

Mercado y alternativas de juegos de suerte y azar en Colombia Análisis de mercado

Presentado por:

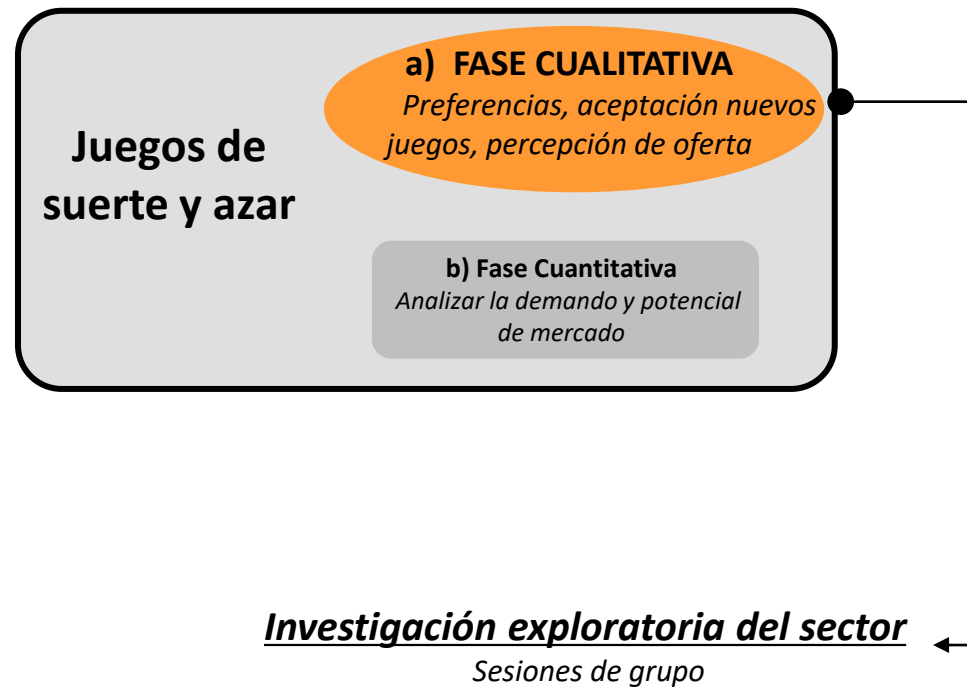


Presentado a:





El estudio a nivel global, se plantea llevar en las siguientes fases:





!Técnica	Sesiones de grupo con guía de discusión semi-estructurada y aplicación de técnicas proyectivas
!Grupo/Población objetivo	JUGADORES: Hombres y mujeres entre los 18 – 65 años de estratos 2-5 que declaren participar en juegos de suerte y azar (incluyendo redes sociales) al menos una vez cada mes. NO JUGADORES: Hombres y mujeres entre los 18 – 65 años de estratos 2-5 que declaren NO participar en juegos de suerte y azar (incluyendo redes sociales).
!Mercado	Bogotá, Medellín, Cali, Barranquilla, Bucaramanga, Cartagena, Santa Marta, Pereira, Manizales, Armenia, Cúcuta
!Características de la técnica de recolección de datos / Captación	Sesiones de grupo: 8 a 10 personas
!Características del instrumento	Duración: 120 minutos % Preg. Abiertas 100%

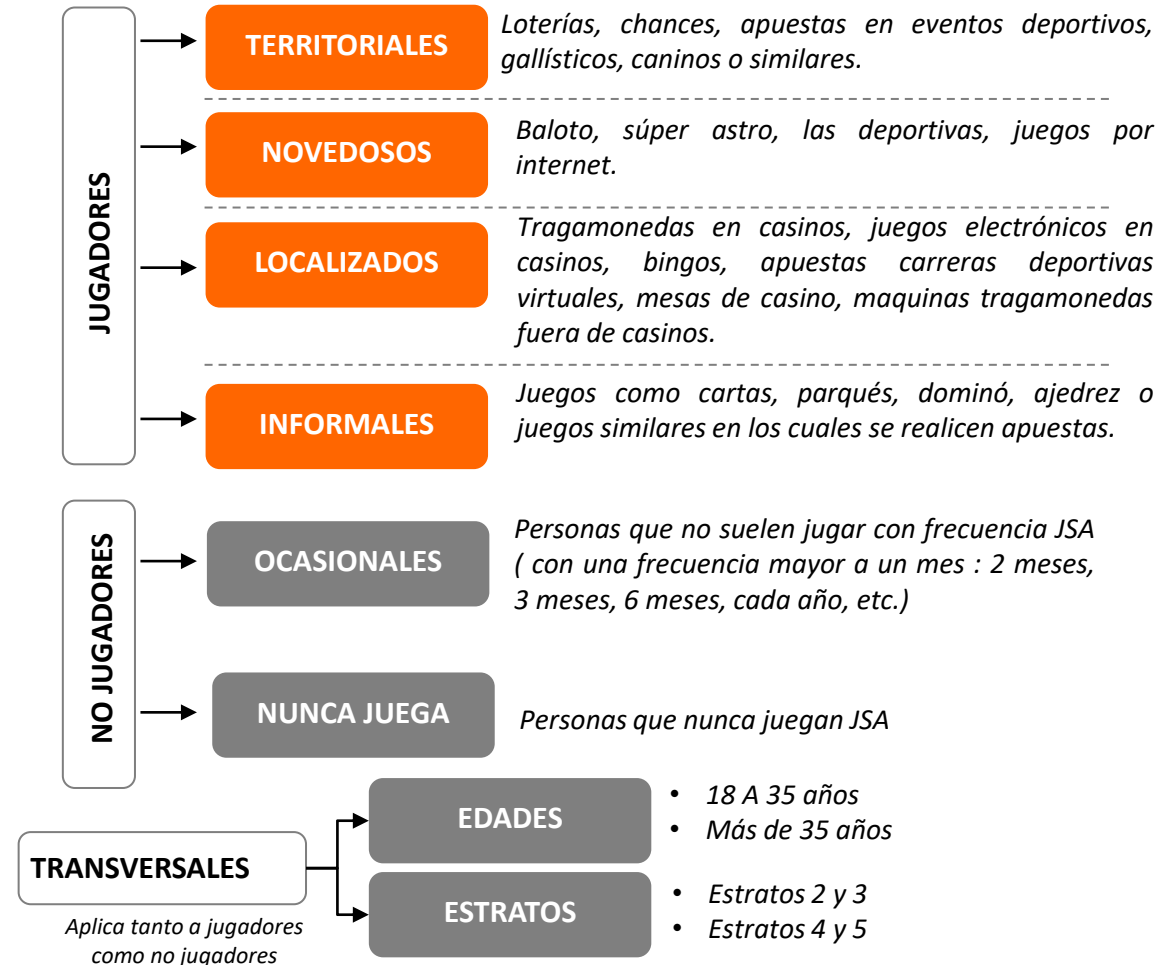


📌 Distribución de la muestra

Para el desarrollo del proyecto se contó con la siguiente distribución de las sesiones:

Ciudad	Jugadores	No jugadores
Bogotá	4	4
Medellín	4	4
Cali	4	4
Barranquilla	3	3
Bucaramanga	2	2
Pereira	2	2
Cartagena	1	1
Santa Marta	1	1
Manizales	1	1
Armenia	1	1
Cúcuta	1	1
Total	24	24

Adicionalmente se realizaron las sesiones por tipos de juego, de la siguiente forma:





Son tres las principales motivaciones principales para casi el 70% de los participantes en juegos de suerte y azar:

1. Ganar

Asertividad

Se fundamenta en la búsqueda de éxito, admiración y predominio para personas competitivas. Se hace énfasis en el poder, los logros y la autoestima.



2. Identificación

Identificación

Motivación para obtener nuevas identidades y roles que ayuden a mejorar el autoconcepto;

Conviértase en...



3. Alejarse de los problemas

Reducción de la tensión

Busca disminuir o evitar tensiones/situaciones de estrés que se produce cuando no se satisfacen las necesidades.

Ejemplo: La segunda motivación en los **localizados**





Principales resultados y estrategias a considerar

Motivaciones

Lo cual tácticamente debe usarse en el contexto de la motivación de cada juego.

Por ejemplo:

Motivaciones

Recomendación

Tipo de juego	Principales motivaciones en los JUGADORES -TOP 3	Variables trabajar en la comunicación
CASINO	<ul style="list-style-type: none">• Financieras (Ganar dinero)• Excelente atención al cliente• Mecánica de los juegos allí encontrados	<ul style="list-style-type: none">• El premio• La experiencia (de disfrute, del juego, del espacio, del espacio, comida, shows)
CHANCE	<ul style="list-style-type: none">• Desvare: Contar con dinero adicional para el corto plazo• Cultura/tradición: Agüeros• Probar suerte con fechas importantes	<ul style="list-style-type: none">• La posibilidad de ganar• La tradición• La conveniencia (uno en cada esquina)
BALOTO	<ul style="list-style-type: none">• Cumplir un sueño• Ganar una alta suma de dinero• Dar un giro completo a su vida	<ul style="list-style-type: none">• El premio• Los ganadores• El hábito
POLLAS	<ul style="list-style-type: none">• Apoyar a su equipo favorito• Gusto por las apuestas deportivas• Alta probabilidad de ganar con una baja inversión	<ul style="list-style-type: none">• El apoyo al equipo más allá de las palabras (la creencia en la victoria de mi equipo) – el reto• La habilidad y gusto por la información deportiva de los eventos• La posibilidad de ganar
INFORMALES (juegos de mesa)	<ul style="list-style-type: none">• Permite la interacción con otras personas• Apuestas enfocadas en la habilidad del participante• Permite generar estrategias para ganar	<ul style="list-style-type: none">• Compartir• Ganar mediante la habilidad en las estrategias de juego
RIFAS	<ul style="list-style-type: none">• Tiene premios atractivos• Forma de apoyar a los amigos/familiares• Forma de ayudar a instituciones educativas	<ul style="list-style-type: none">• El premio• La causa que está apoyando
BINGOS	<ul style="list-style-type: none">• Compartir con familiares/amigos	<ul style="list-style-type: none">• Compartir• La experiencia
CHANCE CLANDESTINO	<ul style="list-style-type: none">• Conveniencia• Dinero libre de impuestos/deducciones al ganar	<ul style="list-style-type: none">• El riesgo (el apoyo a la ilegalidad)• Los perjuicios de estos negocios (hacer tangibles los perjudicados)



Principales Barreras



*Recomendación a nivel de imagen y posicionamiento

- Seguir construyendo la imagen de Coljuegos bajo el código de garantía de transparencia.
- Hacer visible los testimonios de éxito del juego, **no solo de ganadores, sino de personas que se divierten jugando responsablemente**.
- **Hacer tangibles los beneficios de estos recursos recaudados.** Comunicar específicamente que obras o proyectos de salud se desarrollaron con los recursos de los JSA. Por ejemplo: Estos recursos han permitido atender a __ colombianos, o financiar a ____ hospitales.
- **Hacer tangibles los mecanismos de control exigidos a los operadores.**

Atributos básicos para el éxito masivo de un JSA

Además de tener en cuenta las motivaciones mencionadas previamente, se recomienda validar el cumplimiento de los siguientes atributos en la estrategia de implementación y comunicación:

- **Cercanía** (que cualquier como yo puede acceder al JSA)
- **Confianza** (que si es real mi posibilidad de ganar y que existen garantías del pago del premio)
- **Solidez** (que sí me podrán pagar el premio)
- **Apoyo** (que existe los mecanismos y el marco regulatorio para protegerme en caso que me exceda)



**Recomendación a nivel de desarrollo de juegos*

- Desarrollar juegos con mayores posibilidades de ganar, así sean montos bajos.
- Entre menos esfuerzo cognitivo deba hacer una persona, más probable es que pruebe un juego nuevo. **Aprenda de los informales.** El material didáctico e interactivo es un herramienta recomendada. Por ejemplo haga parte de las obligaciones del concesionario el desarrollo de este material como **videos tutoriales publicados en youtube de la mecánica del juego.** Aprender del mundo de las apps.

Algunos aprendizajes:

- Juegos fácil de aprender
- Videos tutoriales
- Asistencia en tiempo real
- Lugares agradables para compartir con amigos
- Bajos montos
- Variedad de juegos
- Donde no exista una presión de consumir
- Flexible

Otras estrategias a considerar

Promover el juego en los hogares ... construir hábitos

Construya el hábito en las familias desarrollando el gusto por el juego como entretenimiento, y siempre con la presencia de Coljuegos construyéndolo como un código de transparencia en el juego con el beneficio adicional que ayuda a la salud.

Hablar de “jugar” y “ganar” más que de apostar....

Las apuestas tienen más asociaciones negativas tanto en jugadores como en no jugadores

Asociaciones a las apuestas

**Asociaciones negativas*

JUGADORES

NO JUGADORES

VARIEDAD DE JUEGOS
APUESTAS DEPORTIVAS
CASINO
JUEGOS DE AZAR
GANAR
BALOTO
PELEAS DE GALLOS
RIFAS
MÁQUINAS TRAGAMONEDAS
OCASIONAN PELEAS
TENTACIÓN
JUEGOS ONLINE
GENERAN ESTRÉS
PROCLIVES AL FRAUDE
GENERA RETOS AL APOSTADOR
GENERA EMOCIÓN AL APOSTAR
LOTERIA
CHANCE
INVERSIÓN
POLLAS
LUDOPATÍA
DIVERSIÓN
ILUSIÓN DE GANAR
GENERAN AMBICIÓN
ADRENALINA
ALTO RIESGO
BAJA PROBABILIDAD DE GANAR
GANAR DINERO
PÉRDIDA DE DINERO
FRUSTRACIÓN AL PERDER
INVITA A LA ESTRATEGIA
JUEGOS DE SUERTE
GENERA COMPETENCIA

PARLEY
ALTO RIESGO
BALOTO
SE PIERDE MUCHO DINERO
SUJETOS AL FRAUDE
GANAR DINERO
GANAR
PÉRDIDA DE DINERO
CHANCE
BINGO
AZAR
TRAEN PROBLEMAS PERSONALES
GENERAN PELEAS
SÚPER ASTRO
MONOPOLIO
SUERTE
DESILUSIÓN
BAJAS POSIBILIDADES DE GANAR
ADRENALINA
GENERA AMBICIÓN
EMOCIÓN POR PARTICIPAR
LOTERIA
LUDOPATÍA
DINERO MAL INVERTIDO
GENERA RUINA FINANCIERA
DEPORTES
RUELA
CASINO
SUFRIMIENTO
INVERSIÓN
DIVERSIÓN

Hacer énfasis en el mercadeo en canal (Trade Marketing)

El punto de venta como la principal fuente de información de los juegos de suerte y azar

La oportunidad

Convertir a los jugadores de los juegos informales

Sin intentar cambiar los hábitos y con una mejor propuesta de valor que debe generar la legalidad



