

La industria del juego en España

Retos actuales y futuro post COVID-19

4 de marzo de 2021



Agenda

- Apertura y contexto del Informe
- El sector del juego en la economía española
- Un sector que sufre con las crisis
- Retos y recomendaciones de cara a la recuperación
- Entidades participantes
- Equipo de PwC



1

Apertura y
contexto
del Informe

La crisis de la COVID-19 tendrá un impacto directo sobre el sector del juego a nivel operativo, financiero, fiscal y regulatorio

PwC ha identificado una serie de retos que definirán al sector en los próximos años y sobre los que se ha de actuar de forma efectiva



Alta fragmentación de operadores

Existen un elevado número de operadores en el mercado, en su mayor parte de ámbito local, que carecen de economías de escala, con acceso limitado a recursos financieros y baja capacidad de negociación.



Alto nivel de deuda en muchos operadores

El alto endeudamiento de algunos operadores y las tensiones previstas obligarán a algunas entidades a renegociar y/o aplazar las condiciones y plazos de repago de su deuda.



Digitalización del sector e inversiones en tecnología

Tanto el juego online como el presencial se han modernizado en los últimos años, generando así una presión competitiva en el mercado que requerirá de mayores inversiones en tecnología.



Profesionalizar el sector del juego

En España sigue existiendo un ecosistema amplio de pequeñas y medianas empresas de juego con una operativa y estructura de costes con margen para ser optimizada a través de la profesionalización del sector.



Mejora de la madurez de la ciberseguridad

Los operadores necesitan una estrategia de ciberseguridad que asegure que los jugadores y operadores están protegidos de las amenazas online.



Nuevas iniciativas regulatorias

Las actividades publicitarias ligadas al sector se han visto gradualmente limitadas y se prevé una mayor regulación de carácter restrictivo a futuro.



Adaptaciones contractuales post-COVID

La crisis prevista para los próximos años requerirá revisar los contratos existentes para adaptarse a las nuevas condiciones de mercado.



Imagen pública sectorial

La imagen pública del sector se ha visto deteriorada de forma injustificada en los últimos años, con un perjuicio económico significativo.



Medidas tributarias post-COVID-19

El profundo impacto de la COVID-19 en la industria del juego requeriría la adopción de medidas que permitan asegurar su sostenibilidad en el corto y medio plazo.



Revisión de la fiscalidad del sector a largo plazo

Revisión de la fiscalidad del juego en aras de asegurar una fiscalidad homogénea y justa en todo el territorio nacional. Efectiva aplicación del régimen fiscal especial de Ceuta y Melilla a la industria de juego online

2

El sector
del juego
en la economía
española

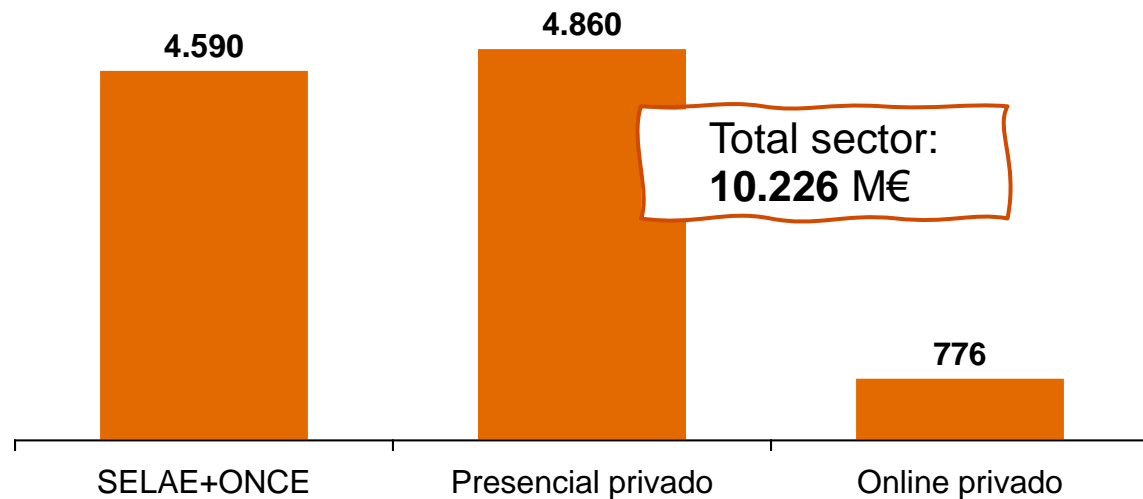
El sector del juego supone el 0,8% del PIB español, generando cerca de 85.000 empleos directos y 175.000 indirectos

Impacto del sector del juego en el PIB español

El sector del juego movió en España en 2019 35.628 M€ (cantidades jugadas), generando una facturación para las empresas del sector de 10.226 M€.

Facturación por tipo de juego (2019)

Cifras expresadas en millones de euros.



