pacífico es el uso cada vez más generalizado de los llamados operadores “*junket*” (en inglés, viaje con gastos pagados), que son empresas que organizan giras de jugadores internacionales de alto nivel e incluso financian sus apuestas, a cambio de recibir una comisión por parte de los casinos. En Macao, donde su uso es muy habitual, estos grupos gestionan y tramitan las actividades de los *high rollers* de territorios como la China continental. En cambio, no están autorizados en Australia y deben contar con licencia para ello en Estados Unidos. En Singapur existen unas normas de registro muy estrictas y en la práctica no opera ninguna empresa de esta naturaleza. Si los *junket* tuvieran presencia en el mercado de Singapur, sería un factor importante de impulso del crecimiento. En algunas jurisdicciones existen preocupaciones sobre la legalidad de las actividades de estos operadores.

En Corea del Sur, los casinos están abiertos únicamente a los visitantes extranjeros, salvo Kangwon Land, situado en la provincia de Gangwon. En 2010, 1,7 millones de turistas japoneses



visitaron los casinos del país. Muchos de ellos optarían por quedarse en Japón si finalmente se abren establecimientos allí, lo que perjudicaría al mercado de casinos de Corea del Sur. Para contrarrestar esa pérdida potencial, el Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo anunció que los casinos se abrirán también a los ciudadanos coreanos. El Gobierno tiene además intención de construir varios casinos *resort* integrados para competir mejor en el mercado de turistas extranjeros.

En Nueva Zelanda, el Gobierno está considerando el mercado de los juegos como un vehículo para atraer turistas y contribuir a reconstruir el país tras el terremoto de febrero de 2011. SkyCity Entertainment está construyendo un nuevo casino y centro de convenciones en el país.

En Filipinas, los ingresos derivados de los juegos de casino cayeron un 5,9% en 2010 pero en 2011 experimentaron una recuperación, con un incremento del 10,8%. El complejo Belle Corp tiene prevista su apertura para el año 2013, a pesar de los retrasos que ha sufrido. The Philippine Amusement and Gaming

Corporation (Pagcor) es el proveedor que tiene el monopolio de este mercado. La excepción es la zona económica especial de Cagayan, que está autorizada a emitir sus propias licencias de casino, aunque los establecimientos están únicamente abiertos a visitantes extranjeros.

El mercado de los casinos en Malasia está previsto que supere el nivel de los 1.000 millones de dólares en 2014, aunque la competencia procedente de Singapur hará que el crecimiento sea moderado. Gentings Highlands es el principal operador de casinos del país.

En Vietnam, está previsto que se construya en 2013 el primer casino *resort* al estilo de Las Vegas, que se conocerá como MGM Grand y se construirá en Ho Tram. En 2010 también se inauguró un casino *resort* más modesto en Da Nang. Los turistas proceden fundamentalmente de Guangzhou, en la República Popular de China. Los casinos de Vietnam sólo están abiertos a personas con visado extranjero.

Latinoamérica

Visión general del mercado

Latinoamérica es, con diferencia, el mercado regional de juegos de casino más pequeño de este estudio. Sin embargo, registró el segundo mayor crecimiento en 2010, con un incremento de ingresos del

5,5%. En 2009 había aumentado un 10,2%, por el incremento del número de casinos operativos en Chile.

Latinoamérica también será en los próximos cinco años la segunda región con un crecimiento más intenso, aunque muy por detrás de Asia-Pacífico. Los ingresos aumentarán una tasa anual compuesta del 8,1%, pasando de los 3.800 millones de dólares de 2010 a los 5.600 millones de 2015.

Mercado de juegos de casino* (millones de USD)

Latinoamérica	2006	2007	2008	2009	2010						2011-2015	
						2011	2012	2013	2014	2015	GAGR	
Juegos de casino	2.584	2.959	3.269	3.601	3.800	4.096	4.370	4.757	5.165	5.614		
% cambio	25,6	14,5	10,5	10,2	5,5	7,8	6,7	8,9	8,6	8,7	8,1	

*A tipos de cambio del 26 de septiembre de 2011.

Fuentes: PricewaterhouseCoopers LLP, Wilkofsky Gruen Associates.

Latinoamérica

Principales mercados nacionales

Argentina es el mayor mercado de juegos de casino de Latinoamérica, con unos ingresos de 2.300 millones de dólares en 2010, que representaron el 61,1% del

total de la región. Le siguen México, con un volumen de ingresos de 639 millones de dólares; Colombia, con 526 millones; y Chile, con 310 millones.

Los casinos de Venezuela generaron unos ingresos totales de tres millones de dólares durante el año. Brasil, que es la mayor economía de Latinoamérica, cuenta con bingos, loterías y casas de apuestas pero prohíbe los casinos y las máquinas tragaperras.

Mercado de juegos de casino* (millones de USD)

Latinoamérica	2006	2007	2008	2009	2010						2011-2015	
						2011	2012	2013	2014	2015	CAGR	
Argentina	1.796	1.981	2.105	2.198	2.322	2.501	2.632	2.894	3.179	3.501	8,6	
Brasil	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Chile	22	24	26	234	310	478	581	649	707	765	19,8	
Colombia	481	521	532	529	526	525	529	548	574	601	2,7	
México	284	432	605	638	639	589	624	662	701	743	3,1	
Venezuela	1	1	1	2	3	3	4	4	4	4	5,9	
Total	2.584	2.959	3.269	3.601	3.800	4.096	4.370	4.757	5.165	5.614	8,1	

*A tipos de cambio del 26 de septiembre de 2011.

Fuentes: Superintendencia de Casinos de Juego, PricewaterhouseCoopers LLP, Wilkofsky Gruen Associates.

Latinoamérica

Principales novedades y tendencias

En el conjunto de Latinoamérica, el crecimiento de la renta per cápita en los próximos cinco años contribuirá a incrementar el gasto en entretenimiento, incluidos los juegos de casino. Como resultado de ello, consideramos que los ingresos derivados de los juegos de casino en los países de los que realizamos un seguimiento en la región, se incrementarán hasta los 5.600 millones de dólares en 2015 en comparación con los 3.800 millones de dólares registrados en 2010, lo que supone una tasa anual compuesta del 8,1%.

Argentina, con 45 casinos, es el principal mercado. En este país no existen licencias nacionales y todos los casinos se autorizan a nivel provincial. El crecimiento de los ingresos se ha ralentizado durante los últimos tres años, tras las ganancias de dos dígitos registradas en el período 2006-2007. Sin embargo, esperamos un retorno a fuertes niveles de incremento durante la última parte del período analizado, en correspondencia con la mejora de las condiciones económicas. El gasto aumentará a una tasa anual compuesta del 8,6% hasta alcanzar los 3.500 millones de dólares en 2015.

En México, existen aproximadamente 300 casinos autorizados, además de los cerca de 60 casinos que operan sin licencia. La concesión de las autorizaciones impulsó el mercado en los años 2007 y 2008 y se prevé que se emitan nuevas licencias, lo cual prolongará la expansión del sector. Sin embargo, en 2011, la industria resultó afectada por una serie de acontecimientos adversos, incluida la muerte en agosto de más de 50 personas a manos de un ejército de hombres armados que incendiaron un casino en el norte de México, así como el cierre de una serie de establecimientos por parte de las autoridades. Como resultado de ello, los ingresos de los casinos habrían caído un 7,8% en 2011. El mercado comenzará a recuperarse en 2012 y crecerá hasta los 743 millones de dólares en 2015, lo cual supone un incremento anual del 3,1% en comparación con 2010.

Colombia cuenta con más de 20 casinos distribuidos en ocho ciudades. El mercado ha menguado durante los últimos dos años debido al impacto de la recesión y se espera una caída adicional en 2011 antes de que el crecimiento vuelva a mejorar cuando repunten las condiciones económicas.

Proyectamos una tasa anual compuesta del 2,7% hasta los 601 millones de dólares en 2015.

En Chile, las nuevas regulaciones permitieron que el número de casinos operativos pasara de ocho en 2008 a 25 en 2009, lo cual dio como resultado un gran incremento de los ingresos en ese año. Siete de los 25 eran casinos existentes supervisados por los municipios y 18 de ellos constituyen nuevas licencias reguladas por el nuevo órgano de supervisión, la Superintendencia de Casinos de Juego. Las nuevas licencias se adjudicaron a operadores privados y entidades con experiencia en este mercado y del total de 18 casinos regulados no municipales, aún quedan por abrirse tres de ellos. Los ingresos en 2010 aumentaron un 32,5%, una vez contabilizado el año completo en el caso de los nuevos casinos. Las aperturas conllevarán un empujón adicional y se espera un crecimiento del 54,2% en 2011 y del 21,5% en 2012. Sin embargo, en el período 2014-2015 el ritmo de aumento se situará en niveles de un sólo dígito. Con respecto al conjunto de los cinco años analizados, el crecimiento promedio anual en Chile será del 19,8%, hasta los 765 millones de dólares en 2015.

En Venezuela, la apertura de nuevos casinos elevó los ingresos desde el millón de dólares de 2006-2008 hasta los tres millones de 2010. Además de los dos nuevos casinos de Isla Margarita, otros establecimientos recién inaugurados son el Casino El Dorado, Fiesta Casino Guayana y Maruma Hotel & Casino. No se prevén nuevas licencias y consideramos que la industria se mantendrá estable durante los próximos cinco años, alcanzando los cuatro millones de dólares en 2012 y manteniéndose a ese nivel en 2015.

Canadá

Visión general del mercado

Canadá cuenta con un mercado de juegos de casino boyante, al que la recesión ha afectado más tarde que a la industria homóloga de Estados Unidos.

Los ingresos en Canadá cayeron un 2,9% en 2010 como consecuencia de la debilidad de la economía y de la aparición de nuevos competidores, especialmente los casinos regionales abiertos en Estados Unidos cerca de la frontera canadiense.

Creemos que el mercado habrá caído un 1,9% adicional en 2011 y que se estabilizará en 2012. Posteriormente, experimentará una nueva expansión en el

período 2013-2015, en línea con la mejora de la situación económica. Los ingresos alcanzarán los 6.200 millones de dólares en 2015 en comparación con los 5.700 millones de dólares registrados en 2010, lo cual supone una tasa anual compuesta de incremento del 1,8%.