Oportunidades de crecimiento acuerdo a las preferencias y expectativas del mercado actual y potencial

Desarrollar un intermedio entre el hogar y el casino



- **Juegos fáciles de entender** (o personas que expliquen como se juega)
- Con **variedad** de juegos y **flexibilidad**
- Se puedan manejar **montos bajos** en las apuestas
- Que puedan durar **tiempos largos** con montos bajos
- Lugar **agradable**
- **Accesible** (donde no se restringe el acceso)
- Donde el foco sea el **compartir y divertirse**



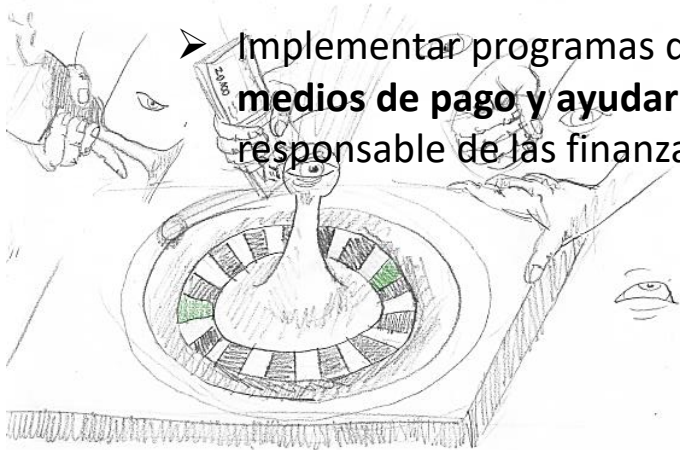
Desarrollar el segmento percibido de “bajo costo”

TOSTAO'





- Implementar y comunicar **programas de salud mental** enfocados a la ludopatía (líneas de ayuda, programas de psicología), enfoque reactivo
- Sistemas de **control biométricos** en la máquinas de juego para limitar montos de apuestas y/o frecuencia de juego
"Como esa campaña de los cigarrillos que dicen que es perjudicial para salud, en el casino deberían poner algo que diga así".
- Manejar campañas informativas de los riesgos del juego sin control
- A partir de ciertos montos manejar sistemas de identificación para los jugadores para que queden registros de la transacción a se puedan tener datos gestionables de los jugadores
"Como en el banco cuando uno consigna mucha plata que le hacen llenar un formato".
"A uno le piden la cedula cuando va a comprar dólares"
- Implementar programas de tipo preventivo, en posible alianza con los bancos donde se **faciliten los medios de pago y ayudar a educar a la personas** de como jugar de manera responsable dentro su manejo responsable de las finanzas.
"Lo que nos falta a los Colombianos es una educación en finanzas, donde nos eduque sobre cómo gastar la plata; que si queremos apostar cuánto porcentaje podemos aportar de nuestra plata a esos juegos, sería diferente la situación actual"





Asociaciones a la categoría Juegos de Suerte y Azar

1. Los no Jugadores tienen muchas más asociaciones negativas al juego.

- Asociaciones positivas
- Asociaciones negativas
- Asociaciones a tipos de JSA
- Asociaciones generales a la categoría

JUGADORES



NO JUGADORES



2. Criterios de clasificación de JSE

Top 3

EL NIVEL DE CONTROL PERCIBIDO SOBRE EL RESULTADO
LOCALIZADOS – LOS DEMÁS
SOCIALES / INDIVIDUALES

3. JSA más conocidos

- Juegos Territoriales
- Juegos Novedosos
- Juegos Localizados
- Juegos Informales
- Otros juegos, no necesariamente de suerte y azar





4. Fuentes de información de los JSE



5. Evolución percibida de las apuestas



Creación de nuevos juegos

Migración de lo mecánico a lo electrónico

Fusión del mundo online con las apuestas

Mayor agilidad en la obtención de los resultados de las apuestas

Migración de la apuesta local a la apuesta global

6. Principales razones de abandono



Pérdida de dinero

Baja probabilidad de ganar

No cuenta con tiempo para dedicarle al juego

Problemas con amigos y familiares

Dificultad en la mecánica del juego / no hay claridad en la forma de ganar

7. Juegos abandonados



Casino

Baloto

Juegos informales

Bingo

Juegos con cartas

Máquinas tragamonedas



8. Motivaciones por el modelo de McGuire



Asertividad

Se fundamenta en la búsqueda de éxito, admiración y predominio para personas competitivas. Se hace énfasis en el poder, los logros y la autoestima.

Identificación

Motivación para obtener nuevas identidades y roles que ayuden a mejorar el autoconcepto;

Reducción de la tensión

Busca disminuir o evitar tensiones/situaciones de stress que se produce cuando no se satisfacen las necesidades.
*La segunda motivación en los **localizados***

10. Motivaciones espontáneas

Motivadores –Top 3

Financieras Ganar dinero

Emocionales Adrenalina

Sociales Respeto/admiración

9. Riesgos percibidos

Riesgo físico Riesgo funcional **Riesgo social**
Riesgo de tiempo **Riesgo psicológico**
Riesgo monetario

11. Barreras espontáneas

Inhibidores –Top 3

Problemas financieros Perder mucho dinero

Generar adicción al juego Ludopatía

Baja posibilidad de ganar Probabilidades



11. Asociaciones al entretenimiento

¿Qué es ENTRETENIMIENTO?

GENERE RETOS
SALIR DE LA RUTINA
HACER LO QUE LE GUSTA QUE RELAJE
QUE SEA INNOVADORA
AYUDAN A A MATAR TIEMPO
PRODUCE ADRENALINA OCUPAR SU TIEMPO LIBRE **OLVIDAR SUS PROBLEMAS**
QUE LLAMA LA ATENCIÓN

13. Características de una actividad de entretenimiento

¿Qué hace una actividad entretenida?

Tendencia ↑
Evitar la rutina
Actitud personal
Interacción social
Pérdida de percepción del tiempo al realizarla
Buenos organizadores

12. Juego ideal

Caracterización del juego ideal



Facilidad para ganar

Juego participativos

Juegos que provoquen Adrenalina

Un juego que permita divertirse

Premios / Montos atractivos

Contar con espacios agradables

Juego familiares + apuesta

Variedad de juegos en un solo lugar

Multi-apuesta



14. Variables que evidencian la pérdida de control

Dimensión social

Interacción con los demás

Dimensión financiera

Manejo de sus finanzas



No Jugadores

Dimensión psicológica

Personalidad, actitudes

Dimensión temporal

Manejo del tiempo

Dimensión corporal

Enfocada principalmente a su salud

Tendencia

+

-

15. Juegos y lugares asociación a la pérdida de control

CASINO
TRAGAMONEDAS
POKER
RULETA
LOTERIA

Estrategias sugeridas para el juego responsable

Campañas educativas

Asesoría Psicológica

Canales de ayuda

Mecánica de juego

Sistemas biométricos

Normatividad

16. Estrategias de control sugeridas

Estrategias de autocontrol sugeridas

Establecer un límite de pérdidas

Saber cuando retirarse

Control de las emociones

Definir una frecuencia de juego

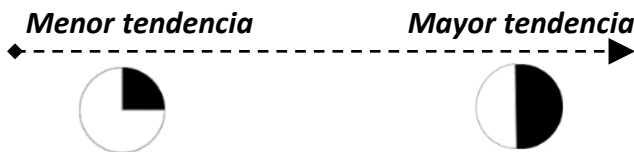
Tendencia

“Que exista como un requisito obligatorio para los casinos; donde a la hora de tener casino, se tenga una clausula que diga: usted me tiene que presentar a mí semestralmente o mensualmente la regulación de sus clientes y así yo controlo que este comprometido en ayudar a evitar que la gente se envicie”



Proporción

Con el fin de facilitar la lectura de los resultados e identificar cuáles **opiniones son más frecuentes o con mayor mención**, se manejarán las siguientes convenciones:



16. Conocimiento

Nivel de conocimiento de la entidad



Coljuegos

17. Funciones asociadas espontáneamente

Conocimiento funciones realizadas

Fomentar la transparencia del juego

Garantizar la entrega de los premios a los ganadores

Garantizar los aportes al sector salud

Ejecutor de la normatividad

Ente regulador

Ente difusor

Brinda respaldo al apostador

Caso aislado Pereira

18. Asociaciones negativas

Aspectos negativos de la entidad



JUGADORES



Desconfianza sobre los aportes que se realizan a la salud por parte de los juegos de suerte y azar.

Falta de evidencias sobre la supervisión que realiza Coljuegos a los juegos *Caso aislado Bogotá*



NO JUGADORES



Falta de vigilancia sobre la entrega de los premios a los ganadores; hay casos de personas que siguen esperando su dinero.

Desconfianza en el hecho que se diga que un juego que genera vicio aporte a la salud- *Caso aislado Bogotá*

Fomenta la adicción al juego (Ludopatía) *Caso aislado Cali*

Mercado de Juegos de Suerte y Azar en Colombia

Caracterización de la población jugadora
(fase cuantitativa)

Presentado por:

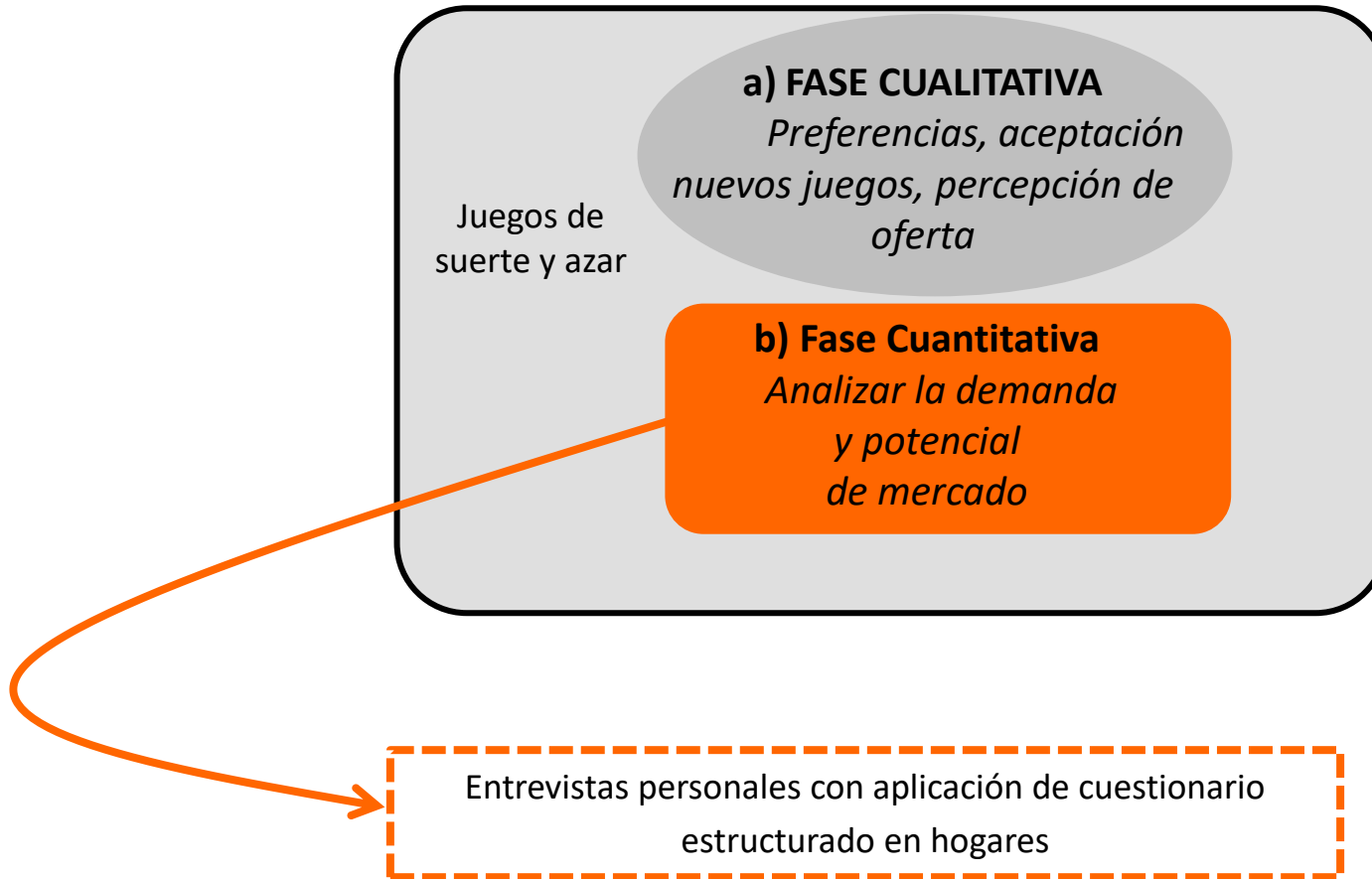


Presentado a:

The logo for Coljuegos consists of the word 'Coljuegos' in a bold, blue, sans-serif font. To the right of the word is a graphic element made of three curved, overlapping lines in yellow, orange, and red. The logo ends with a blue 's'.



Enfoque del estudio





Objetivos

- ❖ Describir detalladamente los jugadores interesados en apuestas de suerte y azar.

! Técnica	Barrido de hogares: Entrevistas personales con aplicación de cuestionario estructurado en hogares
! Grupo/Población objetivo	Hombres y mujeres entre 18-80 años participantes y/o interesados en juegos de suerte y azar, incluyendo juegos en redes sociales, de estratos 1 al 6.
! Mercado	Bogotá, Cali, Medellín, Barranquilla, Bucaramanga, Pereira
! Características de la técnica de recolección de datos / Captación	No probabilística, a través de Barrido de Barrio
! Características del instrumento	Duración: 60 minutos 90% Preg. Abiertas 10% Preg. Cerradas 10
! Cronograma de Campo	Del 27 de Julio al 13 de Septiembre de 2017



! Tamaño Distribución de la muestra

No Ponderada

	Número de Encuestas	Margen de error
Total	3131	1,8%
Bogotá	1633	2,4%
Cali	481	4,5%
Medellín	535	4,2%
Barranquilla	241	6,3%
Bucaramanga	110	9,3%
Pereira	131	8,6%
Estrato 1	335	5,4%
Estrato 2	1338	2,7%
Estrato 3	992	3,1%
Estrato 4	308	5,6%
Estrato 5	130	8,6%
Estrato 6	28	18,5%
18-24	652	3,8%
25-34	781	3,5%
35-44	614	4,0%
45-60	779	3,5%
61-80	305	5,6%
Masculino	1430	2,6%
Femenino	1701	2,4%

Ponderada

	Sin Ponderar	Ponderada
Total	100%	100%
Bogotá	52%	49%
Cali	15%	18%
Medellín	17%	20%
Barranquilla	8%	7%
Bucaramanga	4%	4%
Pereira	4%	4%
Estrato 1	11%	18%
Estrato 2	43%	38%
Estrato 3	32%	27%
Estrato 4	10%	10%
Estrato 5	4%	5%
Estrato 6	1%	1%
18-24	21%	15%
25-34	25%	23%
35-44	20%	18%
45-60	25%	27%
61-80	10%	17%
Masculino	46%	49%
Femenino	54%	51%

! Uso de factores de Ponderación

Incidencia de jugadores,
población por Ciudad,
NSE, Edad, Sexo

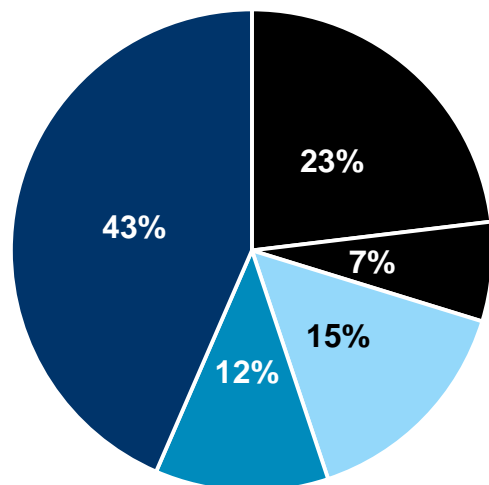
Nivel de confianza 95%



Estructura del Mercado categoría de Juegos de Suerte y Azar (JSA)

En total poco menos de la cuarta parte de las personas rechaza los juegos de suerte de azar, donde cabe mencionar que la mayoría de las personas han jugado en los últimos seis meses.