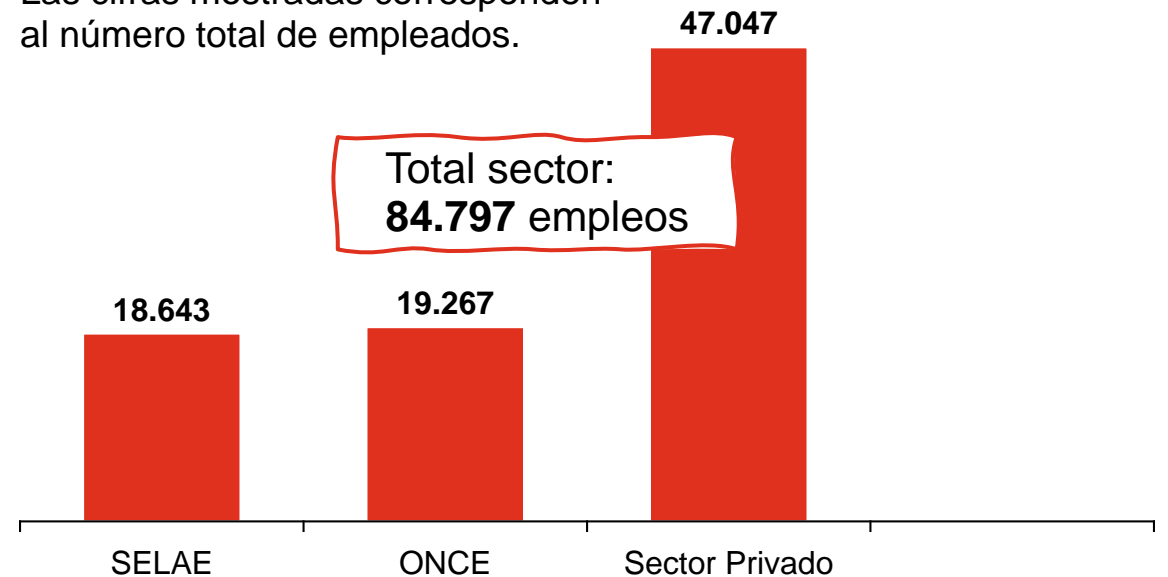
Fuente: Anuario del juego en España 2020.

El sector del juego en la generación de empleo

El sector del juego aportó cerca de 85.000 empleos directos en España en 2018. El sector privado de juego ha creado cerca de 7.000 empleos entre 2013 y 2018.

Empleos en el sector* (2019)

Las cifras mostradas corresponden al número total de empleados.



Fuente: Anuario del juego en España 2020.

* El sector privado no incluye el empleo generado por el juego online.

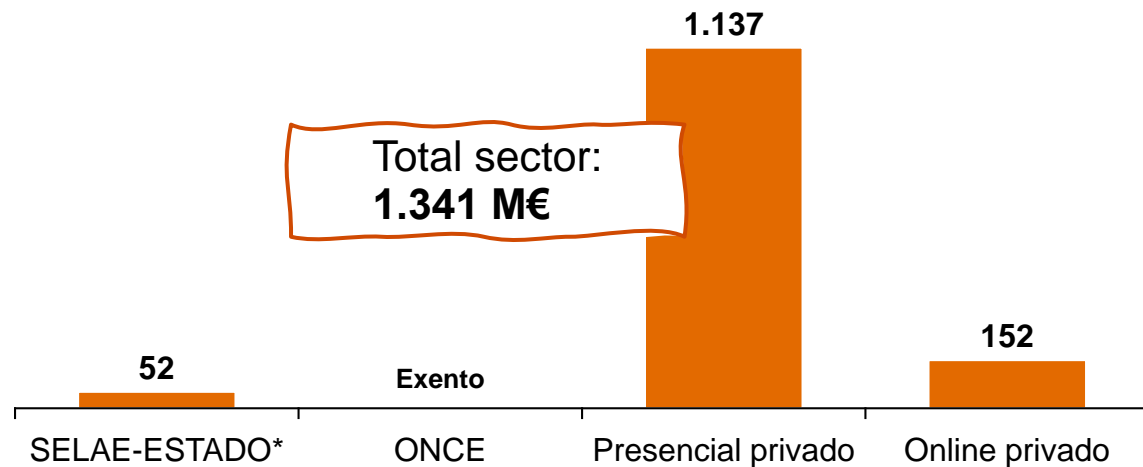
Su contribución fiscal es más elevada, en términos relativos, que otros sectores económicos, ya que los impuestos especiales complementan a los impuestos generales

Impuestos y tasas especiales sobre el juego

El sector del juego privado es el principal generador de recaudación tributaria en esta actividad (85% del total recaudado en 2018) por las exenciones disponibles para el juego público.

Impuestos y tasas especiales del juego (2019)

Cifras expresadas en millones de euros.



Fuente: Anuario del juego en España 2020.

*SELAE: Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado.

La industria del juego en España. Retos actuales y futuro post COVID-19

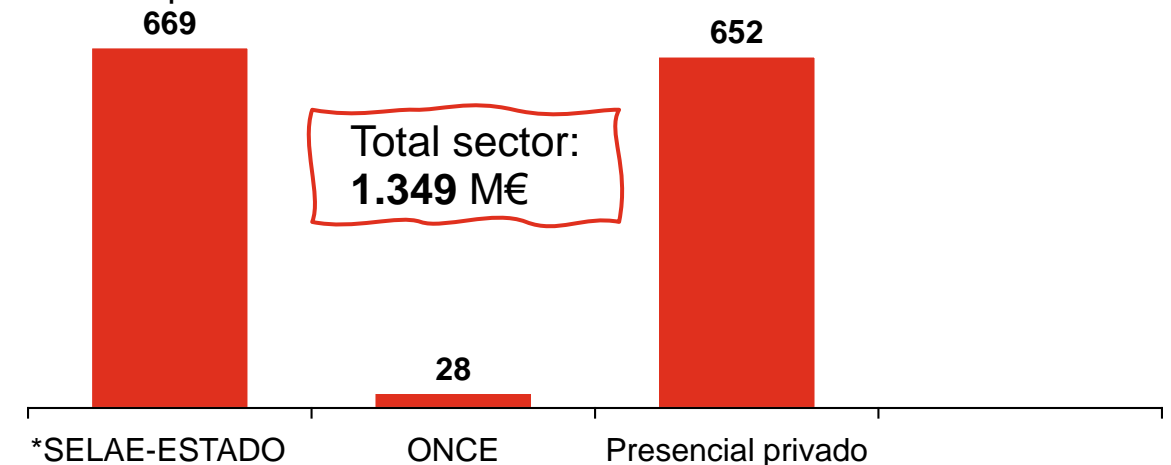
PwC

Contribución del juego por impuestos generales

El sector del juego contribuyó en 1.349 M€ en 2019 a las arcas estatales, principalmente mediante el impuesto de sociedades, el IAE, el IVA y cotizaciones sociales.

