

Perfil del apostador colombiano 2013

RESUMEN EJECUTIVO

Investigación encargada por Coljuegos a la firma Quali Investigación de Mercados SAS.

Noviembre de 2013



Índice

- 01 [Ficha técnica del estudio](#)
- 02 [Perfil socioeconómico](#)
- 03 [Recordación juegos de suerte y azar](#)
- 04 [Juegos frecuentados](#)
- 05 [Atributos por tipo de juego](#)
- 06 [Chance](#)
- 07 [Baloto](#)
- 08 [Lotería tradicional](#)
- 09 [Súper Astro Millonario](#)
- 10 [Bingo](#)
- 11 [Máquinas Electrónicas Tragamonedas](#)
- 12 [Mesas de Juego](#)
- 13 [Nuevos Juegos](#)
- 14 [Conclusiones](#)

01 Ficha técnica del estudio

Ficha técnica

Fase cualitativa

Metodología	Sesiones de grupo
Muestra	Selección aleatoria de personas entre 28 y 52 años que apuestan como actividad recreativa
NSE	Todos
Objetivo	Identificación de aspectos actitudinales a través de ejercicio proyectivo

Fase cuantitativa

Metodología	Encuesta preguntas cerradas de selección múltiple.
Universo	Hombres y mujeres, mayores de edad, que hayan participado en juegos de suerte y azar en los últimos 3 meses.
Muestra	Muestreo aleatorio estratificado polietápico por conglomerados*. Entrevista presencial sin incentivos.
Población Objetivo	Estrato socioeconómico Bajo(1+2), Medio(3+4) y Alto(5+6), y domicilio permanente en:
Objetivo	Caracterizar al jugador en Colombia identificando sus hábitos de consumo, la percepción, y las expectativas de los JSA actuales y nuevos.
Fecha	08/10/2013 al 15/11/2013
Confianza	Nivel de Confianza del 95%.
Error muestral	Total : 1.8%. Bogotá (2.4%), Medellín (4.2%), Cali (4.5%), Barranquilla (6.1%), Bucaramanga (9.3%), Pereira (9.9%).

En **40%** de los **hogares** hay consumidores de juegos de suerte y azar

Ciudad	Muestra	%
Bogotá	1.622	52%
Cali	484	16%
Medellín	540	17%
Barranquilla	256	8%
Pereira	98	3%
Bucaramanga	111	4%
	3.111 jugadores	100%

02 Perfil socioeconómico

Perfil socioeconómico



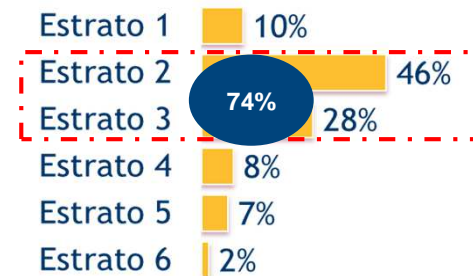
Rango de Ingresos

Base: 3.087



Estrato de la vivienda

Base: 3.107



Fuente principal de ingresos

Base: 3.104



Perfil socioeconómico



A destacar:

- ♣ 58% está casado, 26% es soltero y 16% separado/ divorciado / enviudó
- ♣ Edad promedio 44 años
- ♣ 80% es jefe de hogar
- ♣ 84% se informa a través de la televisión nacional
- ♣ El 60% de los jugadores usa de internet. Este dato puede contrastarse con el índice de usuarios diarios de internet en el país (54%) que reporta el MinTIC¹.

(1) Ipsos Napoleón Franco para el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2012.