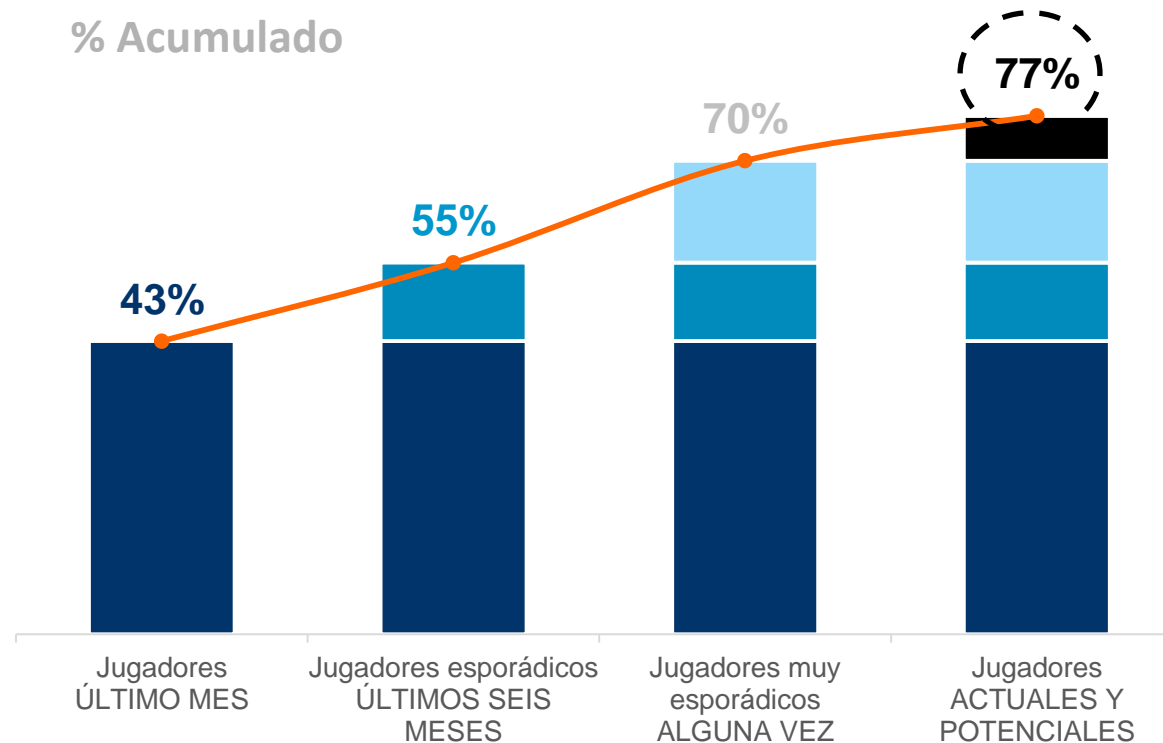
Participación Total



- 1. Rechazadores de JSA
- 2. Jugadores Potenciales - NO JUEGA PERO NO RECHAZA
- 3. Jugadores muy esporádicos ALGUNA VEZ (> ult 6 meses)
- 4. Jugadores esporádicos ULTIMOS SEIS MESES (>ult mes)
- 5. Jugadores ULTIMO MES

Base: 4067

% Acumulado

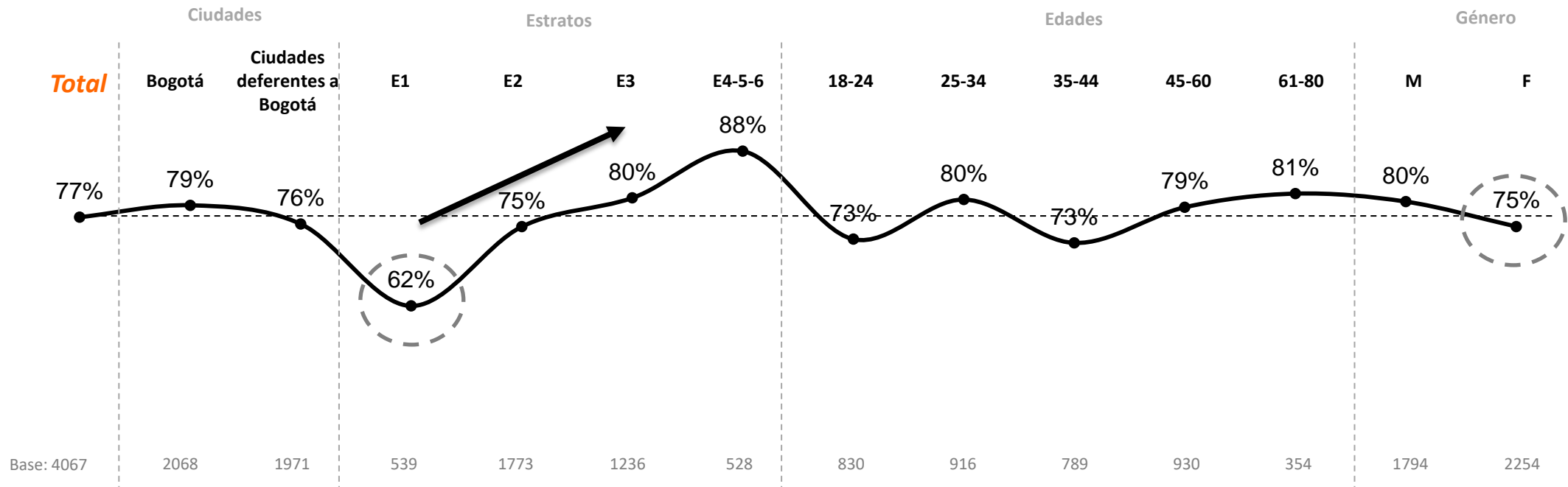


Base: 4067



Estructura del Mercado categoría de Juegos de Suerte y Azar (JSA)

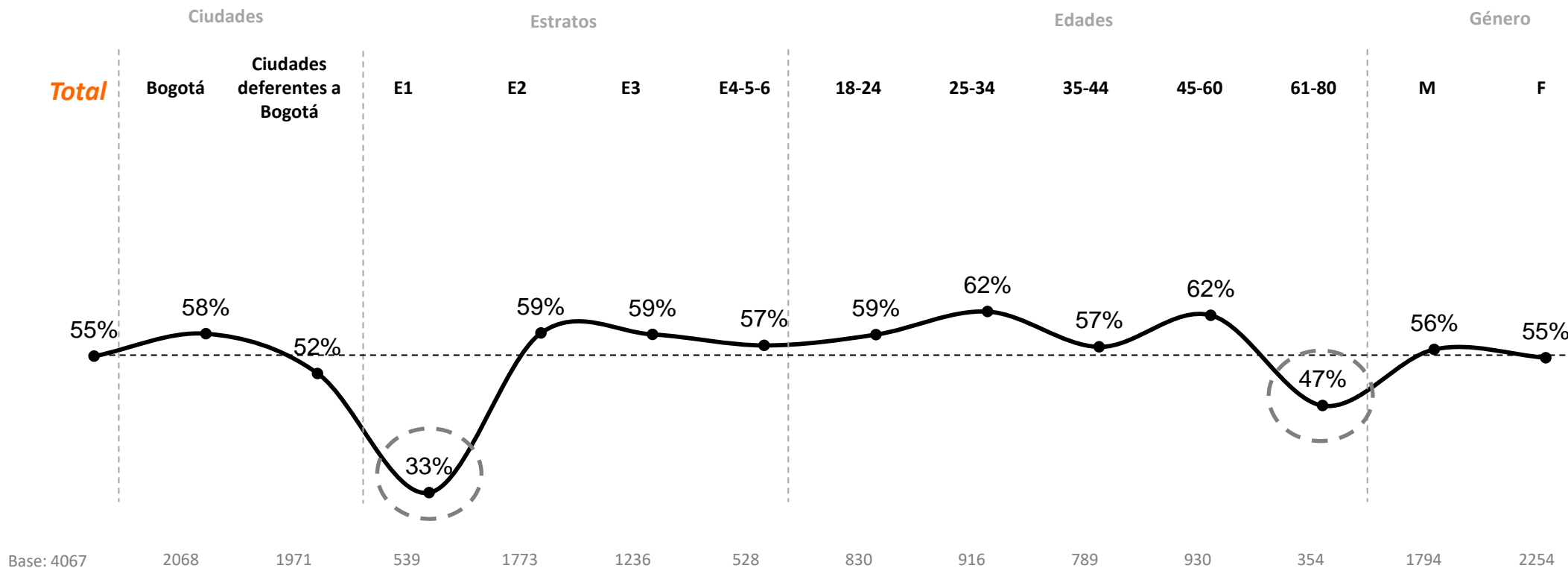
Jugadores actuales y potenciales por demográficos (% Acumulado - no rechazador)





Estructura del Mercado categoría de Juegos de Suerte y Azar (JSA)

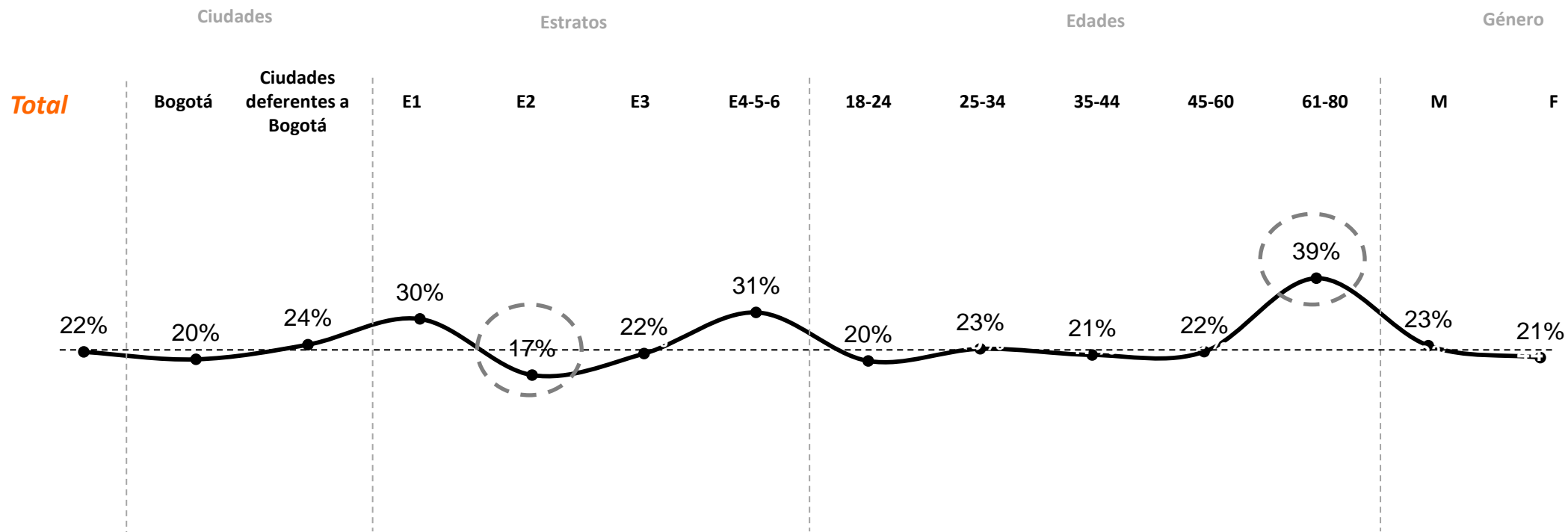
Jugadores actuales por demográficos





Estructura del Mercado categoría de Juegos de Suerte y Azar (JSA)

Jugadores potenciales por demográficos

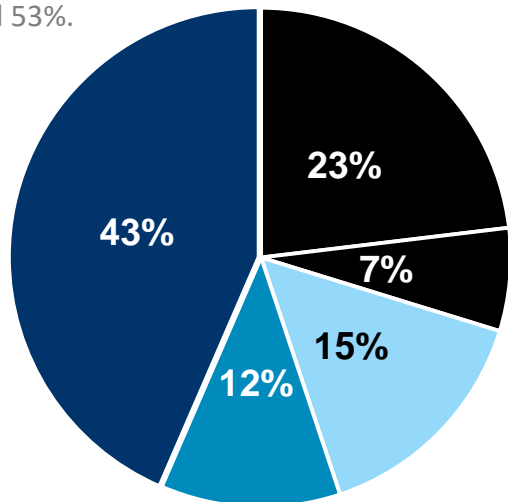




Estructura del Mercado categoría de Juegos de Suerte y Azar (JSA)

Demográficos

El estrato más bajo, los estratos más altos y los mayores de 60 son aquellos donde se concentran la mayor proporción de los jugadores ocasionales llegando a pesar del 42% al 53%.