Mercado de juegos de casino* (millones de USD)

Canadá	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2011-2015 CAGR
Juegos de casino	5.354	5.685	5.694	5.874	5.704	5.597	5.621	5.743	5.986	6.230	
% cambio	10,7	6,2	0,2	3,2	-2,9	-1,9	0,4	2,2	4,2	4,1	1,8

*A tipos de cambio del 26 de septiembre de 2011.

Fuentes: Canadian Gaming Association, PricewaterhouseCoopers LLP, Wilkofsky Gruen Associates.



Canadá

Principales novedades y tendencias

Si el gasto en juegos de casino en Estados Unidos y la región EMEA descendió en 2008 y 2009, Canadá ha tardado mucho más en notar los efectos de la crisis económica, y sus ingresos comenzaron a caer en 2010 y 2011. La razón es que los nuevos casinos que abrieron en años anteriores (como el Tsuu T'ina First Nation Casino en Calgary y el renovado Caesars Windsor) compensaron las tendencias internacionales y mantuvieron el tono del gasto hasta 2009.

Salvo los establecimientos de First Nation, los casinos provinciales de Canadá suelen ser de propiedad mixta, esto es, privada y estatal, dependiendo de la provincia en la que opere el casino.

En 2010, los casinos de Ontario experimentaron una caída de los ingresos debido a la apertura de nuevos establecimientos cerca de la frontera canadiense en Michigan y Nueva York, lo que redujo el número de ciudadanos estadounidenses que viajaron a Ontario para jugar y apostar. La imposición de restricciones más severas a los ciudadanos estadounidenses que cruzaban la frontera canadiense, puestas en práctica en 2009, también limitó el tráfico procedente de Estados Unidos. Esta tendencia se ha visto exacerbada por culpa del fortalecimiento del dólar canadiense y de las continuadas

dificultades económicas a las que se han enfrentado los consumidores estadounidenses. Como resultado de ello, los casinos de otras provincias capearon mejor la crisis que Ontario en 2010.

Los casinos canadienses se beneficiarán de la mejora de la situación económica durante la última parte del período analizado y sus ingresos se recuperarán hasta alcanzar niveles de crecimiento superiores al 4% en 2014 y 2015.



Parte II: Juegos online

Mirando para otro lado

En cualquier conversación sobre la industria de los casinos y sus perspectivas de futuro, con independencia del lugar del mundo en el que se produzca, siempre hay un elemento que, pese a su importancia, prefiere no nombrarse. En vez de eso, se opta por mirar para otro lado. Pero los juegos *online* son una realidad en todo el mundo, les guste o no a los legisladores y reguladores regionales, nacionales y estatales. El problema es que se trata de un factor cuyo tamaño y alcance son complicados de medir y cuya base legal es también incierta, lo cual hace muy difícil valorar su impacto actual y futuro, así como planificar estrategias al respecto.

En este apartado, examinaremos las fuerzas y las tendencias que afectan a la regulación, uso y crecimiento de los juegos *online*, así como su impacto potencial en la industria tradicional de los juegos de casino. Posteriormente, analizaremos la dinámica del sector de los juegos en su conjunto, examinando dos tendencias paralelas: el giro hacia Asia-Pacífico y el creciente peso de la prestación electrónica de los servicios de juegos. En definitiva, la industria se enfrenta al reto de seguir ofreciendo una experiencia convincente y atractiva, que el público objetivo sepa valorar por encima de la enorme gama de opciones actualmente disponibles en el sector del entretenimiento.

La regulación será decisiva

En todo el mundo, la legítima existencia, crecimiento y dinámica competitiva del mercado de los juegos *online* está fundamentalmente sujeta a la regulación vigente, que varía mucho entre los distintos países e incluso entre los distintos estados o regiones de un mismo país. Las regulaciones vigentes también difieren en gran medida entre las diversas variantes de los juegos *online* y móviles, que en líneas generales se pueden clasificar en seis disciplinas: póquer, juegos de casino, apuestas en carreras de caballos, apuestas en otros deportes como el fútbol o el béisbol, bingo *online* y loterías *online*.

Dada la naturaleza omnipresente de los servicios basados en Internet y su capacidad para cruzar fronteras con fluidez, la situación legal y regulatoria de los juegos *online*, incluso dentro de una jurisdicción en particular, a menudo resulta poco clara y abierta a diferentes interpretaciones. El rigor con el que los reguladores y los gobiernos aplican las normas en la práctica también varía. Esto crea una gran incertidumbre tanto para los consumidores como para los participantes del mercado, e incluso también para los accionistas de las empresas que ofrecen este tipo de servicios. Estas dudas se deben en parte al hecho de que una gran cantidad de la legislación que se usa es anterior a la aparición de Internet, por lo que su aplicación a los servicios *online* está inevitablemente abierta al debate y la controversia.

Múltiples ambigüedades...

Un ejemplo destacado de esto lo constituye la ley estadounidense conocida como US Federal Wire Act de 1961, que considera ilegal la realización de apuestas por teléfono en acontecimientos deportivos y que está rodeada de múltiples ambigüedades. Históricamente, esta ley ha sido interpretada por algunas autoridades –incluido el Departamento de Justicia– en el sentido de que todas las formas de apuestas *online* son ilegales. Sin embargo, los tribunales de distrito de Estados Unidos (US District Courts) han fallado en contra de esta interpretación, y el tribunal de apelación (US Fifth Circuit Court of Appeals) ha decidido que la ley es aplicable únicamente a apuestas deportivas y no a otro tipo de juegos *online*. El Tribunal Supremo aún tiene que emitir su fallo. Asimismo, existe ambigüedad acerca de si los casinos tribales pueden operar o no sitios *online*, en un momento en el que algunos de estos casinos encabezan una campaña para legalizar el póquer *online* en Estados Unidos.

... que derivan en redadas, confusión o autoridades que hacen la vista gorda

En el resto del mundo existen ambigüedades similares, que sumen en la incertidumbre a los jugadores, que no saben si lo que están haciendo es realmente legal o no, y también a los proveedores, que temen que cualquier día las autoridades llamen a su puerta. Y esa visita no es una posibilidad remota. El 15 de abril de 2011, el llamado Black Friday, el Departamento

de Justicia de Estados Unidos, confiscó los dominios y las cuentas bancarias de PokerStars, Full Tilt y Absolute Poker. Pero incluso después de las redadas, los consumidores estadounidenses siguen representando la mitad o más del mercado del póquer en todo el mundo, porque los operadores privados radicados en el extranjero continúan aceptando apuestas sin miedo a las autoridades estadounidenses. En cambio, las empresas cotizadas se mantienen alejadas del tema por miedo a las críticas y a sus consecuencias legales.

En contraste con el rigor del Departamento de Justicia de Estados Unidos, las autoridades y reguladores de otras partes del mundo hacen la vista gorda con respecto a los juegos *online* ilegales. Si observamos lo que ocurre en Asia-Pacífico, los juegos *online* se consideran ilegales en China e India, pero las autoridades no se han esforzado por atajar el uso de sitios radicados en Filipinas, donde esta actividad sí es legal. No está claro si el grueso del dinero que se apuesta *online* se canaliza a través de Macao, directamente por medio de sitios *offshore*, o usando de corredores ilegales de apuestas: la única certeza es que hay mucha actividad.

Incluso en jurisdicciones donde los juegos *online* están legalizados y regulados existen zonas grises plagadas de dudas e incertidumbres. En Europa, los juegos *online* son legales en muchos países, pero a menudo constituyen un monopolio ofrecido por un único proveedor autorizado por el Gobierno. Este

planteamiento está siendo cuestionado actualmente por la Comisión Europea, que cree que vulnera la legislación de la libre competencia de la Unión Europea. En Francia, los proveedores de servicios de Internet se oponen a los intentos del Gobierno de bloquear el acceso a los sitios de juegos *online* establecidos en países como Costa Rica. En la República Checa, es obligatorio que los usuarios de juegos *online* se registren en persona en un establecimiento físico, lo que significa que los proveedores de Internet “puros” son técnicamente ilegales, si bien operan y se anuncian abiertamente.

Protección a los consumidores y más recaudación

La enorme incertidumbre legal existente hoy en día procede en gran medida de la lenta y titubeante respuesta de los legisladores y reguladores en todo el mundo cuando los juegos *online* aparecieron por primera vez a principios de este siglo. Muchos gobiernos pensaron que los juegos *online* simplemente no pueden ser regulados con efectividad. Aparte de un puñado de países como el Reino Unido, que legalizó muchas formas de juego *online* en el año 2005 con la introducción de la Gambling Act de ese año, la mayor parte de las autoridades nacionales y estatales de todo el mundo se mostraron inicialmente reticentes a legalizar los juegos *online* dentro de sus territorios. Sin embargo, el estallido de la crisis financiera mundial y su impacto negativo en las arcas públicas ha producido un importante cambio de actitud al respecto.

Dado que los gobiernos se enfrentan ahora a unas severas limitaciones presupuestarias y están ansiosos por aumentar los ingresos públicos, el potencial de unos juegos *online* legalizados y bajo licencia como fuente valiosa de recaudación fiscal, no ha pasado desapercibido. Asimismo, las autoridades han hecho suyo el sólido argumento de que, dado que los consumidores seguirán jugando a estos juegos *online* ilegales en cualquier caso, es mejor regularlos y gravarlos antes que permitir que los ingresos se los lleven los operadores sin licencia. Además, actualmente existen tecnologías mucho más efectivas que hace unos años para mantener la seguridad *online* y verificar el emplazamiento y la edad de las personas que participan en este tipo de juegos. Estos avances están animando a los distintos gobiernos nacionales y estatales a introducir sus propios regímenes de concesión de licencias. Sin embargo, la naturaleza transfronteriza de los juegos *online* significa que los intentos por regular su actividad dentro de unas fronteras específicas pueden resultar insostenible en último término.

Lo que está claro es que mirar para otro lado no sirve de nada. Los gobiernos y los reguladores tienen la absoluta necesidad de crear un marco seguro y de ofrecer protección al consumidor y, al mismo tiempo, deben garantizar que la actividad de los juegos *online* paga los impuestos que le corresponden. Puede que se tarde años en conseguirlo, pero es algo que se debe hacer tarde o temprano.