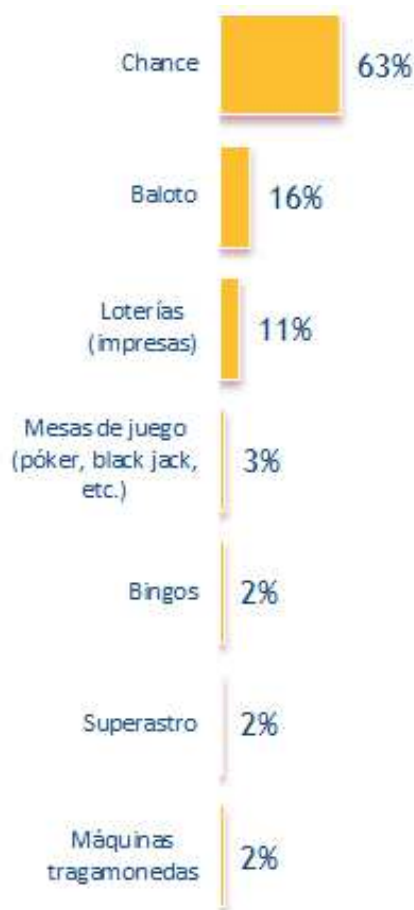
03 Recordación Juegos de Suerte y Azar

Recordación de los Juegos de Suerte y Azar



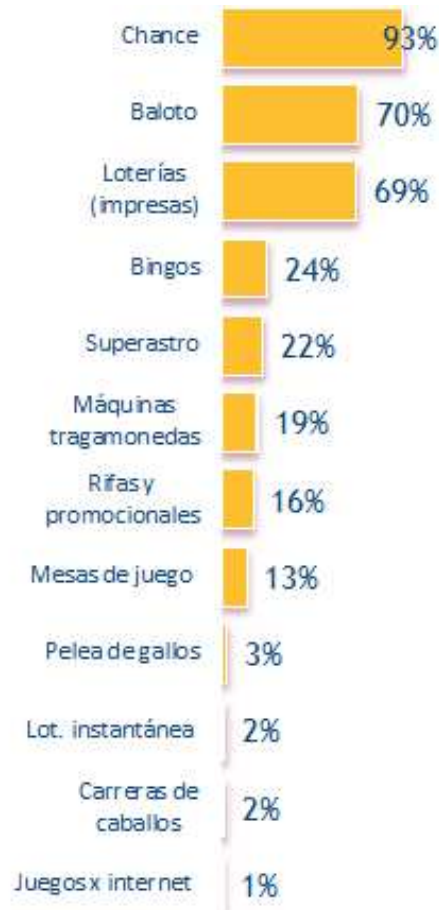
Top of Mind

Base: 3.111



Recordación Espontánea

Base: 3.111



Recordación Ayudada

Base: 3.111



Recordación Total

Base: 3.111



Recordación de los Juegos de Suerte y Azar



A destacar:

- ♣ El Chance, Baloto y las loterías tradicionales lideran el posicionamiento en la mente de los apostadores.
- ♣ Respecto al estudio adelantado en 2012, Baloto cedió 6 puntos al Chance y a las loterías en la medición del Top of Mind*.
- ♣ Hay un reconocimiento potencial de los nuevos juegos que se introducirían al mercado colombiano.

(*) Top of Mind (TOM): marca o producto específico que primero le viene a la mente al consumidor cuando piensa en una industria en particular.