■ 1. Rechazador de JSA

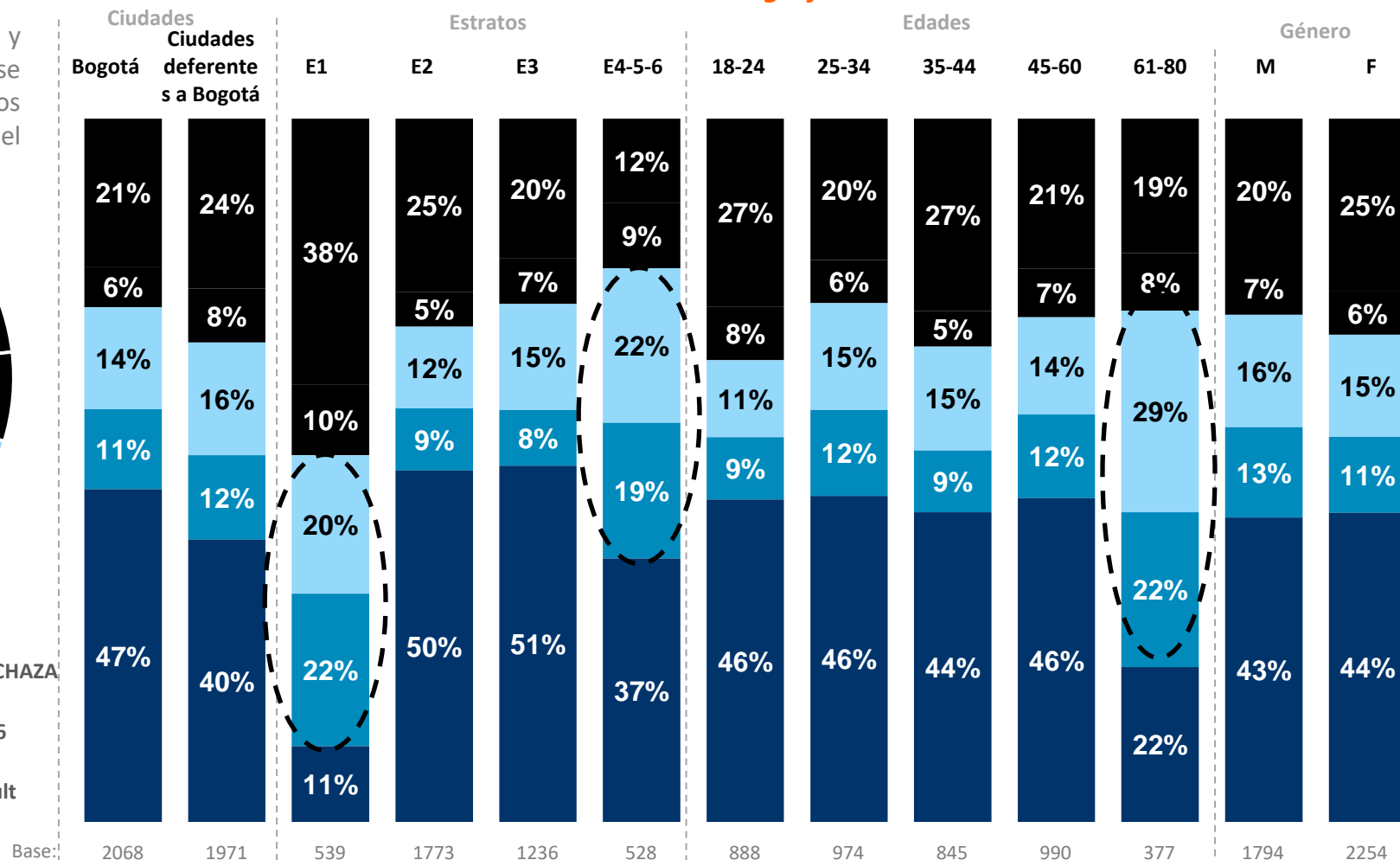
■ 2. Jugadores Potenciales - NO JUEGA PERO NO RECHAZA

■ 3. Jugadores muy esporádicos ALGUNA VEZ (> ult 6 meses)

■ 4. Jugadores esporádicos ULTIMOS SEIS MESES (>ult mes)

■ 5. Jugadores ULTIMO MES

Base: 4067



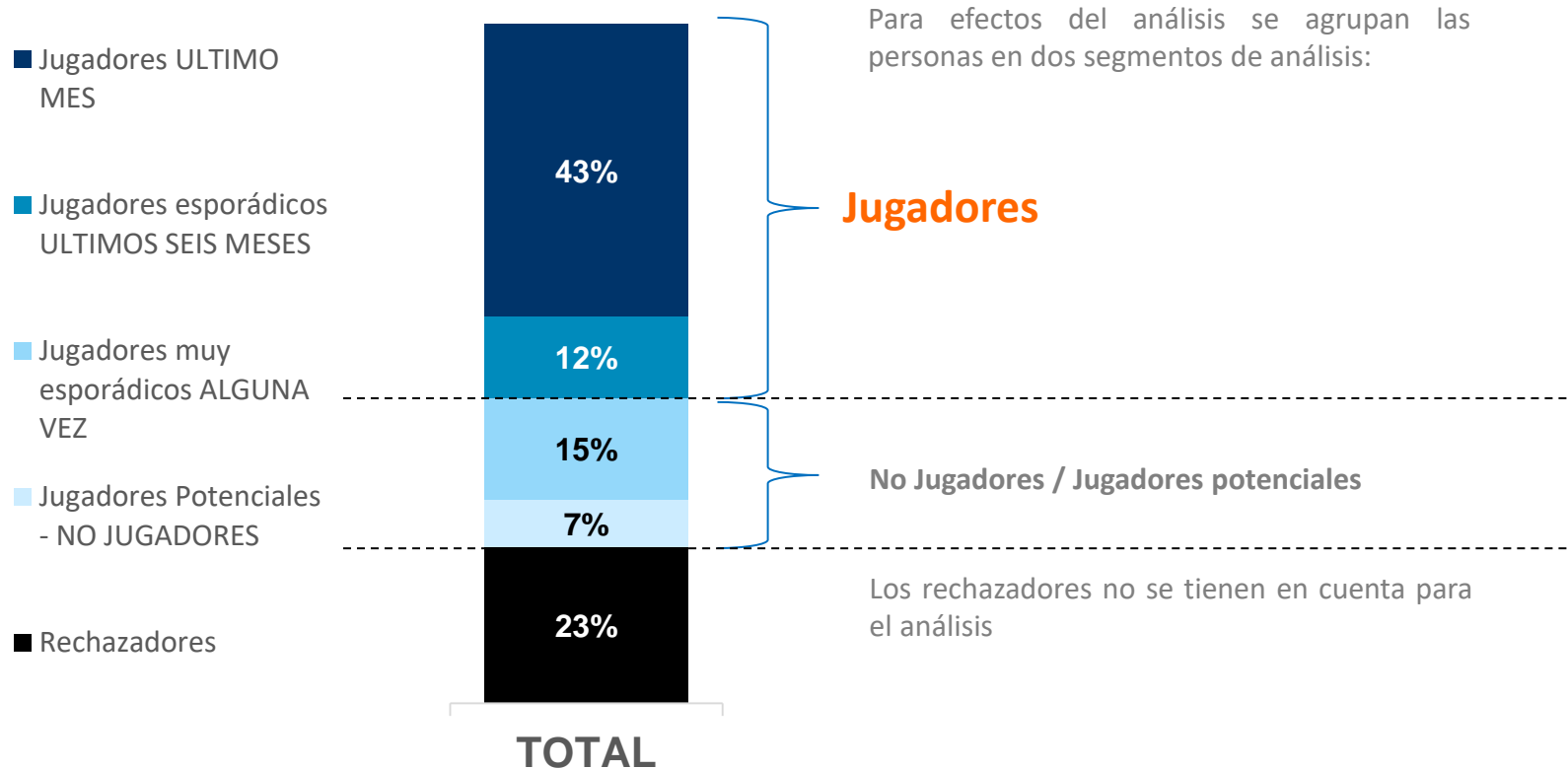
Base:



Estructura del Mercado categoría de Juegos de Suerte y Azar (JSA)

Coljuegos

Participación Total



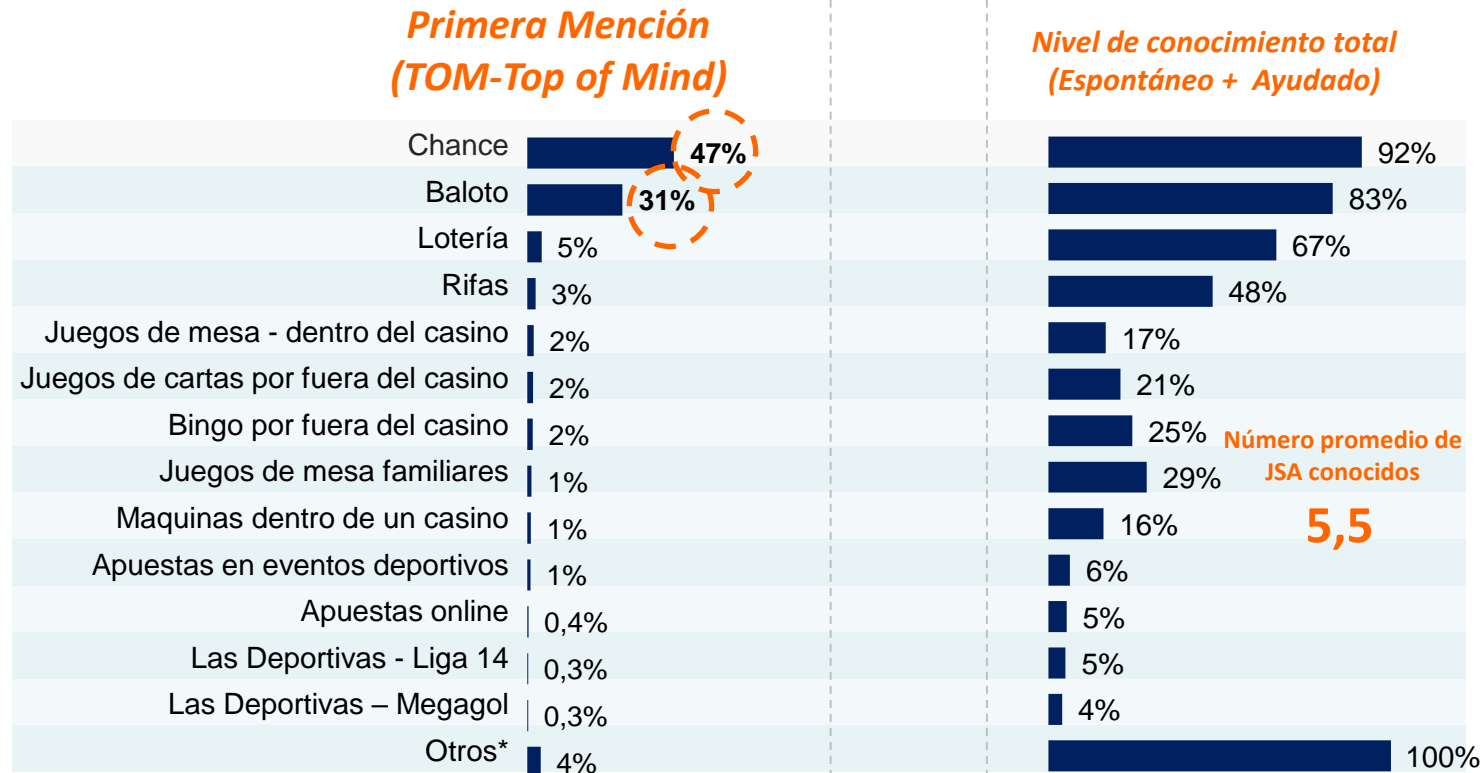
Base: 4067



Descripción detallada del segmento de jugadores actuales

Conocimiento de los juegos de suerte y azar (JSA)

En promedio los jugadores actuales conocen espontáneamente 2,8 juegos, mientras que 5,5 de manera ayudada; siendo Chance y Baloto los más conocidos, esto como hipótesis influenciado por la cantidad de puntos de venta y cobertura.



1. ¿Cuáles juegos de suerte/azar/apuestas conoce?
2. Ahora de estos que le voy a mostrar, ¿cuáles de los siguientes juegos de suerte y azar o apuestas usted conoce?

**Las bases son tomadas del total de personas que jugaron algún JSA en los últimos 6 meses

*Bingo dentro del casino, Máquinas tragamonedas fuera del casino, Superastro, Apuestas de carreras y deportes virtuales, Apuestas acerca del resultado de eventos, Pelea de gallos, Juegos en redes sociales, Carreras de caballos, Torneos de cartas fuera del casino, Apuesta sobre el resultados de videojuegos, entre otros.

**Base: 2228

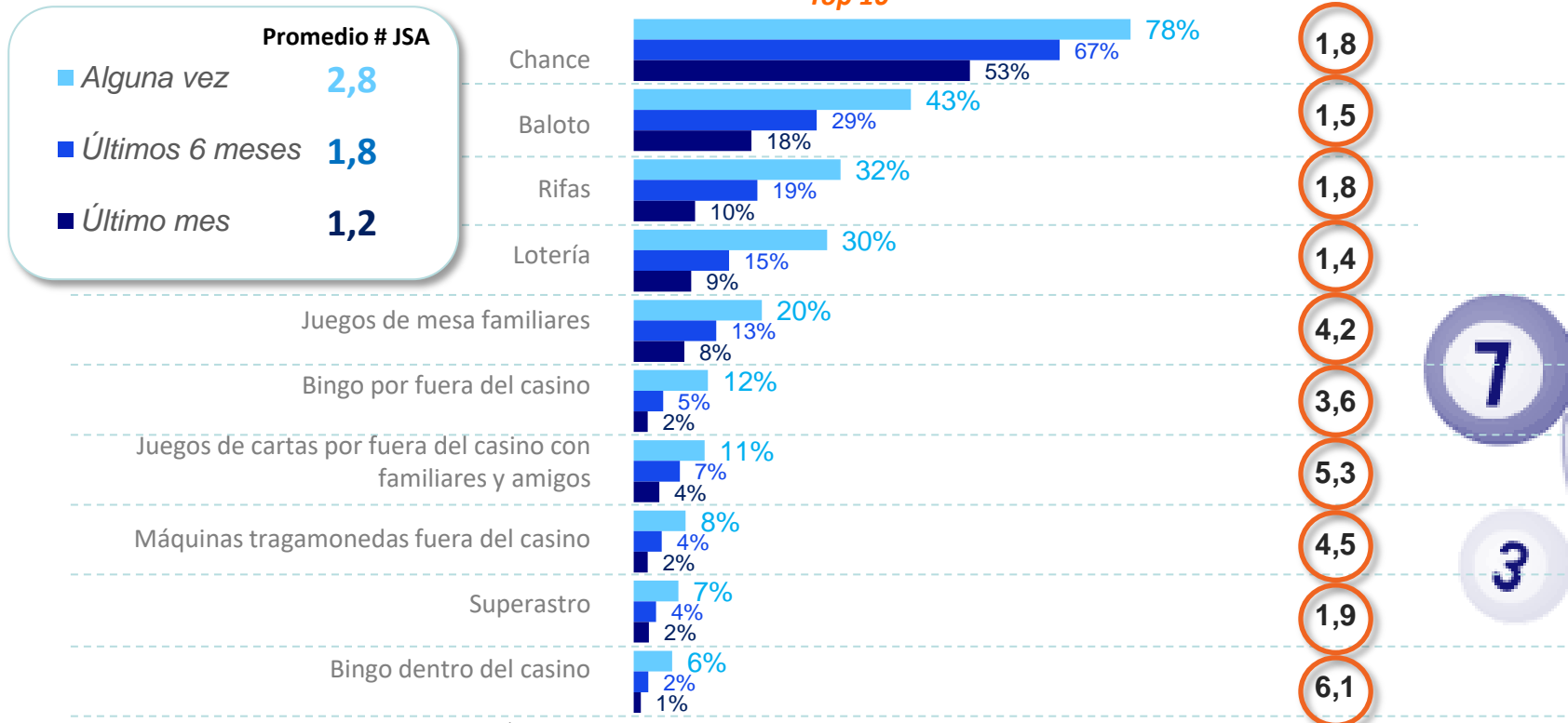


Descripción detallada del segmento de jugadores actuales

Niveles de Participación

El chance, el Baloto, las Rifas y las Loterías son los juegos de suerte más conocidos y en los cuales más se participa, destacando que por lo general se juegan 1,2 juegos en el último mes y casi 2 en el último semestre.