Impuestos generales (impuesto de sociedades, IAE, IVA y cotizaciones sociales) (2019)

Cifras expresadas en millones de euros.



Fuente: Anuario del juego en España 2020.

*SELAE: Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado

04/ 03/ 2021

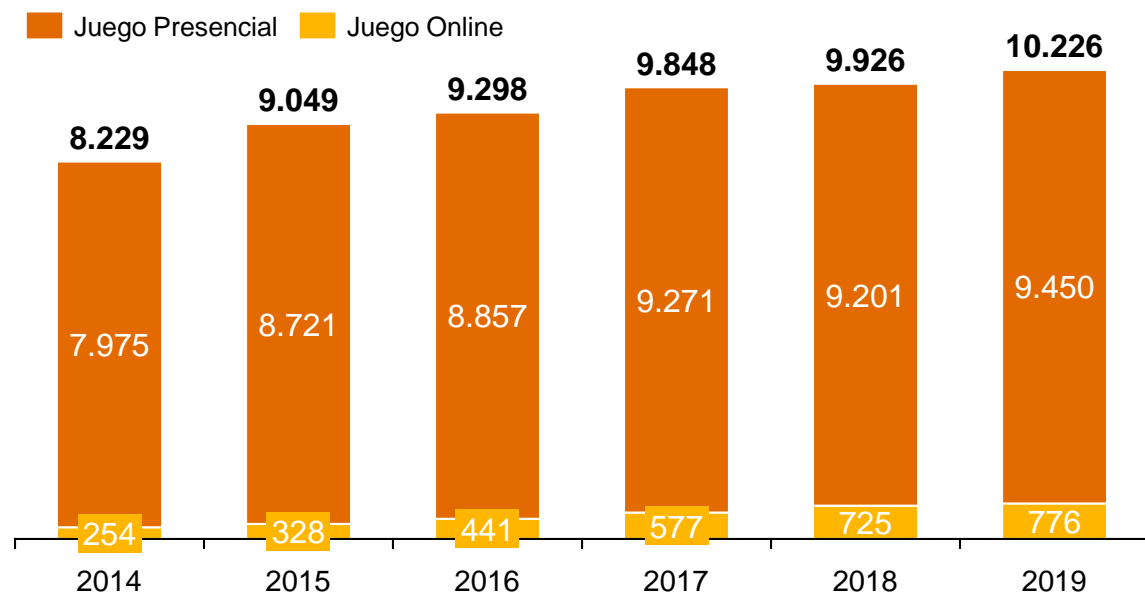
7

En los últimos años se ha producido la irrupción del juego online aunque su peso sobre el total no es muy significativo

Evolución del juego online / presencial en España

El juego online ha crecido en materia de facturación pasando de suponer el 1,3% del mercado en 2012 al 7,6% en 2019, mientras el juego presencial se ha mantenido estable. Se espera que el juego online continúe creciendo.

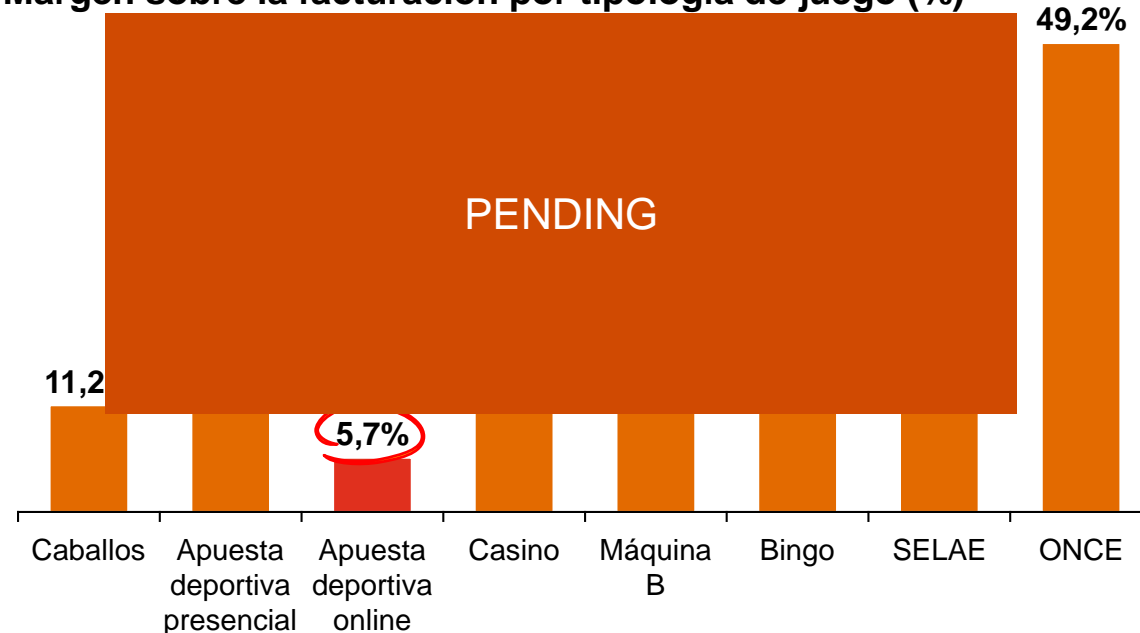
Importe facturado por modalidad de juego (M€)



Cantidades jugadas y facturación: cuestión de margen

El peso del juego online en cantidades jugadas es creciente, mientras que su margen es significativamente menor que el juego físico por lo que de seguir esta tendencia la rentabilidad del sector se vería reducida.