Dado que los gobiernos se enfrentan ahora a unas severas limitaciones presupuestarias y están ansiosos por aumentar los ingresos públicos, el potencial de unos juegos online legalizados y bajo licencia como fuente valiosa de recaudación fiscal no ha pasado desapercibido. Asimismo, las autoridades han hecho suyo el sólido argumento de que, dado que los consumidores seguirán jugando a estos juegos online ilegales en cualquier caso, es mejor regularlos y gravarlos antes que permitir que los ingresos se los lleven los operadores sin licencia.

Regulaciones nacionales: un paso intermedio

El doble objetivo de proteger a los consumidores y generar recaudación fiscal a partir de las actividades de los juegos *online* ha provocado que muchos gobiernos adopten un enfoque regulatorio centrado en controlar y gravar esta actividad dentro de sus fronteras. A través de esta estrategia, un territorio específico, tanto si es a nivel nacional como a nivel estatal o regional, trata de regular, autorizar bajo licencia y fiscalizar los juegos *online* que se produzcan dentro de sus fronteras, sin permitir la actividad transfronteriza.

Esto obliga a que las autoridades regulatorias introduzcan un régimen que legalice la prestación de servicios específicos de juegos *online* en su propio territorio, siempre y cuando dichos servicios sean gestionados por operadores autorizados dentro del país o estado, y únicamente a personas que residen en dicho territorio. Las empresas que tienen licencia local también deben pagar impuestos locales sobre los ingresos generados. La tendencia hacia este tipo de regulación ha sido muy habitual hasta la fecha tanto en Europa (a nivel nacional), como en Estados Unidos (a nivel nacional y de estados).

Sin embargo, al igual que sucedió a principios de siglo con los esfuerzos desarrollados por algunos proveedores de servicios de Internet para crear áreas

cerradas de uso específico por parte de sus suscriptores, consideramos que se trata de una fase intermedia de desarrollo que, en último término, se verá sustituida por un enfoque más abierto y colaborativo. Por su propia naturaleza, una de las principales ventajas de la prestación de servicios a través de Internet en términos de eficiencia y efectividad reside en las economías de escala que se pueden generar a través de la actividad transfronteriza. Este es especialmente el caso de juegos como el póquer *online*, en el que es imprescindible crear un fondo de liquidez suficiente (por ejemplo, la resultante de la combinación de todos los estados de EEUU) para generar la masa crítica de jugadores y dinero, que es un requisito previo para cualquier modelo de negocio fiable y para que la experiencia del usuario resulte atractiva.

Teniendo en cuenta estas presiones, nuestra opinión es que la tendencia regulatoria se centrará cada vez más en la concesión de licencias de servicios de juegos *online* entre estados o regiones y entre países, de manera que pueda combinarse la liquidez de estos jugadores y la recaudación fiscal se distribuya de forma pactada entre las distintas autoridades fiscales. La Comisión Europea está tratando de sacar adelante medidas en esta dirección para combatir los monopolios nacionales, mientras que en Estados Unidos la indecisión del Gobierno federal y de los diferentes estados está retrasando el progreso en este sentido. Asimismo, es poco probable que los países y los estados o regiones sean capaces de armonizar completamente qué formas de juego *online* son permitidas de manera transfronteriza; sin embargo, el póquer y las apuestas deportivas parecen ser los mejores candidatos para aplicar este tipo de enfoque abierto y compartido.

Tendencias regulatorias en Estados Unidos

Existe la creencia popular de que en Estados Unidos están prohibidas todas las formas de juego *online*. No es así. De hecho, la prohibición hace referencia únicamente a los juegos interestatales y la legislación de los diversos estados varía en gran medida entre las cinco disciplinas: juegos de casino, apuestas en carreras de caballos, otras apuestas deportivas, póquer y lotería.

La ley Uigea de EEUU dirigida a los procesadores de pagos

En octubre de 2006, la ley Uigea estadounidense (Unlawful Internet Gambling Enforcement Act) ilegalizaba que los bancos y otras instituciones financieras pudieran transferir fondos a sitios de Internet establecidos en otros países, haciendo así que las webs de juegos radicadas en el extranjero experimentarían una fuerte caída de las visitas de ciudadanos estadounidenses.

Sin embargo, no son los usuarios de estos sitios de juegos con sede en el extranjero los que son responsables bajo esta ley, sino que las afectadas son las compañías de tarjetas de crédito y de pagos *online* que se encargan de procesar los depósitos o las retiradas de fondos en estos sitios web.

La ley considera ilegal procesar pagos relacionados con este tipo de transacciones, pero no contiene ninguna sanción específica contra los jugadores de este tipo de actividades *online*, a menos que estén relacionados de algún modo con el casino o con una empresa que transfiera dinero. De hecho, hasta la fecha ningún jugador ha sido procesado en Estados Unidos por esta actividad.

Por ejemplo, las apuestas *online* en carreras de caballos son legales en varios estados a nivel intraestatal (pero no entre distintos estados). Se lleva años analizando una posible legislación federal para legalizar y regular el póquer *online* y se espera que se alcance una legislación definitiva en un futuro previsible.

Si bien no existe una legislación federal en Estados Unidos que aborde expresamente la legalidad de los juegos *online*, sí que existen dos leyes principales que afectan a esta actividad. La Federal Wire Act de 1961 (conocida como The Wire Act) no permite que se lleven a cabo apuestas deportivas por teléfono. Teniendo en cuenta la fecha en la que se aprobó, no es de sorprender que esta ley no haga ninguna referencia explícita a los juegos *online*. Asimismo, tal y como se ha explicado anteriormente, esta legislación está abierta a múltiples interpretaciones, lo que provoca una incertidumbre general.

La otra norma fundamental en este ámbito es la Unlawful Internet Gambling Enforcement Act (Uigea) de 2006 (véase el margen izquierdo), que considera ilegal que los bancos y demás instituciones financieras transfieran fondos a sitios de juegos radicados en el extranjero para respaldar las actividades de juegos *online* ilegales. Y lo que es más importante, la ley Uigea, que finalmente entró en vigor en junio de 2010, no contiene una definición de lo que constituye un juego *online* ilegal, al tiempo que no es aplicable a los juegos *online* que se lleven a cabo dentro de los límites de un estado o una tribu.

El hecho de que la ley Uigea se centre específicamente en sitios establecidos fuera del país, entra en conflicto con los

criterios de la Organización Mundial del Comercio (OMC), que estableció en el año 2005 que, dado que Estados Unidos permite las apuestas en carreras de caballos *online* a operadores autorizados por los gobiernos estatales, no puede discriminar a operadores extranjeros. Con estos fundamentos, la ley estadounidense fue cuestionada por las islas de Antigua y Barbuda y, posteriormente, por la Unión Europea. La OMC falló en favor de estas reclamaciones, pero las compensaciones ofrecidas por Estados Unidos para reparar el daño se centran en sectores distintos del juego.

El impacto de las distintas interpretaciones de la ley Uigea se puso de manifiesto el 15 de abril de 2011, cuando el Departamento de Justicia de Estados Unidos lo utilizó como fundamento para emprender acciones legales contra una serie de sitios web dedicados a las actividades *online* de póquer. Ese día, el llamado Black Friday, un jurado federal de Nueva York, condenó a PokerStars, Full Tilt Poker y Absolute Poker/Ultimate Bet (conocidos estos dos últimos colectivamente como "Absolute Poker") por procesar pagos que supuestamente incluían actividades ilegales de apuestas, blanqueo de capitales y fraudes bancarios.

Al mismo tiempo, el Departamento de Justicia presentó una demanda civil para confiscar los dominios de Internet utilizados por las entidades acusadas, y los fondos mantenidos por los participantes de las apuestas en dichas cuentas fueron congelados. Como consecuencia de ello, la actividad de los juegos *online* procedente de Estados Unidos descendió drásticamente y los sitios internacionales dedicados a este tipo de servicios experimentaron grandes caídas de tráfico. Posteriormente, el Gobierno alcanzó un acuerdo con estas empresas para permitir que los jugadores estadounidenses pudieran retirar sus fondos de dichas cuentas. Asimismo, se permitió a las empresas utilizar sus dominios para ofrecer actividades de póquer a ciudadanos no estadounidenses y se estableció un órgano de supervisión independiente para verificar su cumplimiento.

La naturaleza interconectada del mercado de juegos *online* en todo el mundo se ha puesto de manifiesto a través de los acontecimientos producidos en el resto del mundo. En Europa, los precios de las

acciones de los rivales de las compañías acusadas, incluida Party Poker, registraron una fuerte subida y los proveedores *online* europeos de póquer intensificaron sus actividades de marketing para atraer a los jugadores preocupados por las medidas de Estados Unidos. Party Poker fue uno de los sitios web que optó por impedir a los jugadores estadounidenses que utilizaran sus servicios cuando la ley Uigea fue aprobada en 2006. En ese momento, Party Poker era el principal proveedor de servicios de póquer *online* en Estados Unidos en número de clientes, y los acontecimientos del Black Friday le sirvieron para justificar la dolorosa decisión de tener que desprenderse de su base de usuarios en el país.

Después de la tremenda agitación provocada por el Black Friday, no es de sorprender que continúe la presión en Estados Unidos para aclarar la posición legal de los juegos *online*. En septiembre de 2011, la American Gaming Association reforzó su campaña para legalizar y regular el póquer *online* lanzando un vídeo titulado *Online Poker: the Wild West*. Este vídeo fue acompañado por una declaración en la que se instaba al Congreso a aprobar una legislación que permitiera a los estados conceder licencias y regular las actividades de póquer *online*, “de manera que millones de ciudadanos estadounidenses que juegan al póquer *online* puedan hacerlo con operadores responsables que cumplan las leyes”.