Juegos en los que apuestan-Niveles de participación



*Base: 2228

*La base es tomada del total de jugadores de los últimos 6 meses

4. ¿En cuáles de los siguientes juegos de suerte y azar, apuestas ha participado usted alguna vez?
5. ¿En cuál de los siguientes juegos de suerte y azar, apuestas ha participado en los últimos 6 meses?

6. ¿En cuál de los siguientes juegos de suerte y azar, apuestas ha participado en el último mes?
11ª. Y promedio, ¿en cuántos juegos o apuestas participa en cada visita/ocasión o cuando va a comprar la una?



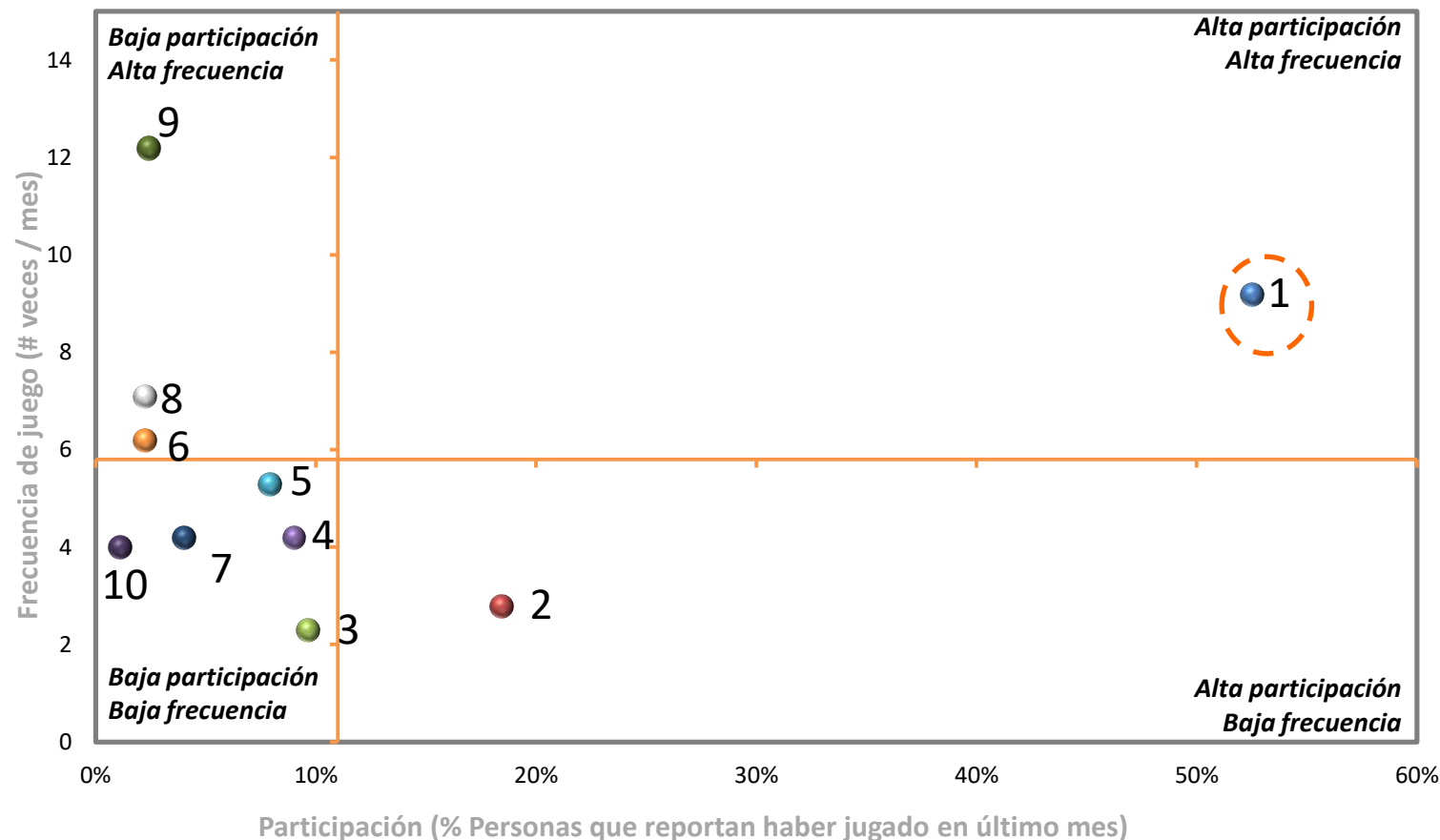
Descripción detallada del segmento de jugadores actuales

Niveles de Participación vs frecuencia de juego último mes

Top 10 JSA

Etiqueta	Participación último mes (%)	Frecuencia de juego (# veces / mes)
1. Chance	53%	9,2
2. Baloto	18%	2,8
3. Rifas	10%	2,3
4. Lotería	9%	4,2
5. Juegos de mesa familiares	8%	5,3
6. Bingo por fuera del casino	2%	6,2
7. Juegos de cartas por fuera del casino con familiares y amigos	4%	4,2
8. Máquinas tragamonedas fuera del casino	2%	7,1
9. Superastro	2%	12,2
10. Bingo dentro del casino	1%	4,0

*Base: 2228



6. ¿En cuál de los siguientes juegos de suerte y azar, apuestas ha participado en el último mes?

7a. y en estos juegos que me menciono, generalmente ¿Cuántas veces juega al mes en promedio cada juego?



Juegos en los que le gustaría comenzar a apostar





Descripción detallada del segmento de jugadores actuales

Niveles de Participación simultánea en JSA en el último mes

% Vertical

El 79% de quienes juegan Lotería, juegan simultáneamente Chance; y el 51% de quienes participan en juegos de cartas por fuera del casino, también lo hacen en juegos de mesa familiares. Además el 73% de los jugadores de superastro, también participan en Chance.

	Chance	Baloto	Lotería	Rifas	Juegos de mesa familiares (parqués, dominó, monopolio, etc)	Juegos de cartas por fuera del casino con familiares y amigos	Superastro	Bingo por fuera del casino	Máquinas tragamonedas fuera del casino
Número promedio de juegos en el último mes	1,6	2,1	2,8	2,5	2,6	2,9	3,3	2,1	3,2
Chance	100%	43%	79%	51%	37%	40%	73%	37%	36%
Baloto	14%	100%	35%	21%	34%	24%	45%	13%	19%
Lotería	14%	19%	100%	25%	13%	15%	38%	7%	14%
Rifas	8%	11%	23%	100%	20%	19%	23%	14%	24%
Juegos de mesa familiares (parqués, dominó, monopolio, etc)	5%	13%	9%	16%	100%	51%	11%	11%	29%
Juegos de cartas por fuera del casino con familiares y amigos	3%	5%	6%	8%	27%	100%	4%	5%	17%
Superastro	4%	7%	10%	7%	4%	3%	100%	3%	11%
Bingo por fuera del casino	1%	2%	2%	3%	3%	3%	2%	100%	9%
Máquinas tragamonedas fuera del casino	1%	2%	3%	5%	8%	9%	7%	7%	100%
Maquinas dentro de un casino	1%	2%	3%	3%	4%	8%	6%	4%	19%
Juegos de mesa - dentro del casino (póker, black jack, ruleta)	1%	1%	2%	2%	4%	6%	4%	3%	9%
Apuestas en eventos deportivos (incluye Parley)				2%	1%				
Bingo dentro del casino	1%	2%	3%	1%	3%	3%	5%	3%	6%
Pelea de gallos	1%	2%	3%	5%	2%	2%	4%	4%	11%
Juegos en redes sociales		1%	1%	1%	3%	2%	1%	1%	2%
Las Deportivas - Megagol			1%		1%				
Las Deportivas - Liga 14				1%			3%		2%
Apuestas online						1%			
Torneos de cartas fuera del casino (con desconocidos)		1%	1%	1%	2%	3%	2%	2%	10%
Apuestas acerca del resultado de eventos, por ejemplo reinados de belleza, concursos, etc.			1%	1%					
Carreras de caballos (eventos hípicos)					1%				
Apuesta sobre el resultados de videojuegos					1%				
Base	1.170	409	200	215	176	90	54	49	50



Descripción detallada del segmento de jugadores actuales

Niveles de Participación simultánea en JSA último mes

Afinidad sobre el perfil demográfico

Destaca para el Chance una mayor afinidad en ciudades diferentes a Bogotá dado que la afinidad es mayor a 100, al igual que el estrato 2 y 3 y los mayores de 34 años. Para el Baloto la mayor afinidad con puntajes mayores a 100 se destaca en Bogotá, estratos altos, también mayores de 34 y un poco más en hombres. Las rifas, los juegos familiares y las máquinas tragamonedas fuera del casino son afines a los más jóvenes.

	TOTAL % SEGMENTO	Chance	Baloto	Lotería	Rifas	Juegos de mesa familiares (parqués, dominó, monopolio, etc)	Juegos de cartas por fuera del casino con familiares y amigos	Superastro	Bingo por fuera del casino	Máquinas tragamonedas fuera del casino
CIUDAD										
Bogotá	49%	84	146	82	102	138	123	165	68	124
Cali	16%	115	53	154	124	71	53	24	183	135
Medellín	20%	111	33	66	90	82	142	32	158	66
ESTRATO										
Estrato 4, 5 y 6	15%	64	164	119	71	84	113	89	47	103
Estrato 2 y 3	66%	108	103	104	114	113	111	99	122	107
Estrato 1	19%	102	36	69	74	68	50	113	66	71
EDAD										
18-24	13%	64	61	18	119	170	186		138	354
25-34	22%	85	88	46	113	76	111	61	73	100
35-44	18%	110	106	116	96	116	71	127	120	84
45-60	28%	111	122	138	97	114	89	139	84	52
61-80	18%	119	104	153	80	39	69	135	112	
GÉNERO										
Hombre	50%	99	114	127	87	90	108	143	50	127
Mujer	50%	101	86	74	113	110	92	57	149	74
BASE	2230	1170	409	200	215	176	90	54	49	50



$$\text{Afinidad} = \frac{\% \text{ Especifico}}{\% \text{ Total}} \times 100$$

- >100 Es superior al total (Afín)
- 100 Se comporta como el total (igual al total)
- <100 Es inferior al total (No es afín)



Motivadores generales

Financieras

95%

Ganar dinero

95%

Emocionales

36%

Sentir emociones / la adrenalina

18%

Por probar la suerte /agüeros / eventos especiales

9%

Por curiosidad

8%

Gusto al juego/diversión

1%

Premios atractivos

36%

Por los premios atractivos

36%

Sociales

26%

Compartir con amigos y familiares

17%

Ganar el respeto y admiración de otras personas

5%

Porque me lo recomendaron / voz a voz

2%

Por visitar el lugar , el sitio de los juegos o apuestas

1%

Competir

0,2%

Colaborar a las personas de las rifas

0,2%

Aportar a la salud/impuestos

0,1%

Descripción detallada del segmento de jugadores actuales

Motivadores de los juegos de suerte y azar

Respuesta Espontánea

Salir de la rutina

15%

Entretenimiento / Salir de la rutina / escaparse de la realidad

15%

Pasatiempo/hobby

0,40%

Aspiracionales

12%

Para hacer realidad los sueños/metast

12%

Mejorar situación económica

0,40%

Tradición

7%

Mantener la costumbre / tradición familiar

7%

Estrategias

3%

Porque me gusta pensar / estrategias para ganar

3%

Vicio

2%

Vicio/adicción

2%

Conveniencia

2%

Porque encuentro uno en cada esquina/conveniencia

2%

Número promedio
de razones por
persona

2,5

*Base: 2228

35

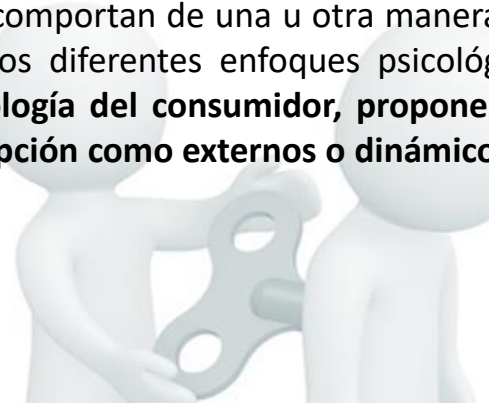


Un reto constante para el marketing ha sido la eficacia en la comunicación, de manera que entre la numerosa información a la cual se encuentra expuesta el consumidor, determinada marca o producto sea relevante y atractiva para el mismo. Para tener éxito en esta tarea, es preciso entender ¿qué mueve a las personas a comprar una u otra marca?, ¿qué procesos se llevan a cabo para que esto pase?