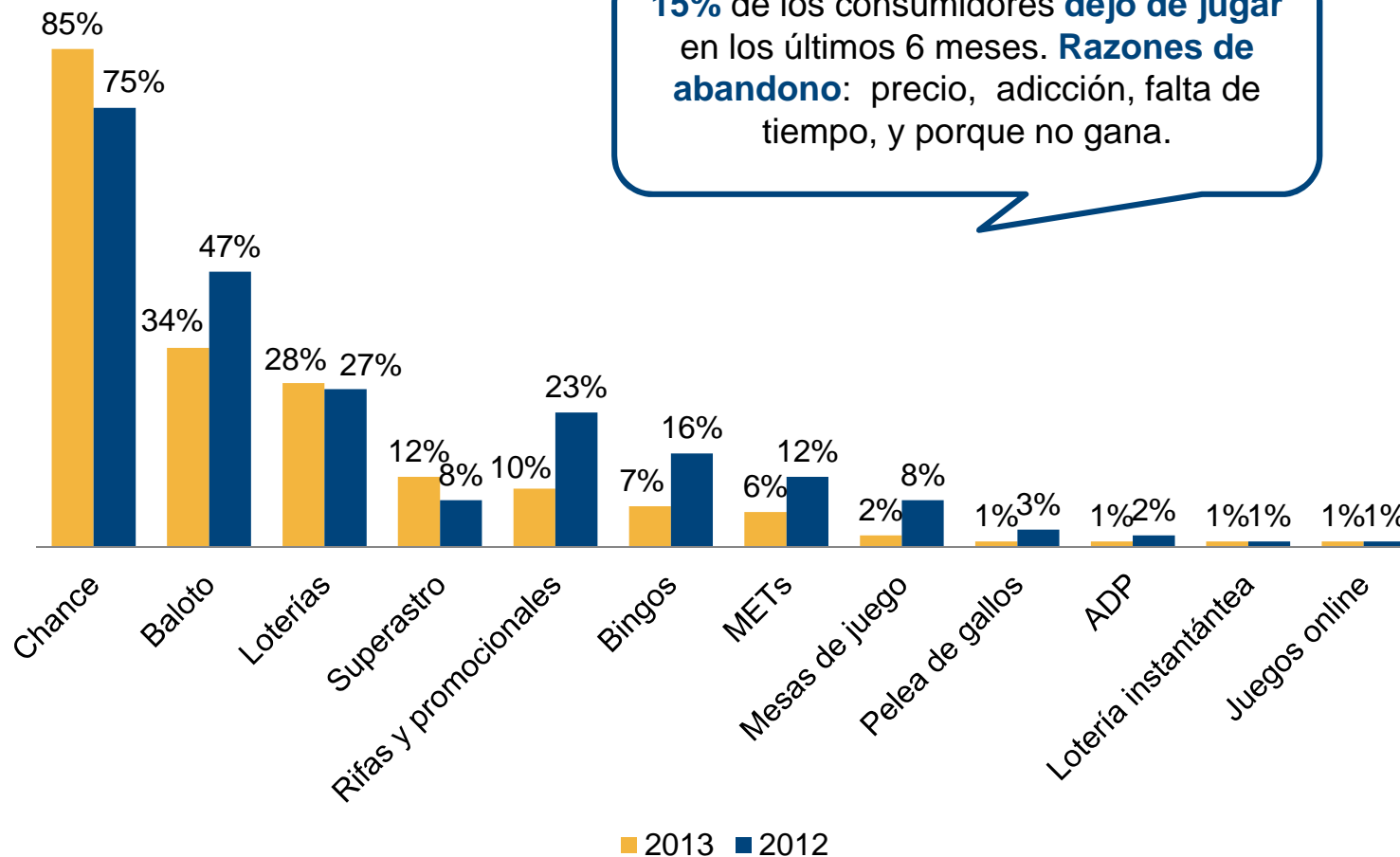
04 Juegos frecuentes

Juegos frecuentados



Ha jugado en los últimos 3 meses...