Tanto para los gobiernos estatales y regionales como para las empresas dedicadas a esta actividad, la perspectiva de que los juegos *online* regulados puedan prestarse con total libertad como una actividad legal y sometida a impuestos, constituye sin duda un gran atractivo. El pasado año, confiábamos en poder ver en 2011 unos avances significativos, tanto a nivel de estado como federal, hacia la legalización de las actividades interestatales de póquer. Los avances conseguidos han sido más limitados de lo previsto, principalmente por tres razones. La primera de ellas es que los estados tienen prioridades diferentes, y a veces contrapuestas. En ocasiones, el deseo de recaudar impuestos dentro de los límites estatales entra en conflicto con la necesidad de desarrollar una masa crítica y una liquidez suficientes para llevar a cabo las actividades entre diversos estados. La segunda razón es la oposición implícita que

El impacto de las distintas interpretaciones de la ley Uigea se puso de manifiesto el 15 de abril de 2011 cuando el Departamento de Justicia de Estados Unidos lo utilizó como fundamento para emprender acciones legales contra una serie de sitios web dedicados a las actividades online de póquer. Ese día, el llamado Black Friday, un jurado federal de Nueva York, condenó a PokerStars, Full Tilt Poker, y Absolute Poker/Ultimate Bet (conocidos estos dos últimos colectivamente como “Absolute Poker”) por procesar pagos que supuestamente incluían actividades ilegales de apuestas, blanqueo de capitales y fraudes bancarios.

Después de la tremenda agitación provocada por el Black Friday, no es de sorprender que continúe la presión en Estados Unidos para aclarar la posición legal de los juegos online.

existe en determinados estamentos hacia los juegos *online* como algo pernicioso para la sociedad. Y la tercera causa de que los avances hayan sido escasos es la dificultad de conseguir una legislación aplicable a nivel federal.

En 2010, el senador Harry Reid redactó una propuesta de ley que permitía a las empresas propietarias de casinos crear sus propios sitios *online* de póquer, exentos de la ley Uigea, para que los pudieran utilizar sus clientes. Sin embargo, en enero de 2011, la oposición de los senadores republicanos John Kyl y Spencer Bachus, que rechazan abiertamente la expansión de los juegos *online* por motivos morales, fue fundamental para frustrar la medida.

Existen indicios cada vez mayores, no obstante, de que este bloqueo legislativo podría disolverse muy pronto, dado que ya se ha presentado una nueva propuesta de regulación. En abril de 2011, el senador Kyl suavizó públicamente su posición contra las actividades de póquer *online*. Dos meses más tarde, el republicano Joe Barton introdujo una propuesta para legalizar y autorizar bajo licencia las actividades de póquer *online*, siempre y cuando los licenciatarios se comprometían a prohibir el acceso a los menores de edad, a que los

juegos sean justos y equitativos, y a que no se generen oportunidades para el blanqueo de capitales. En ese régimen, los estados individuales tendrían la posibilidad de no acogerse a la regulación o de prohibir las actividades de póquer *online*. En agosto de 2011, el senador Reid expresó su confianza de que la regulación del póquer *online* “terminará llevándose a cabo”. Entre tanto, la redada de Black Friday y los posteriores acuerdos alcanzados han sido percibidos por la mayoría como un intento de allanar el terreno para la definitiva legalización y regulación de esta actividad.

En contraste con las disputas surgidas a nivel federal, se han registrado algunos avances en la regulación de los estados, en donde se han propuesto una serie de iniciativas para legalizar los juegos *online*. El distrito de Columbia, por ejemplo, autorizó estas actividades dentro de su jurisdicción en abril de 2011. Pero eso no ha cerrado el debate abierto sobre este tipo de juegos, ya que recientemente se anunció una iniciativa parlamentaria para reevaluar dicha ley en el distrito. La razón aducida es de carácter técnico-legislativo, ya que la normativa fue aprobada a través de una ley presupuestaria suplementaria, y el recurso todavía no se ha resuelto.

En Nevada, por su parte, se aprobó la denominada Assembly Bill 258, que entró en vigor el 10 de junio de 2011. Dicha ley exige que la Comisión de Juegos de Nevada establezca determinadas disposiciones que autoricen la concesión de licencias y la operación de juegos interactivos en determinadas circunstancias, como la promulgación de una legislación federal que autorice este tipo de servicios, o que el Departamento de Justicia de Estados Unidos notifique a la Comisión de Juegos de Nevada o al State Gaming Control Board que se permitan los juegos interactivos bajo una legislación federal. Con ello, parece evidente que Nevada está tomando las medidas preventivas necesarias para prepararse ante una eventual implantación de las actividades de juegos *online*.

Asimismo, estados como Massachusetts y California también han introducido leyes para legalizar los juegos *online*, mientras que Iowa y Florida están considerando legislaciones similares. En Nueva Jersey, el poder legislativo aprobó los juegos *online* dentro del estado, pero el gobernador Christie consiguió vetar la ley. En noviembre, habrá un referéndum en Nueva Jersey que enmendará la Constitución del estado y permitirá las apuestas deportivas.

Estos avances a nivel federal y estatal han sido posibles gracias a que la industria de los juegos ha conseguido presentarse ante la población con una única voz a lo largo de 2011. En mayo, la American Gaming Association presentó su solicitud más clara hasta la fecha para la legalización del póquer en Internet, y los casinos comerciales y tribales siguen considerando abiertamente las oportunidades de ingresos que este tipo de juegos *online* les podría proporcionar. En agosto de 2011, la Asociación de Póquer *online* de California, cuyos miembros incluyen a grupos de indios nativos de Morongo y San Manuel, empezaron a emitir anuncios por radio y televisión instando a los legisladores a actuar para legalizar el póquer *online*.

En líneas generales, el mensaje que se trata de transmitir con la regulación de los juegos *online* (especialmente el póquer) en Estados Unidos es algo así como que “esto no ha hecho más que empezar”. Esperamos que en el estudio del próximo año tengamos muchas más noticias al respecto.

Tendencias regulatorias en la región EMEA

La mayor parte de la actividad de juegos *online* legal que se desarrolla en el mundo se concentra en la región EMEA, que incluye el mayor mercado de juegos *online* legal del mundo: el Reino Unido. Cada vez son más los países de la Unión Europea que están creando regímenes para regularizar la actividad de los juegos *online*, en especial para el póquer, las apuestas en carreras de caballos y otros acontecimientos deportivos.

Sin embargo, los gobiernos cada vez son más conscientes de que estas medidas son muy complejas y de que su implantación llevará más tiempo del previsto. Una de las principales razones es que las normativas nacionales de la Unión Europea (UE) deben ser coherentes con la legislación comunitaria, que exige la libre transferencia de servicios entre los estados miembros. En este contexto, en 2010 se produjo una aclaración regulatoria en la que la Comisión Europea emprendió acciones legales para obligar a varios países a abrir sus nuevos (y a menudo estrechamente protegidos) mercados de juegos *online* a operadores con sede en la Unión Europea.

Este impulso dado por la Comisión Europea para abrir a la competencia los mercados nacionales de juegos *online* contrarresta de forma efectiva la sentencia de 2010 adoptada por el Tribunal de Justicia de la Unión Europea, que establecía que los países miembros podrían prohibir los sitios de juegos *online* que operaran desde emplazamientos extranjeros. Esta sentencia, que respalda un enfoque conocido como

“el bloqueo transfronterizo”, permitía prohibir las actividades de juegos *online* transfronterizas si el objetivo de dicha prohibición era combatir el fraude o proteger a los consumidores.

Paradójicamente, los estados miembros que pensaban que esto les permitiría autorizar esta actividad a un único proveedor monopolístico y prohibirla para los operadores extranjeros, se están encontrando con que son ellos mismos el objeto de las medidas legales interpuestas desde la Comisión Europea. Actualmente, en torno a nueve países de la UE se encuentran en esta situación. Como resultado de ello, la Comisión Europea se está convirtiendo en el principal motor de los juegos *online* transfronterizos y de la puesta en común de la liquidez de los jugadores de todos los países. Esta posición está creando una cierta presión, que actualmente no existe en otros mercados, como el de Estados Unidos, en donde las complejidades políticas y fiscales de la relación entre el gobierno federal y los estados suponen un lastre para las reformas regulatorias.

Otro aspecto importante en la Unión Europea es el potencial de colaboración entre los distintos reguladores nacionales para reconocer los regímenes de concesión de licencias del resto de los países (como es el caso de la denominada *lista blanca* del Reino Unido), o incluso para apoyar la puesta en común de liquidez. Los reguladores francés e italiano, supuestamente han estado analizando las posibilidades de llegar a algún tipo de colaboración, pero aún no está claro según qué fundamentos se podría alcanzar dicho acuerdo.

En cuanto a las novedades regulatorias de países específicos, el Reino Unido sigue siendo el principal mercado de juegos

En cuanto a las novedades regulatorias de países específicos, el Reino Unido sigue siendo el principal mercado de juegos online en todo el mundo, después de haberlo legalizado en el año 2005. Los ciudadanos británicos pueden apostar en los sitios web permitidos en los territorios que se incluyen en la denominada lista blanca de jurisdicciones autorizadas. Como resultado de ello, la mayor parte de la actividad de juegos online del Reino Unido se lleva a cabo a través de sitios establecidos en el extranjero.

online en todo el mundo, después de haberlo legalizado en el año 2005. Los ciudadanos británicos pueden apostar en los sitios web permitidos en los territorios que se incluyen en la denominada *lista blanca* de jurisdicciones autorizadas. Como resultado de ello, la mayor parte de la actividad de juegos *online* del Reino Unido se lleva a cabo a través de sitios establecidos en el extranjero.

En la actualidad, la principal novedad regulatoria en el Reino Unido tiene que ver con la fiscalidad. Ahora, los operadores con licencia en el Reino Unido están obligados a pagar un impuesto sobre las ganancias brutas del 15%, mientras que los radicados en el extranjero soportan la fiscalidad existente en el territorio en el que están autorizados. De este modo, aquellos que están establecidos en jurisdicciones como Gibraltar y Malta pagan un gravamen muy inferior a ese 15%. El Gobierno británico ha anunciado que está considerando cambiar este régimen de concesión de licencias de manera que las empresas que ofrezcan juegos *online* estén obligadas a tener una licencia en el Reino Unido, de tal forma que pagarán impuestos por los ingresos generados a través de los consumidores británicos según una tasa sobre los ingresos brutos del 15%, o cualquier otra vigente en ese momento.