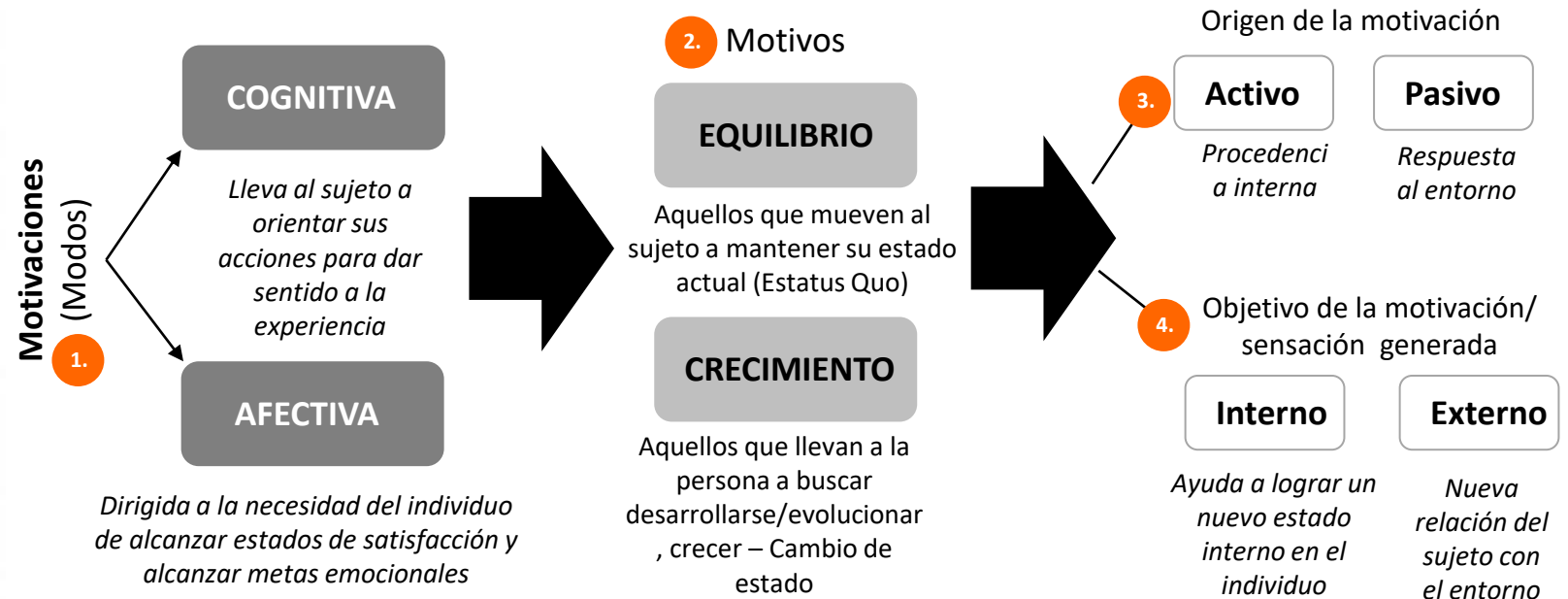
¿QUÉ ES LA MOTIVACIÓN?

Un **motivo** es el resultado de **una fuerza interior del sujeto, intangible que provoca una respuesta que se traduce en acciones específicas**. Esta fuerza interior está mediada por diferentes factores resultantes de procesos internos a través de los cuales se recibe y selecciona la información y afectado por los diferentes factores de la personalidad del sujeto.

Ahora, pensar en cual de los diferentes procesos pesa más frente al otro y en qué situaciones se comportan de una u otra manera, no aporta mayor claridad y definición a la predicción de la conducta. Es así como a partir de los diferentes enfoques psicológicos propuestos para comprender y predecir la conducta humana, **Mc Guire, un teórico de la psicología del consumidor, propone una clasificación de los motivos de comportamiento que atraviesan procesos tanto internos de percepción como externos o dinámicos de la personalidad.**



Para ello Mc Guire formuló un **sistema** de clasificación que organiza diversas teorías sobre la motivación en **16 categorías**; los cuales divide principalmente en 4 grandes conceptos:





Como resultado de la combinación de estos 4 conceptos, surgen los 16 posibles motivos que llevan a las personas a ejecutar determinadas conductas.

				Iniciación			
				Activo		Pasivo	
				Interno	Externo	Interno	Externo
Modo	Cognitivo	Objetivo ↓ Preservación	Orientación →	Congruencia	Atribución	Categorización	Objetivización
		Crecimiento		Autonomía	Estimulación	Teleológico	Utilitaria
	Afectivo	Preservación		Reducción de la tensión	Expresiva	Defensa del ego	Refuerzo
		Crecimiento		Asertividad	Afiliación	Identificación	Modelamiento

Tipos de motivaciones
que se pueden generar en los individuos

El valor de tal sistema de clasificación de los motivos se encuentra en identificar que posibles **motivos** son los que se relacionan con las **diversas situaciones de consumo**.

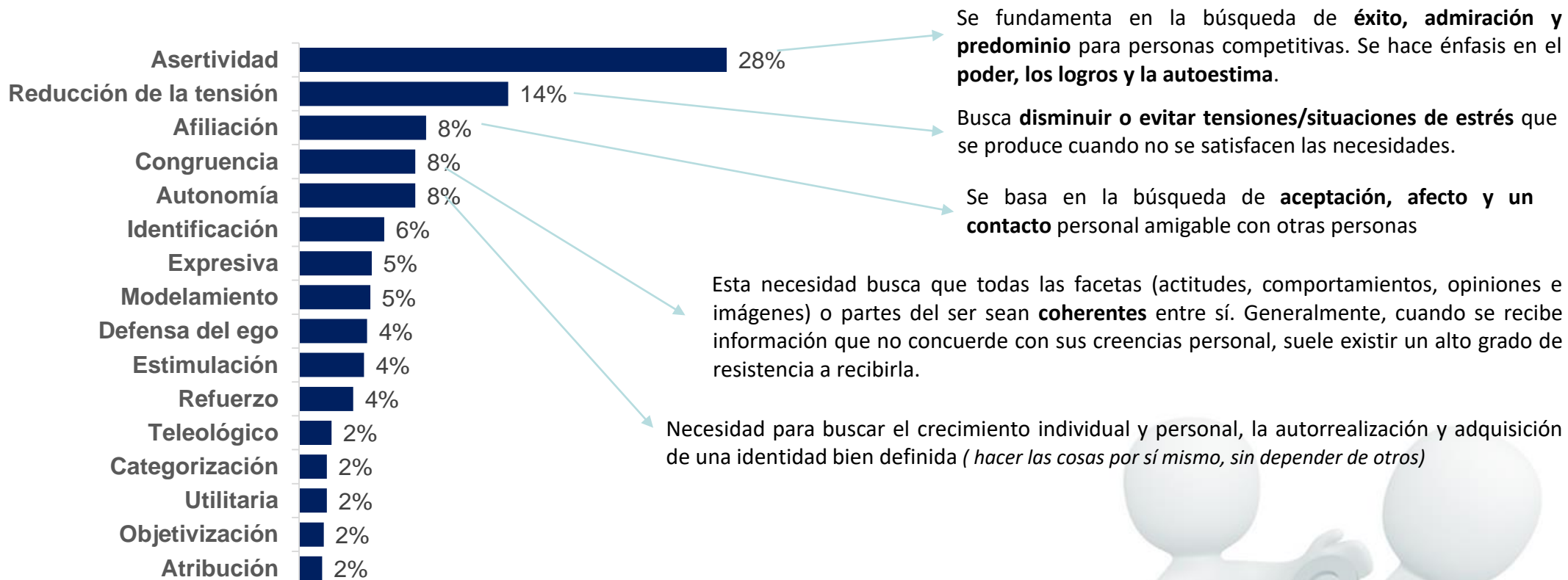


Descripción detallada del segmento de jugadores actuales

Principales motivadores de los juegos de suerte y azar

General Juegos de suerte y azar

Ayudado (Modelo de McGuire)



*Base: 2228



Descripción detallada del segmento de jugadores actuales

Motivadores de los juegos de suerte y azar

Específica por tipo de Juego

Modelo de McGuire

General Juegos de suerte y azar

		Baloto	Bingo dentro del casino	Bingo por fuera del casino	Chance	Juegos de cartas por fuera del casino	Juegos de mesa - dentro del casino	Juegos de mesa familiares	Lotería	Maquinas dentro de un casino	Máquinas tragamonedas fuera del casino	Rifas	Superastro
Asertividad	<div><div></div></div> 28%	23%	24%	22%	27%	21%	17%	24%	26%	30%	27%	27%	26%
Reducción de la...	<div><div></div></div> 14%	11%	10%	14%	12%	8%	17%	9%	15%	12%	11%	13%	12%
Afiliación	<div><div></div></div> 8%	8%	14%	9%	9%	6%	6%	8%	10%	5%	7%	10%	10%
Congruencia	<div><div></div></div> 8%	12%	3%	7%	10%	10%	11%	9%	9%	7%	12%	8%	7%
Autonomía	<div><div></div></div> 8%	9%	6%	9%	8%	10%	14%	6%	8%	3%	9%	8%	9%
Identificación	<div><div></div></div> 6%	4%	4%	5%	4%	4%	4%	5%	4%	2%	5%	6%	5%
Expresiva	<div><div></div></div> 5%	3%	4%	7%	5%	9%	5%	6%	4%	6%	6%	4%	1%
Modelamiento	<div><div></div></div> 5%	6%	6%	5%	5%	5%	3%	6%	5%	4%	3%	6%	7%
Defensa del ego	<div><div></div></div> 4%	3%	6%	5%	3%	4%	0%	3%	2%	5%	3%	3%	6%
Estimulación	<div><div></div></div> 4%	4%	9%	2%	5%	7%	3%	5%	4%	4%	4%	4%	4%
Refuerzo	<div><div></div></div> 4%	3%	7%	6%	2%	7%	5%	8%	2%	3%	5%	4%	2%
Teleológico	<div><div></div></div> 2%	3%	1%	2%	3%	1%	5%	1%	3%	2%	0%	2%	2%
Categorización	<div><div></div></div> 2%	4%	3%	2%	3%	4%	1%	3%	3%	7%	2%	2%	5%
Utilitaria	<div><div></div></div> 2%	2%	2%	2%	2%	2%	4%	3%	2%	3%	2%	2%	2%
Objetivización	<div><div></div></div> 2%	2%	2%	3%	1%	2%	4%	3%	2%	3%	3%	1%	2%
Atribución	<div><div></div></div> 2%	3%	1%	0%	3%	0%	3%	2%	3%	3%	1%	1%	1%
		849	120	219	1475	204	102	379	582	112	159	607	146

*Base: 2228

*La base es tomada del total de jugadores de los últimos 6 meses

22. De la frases que le voy a mostrar, ¿cuál cree describe mejor las razones por las cuales las personas participar en juegos de suerte y azar y apuestas?

23. Ahora hablando específicamente de _____ De las mismas frases que le voy a mostrar, ¿cuál cree describe mejor las razones por las cuales las personas participar en este juego o apuesta?



Descripción detallada del segmento de jugadores actuales

Inhibidores de los Juegos de Suerte y Azar

Espontánea

Los mayores impedimentos al momento de apostar son los riesgos funcionales, que se derivan de bajas posibilidades de ganar y la desconfianza que les genera la participación en el mismo; por otro lado hay una barrera de tipo monetario, como es el riesgo de perder dinero; y finalmente otra variable importante que impide la participación es la barrera social por la imagen que en particular tienen algunos juegos y en especial el casino.

Riesgo funcional **103%**

Bajas posibilidad de ganar / nunca gana 39%

Desconfianza al juego - que no se puede ganar 25%

La edad 18%

Muy difícil de entender / complejo 9%

Me descuentan mucho de impuestos 7%

No es entretenido / aburrido 4%

No hay un lugar cerca 0,40%

Falta de publicidad 0,20%

Riesgo monetario **77%**

Riesgo de perder dinero 76%

No paguen los premios 0,2%

Riesgo Social **32%**

Que no sea para personas como yo / me sienta excluido 12%

Convicciones / creencias religiosas 10%

Problemas con amigos o familia 5%

Mala imagen / comentarios negativos del juego 5%

No tienen suerte 0,30%

Riesgo Psicológico **24%**

Riesgo de pérdida de control / ludopatía 24%

Riesgo de tiempo **9%**

Quita demasiado tiempo 8%

falta de tiempo 1%

Número promedio de razones por persona

2,4

*Base: 2228

*La base es tomada del total de jugadores de los últimos 6 meses



Descripción detallada del segmento de jugadores actuales

Canales y Tipos de Establecimientos Usados

Canales



Chance



Baloto



Rifas



Lotería



Juegos de Mesa familiares*



Juegos de cartas por fuera del casino



Superastró



Máquinas tragamonedas fuera del casino



Bingo fuera del Casino

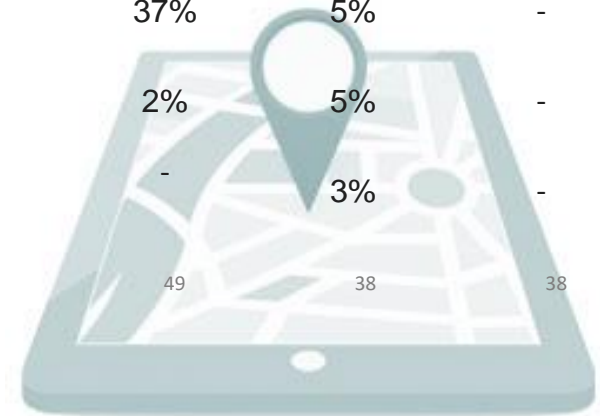


Juegos de mesa - dentro del casino



Máquinas dentro de un casino

	Chance	Baloto	Rifas	Lotería	Juegos de Mesa familiares*	Juegos de cartas por fuera del casino	Superastró	Máquinas tragamonedas fuera del casino	Bingo fuera del Casino	Juegos de mesa - dentro del casino	Máquinas dentro de un casino
Punto de venta	89%	81%	20%	72%	38%	46%	94%	90%	47%	84%	97%
El vendedor va a mi casa o lugar de trabajo	6%	4%	36%	17%	10%	6%	6%	2%	2%	5%	-
Apuesto en la calle	4%	12%	9%	10%	9%	7%	2%	10%	10%	-	5%
Apuesto por internet	1%	2%	-	2%	1%	2%	2%	-	2%	-	-
A través de un amigo que me toma la apuesta	1%	3%	36%	4%	33%	41%	2%	2%	37%	5%	-
Teléfono	1%	1%	1%	1%	5%	3%	-	-	2%	5%	-
Chat - whatsapp	0%	1%	2%	1%	5%	6%	-	-	-	3%	-
*Base:	1169	409	214	200	176	90	54	50	49	38	38





Premios de los JSA

*Monto del premio mayor

*Baloto no se incluyó en esta pregunta

Monto promedio

Base:



Lotería

\$ 116.709.833

200



Superastro

\$ 48.825.296

54



Chance

\$ 10.487.511

1169



Juegos de mesa - dentro del casino

\$ 7.475.529

38



Máquinas dentro de un casino

\$ 1.025.132

38

Monto promedio

Base:



Rifas

\$ 873.458

214



Bingo fuera del Casino

\$ 603.685

49



Juegos de Mesa familiares*

\$ 347.108

176



Máquinas tragamonedas fuera del casino

\$ 117.068

50



Juegos de cartas por fuera del casino

\$ 44.262

90

Premios esperados

Premios en dinero

90%

Premios en bienes inmuebles (casa o apto)

36%

Premios en viajes

31%

Premios en bienes muebles (por ejemplo un carro)

27%

Premios en servicios

8%

Premios en rentas vitalicias (pagos mensuales)

8%

Premios en otros beneficios (descuentos o promociones)