Base: 3.106

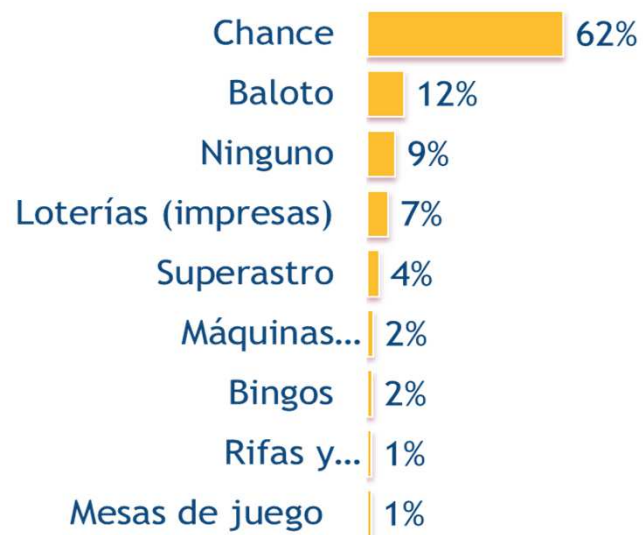


Juegos frecuentados



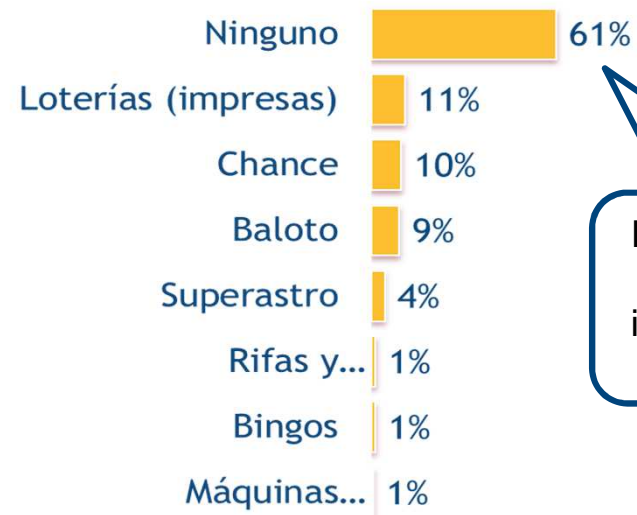
Top of Heart

Base: 3.106



Juego que reemplazaría su Top of Heart

Base: 2.830

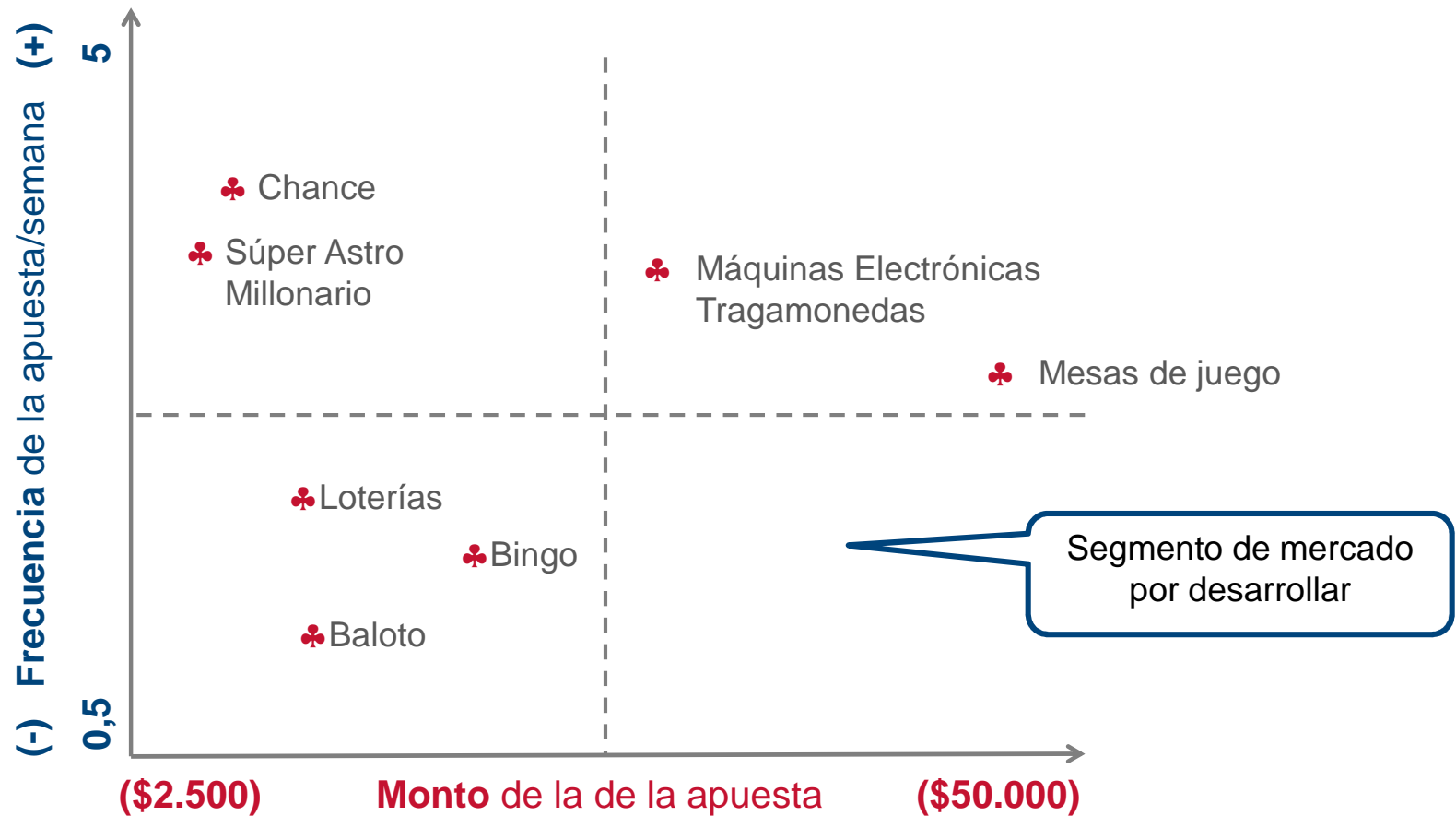


Indicaría que no habría canibalización por la introducción de nuevos juegos

Juegos frecuentados



Tipos de juego por frecuencia y monto de la apuesta



Juegos frecuentados



A destacar:

- ♣ El 15% que dejó de jugar en los últimos 6 meses argumentó las siguientes razones: precio, adicción, falta de tiempo, no gana.
- ♣ El Chance lidera y se aleja de los demás juegos.
- ♣ Baloto cedió participación y Superastro creció 4 puntos.
- ♣ Las Máquinas Electrónicas Tragamonedas aumentaron tanto en monto como en frecuencia de la apuesta, respecto a la medición de 2012.
- ♣ El monto mínimo de apuesta lo tiene el Chance con \$3.152 y el monto máximo de apuesta lo tienen las Mesas de Juego con \$47.062.