Margen sobre la facturación por tipología de juego (%)



Fuente: Anuario del juego en España 2020, Codere y H2 dataset

3

Un sector

que sufre

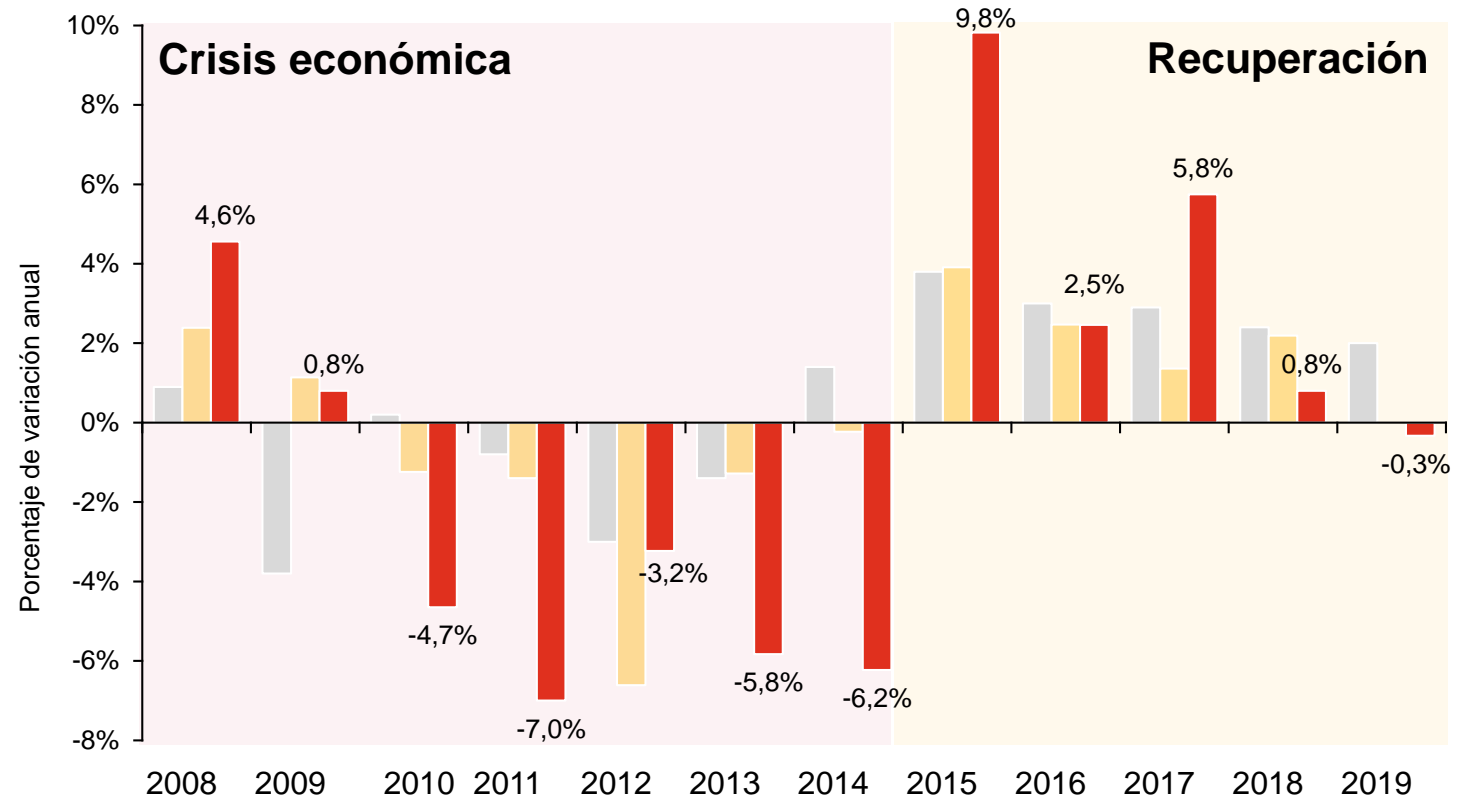
con las crisis

El sector del juego tiene una alta dependencia del crecimiento económico y la renta disponible. Sufre durante los periodos de crisis

Existe una alta correlación entre el sector del juego y las variables económicas

- El sector del juego es especialmente **sensible a la evolución de la renta disponible**. En España, su crecimiento negativo en el periodo 2010-2014 afectó considerablemente a la evolución de la facturación del sector, que disminuyó a un ritmo mayor dado que afectó tanto al número de usuarios como a las cantidades jugadas.
- Para el año 2020 el FMI estima una bajada del 11,1% del PIB en España, por lo que el **impacto se prevé aún mayor que el sufrido durante el periodo 2010-2014**, siendo superior al 30%.

Crecimiento porcentual de PIB, renta disponible y facturación del sector (2008 – 2019)



Fuente: Anuario del juego en España 2019, OCDE, INE, FMI.