Aunque el Reino Unido sigue siendo el principal mercado legal *online*, se prevé que Italia lo supere pronto. En Italia se legalizaron estas apuestas en 2007, mientras que los juegos de habilidad *online* (fundamentalmente, los torneos de póquer) se autorizaron en 2008. Los casinos *online* y las casas de póquer empezaron a ser licenciados durante 2011, por lo que esperamos que estas modalidades de juego pronto dominarán el mercado en Italia, por encima de las apuestas deportivas *online*, si bien estas últimas seguirán teniendo un peso significativo.

En contraste con la regulación existente en el Reino Unido, Italia ha introducido un nuevo sistema de concesión de licencias que establece que los sitios *online* deben estar autorizados dentro del país. Con el fin de hacer cumplir la norma, las autoridades usan filtros para bloquear el acceso de los ciudadanos italianos a sitios cuya licencia no haya sido emitida en Italia. Los actuales

En contraste con la regulación existente en el Reino Unido, Italia ha introducido un nuevo sistema de concesión de licencias que establece que los sitios online deben estar autorizados dentro del país. Con el fin de hacer cumplir la norma, las autoridades usan filtros para bloquear el acceso de los ciudadanos italianos a sitios cuya licencia no haya sido emitida en Italia.

operadores *online* de juegos de habilidad, loterías o apuestas deben actualizar sus licencias o bien pueden solicitar una nueva para poder ofrecer los nuevos servicios de casino *online* y póquer. A finales de 2010, la Comisión Europea decidió que las limitaciones impuestas por el Gobierno italiano a los operadores extranjeros no respetan la regulación comunitaria sobre libertad de mercado. Por tanto, Italia sólo puede expedir licencias y regular estas actividades si las empresas extranjeras están en las mismas condiciones que las nacionales para obtener la autorización.

Italia es tan sólo uno de los varios países de la Unión Europea que ha visto cuestionado su régimen de regulación de juegos *online*. En Grecia, la Comisión Europea rechazó la legislación aprobada en 2011. El motivo principal es el requisito de que todas las actividades de apuestas internacionales deben estar constituidas en Grecia y contar con una garantía financiera emitida por un banco griego. Asimismo, la legislación exige que todas las transacciones sean procesadas por entidades financieras griegas. Se prevé que estas diferencias se resuelvan pronto y que el mercado de apuestas *online* esté operativo en Grecia en 2012.

En Alemania, se prohibieron las apuestas *online* en 2008, pero se ha adoptado una nueva legislación para reintroducirlas. En cualquier caso, la propuesta actual parece no ser coherente con la legislación comunitaria, en tanto en cuanto favorece a los sitios locales y dificulta el acceso a las webs extranjeras. En julio de 2011, la Comisión Europea afirmó que el proyecto de ley germano debe ofrecer una mayor apertura a todos los operadores. En el momento de redacción del presente informe, los juegos *online* siguen siendo ilegales en Alemania.

Igual de conflictivo es el tratamiento fiscal que se dará en Alemania a esta actividad. Existen dos enfoques principales en la tributación de los juegos *online*: la aplicación de un impuesto sobre las apuestas, que recaiga directamente sobre los consumidores en el momento de realizarlas, lo cual puede desalentar la participación de los jugadores, y la aplicación de un impuesto sobre los beneficios brutos, que grava las ganancias de los operadores. La mayor parte de los países están optando por la segunda opción, dado que parece más probable que impulse el crecimiento del mercado regulado y contribuya por tanto a conseguir una mayor recaudación fiscal.

Sin embargo, en Alemania, 16 de los 17 estados que controlan la actividad de los juegos votaron a favor de un impuesto directo sobre las apuestas del 16,7%, lo cual ha suscitado el temor de que la mayoría de los jugadores opte por seguir utilizando el *mercado gris* de los operadores extranjeros sin licencia. Esta preocupación no es infundada. La experiencia de Francia, que también optó por un elevado gravamen sobre las apuestas cuando introdujo las licencias para los juegos *online* en 2010, demuestra que ese modelo desincentiva el uso de los actividades legales. El propio regulador francés ha reconocido públicamente que el régimen fiscal no funciona bien. En general, la aplicación de un impuesto sobre los beneficios brutos de los operadores parece ser una opción más sostenible.

Además de los problemas de tributación, Francia es también un mercado en el que el acceso a los sitios web extranjeros es objeto de controversia. El Gobierno de París está tratando de bloquear el acceso de los jugadores franceses a los sitios extranjeros que no cuenten con una licencia de Francia, en especial a las web establecidas

en Costa Rica. Los proveedores de servicios de Internet se oponen a estas medidas.

En Holanda, el Gobierno ha autorizado recientemente los juegos *online* y tiene previsto crear un órgano regulador para gestionarlos. Como resultado de ello, se prevé que los juegos *online* legales y regulados estén disponibles a partir de 2013. La regulación del sector *online* puede tener un impacto en las actividades del juego en el segmento físico. Una vez que se autorice la competencia en el segmento *online*, es probable que incida en el actual modelo de monopolio del sector físico, que contraviene la legislación de la Unión Europea.

En España, tras la aprobación en mayo de 2011 de la Ley 13/2011, de regulación del juego, las licencias para operar juegos *online* (a las que hacemos referencia más adelante) se encuentran en proceso de concesión. La ley (y su normativa de desarrollo) regula los servicios de juego *online* (y presencial) con ámbito estatal, que quedan sometidos al nuevo impuesto sobre actividades de juego en lo que se refiere al juego ofrecido a jugadores en nuestro país y al que se ofrece desde España a jugadores no residentes. La ley también contempla la aplicación de una tasa por la gestión administrativa del juego que responde a la realización por parte del regulador de determinadas actividades en esta materia. El impuesto se calcula sobre los denominados “ingresos brutos” (definidos como el importe total destinado a la participación en actividades de juego) o sobre los “ingresos netos” (identificados, con carácter general, como el importe de los ingresos brutos descontados los premios satisfechos por el operador de juego a los participantes), sobre los que se aplican tipos impositivos que oscilan entre el 15% y el 25% fundamentalmente. Tanto los operadores instalados en España como los que tienen sede en otros países del Espacio Económico Europeo (la UE más Islandia, Noruega y Liechtenstein) pueden solicitar licencias generales y singulares con arreglo a un proceso de otorgamiento (del que se excluyen las loterías nacionales, definidas como una actividad reservada), cuya resolución provisional se estimaba por el sector que se cerraría antes de finalizar 2011. Sin embargo, con el cambio de Gobierno, surgido tras las elecciones generales de



noviembre de 2011, y la prórroga acordada del plazo previsto en la normativa de entrada en vigor del régimen sancionador (y del final del régimen transitorio relativo a determinados patrocinios deportivos de operadores de juegos y contratos de publicidad y promoción del juego) hasta junio 2012, todo parece indicar que se pretende proceder a la adjudicación tras un cierto tiempo previo de revisión razonable.

Otros países europeos participan, en distintas fases y con diferentes enfoques, de esta tendencia general hacia la autorización y regulación de los juegos *online*. En Suiza, las apuestas *online* siguen prohibidas, pero está en marcha una revisión de la ley de juegos de este país para legalizarlas y permitir la concesión de un pequeño número de licencias en los próximos dos o tres años.

Dinamarca es otro mercado en el que los avances se han visto retrasados por los debates sobre el régimen tributario. Una sentencia reciente del Tribunal de Justicia de la Unión Europea respalda el tipo impositivo propuesto para los juegos *online* en Dinamarca, por lo que se espera

que el nuevo marco legislativo entre plenamente en vigor a lo largo de 2012. Un caso parecido es el de Bélgica, que también prepara para 2012 la regulación y concesión de licencias a operadores privados de juegos *online*. En Finlandia, la empresa pública RAY es el proveedor monopolístico tanto en el mercado físico como de los juegos *online*, que se introdujo en 2010. El Gobierno está tratando de restringir el acceso a las páginas web de juegos *online* extranjeros y de impedir a los bancos que procesen las operaciones financieras fuera de Finlandia. En Suecia, los juegos *online* son gestionados por Svenska Spel, el monopolio nacional.

En Europa central y del Este, los enfoques regulatorios de los juegos *online* varían en gran medida. Rusia los prohibió en 2006. En Hungría, Szerencsejatek Zrt, el proveedor monopolístico estatal, es el único operador autorizado a desarrollar juegos *online*, si bien esta situación puede cambiar, dado que la comisión de regulación de esta actividad tiene cada vez más a la concesión de licencias a operadores privados y a permitir la competencia procedente de los operadores extranjeros, aunque el sistema siga

favoreciendo a las entidades nacionales. En Polonia, se han promulgado nuevas leyes en 2011 que prohíben los juegos *online*, con excepción de las apuestas en acontecimientos deportivos celebrados en Polonia, que utilicen dominio polaco y que procesen las transacciones a través de entidades bancarias del país.

En la República Checa, el Ministerio de Economía trabaja en una nueva ley que regule los juegos *online*. En la actualidad, la realidad práctica es que sólo pueden prestar servicios de juegos *online* las empresas con sede en el país, dado que es obligatorio que los clientes se registren previamente en una tienda física. Esto significa, en teoría, que los jugadores de Internet “puros” están operando de manera ilegal. Sin embargo, el Gobierno checo apenas hace ningún esfuerzo por aplicar estas restricciones, como demuestra la fuerte presencia de patrocinios y anuncios de los operadores de juegos *online* en la liga de fútbol e Internet. El debate público sobre estas actividades será probablemente impulsado por la situación, de gran repercusión política, en la que se encuentra la compañía de loterías checa Sazka, que se enfrenta a serias dificultades financieras y que históricamente ha proporcionado una gran cantidad de fondos a obras benéficas.

En Sudáfrica, la situación de la regulación de las actividades *online* es especialmente compleja. La legislación prohíbe los juegos de este tipo que se produzcan en el país, con excepción de unas pocas licencias de apuestas deportivas y de la lotería *online*, que sí están autorizadas. En los últimos años se ha librado una dura batalla en los tribunales sobre si la prohibición de juegos *online* afecta al uso desde Sudáfrica de servidores extranjeros, y finalmente se ha fallado que sí. Sin embargo, el Ministerio de Comercio e Industria sudafricano ha anunciado su intención de realizar procesos de consulta sobre el informe de revisión de juegos (el Gambling Review Report), que a finales de 2011 sugirió que las apuestas *online* sean legalizadas y recomendó que se concedan al menos diez licencias para operar. El proceso de consultas generará probablemente un acalorado debate, y no se espera que haya novedades regulatorias prácticas en los próximos dos años.