05 Atributos por tipo de juego

Atributos por tipo de juego



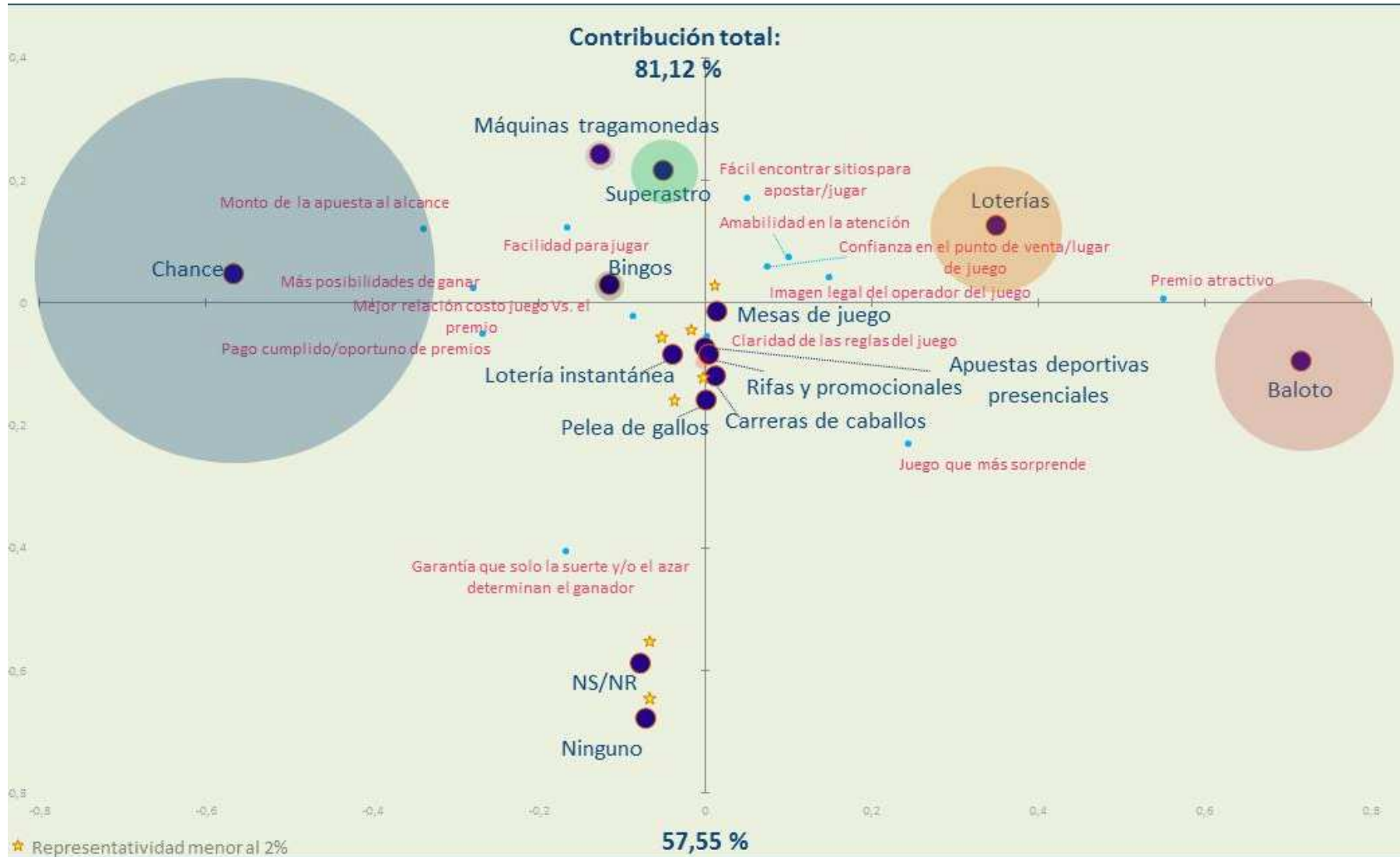
Atributos más valorados por los apostadores

Valoración	Atributo
1º	Facilidad para jugar
2º	Premio atractivo
3º	Amabilidad en la atención
4º	Más posibilidades de ganar
5º	Juego que más sorprende
6º	Mejor relación costo juego Vs. el premio
7º	Confianza en el punto de venta/lugar de juego
8º	Imagen legal del operador del juego
9º	Garantía que solo la suerte y/o el azar determinan el ganador
10º	Claridad de las reglas del juego
11º	Monto de la apuesta al alcance
12º	Pago cumplido/oportuno de premios
13º	Fácil encontrar sitios para apostar/jugar