8%

Premios en reconocimiento social

4%

Electrodomésticos

1%

Becas

0,10 %

Apoyo a Microempresas/fundaciones

0,10 %

Número promedio de premios esperados

2,1

Base: 2228

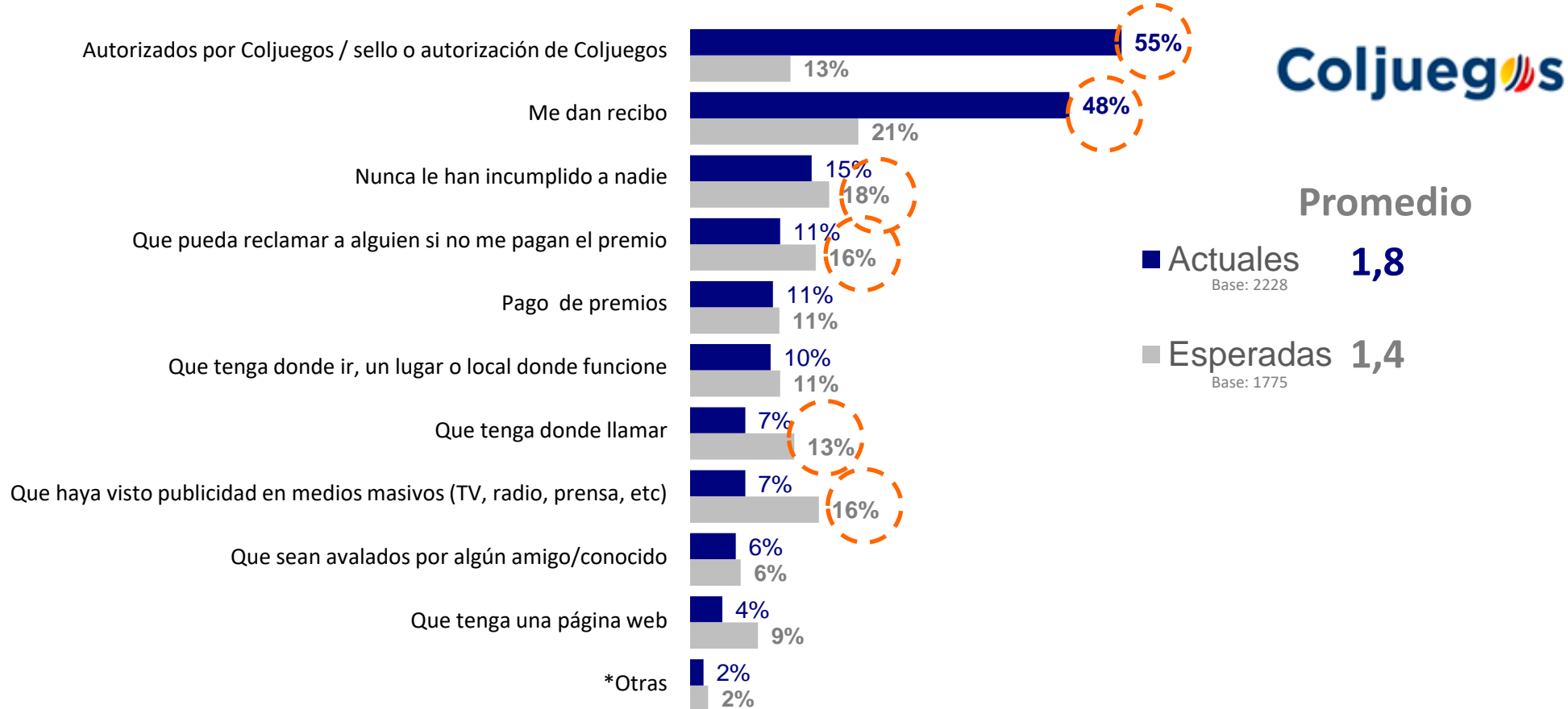
11C. Y cuando participa en cada uno de estos juegos o apuestas, ¿cuánto dinero es el premio mayor en promedio?

24c. ¿Qué tipo de premios les gusta recibir al participar en Juegos de Suerte o Azar o apuestas?



Garantías

El segmento de jugadores actuales percibe la **autorización de Coljuegos como la mayor garantía que reciben al momento de participar en algún tipo de juegos de suerte y azar**, seguida por el soporte físico del recibo.



24a. De los juegos en los cuales participa, ¿Qué garantías tiene o recibe actualmente?

24b. y, ¿Qué garantías le gustaría tener o que le brindaran que no tiene hoy en día?

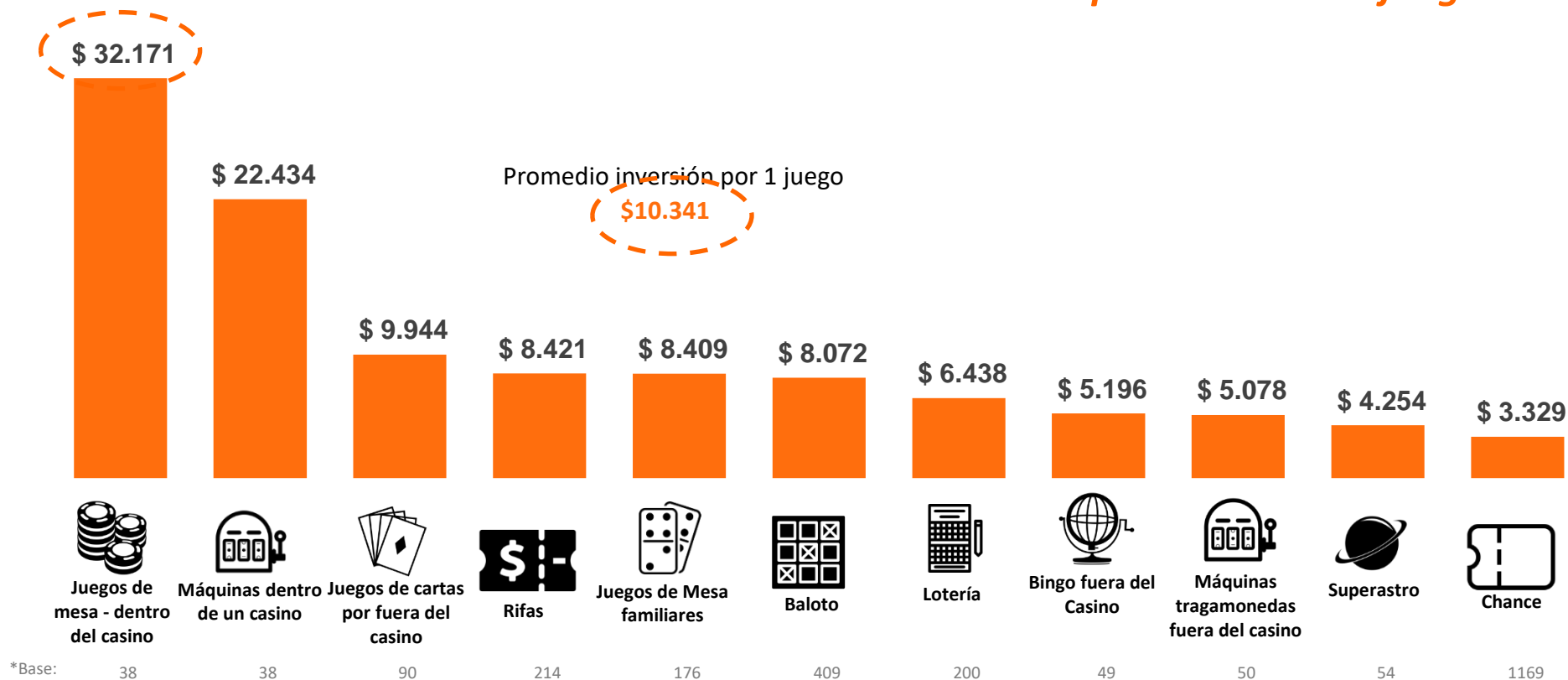
*Ganar dinero, credibilidad /seguridad/confiabilidad, que haya visto que la gente gana, facilidades para ganar, pago de premio en efectivo, premios atractivos, apuestas familiares, que le juego sea digital no manual



Descripción detallada del segmento de jugadores actuales

Presupuesto disponible para JSA

Promedio del monto invertido en una sola apuesta en cada juego



*La base es tomada del total de jugadores de los últimos 6 meses

11B. Y cuando participa en cada uno de estos juegos o apuestas, en promedio ¿cuánto dinero invierte por juego o por apuesta?, recuerde que nos referimos a un solo ticket o juego, así participe en varios juegos o haga varias apuestas en cada visita



Descripción detallada del segmento de jugadores actuales

Descripción de los medios físicos y virtuales destinados a JSA - Medios de pago

Medios de pago



En efectivo	96%	98%	99%	99%	92%	98%	99%	97%	100%	97%	100%
Con tarjeta débito en un datafono	1%	2%	0%	-	3%	-	-	3%	-	-	-
Con tarjeta de crédito en un datafono	0,2%	-	-	-	3%	-	1%	-	-	-	-
Registrando mi tarjeta débito en un sitio en internet	1%	-	-	-	3%	1%	-	-	-	1%	-
Registrando mi tarjeta de crédito en un sitio en internet	1%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Por transferencia electrónica	1%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Me dan crédito y después pago si pierdo	1%	-	-	-	-	1%	1%	-	-	-	-
Sistema de abonos (antes del juego)	0,2%	-	-	-	-	-	-	-	-	1%	-
	1%	-	-	1%	-	1%	1%	-	-	2%	-

*Base:

409

49

1169

90

38

176

200

38

50

214












54



Descripción detallada del segmento de jugadores actuales

Días de la semana para la realización de apuestas

Días de juego

	 Chance	 Baloto	 Rifas	 Lotería	 Juegos de Mesa familiares	 Juegos de cartas por fuera del casino	 Superastro	 Máquinas tragamonedas fuera del casino	 Bingo fuera del Casino	 Juegos de mesa - dentro del casino	 Máquinas dentro de un casino	Peso ponderado total sobre estos 11 juegos
Lunes (día hábil)	4%	2%		3%	2%		7%	4%	4%	5%	3%	3%
Martes	4%	2%	1%	3%	1%		11%				3%	3%
Miércoles	4%	19%	3%	14%	1%	2%	7%	2%		8%	5%	7%
Jueves	4%	3%	4%	7%	2%				6%	5%	3%	4%
Viernes	20%	11%	9%	20%	3%	9%	13%	14%	10%	26%	16%	16%
Sábado	14%	35%	17%	21%	22%	28%	11%	24%	33%	32%	26%	20%
Domingo	2%	9%	5%	1%	30%	28%		8%	18%		8%	7%
Todos los días	18%	4%	3%	3%	14%	10%	33%	10%	10%	3%		12%
Cualquier día / No tengo día definido	31%	15%	58%	30%	27%	23%	17%	38%	18%	21%	37%	29%
*Base:	1169	409	214	200	176	90	54	50	49	38	38	














Descripción detallada del segmento de jugadores actuales

Horarios atractivos para la realización de apuestas

Horarios de juegos

En los horarios en los cuales los jugadores actuales prefieren la franja de 6:01 PM a 9:00 PM.

	 Chance	 Baloto	 Rifas	 Lotería	 Juegos de Mesa familiares	 Juegos de cartas por fuera del casino	 Superastro	 Máquinas tragamonedas fuera del casino	 Bingo fuera del Casino	 Juegos de mesa - dentro del casino	 Máquinas dentro de un casino	Peso ponderado total sobre estos 11 juegos
6:00 AM - 9:00 AM	2%	2%	2%	3%	2%	2%	2%	-	2%	-	3%	2%
9:01 AM - 12:00 PM	8%	3%	1%	10%	2%	1%	4%	2%	4%	-	-	6%
12:01 PM - 2:00 PM	7%	4%	2%	10%	2%	2%	6%	6%	8%	3%	5%	5%
2:01 PM - 4:00 PM	6%	7%	4%	6%	10%	11%	6%	14%	12%	8%	5%	7%
4:01 PM - 6:00 PM	10%	13%	7%	13%	14%	11%	7%	16%	8%	13%	5%	11%
6:01 PM - 9:00 PM	36%	33%	12%	26%	24%	26%	46%	16%	39%	26%	34%	31%
9:01 PM - 12:00 AM	3%	15%	6%	4%	17%	21%	4%	12%	4%	26%	11%	8%
12:01 AM - 5:59 AM	1%	2%	1%	1%	7%	6%	-	-	4%	3%	5%	2%
Cualquier horario / no tengo horario habitual	27%	21%	65%	29%	22%	20%	26%	34%	18%	21%	32%	29%
*Base:	1169	409	214	200	176	90	54	50	49	38	38	



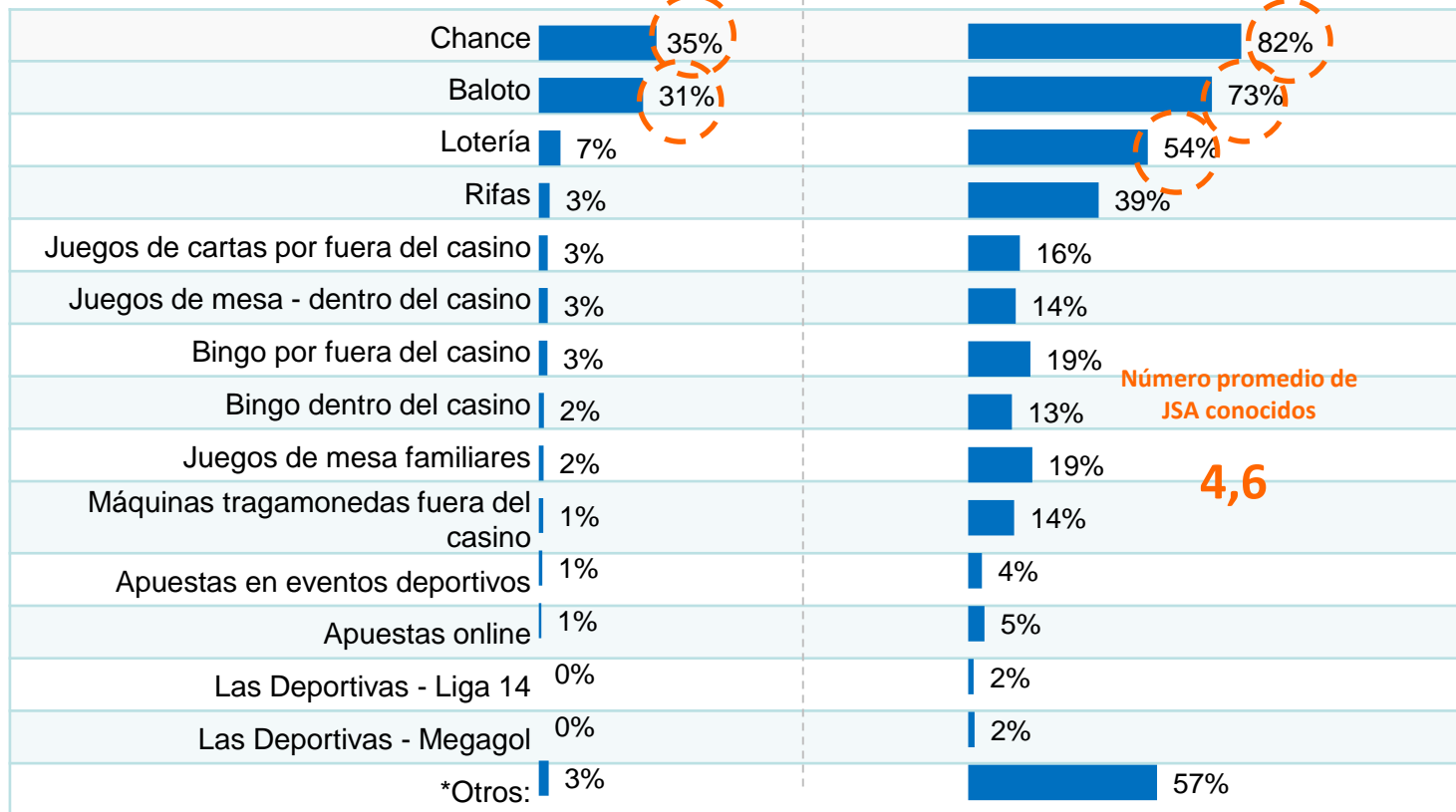
Descripción detallada del segmento de jugadores potenciales

Conocimiento y Recordación Publicitaria

Coljuegos

Primera Mención (TOM)

Nivel de conocimiento total (Espontáneo + Ayudado)



Número promedio de
JSA conocidos

4,6

*Base: 900

1. ¿Cuáles juegos de suerte/azar/apuestas conoce?
2. Ahora de estos que le voy a mostrar, ¿cuáles de los siguientes juegos de suerte y azar o apuestas usted conoce?
19. ¿De cuáles juegos de suerte o azar o apuestas que conoce recuerda haber visto, leído o escuchado publicidad?