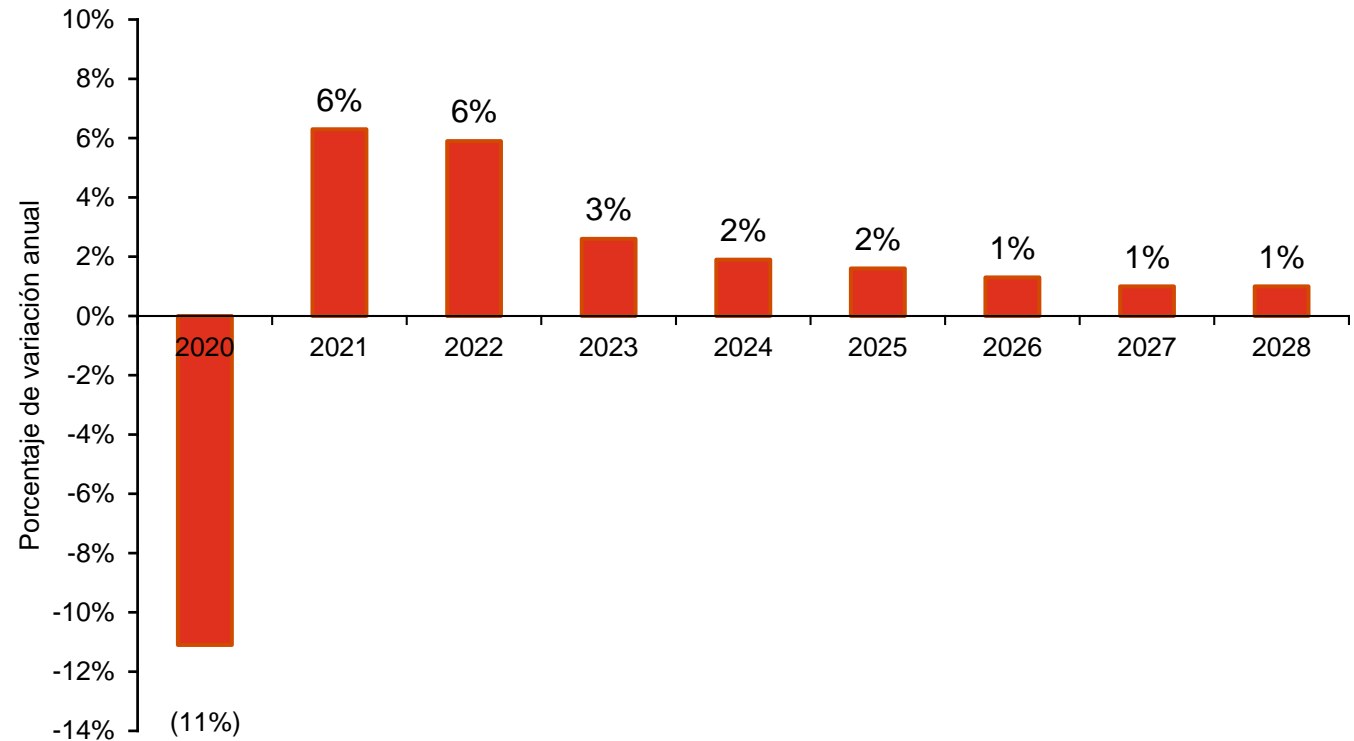
■ PIB ■ Renta disponible ■ Sector Juego

El consenso de estimaciones a corto plazo anticipan una caída del PIB en el año 2020 de entre 10-13 puntos

El crecimiento en el año 2021 no compensará la caída experimentada en 2020

- Las perspectivas actuales consideran una caída del PIB en 2020 que no se recuperará hasta el año 2022.
- Estas proyecciones no consideran nuevos confinamientos a causa de la pandemia.
- La caída del poder adquisitivo de la población, junto con los requerimientos normativos de la nueva normalidad, afectarán de forma directa al sector del juego.

Estimaciones de crecimiento del PIB (2020 – 2028)



Fuente: FMI (datos para 2020), Oxford Economics (datos para 2021 en adelante)

Adicionalmente, el impacto de la crisis de la COVID-19 está siendo especialmente duro para el sector del juego como consecuencia de la paralización total de algunas líneas de negocio

El considerable impacto en el sector se ha visto principalmente reflejado en:

1. El cierre de establecimientos físicos:

- Impacto directo en todas las modalidades de juego presencial.
- Se han acentuado las dificultades de algunas modalidades, como el caso del bingo, que ya estaba perdiendo peso relativo (en términos de facturación) sobre el total del sector (c. -11 p.p. en 2018-2019).

2. La caída del juego online por la ausencia de eventos deportivos:

- Las apuestas deportivas, que representan alrededor del 50% del juego online, llegaron a caer un 90% debido a la paralización de este tipo de actividades a nivel mundial. La recuperación del sector girará en torno al volumen de eventos deportivos a futuro, condicionado por las potenciales limitaciones impuestas por las autoridades.
- La promoción del área de *slots online* ha provocado un aumento de dicha actividad pero no ha podido compensar la caída de las apuestas deportivas.

Caída del sector estimada en más del -50% en 2020



Recuperación en 2022

Una vez finalizado el periodo de confinamiento del H1 FY20, se observaron repuntes pasajeros del consumo, lo cual en ningún caso compensaron la bajada de actividad del Q2. Asimismo, la segunda y tercera ola de la COVID-19 está provocando cierres perimetrales en muchas geografías, aspecto que está acentuando el impacto inicialmente estimado para el sector.

La mayor parte de los encuestados considera que los niveles de negocio previos a la COVID-19 volverán a ser alcanzados a finales de 2021 o ya entrado el ejercicio 2022. La intervención estatal y europea será clave en el ritmo de recuperación del sector.

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego, Expansión.

Ante esta situación, el sector ha llevado a cabo una serie de medidas con el fin de mitigar los efectos de la crisis surgida a raíz de la COVID-19

Aplazamiento en el pago de los gastos de estructura

- Negociaciones con los arrendadores de los locales para atrasar el pago de los alquileres.
- Solicitudes de prórrogas, bonificaciones/exenciones o extensión de los plazos de presentación y pago de impuestos.

Reducción de personal

- ERTes que han dado lugar a suspensiones de empleo y reducciones de jornada.

“**La Seguridad Social registra un 80% de afectados por ERTes entre las plantillas de las empresas del juego**”.