Atributos por tipo de juego



Mapa perceptual de atributos



Atributos por tipo de juego

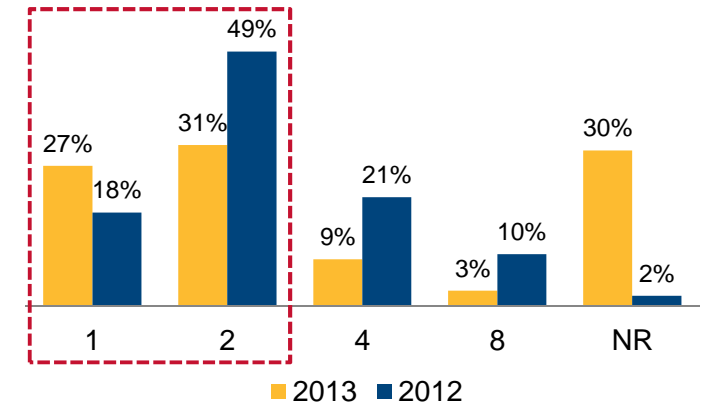
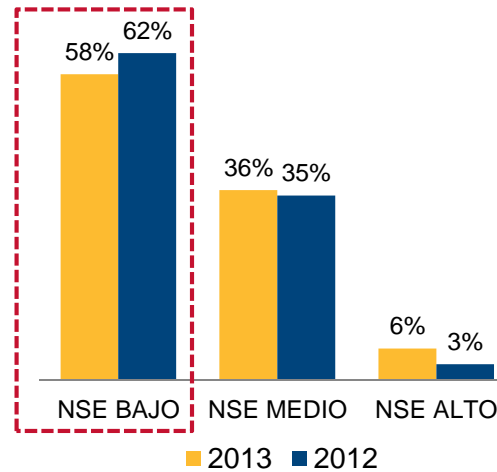
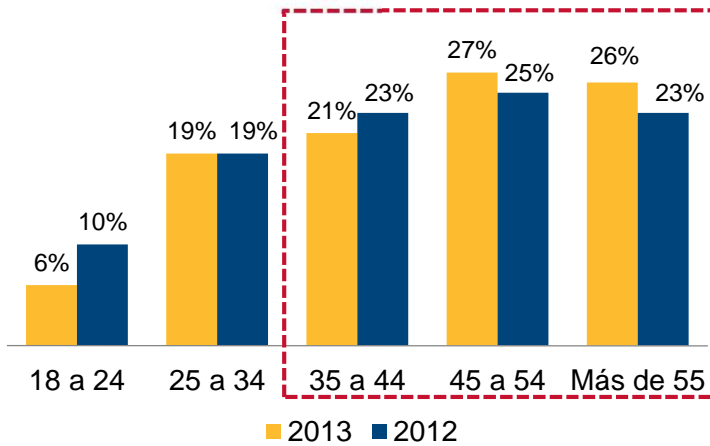


A destacar:

- ♣ Los atributos valorados por los jugadores en las sesiones de grupo fueron relacionados con los Juegos de Suerte Azar como se pudo ver en el mapa perceptual.
- ♣ El Chance reúne la mayor cantidad de atributos y muestra atributos opuestos a los de Baloto.
- ♣ A ningún juego se le atribuye la garantía que sólo la suerte determine el ganador.

06 Chance

Chance



* Salarios Mínimos Mensuales Legales Vigentes. 2012 = COP \$566.700. 2013 = COP \$589.500

Chance



A destacar:

- ♣ Genera menos interés en población joven
- ♣ Uso extensivo de canales de distribución tradicionales
- ♣ Es un juego mejor posicionado en el nivel socioeconómico bajo.
- ♣ La principal tendencia de los apostadores de Chance es:
 - 51% trabaja como independiente y 26% es empleado
 - 81% es jefe de hogar
 - 59% está casado o en unión libre
 - 31% cursó hasta bachillerato
 - 47% no usa Internet
 - 97% juega sin ser influenciado por alguien
 - 95% confía en pago de premio al ganar
 - 47% juega en agencias, 44% en módulos y 20% vendedor ambulante