*Máquinas dentro de un casino, Apuestas acerca del resultado de eventos, Superastro, Apuestas de carreras y deportes virtuales, Torneos de cartas fuera del casino, Juegos en redes sociales, etc.

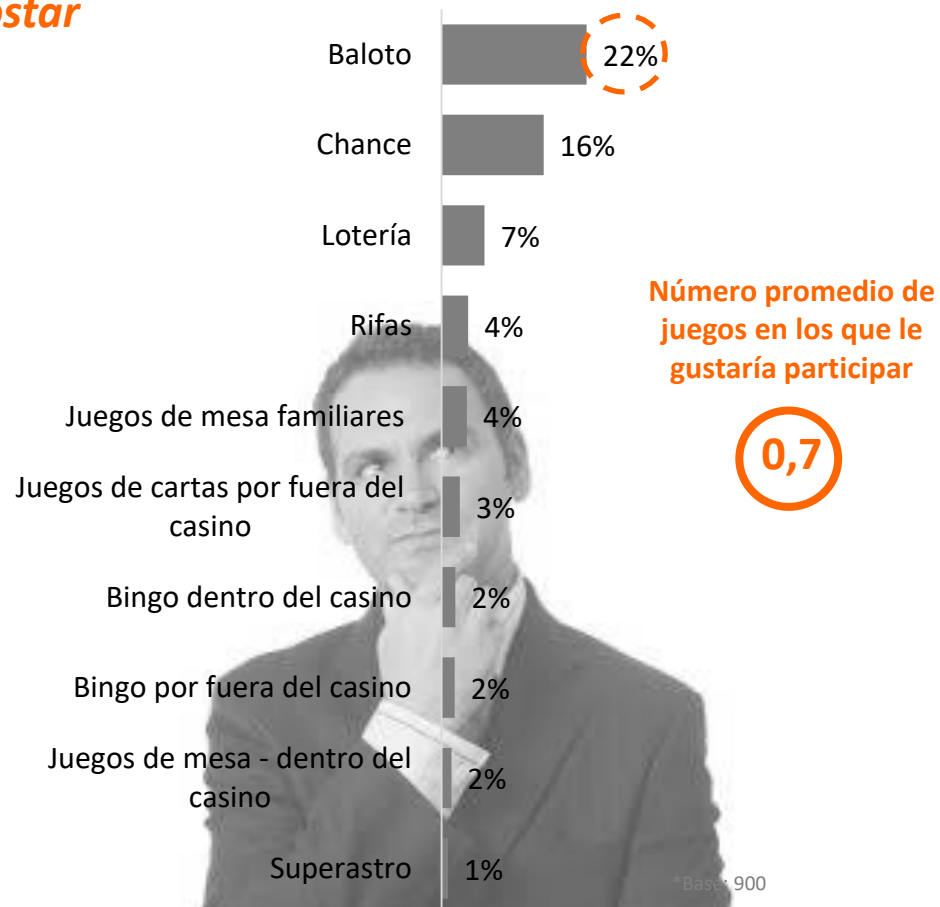
*La base se toma de la población no jugadora, que no rechaza los JSA



Descripción detallada del segmento de jugadores potenciales

Nuevas oportunidades de juegos

*Juegos en los que le
gustaría apostar
Top 10*





Descripción detallada del segmento de jugadores potenciales

Motivadores de los juegos de suerte y azar

Motivadores generales

Financieras 93%

Ganar dinero 93%

Emocionales 36%

Sentir emociones / la adrenalina 18%

Por curiosidad 11%

Por probar la suerte /agüeros / eventos especiales 6%

gusto al juego/diversión 1%

Premios atractivos 31%

Por los premios atractivos 31%

Sociales 21%

Compartir con amigos y familiares 13%

Ganar el respeto y admiración de otras personas 4%

Porque me lo recomendaron / voz a voz 3%

Por visitar el lugar , el sitio de los juegos o apuestas 1%

Competir 0,1%

Salir de la rutina 13%

Entretención / Salir de la rutina / escaparse de la realidad 13%

Aspiracionales 10%

Para hacer realidad los sueños/metás 10%

Mejorar situación económica 1%

Tradición 4%

Mantener la costumbre / tradición familiar 4%

Estrategias 3%

Porque me gusta pensar / estrategias para ganar 3%

Vicio 3%

Vicio/adicción 3%

Conveniencia 1%

Porque encuentro uno en cada esquina/conveniencia 1%

Número promedio
de razones por
persona

2,4

*Base: 900

*La base se toma de la población no jugadora, que no rechaza los JSA

21. En general, ¿cuáles son las principales motivaciones por las cuales las personas participan en juegos de suerte y azar y apuestas?

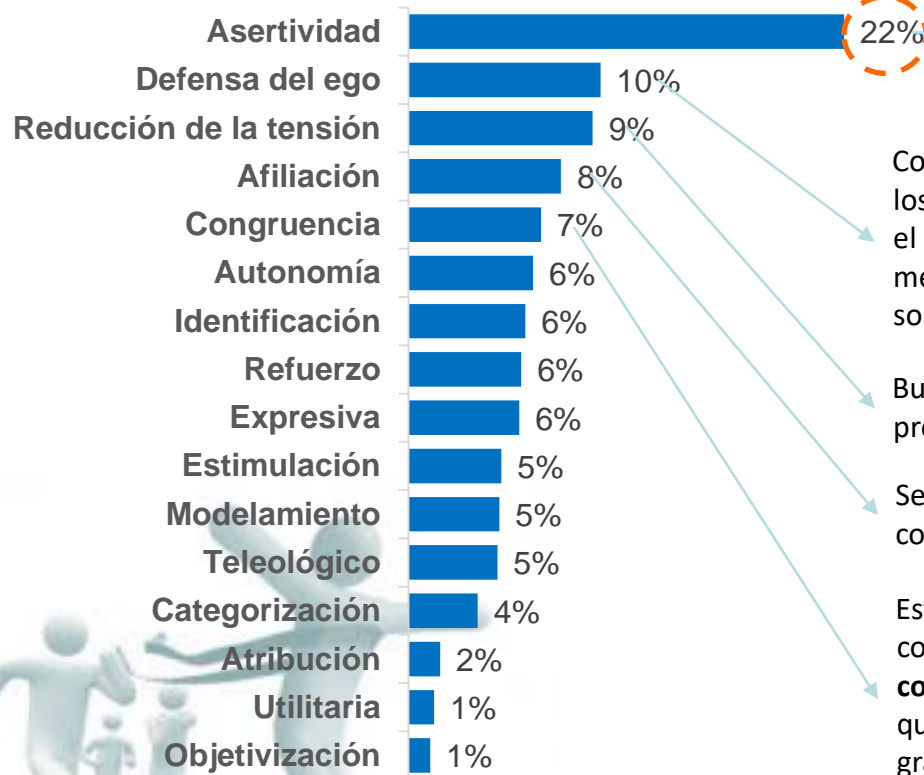


Descripción detallada del segmento de jugadores potenciales

Motivadores de los juegos de suerte y azar

Modelo de McGuire

General Juegos de suerte y azar



Se fundamenta en la búsqueda de **éxito, admiración y predominio** para personas competitivas. Se hace énfasis en el **poder, los logros y la autoestima**.

Consiste en generar protección contra aquellas amenazas que afectan los sentimientos de autoestima o que en su defecto pueden generar el ridículo social; donde por lo general se generan reacciones mediante las cuales se busca defender conceptos e ideas propias sobre los demás.

Busca disminuir o evitar tensiones/situaciones de estrés que se produce cuando no se satisfacen las necesidades.

Se basa en la búsqueda de aceptación, afecto y un contacto personal amigable con otras personas

Esta necesidad busca que todas las facetas (actitudes, comportamientos, opiniones e imágenes) o partes del ser sean **coherentes** entre sí. Generalmente, cuando se recibe información que no concuerda con sus creencias personal, suele existir un alto grado de resistencia a recibirla.

*Base: 901

*La base se toma de la población no jugadora, que no rechaza los JSA



Descripción detallada del segmento de jugadores potenciales

Inhibidores de los Juegos de Suerte y Azar

Número promedio de razones por persona

2,3



Riesgo monetario

133%

Riesgo de perder dinero 77%

Bajas posibilidad de ganar / nunca gana 34%

Desconfianza al juego - que no se puede ganar 23%



Riesgo Social

39%

La edad 14%

Que no sea para personas como yo / me sienta excluido 10%

Convicciones / creencias religiosas 7%

Problemas con amigos o familia 4%

Mala imagen / comentarios negativos del juego 4%



Riesgo funcional

26%

Muy difícil de entender / complejo 8%

No es entretenido / aburrido 7%

Me descuentan mucho de impuestos 6%

Es difícil de entender / complejo 4%

No acostumbran a jugar 0,2%

No hay un lugar cerca 0,1%

No tienen suerte 0,1%



Riesgo Psicológico

23%

Riesgo de pérdida de control / ludopatía 23%



Riesgo de tiempo

10%

Quita demasiado tiempo 9%

Falta de tiempo 1%

*Base: 900

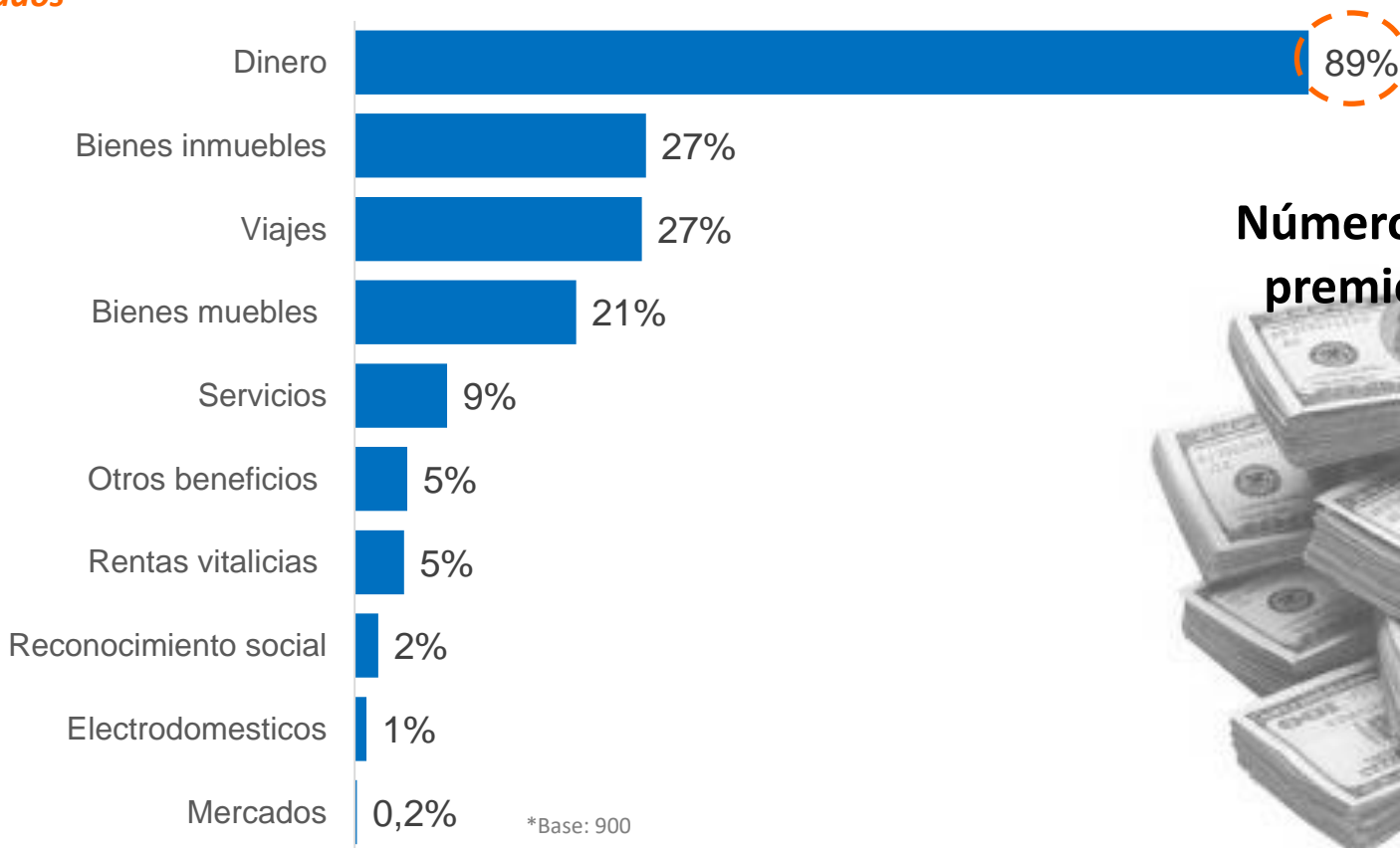
*La base se toma de la población no jugadora, que no rechaza los JSA



Premios esperados

Descripción detallada del segmento de jugadores potenciales

Premios esperados de los JSA



Número promedio de premios esperados

1,9





*Inspiramos
Estrategias*

Datos de contacto
Teléfono: 6220838/37

FAX: 6228480

Email: contactenos@brandstrat.com

Dirección: Cll 95 No 11A-37 , en Bogotá

www.brandstrat.co