Tendencias regulatorias en Asia-Pacífico

Si bien es una práctica generalizada, los juegos *online* son ilegales en casi todos los países de la región de Asia-Pacífico y en los últimos dos años se han producido escasos cambios regulatorios. La cultura de las apuestas legales en la región se centra en gran medida en destinos turísticos con casinos físicos, como Macao, y, actualmente, también Singapur. En el segmento *online* existe una gran actividad en la sombra, pero las autoridades de países como China e India no parecen estar excesivamente preocupadas al respecto.

Si analizamos la región en su conjunto, vemos que Filipinas es el único país en el que se permiten los juegos *online* y móviles. En este país, los juegos *online* se legalizaron en el año 2000. El único operador autorizado es Pagcor, que desarrolla tanto las actividades de casino *online* como las de juegos de póquer *online* en asociación con Philweb. Los juegos *online* también se desarrollan en la provincia de Cagayan, que opera bajo la jurisdicción de la zona de exportación de Cagayan. Al igual que sucede con los establecimientos físicos en dicha zona, las apuestas *online* están abiertas únicamente a los extranjeros. Sin embargo, las apuestas deportivas sí están autorizadas.

En Australia, la ley de apuestas interactivas (Interactive Gambling Act de 2001), prohibió la apertura de nuevos casinos *online*. En el momento de publicar este informe, esta ley se encuentra bajo revisión por parte del Gobierno, pero no se prevé que los juegos *online* sean legalizados. Sin embargo, se permiten las apuestas deportivas bajo licencia.

En la India, se aprobaron en 2011 nuevas normas aplicables a las tecnologías de la información que, en la práctica, concluyen que los juegos *online* son ilegales, dado que impiden a los usuarios de Internet mostrar o transmitir cualquier tipo de información relacionada o que promocioe las apuestas. En Nueva Zelanda, se introdujo en 2011 la venta de lotería *online*, pero los casinos *online* siguen siendo ilegales.

Tendencias regulatorias en Latinoamérica

Argentina y Chile son los únicos países latinoamericanos que disponen de mercados de juegos *online* legales. En Argentina fueron autorizados bajo licencia en 2010. El póquer *online* tiene gran aceptación en el país, al igual que sucede con las apuestas deportivas y el bingo *online*. El grupo internacional Bwin cuenta con una licencia concedida por la provincia de Misiones y 888 opera en colaboración con Tower Torneos. En Chile, hay más de 50 casinos *online* y se esperan que otros operadores se introduzcan en el mercado. El póquer es sin duda la actividad de juego *online* más popular.

Tendencias regulatorias en Canadá

Hasta 2009, los sitios de juegos *online* no estaban autorizados en Canadá, aunque los canadienses apostaban a través de sitios ubicados en el extranjero. En 2010, British Columbia abrió un casino *online* y posteriormente introdujo el póquer *online* a principios de 2011. Loto-Quebec comparte con British Columbia la red de póquer *online*, que está también disponible en la región de Quebec. Por su parte, la British Columbia Lottery Corporation, que opera juegos *online* en British Columbia, está considerando igualmente la introducción de juegos móviles.

Por su parte, Ontario ha anunciado que ofrecerá casinos *online* y póquer *online*, con toda probabilidad, en 2012, mientras que también se prevé que Quebec y Nova Scotia lancen sus servicios *online*. En el territorio de Kahnawake Mohawk no hay restricciones con respecto a este tipo de juegos. Su Comisión de Juegos concede licencias y permite el alojamiento de sitios de actividades *online*.

Motores emergentes del cambio

Tal y como hemos descrito, el mercado mundial de los juegos online está compuesto en la actualidad de nichos fragmentados de actividades legales e ilegales, cuyo volumen es a menudo imposible de medir o de controlar con precisión. Esta situación no es sostenible y es inevitable que se produzcan nuevos cambios, que de hecho ya están en marcha. El año pasado pusimos de manifiesto cuatro agentes fundamentales del cambio que consideramos que darán forma a la industria en los próximos años. Dichos factores siguen siendo válidos y los volvemos a analizar en este estudio a la luz de las últimas novedades. También damos a conocer nuestra visión sobre cómo serán los mercados de juegos online en Estados Unidos, la región EMEA, Latinoamérica y Canadá en los próximos cinco años.

1. Promover la liquidez transfronteriza

La tendencia hacia la regulación nacional o regional de los juegos *online*, visible hasta la fecha tanto en la región EMEA (especialmente en Europa occidental) como en Estados Unidos, va a seguir evolucionando. En Estados Unidos, ya existen tensiones entre la base geográfica de la regulación interestatal que los estados están tratando de establecer y la naturaleza geográficamente independiente de los servicios de Internet. En Europa, consideramos que la creación de mercados nacionales protegidos del exterior para servicios como el póquer puede ser viable en el caso de los países de mayor tamaño. Sin embargo, dichos mercados soportarán una presión cada vez mayor para interconectarse y compartir la liquidez existente una vez que los países de menor población empiecen a implantar juegos *online* legalizados y operativos bajo licencia. Las medidas legales ya en curso impuestas por la Comisión Europea para permitir a los ciudadanos acceder a los servicios transfronterizos ubicados

en cualquier territorio dentro de la Unión Europea intensificarán esta presión.

Tanto en Estados Unidos como en la Unión Europea, la cuestión clave para los proveedores es la masa crítica del número de jugadores disponibles dentro de cada jurisdicción y si dicha masa es suficiente para sostener un mercado viable y en crecimiento. En Italia, con una población de 60 millones de habitantes, o incluso en California, que tiene 37 millones, hasta el jugador de póquer más exigente debería ser capaz de encontrar personas contra las que jugar. Sin embargo, en los territorios de menor tamaño existe una posibilidad real de que no existan suficientes jugadores dentro de la jurisdicción local para mantener el crecimiento de estos servicios.

Teniendo en cuenta este factor, la mejor solución a largo plazo para respaldar el crecimiento de los ingresos y de la recaudación fiscal consiste en permitir los flujos de liquidez y los juegos transfronterizos entre distintos territorios. Esto ya se está produciendo en el caso de las loterías, como es el caso del sorteo del

Euromillón, que se lleva a cabo entre 11 países europeos, y la lotería multistatal Powerball en Estados Unidos. Aunque este enfoque no encaja fácilmente con el planteamiento actual a nivel de estado, los flujos transfronterizos de liquidez, ingresos y beneficios podrían suponer retos significativos en materia operativa, financiera y tributaria, tanto para los operadores como para los gobiernos.

2. Fijar niveles realistas de tributación

La oportunidad de generar una recaudación fiscal significativa es sin duda un atractivo clave para que los gobiernos legalicen y licencien los servicios de juegos *online*. Sin embargo, a la hora de fijar los niveles de tributación, tanto de los operadores como de los clientes, es necesario que tengan presente la necesidad de equilibrar el objetivo de la recaudación fiscal con el crecimiento del mercado. Tal y como hemos indicado anteriormente, el establecimiento de un impuesto sobre los beneficios brutos de los operadores parece ser un enfoque más viable que gravar a los jugadores individuales. En Francia, a pesar de la legalización del mercado del póquer *online* y la entrada de diversos operadores sólidamente establecidos, el sistema de tributación, que grava las apuestas de los usuarios, ha producido unos niveles decepcionantes de rentabilidad. A la vista de las propuestas actuales que hay sobre la mesa en Alemania, se corre el riesgo de que en este país ocurra algo parecido.

Existe la opinión generalizada de que algunos gobiernos imponen deliberadamente una elevada fiscalidad para conseguir que estos productos y servicios resulten menos atractivos, al igual que hacen con el mercado del tabaco. Sea cual sea la intención, la consecuencia es que se limita el crecimiento del mercado legalizado y se restringe la recaudación fiscal. Cuando el mercado de los juegos *online* llegue a ser verdaderamente transfronterizo, la elevada tributación de determinadas jurisdicciones podría

provocar que la liquidez abandonara esos territorios, lo que pondría en riesgo el desarrollo de los mercados de elevada fiscalidad y haría perder a los gobiernos unos interesantes beneficios tributarios.

3. Establecer distintos enfoques según la disciplina

La variedad de los enfoques que están siendo adoptados para las distintas formas de apuestas determinarán tanto la regulación como el crecimiento de las disciplinas de los juegos *online* en los diferentes mercados. Por ejemplo, el estatus del póquer como juego de habilidad profundamente integrado en la vida cultural estadounidense y en su historia significa que la sociedad de este país lo considera como la actividad socialmente más aceptable de todos los servicios de juegos *online* que buscan atraer a las grandes masas. En parte por esta razón, creemos que los proveedores de póquer *online* serán autorizados a operar de forma interestatal en Estados Unidos en los próximos años. Este cambio regulatorio representará un hito para el mercado de los juegos *online* transfronterizos legalizados y supondrá el inicio de una nueva era en el sector.

Las apuestas *online* en carreras de caballos, que ya tienen un enorme éxito a nivel estatal, también crecerán con fuerza, aunque a un ritmo más suave que el póquer. Las loterías seguirán ampliando su atractivo en Estados Unidos más allá de las fronteras estatales, impulsadas por avances tales como la venta *online* nacional de boletos, el aumento de las loterías de las carreras de caballos y de las tarjetas del tipo “rasque y gane”. En contraste, los juegos de mesa *online* tienen escasas posibilidades de ser legalizados en Estados Unidos en un futuro próximo, dada la completa ausencia del factor habilidad en esos casos.

Un segmento en el que los planteamientos de los distintos territorios probablemente van a diferir de forma importante es el de las apuestas deportivas. Ya se está viendo que mercados europeos como el Reino

Unido cuentan con mercados boyantes de apuestas *online* en los principales acontecimientos deportivos, incluidos deportes como el fútbol o el cricket. Sin embargo, en Estados Unidos, las preocupaciones de asociaciones como la NFL (la liga de fútbol americano) hacen pensar que las apuestas sobre resultados deportivos probablemente no lleguen a cuajar en el entorno *online*.