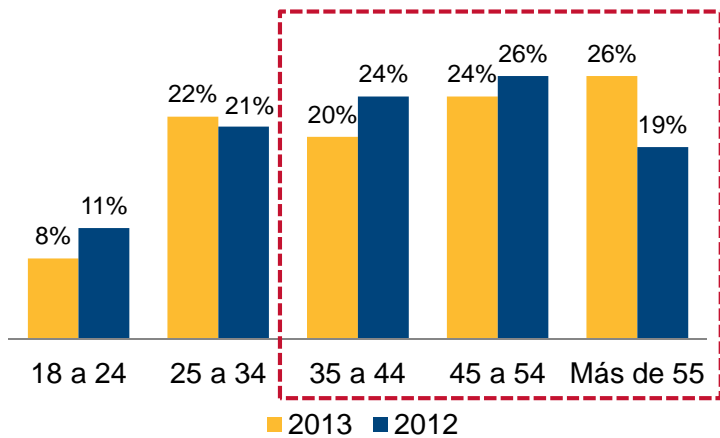
07 Baloto

Baloto



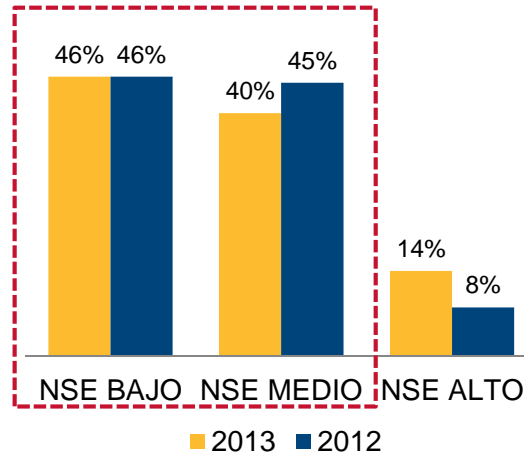
Edad (años)

Base: 1.049



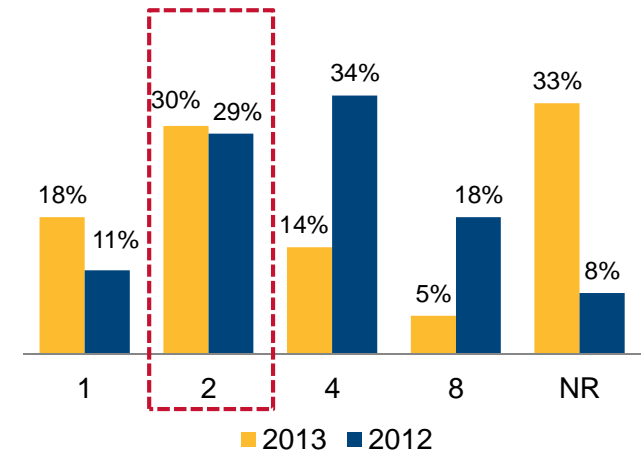
Nivel Socioeconómico

Base: 1.049



Ingresos (SMMLV*)

Base: 1.049



Baloto



A destacar:

- ♣ Los supermercados tienen participación importante entre los canales de distribución. El apostador “se encuentra” el juego.
- ♣ Es el juego mejor posicionado en el nivel socioeconómico medio.
- ♣ La principal tendencia de los apostadores de Baloto es:
 - 47% es independiente y 31% empleado
 - 79% jefe de hogar
 - 59% casado/unión libre
 - Nivel de educación: bachillerato (28%)
 - 58% usa Internet en vivienda
 - 95% juega sin ser influenciado por alguien
 - 92% confía en pago de premio al ganar
 - 44% juega en supermercado/tiendas, 42% en agencias y 27% en módulos

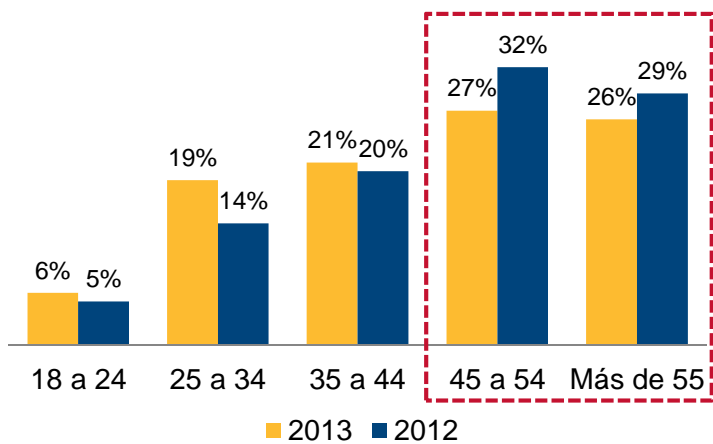
08 Lotería tradicional

Lotería tradicional



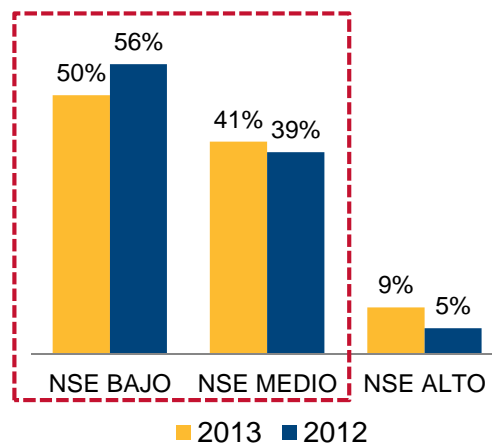
Edad (años)