Sectordeljuego.com

Medidas para minimizar el riesgo de contagio en las salas de juego y locales

- Medidas de distanciamiento social mínimo.
- Limitación de aforo de usuarios en las salas de juego, aunque su impacto será limitado dada la baja concentración de aforo de estos locales.
- Provisión de productos de higiene personal.
- Desinfección periódica de las máquinas recreativas,
- Trazabilidad de clientes. Control de admisión especial.

4

Retos y
recomendaciones
de cara
a la recuperación

Retos y recomendaciones: perspectiva financiera y operativa (1/3)



Alta fragmentación de operadores

La industria del juego en España está muy fragmentada. Se compone por **más de 5.000 entidades**, la mayor parte de ellos de tamaño menor o de ámbito local, lo que puede presentar limitaciones a la hora de actuar frente a la crisis prevista (ej. Capacidad de negociación, acceso a recursos, etc.).

Fusiones y adquisiciones

Las **fusiones y adquisiciones** podrían ser el camino hacia una mayor consolidación del sector, siendo éstas una salida natural para el perfil del accionista tradicional que podría ofrecer sinergias operativas y una palanca de crecimiento a largo plazo.



Alto nivel de deuda en muchos operadores

La crisis actual pondrá a prueba a todos los 'players' del sector, especialmente a aquellas entidades endeudadas que deban hacer frente a repagos durante los próximos años. Todas las entidades tendrán que enfrentarse a una **revisión integral de su estructura de financiación**

Revisión de la estructura financiera

La naturaleza de costes fijos de los operadores del sector hace que una **financiación flexible** sea una solución temporal idónea para hacer frente a caídas repentinas en los ingresos mientras las estructuras de costes son adaptadas a los nuevos tiempos post COVID-19.

Retos y recomendaciones: perspectiva financiera y operativa (2/3)



Digitalización del sector, avance del juego online e inversiones en tecnología

El **juego online** ha crecido en los últimos años y gana cuota al juego presencial, al menos en cantidades jugadas. Sin embargo, esta modalidad presenta **menores márgenes**, dado la mayor intensidad competitiva introducida por los operadores internacionales, algo que no sucede de forma tan clara en el terreno del juego presencial.

España además muestra un **ecosistema amplio de pequeñas y medianas empresas cuya transformación tecnológica está pendiente**.



Profesionalizar el sector del juego

La mayor parte de operadores del sector se articulan a través de pequeñas y medianas empresas cuya profesionalización aún no se ha producido, lo que podría estar generando ineficiencias operativas y financieras.

Necesidad de aumentar la eficiencia e invertir en nuevos desarrollos

El sector debe enfrentarse a una potencial presión de márgenes a medida que el juego online sigue ganando presencia.

Así, el crecimiento futuro del sector deberá apalancarse en una mayor productividad y una oferta de productos basada en **nuevos desarrollos tecnológicos**, para la que se deberá hacer frente a nuevas inversiones en tecnología y digitalización.

Transformación del sector

Una plantilla formada y profesionalmente experimentada podrá llevar a cabo una revisión integral de los procesos operativos así como de las estructuras de costes con el fin de adaptarse a la nueva realidad post COVID-19.

Retos y recomendaciones: perspectiva financiera y operativa (3/3)



Mejora de la madurez de la ciberseguridad en el sector juego

El sector juego y los reguladores necesitan tener como **referencia** otras **industrias con riesgos de seguridad elevados** (como banca y seguros). En este sentido, para proveer un entorno de juego seguro se necesita una **estrategia** que vaya más allá de los servicios ofrecidos y de cómo se proveen, de modo que se tengan en cuenta las tecnologías, procesos y estructuras de gobierno que aseguran a los **jugadores y operadores** están **protegidos** adecuadamente de las **amenazas online**.

Recomendaciones

- **Alinear la tecnología con las necesidades de seguridad de los jugadores:** Los operadores del sector necesitan entender el ciclo de vida de los jugadores: quién son, cómo y dónde quieren interactuar, y a qué riesgos de seguridad se enfrentan cuando interactúan online (por ejemplo, al proveer datos de tarjetas de crédito); para establecer las plataformas y arquitecturas tecnológicas necesarias que permitan proveer un entorno de juego seguro.
- **Entender los riesgos de seguridad:** La industria de juego necesita estar actualizada sobre las tecnologías emergentes y los riesgos asociados a estas. Las tecnologías usadas en back-office y front-office deben proveer seguridad, a la vez que una buena experiencia de usuario. Para ello, pueden tomar como referencia otros sectores.
- **Proteger de manera integral los datos:** Las empresas del sector necesitan conocer cuáles son los datos tratados, dónde están almacenados, quién puede necesitarlos y cómo se puede acceder a ellos. Una protección centrada únicamente en la seguridad de datos confidenciales y en el cumplimiento regulatorio no es suficiente, se debe tender a un enfoque de gestión de riesgos.

Retos y recomendaciones: perspectiva regulatoria, legal y social (1/3)



Adaptaciones contractuales

Las medidas adoptadas a nivel financiero y operativo han llevado de la mano **modificaciones y/o adaptaciones contractuales** con los 'stakeholders' de los operadores.

Recomendaciones

- Análisis y seguimiento de la situación contractual de los operadores, con el objetivo de valorar y/o evaluar la posibilidad y/o resultado de:
 - a) **renegociación** de términos contractuales (e.g. aplazamientos, suspensiones, etc.);
 - b) concurrencia de causas de **fuerza mayor** (a fin de eliminar y/o limitar responsabilidades contractuales);
 - c) **rebus sic stantibus** (a fin de resolver, revisar y/o suspender contratos por variación sustantiva del contexto de los mismos); o
 - d) **ERTEs**.
- Revisión y novación de los contratos suscritos con proveedores de servicios, fijando **medidas e indicadores que acrediten un correcto cumplimiento por su parte de la normativa de juego** y la **asunción de responsabilidades** por la prestación de sus servicios.