4. Combinar los juegos online con las redes sociales

En el futuro, las redes sociales serán un motor importante de la actividad y el crecimiento en los juegos *online* en todo el mundo. Un indicio claro de este potencial es la explosión de los juegos en Second Life, un sitio de realidad virtual, que durante un período de tiempo acogió a cientos de casinos virtuales, juegos de lotería y otras formas de apuestas, en los que se utilizaba la moneda propia de este juego, que podía ser intercambiada por dinero real. Si bien este sitio prohibió finalmente las apuestas virtuales en 2007 para evitar sanciones regulatorias, la experiencia puso claramente de manifiesto el potencial de combinar los juegos *online* con las redes sociales.

El papel de las redes sociales a la hora de impulsar los servicios de juegos *online* podría ser especialmente significativo debido a sus elevados niveles de uso en los dispositivos móviles. Los juegos de habilidad y las ligas “fantásticas” deportivas (en las que los aficionados eligen sus propios equipos de jugadores procedentes de distintos clubs y posteriormente obtienen puntos en función de los resultados que estos jugadores consigan) podrían resultar especialmente atractivos en las plataformas de redes sociales. Un avance significativo que se produjo en 2011 fue el lanzamiento por parte de Chilipoker de Chiliconnect, una interfaz de medios sociales que permite a los jugadores compartir los resultados de sus juegos de póquer *online* a través de las redes sociales. Así, los usuarios pueden presumir de cuánto dinero han ganado y hacer apuestas paralelas con sus amigos.

El mercado global de los juegos online en 2015

Por regiones

Creemos que en los próximos años la regulación seguirá evolucionando en muchas partes del mundo, a medida que los gobiernos tratan de beneficiarse de los ingresos fiscales procedentes del mercado de los juegos online al tiempo que protegen a sus consumidores. Para el período 2013-2014 consideramos que se habrán desarrollado de forma creciente las tendencias ya detectadas tanto en Estados Unidos como en la Unión Europea para combinar la liquidez procedente de los juegos online y eliminar la regulación entre países, especialmente en juegos de habilidad como el póquer. Estas tendencias, sin embargo, tardarán mucho más tiempo en aparecer en las regiones de Asia-Pacífico y Latinoamérica.

A continuación, incluimos un resumen en el que indicamos cómo creemos que será el sector de los juegos *online* en cada región en el año 2015.

Estados Unidos

La esperada legalización federal de los juegos del póquer *online* interestatales en Estados Unidos está tardando más tiempo de lo previsto. Los intereses políticos han retrasado deliberadamente los avances en el último año. Sin embargo, una vez que el llamado Black Friday (la redada de operadores de apuestas de abril de 2011) parece haber allanado el terreno y que la oposición al póquer *online* ha suavizado su postura, creemos que el final de este bloqueo regulatorio está cerca. La legalización del póquer *online* interestatal podría producirse a partir del año 2013, lo cual servirá para legitimar el mercado de juegos *online* en general, potenciar su uso, y actuar como catalizador de nuevos avances en otras disciplinas. A medida que los regímenes regulatorios sobre el póquer de los diferentes estados comiencen a integrarse y a estandarizarse, las apuestas *online* en carreras de caballos también empezarán a expandirse más allá de los estados en los que actualmente son legales. De esta forma, ambas tendencias potenciarán la entrada de los operadores locales e internacionales, entre los que se incluirán los principales grupos de casinos físicos de Estados Unidos, que ya están ultimando sus planes para introducirse en el mercado *online*.

Tal y como se indicó anteriormente, las redes sociales serán una plataforma clave de distribución para los servicios de juegos *online*. Ello derivará en asociaciones corporativas entre las marcas de juegos y las redes sociales para capitalizar esta oportunidad. Asimismo, las loterías ampliarán su alcance y su escala mediante una colaboración interestatal creciente y la combinación de los recursos *online*, así como mediante la introducción de nuevas ofertas *online*. Sin embargo, los juegos de mesa *online* seguirán siendo ilegales durante el período de análisis y las apuestas deportivas continuarán dominadas por las propias ligas.

Región EMEA

El desarrollo del mercado de juegos *online* legalizado y autorizado bajo licencia en la región EMEA seguirá estando impulsado por Europa occidental y Sudáfrica. Los avances en el resto de territorios serán limitados. En el caso de Oriente Próximo, influirán factores culturales, mientras en Europa central y del Este el progreso de los juegos *online* se verá restringido por preocupaciones legales y por la existencia de unos mercados nacionales relativamente pequeños. A medida que los países de la Unión Europea de menor tamaño comiencen a introducir sus propios regímenes tributarios y de concesión de licencias nacionales, en especial para el póquer, los operadores querrán desarrollar una masa crítica que les permita rentabilizar estos nuevos servicios.

Estas tendencias, junto con las medidas legales adoptadas por la Comisión Europea para abrir los mercados nacionales, intensificarán la presión para potenciar la puesta en común de los recursos de liquidez entre distintos países, estimulando los acuerdos bilaterales y multilaterales y una mayor implicación normativa en la protección del consumidor y en la regulación de los juegos a nivel de Unión Europea. Sin embargo, la obligación de que cada operador activo en un país esté sujeto a la concesión de licencias locales y a la tributación de ese territorio, se mantendrá vigente. Los juegos *online* de suerte (como la ruleta, los dados o el bingo) no tendrán derecho a licencia en la mayoría de los casos y seguirán estando excluidos de los regímenes regulatorios, al igual que en Estados Unidos, si bien el mercado europeo diferirá en que las apuestas deportivas *online* en deportes como el fútbol tendrán una acogida cada vez mayor a escala transfronteriza. Tras el ejemplo del exitoso premio del Euromillón, el acceso *online* a las loterías internacionales también crecerá.

Asia-Pacífico

El hecho de que los juegos *online* sean actualmente ilegales en la mayor parte de los países de la región Asia-Pacífico, a excepción de Filipinas, significa que el

desarrollo generalizado de los servicios legales y autorizados bajo licencia en la región está aún un tanto lejos de producirse. Si bien la actividad ilegal de los juegos *online* es claramente un negocio boyante, el mercado autorizado bajo licencias seguirá siendo relativamente pequeño en 2015. Creemos también que muchos gobiernos continuarán centrándose más en aplicar las regulaciones existentes que en crear unas nuevas, y optarán por desarrollar sus propios casinos *resort* físicos. El mercado legal se limitará en gran medida a Filipinas y a algunos estados en India.

Latinoamérica

El mercado de los juegos *online* legal en Latinoamérica se encontrará aún en fase embrionaria en 2015, liderado por Chile y Argentina. En muchos países, las restricciones al crecimiento impuestas por las regulaciones nacionales se unirán al aún bajo, aunque creciente, nivel de penetración de los servicios de banda ancha fijos y móviles. El mercado de los países individuales se verá determinado en gran medida por los factores culturales locales, como el interés de los chilenos por el póquer y de los argentinos por el bingo.

Canadá

Canadá seguirá por delante de Estados Unidos en el proceso de fusión de sus regulaciones estatales en un régimen nacional coherente, al tiempo que la colaboración interestatal crecerá con mayor rapidez que en su país vecino. El crecimiento resultante atraerá a nuevos proveedores nacionales y extranjeros al mercado canadiense que, en cierto modo, actuará como banco de pruebas para las ofertas y modelos que posteriormente puedan ser aplicados en Estados Unidos cuando las regulaciones lo permitan. Es previsible que en el mercado participen, además de los operadores nacionales canadienses, las grandes compañías de casinos físicos de Estados Unidos.



Conclusión

Mirando hacia el Este (y hacia lo digital)

Pioneros en la migración del sector del ocio hacia Asia-Pacífico

El equilibrio económico de poderes en la industria mundial de los juegos de casino experimentará un giro fundamental hacia los países del Este en 2015, y Asia-Pacífico habrá superado a Estados Unidos como el principal mercado regional por ingresos. Este cambio se verá acompañado por una espectacular evolución en diversos aspectos del sector, a medida que los juegos *online* se convierten en una actividad generalizada y cada vez más regulada, y su uso y los ingresos derivados experimenten una fuerte explosión en muchos mercados.

Para poner en contexto estos cambios en los patrones de gasto y comportamiento, resulta interesante comparar las perspectivas de los juegos de casino con otros segmentos del sector Entretenimiento y Medios (E&M). Las proyecciones de nuestro informe *Global Entertainment and Media Outlook: 2011-2015*¹ indican que el gasto en el sector, tanto en términos generales como específicamente por parte de los consumidores o usuarios finales, crecerá con mucha mayor rapidez en Asia-Pacífico que en la región EMEA y en Norteamérica en los próximos cinco años. A pesar de ello, estos dos mercados, sólidamente establecidos, seguirán siendo significativamente mayores que el de Asia-Pacífico en 2015.

En contraposición, el sector de los juegos va muy por delante en esta migración del gasto de ocio hacia el Este. Asia-Pacífico supera ya con creces a la región EMEA y está previsto que adelante a Estados Unidos como principal mercado en 2013. A título comparativo, cabe indicar que las proyecciones realizadas en este estudio muestran que Asia-Pacífico representará

el 43,4% del gasto mundial en juegos de casino en 2015, mientras que el informe *Global E&M Outlook* prevé que su peso en el sector de entretenimiento, aun creciendo con fuerza, será de sólo el 26% en ese mismo año.

Los mercados occidentales aprovecharán los ingresos digitales

Una de las razones que explican este mayor giro hacia el Este en términos de ingresos es, claramente, que nuestras previsiones de juegos de casino se centran fundamentalmente en los ingresos procedentes de negocios físicos no digitales. Basándonos de nuevo en la última edición de nuestro informe *Global E&M Outlook*, creemos que la proporción del gasto general en el sector E&M destinado a experiencias y medios digitales seguirá creciendo durante el periodo analizado, pasando del 26,0% del gasto en 2010 al 33,9% en 2015.

En la industria del juego, el ritmo y la escala de la migración hacia el gasto *online* resulta obviamente mucho más difícil de concretar, debido al fragmentado panorama regulatorio existente en el sector de los juegos *online*, a las distintas velocidades a las que cambia la normativa en las diferentes jurisdicciones y a la actual incertidumbre existente en muchos países sobre los límites entre los servicios legales e ilegales. Por estas razones, no ofrecemos previsiones concretas con respecto a los juegos *online*.

Sin embargo, teniendo en cuenta que la tendencia a la regulación de los juegos *online* está más avanzada en Estados Unidos y, en especial, en la región EMEA que en el área Asia-Pacífico, parece probable que el giro hacia el Este en el gasto destinado a los casinos físicos puede verse compensado en dichos mercados occidentales por un aumento del consumo en los juegos *online*. Entre tanto, el mercado de Asia-Pacífico seguirá dominado por el enorme éxito de los destinos más importantes de la región y habrá, en consecuencia, escasos incentivos para impulsar el desarrollo regulatorio de los juegos *online*, que continuarán siendo en gran medida una actividad ilegal.

Juegos online: complementarios y sin canibalismo

Actualmente no se puede hacer una evaluación precisa sobre el crecimiento

¹ WWW.PWC.COM/OUTLOOK.

futuro de los ingresos procedentes de los juegos *online*, aunque podemos suponer que será elevado, dado que estos servicios se generalizan cada vez más y tienen un mayor alcance transfronterizo. En todo caso, las perspectivas de aumento continuado de los ingresos derivados de los juegos *online* plantean la duda de si dichos ingresos serán adicionales a los de los juegos físicos, o si, por el contrario, los canibalizarán, es decir, los sustituirán. Nuestras estimaciones apuntan a que una gran parte del gasto *online* será complementario al que recibe el canal físico, y, por tanto, no lo reemplazará. Esta previsión se verá ayudada por la tendencia continuada de los establecimientos físicos de juegos a ampliar su oferta mediante el desarrollo de nuevas y más atractivas instalaciones de casinos, con mejores propuestas de alojamiento y una amplia gama de opciones de ocio. De esta manera, se diferenciará cada vez más la experiencia del juego físico de la de la actividad *online*.

También hay precedentes que apoyan la tesis de que los ingresos *online* serán fundamentalmente complementarios. Después del Black Friday de Estados Unidos, una gran cantidad de jugadores abandonaron el póquer *online* y se pasaron a los juegos de cartas físicos, lo cual sugiere que la actividad *online* pueden incluso desempeñar un papel importante de captación de personas que anteriormente no eran usuarias y convencerlas para que experimenten los mismos juegos en su versión física. En nuestra opinión, el impacto del aumento del gasto de los juegos *online* probablemente se note más entre otras posibles alternativas de ocio, como el vídeo bajo demanda, que entre los casinos físicos.

Aparecerán nuevas superpotencias

Si llegamos a la conclusión de que de que los juegos *online* serán complementarios a sus homólogos físicos, eso significa que habrá margen más que suficiente en el mercado para que convivan ambos segmentos, siempre y cuando cada uno de ellos aporte una experiencia convincente a su manera. Las continuas oportunidades para los casinos físicos se pondrán de manifiesto a través del aumento de los nuevos destinos de juegos, que pondrán a prueba a los complejos ya establecidos, ya que cada vez son más los gobiernos que tratan de capitalizar el potencial del juego para generar ingresos fiscales y fomentar el turismo.

Un claro ejemplo de las oportunidades que brinda el sector es la espectacular expansión del mercado de Singapur en los últimos dos años. En Europa, existe un claro margen para crear un importante destino del tipo que se ha proyectado en España. En Asia-Pacífico también hay varios países, incluido Japón, que tienen la posibilidad de emular al menos parte del éxito generado por Singapur.

Factores económicos

Junto con esta cambiante dinámica competitiva, otro factor imponderable clave es el ciclo económico mundial. En la actualidad, existe el temor generalizado de que Estados Unidos y Europa entren en una segunda fase de recesión. En este sentido, los indicadores de mercados como Las Vegas siguen siendo en líneas generales positivos, pero con indicios contradictorios, lo cual sugiere que la recuperación, si bien parece estar en marcha, será frágil. Nadie del sector olvida que en 2009 la crisis económica provocó que el gasto en los juegos de casino cayera un 12% en la región EMEA y un 3,5% en Estados Unidos. En ese mismo año, la caída en Asia-Pacífico había tocado fondo y se recuperaba a un ritmo del 7,1%.

Una nueva oleada de dificultades económicas podría desencadenar un impacto igualmente negativo en la confianza y en el gasto de algunos mercados, especialmente a la vista de los planes para aplicar severos recortes en el gasto público en muchos países. Si finalmente se produce la entrada de nuevo en recesión de Europa y Estados Unidos, el equilibrio de poderes del gasto se inclinará aún con mayor rapidez hacia Asia-Pacífico para el año 2015 y, posiblemente, acelerará la migración hacia los servicios de juegos *online* en Occidente. Nuestro informe *Global E&M Outlook* confirma que uno de los impactos fundamentales de la crisis ha sido la aceleración de la migración hacia los medios digitales en otros segmentos de la industria del entretenimiento.

El gran desafío de un consumidor cambiante

En todos los segmentos y formatos, el factor determinante en última instancia del futuro crecimiento del sector de los juegos de casino hasta el año 2015 será su capacidad para seguir atrayendo e interesando a su público objetivo. Esto implica generar propuestas y experiencias a las que la gente les dedique su tiempo y

su dinero, en medio de la gran explosión de opciones de entretenimiento que tienen ante sí.

El intenso equilibrio existente entre riesgo y beneficio en este tipo de juegos constituye un atractivo especial para muchas personas. Para poder transformar ese sentimiento en rentabilidad económica, los operadores deben asegurarse de que se mantienen al día sobre los gustos, las necesidades y los estilos de vida, siempre cambiantes, de los consumidores. El aumento de los juegos *online* en mercados como el Reino Unido e Italia y la rápida aparición de Singapur como principal destino, son algunos de los ejemplos que ilustran esta dinámica de cambio continuo.

El principal reto al que se enfrenta el sector en los próximos cinco años es conocer quiénes son y cómo se comportan sus consumidores y mantenerse cerca de ellos, asegurándose así de que la experiencia que se les proporciona es lo suficientemente convincente como para descartar otras opciones potenciales. Este desafío afectará a todos los segmentos y países, así como a todos los niveles de gasto, desde los jugadores *online* ocasionales hasta los ávidos participantes de las redes sociales y los profesionales de las apuestas y amantes de los casinos.

Como hemos podido comprobar, el sector físico de los juegos de casino regulados está liderando la migración de los ingresos del entretenimiento hacia el Este. La falta de datos tangibles sobre los ingresos generales de los juegos *online* hace que resulte difícil valorar si también está encabezando la migración hacia lo digital. Los avances en materia de regulación, junto con las oportunidades de ingresos de los juegos *online*, están creciendo sin duda alguna con gran rapidez en muchos mercados.

En resumen: en los próximos cinco años asistiremos a un cambio rápido y generalizado en cada uno de los segmentos del sector de los juegos de casino. Ahora es el momento en el que todos los participantes deben planificar este cambio y afianzar su correcto posicionamiento en el nuevo panorama de 2015.

Contactos

Global

Marcel Fenez
Global leader, Entertainment & Media
marcel.fenez@hk.pwc.com

Responsible editorial

Mary Lynn Palenik
Director, Gaming Research & Analysis
mary.lynn.palenik@us.pwc.com

España

Patricia Manca Díaz
patricia.manca.diaz@es.pwc.com

Álvaro Sánchez-Herrero
alvaro.sanchez-herrero@es.pwc.com

Antonio Vázquez Pallas
antonio.vazquez@es.pwc.com

Australia

Megan Brownlow
megan.brownlow@au.pwc.com

Carol Sweeney
carol.sweeney@au.pwc.com

David Wiadrowski
david.wiadrowski@au.pwc.com

Canadá

Tracey Jennings
tracey.jennings@ca.pwc.com

Paul Van Eyk
paul.van.eyk@ca.pwc.com

República Checa

Daniel Cappelletti
daniel.cappelletti@cz.pwc.com

Grecia

George Nikas
george.nikas@gr.pwc.com

Macao

Dilys Cheng
dilys.cheng@hk.pwc.com

México

Luis García-Martínez
luis.garcia-martinez@mx.pwc.com

Roberto López
roberto.lopez@mx.pwc.com

Singapur

Charlotte Hsu
charlotte.hsu@sg.pwc.com

Greg Unsworth
greg.unsworth@sg.pwc.com

Sudáfrica

Pietro Calicchio
pietro.calicchio@za.pwc.com

Nikki Forster
nikki.forster@za.pwc.com

Sunet Liebenberg
sunet.liebenberg@za.pwc.com

Suiza

Patrick Schwendener
patrick.schwendener@ch.pwc.com

Reino Unido

David Trunkfield
david.trunkfield@uk.pwc.com

John M Waters
john.m.waters@uk.pwc.com

Estados Unidos

Jim Brewer
james.f.brewer@us.pwc.com

Marco Carducci
marco.carducci@us.pwc.com

Michael G French
michael.g.french@us.pwc.com

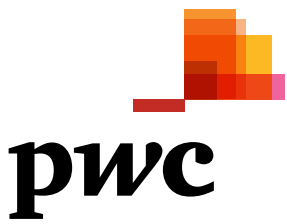
Fred Hipwell
frederick.hipwell@us.pwc.com

Sharon Lewis
sharon.lewis@us.pwc.com

John B Page
john.b.page@us.pwc.com

Charles Russell
charles.russell@us.pwc.com

Kirk A Thorell
kirk.a.thorell@us.pwc.com



PwC ayuda a organizaciones y personas a crear el valor que están buscando. Somos una red de firmas presente en 158 países con cerca de 169.000 profesionales comprometidos en ofrecer servicios de calidad en auditoría, asesoramiento fiscal y legal y consultoría. Cuéntanos qué te preocupa y descubre cómo podemos ayudarte en www.pwc.com

© 2012 PricewaterhouseCoopers S.L. Todos los derechos reservados. "PwC" se refiere a PricewaterhouseCoopers S.L, firma miembro de PricewaterhouseCoopers International Limited; cada una de las cuales es una entidad legal separada e independiente.