Retos y recomendaciones: perspectiva regulatoria, legal y social (2/3)



Imagen pública sectorial

La imagen pública del Sector repercute en su posicionamiento de mercado y su relación con otros sectores.

- **Evolución negativa de la percepción del juego en la sociedad.**
- **Incremento del posicionamiento político negativo con respecto al sector.**

Imagen pública sectorial

- Un **diálogo centralizado**, que represente al Sector y sus subsectores, e involucre a las AAPP, asegurando que éstas tienen un buen entendimiento de la **realidad del sector y de su papel e involucración**, más allá de su papel puramente regulador
- Interlocutores adecuados para la **puesta en valor** y comunicación efectiva del **impacto del Sector** en la economía y el empleo que ataje el **desconocimiento del Sector por la sociedad** y ayude a visibilizar las iniciativas adoptadas
- Colaboraciones objetivas, avaladas por especialistas en la **prevención de riesgos asociados al juego**.
- **Plan de comunicación segmentado**, según el destinatario sea la AAPP o los *stakeholders* del Sector.

Retos y recomendaciones: perspectiva regulatoria, legal y social (3/3)



Nuevas iniciativas regulatorias

A pesar de lo extenso de la regulación del juego, la coyuntura social y política augura épocas de novedades regulatorias profundas y restrictivas:

- **Regulación** del patrocinio, la promoción y la publicidad de las actividades de juego.
- Nuevo marco de **Responsabilidad Social Corporativa** de operadores de juego.
- Interconexión de los registros de prohibidos estatal y autonómicos: **registro único y centralizado**.
- Regulación específica aplicable a **Virtual/ Fantasy Sports, Lootboxes**, etc.

Recomendaciones

- Garantizar el **conocimiento del juego legal**, fomentando su distinción y acceso frente al juego ilegal.
- Aplicar **idéntica regulación** al juego **privado y público**.
- Iniciativas propias para la regulación del Sector, anticiparse y plantear a los reguladores **propuestas normativas de Sector**.
- Incorporar **modelos de Compliance efectivos**, adaptados a la operativa real del operador y a las exigencias de la normativa aplicable que viene.
- **Simplificación de procedimientos** de obtención de licencias, homologación y autorización.
- Impulsar la inclusión de los **proveedores de servicios de juego como sujetos responsables** de la Ley del Juego.

Retos y Recomendaciones: perspectiva fiscal (1/3)



Medidas tributarias post-COVID-19

El profundo impacto de la **COVID-19** en la industria del juego requeriría la **adopción de medidas tributarias** que permitan asegurar su **sostenibilidad en el corto y medio plazo**.

Recomendaciones

- **No exigencia** de los tributos que gravan el ejercicio de la actividad de juego durante el **período en el que no se haya podido ejercer la actividad** (IAE, IBI, Tasas locales) y bonificaciones de tributos devengados durante el período en que se produzca una reducción de la actividad derivada de restricciones normativas.
- **Ampliación generalizada de las bonificaciones de tributos y tasas de juego ya aprobadas** a todo el año 2021, permitiendo de esta forma una mejor recuperación del sector.
- Creación de deducciones o **créditos fiscales monetizables en el IS** generados como consecuencia de **gastos directamente relacionados con la COVID-19** (ej. adecuación de locales a medidas sanitarias, adquisición de material de protección - EPIs, otros), **mantenimiento/creación de empleo, inversión en activos nuevos o en proyectos de investigación y desarrollo** durante los ejercicios **2020 y 2021**. (siendo estas medidas aplicables a cualquier empresa afectada por la COVID-19, es decir, no siendo medidas exclusivas para el sector de juego).

Retos y Recomendaciones: perspectiva fiscal (2/3)



Impugnación de liquidaciones de IAE, IBI y Tasas Locales

Posibilidad de instar la **devolución de tributos** cuyo hecho imponible esté directamente ligado a la realización de una actividad económica.

Recomendaciones

- **Revisar** en qué municipios no se ha podido desarrollar la actividad o, se ha limitado su ejercicio y no se han aprobado beneficios fiscales compensatorios.
- **Cuantificar** el impacto de las restricciones en la cuota de los distintos impuestos.
- Plantear procedimientos para la **solicitud de devoluciones** por los impactos sufridos en vía administrativa y, en su caso, en vía judicial.
- **Negociar con las Administraciones** la aprobación de medidas compensatorias o la estimación de las reclamaciones presentadas.

Retos y recomendaciones: perspectiva fiscal (3/3)



Revisión de la fiscalidad del sector

La fiscalidad de la industria del juego presencial genera una **carga impositiva desigual para los operadores en función del territorio donde se desarrolle la actividad.**

La actual configuración del IAE **compromete**, en determinados supuestos, la **viabilidad económica de bingos y casinos.**

En materia de **juego online**, es recomendable **revisar la suficiencia de los medios materiales y humanos ubicados en Ceuta y Melilla** para asegurar una pacífica aplicación del régimen fiscal especial de juego aplicable a **operadores establecidos en dichos territorios.**

Recomendaciones

- **Homogeneización** de las normativas tributarias aprobadas por las Comunidades Autónomas asegurando una tributación homogénea de la industria de juego presencial en todo el territorio nacional.
- **Revisión de los epígrafes y tarifas de IAE** aplicables a determinados subsectores de juego, al objeto de alinear la tributación por IAE con la **capacidad económica** de las empresas, y evitar que la aplicación de índices u otros indicadores determine una **tributación efectiva** no alineada con el citado principio.
- **Régimen especial de juego aplicable en Ceuta y Melilla: autoevaluación** por los operadores del **cumplimiento de los requisitos para entender que el operador está realmente radicado en Ceuta y Melilla:** concepto de “sede de dirección efectiva” - criterios definidos por la DGT para la valoración de la presencia real de los operadores en dichos territorios. Facultades de revisión de los órganos con competencia revisora. Impactos en el Impuesto sobre Actividades del Juego e IPSI.

5

Entidades
participantes

Entidades participantes

codere

NOVOMATIC

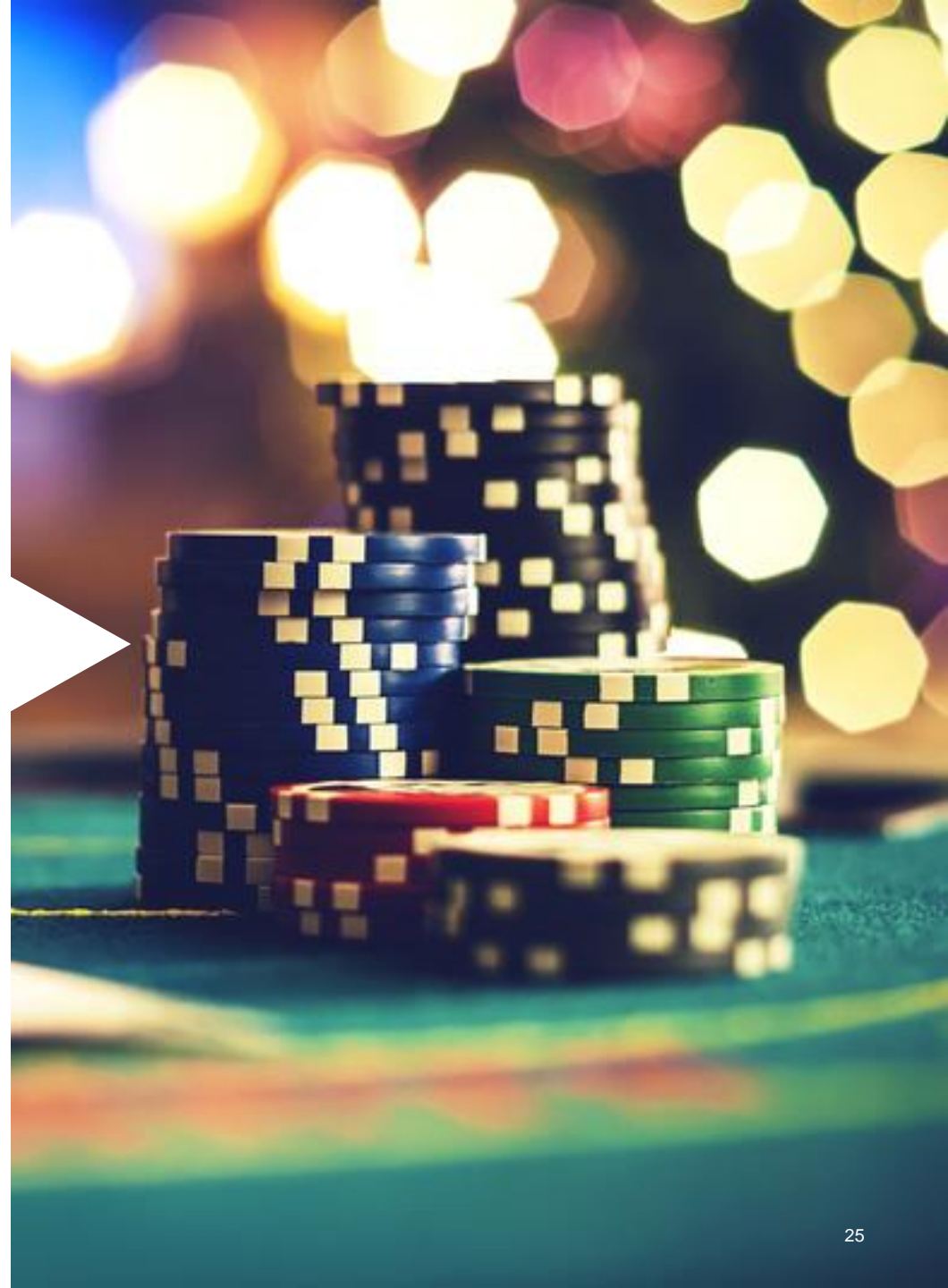
CIRSA 



ORENES
GRUPO


CASINO
BARCELONA

RET 
bet.es



6

Equipo

PwC

Contactos



Patricia Manca
Socia

PwC Tax & Legal y responsable de *Gambling & Sports* de PwC

Email:
patricia.manca.diaz@pwc.com



Daniel Martínez
Socio

Transaction Services y responsable de Deals para *Gambling & Sports* de PwC

Email:
daniel.martinez@pwc.com



Hector Melero
Director

Especialista en tributación del juego dentro del área de Fiscalidad Corporativa de PwC

Email:
hector.melero.suarez@pwc.com



Álvaro Arroyo
Senior Associate

Especialista en *Gambling & Sports* de PwC

Email:
alvaro.arroyo.sanchez@pwc.com

Gracias

pwc.com/es

El presente documento ha sido preparado a efectos de orientación general sobre materias de interés y no constituye asesoramiento profesional alguno. No deben llevarse a cabo actuaciones en base a la información contenida en este documento, sin obtener el específico asesoramiento profesional. No se efectúa manifestación ni se presta garantía alguna (de carácter expreso o tácito) respecto de la exactitud o integridad de la información contenida en el mismo y, en la medida legalmente permitida. PricewaterhouseCoopers, S.L., sus socios, empleados o colaboradores no aceptan ni asumen obligación, responsabilidad o deber de diligencia alguna respecto de las consecuencias de la actuación u omisión por su parte o de terceros, en base a la información contenida en este documento o respecto de cualquier decisión fundada en la misma.

© 2021 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.