Base: 882



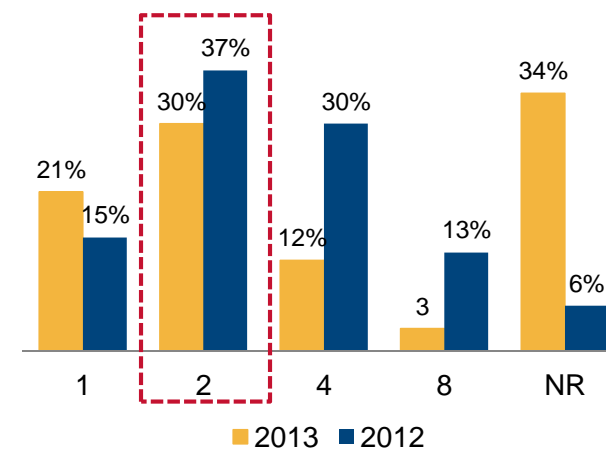
Nivel Socioeconómico

Base: 882



Ingresos (SMMLV*)

Base: 882



Lotería tradicional



A destacar:

- ♣ Juego en el cual el vendedor ambulante tiene la mayor participación entre los canales de distribución.
- ♣ No genera interés entre el público joven.
- ♣ La principal tendencia de los apostadores de Lotería es:
 - 52% independiente y 24% empleado
 - 84% jefe de hogar
 - 61% casado/unión libre
 - Nivel de educación: bachillerato (26%)
 - 47% no usa Internet
 - 96% juega sin ser influenciado por alguien
 - 94% confía en pago de premio al ganar
 - 49% juega con vendedor ambulante, 40% en agencias y 23%

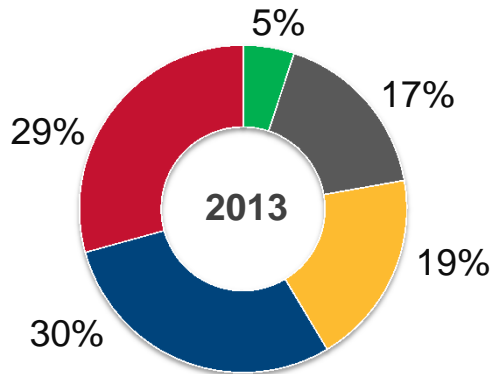
09 Súper Astro Millonario

Súper Astro Millonario*



Edad (años)

Base: 358

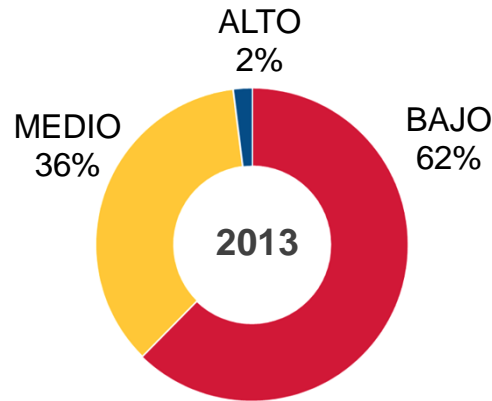


■ 18 a 24 ■ 25 a 34 ■ 35 a 44 ■ 45 a 54 ■ Más de 55



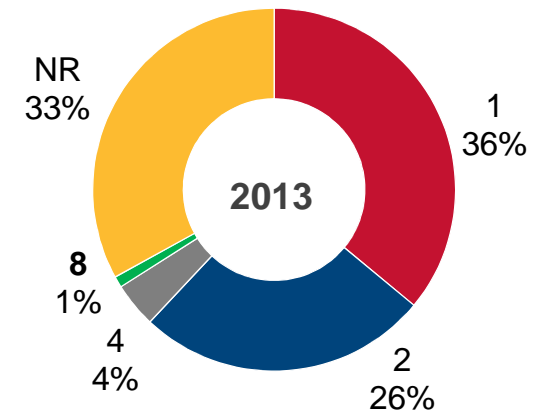
Nivel Socioeconómico

Base: 358



Ingresos (SMMLV*)

Base: 358



*Sólo se presentan resultados de 2013 ya que estudio de mercado 2012 no incluyó a Súper Astro en mediciones de consumo.

Súper Astro Millonario*



A destacar:

- ♣ Menor uso de internet y mayor confianza en pago de todos los juegos.
- ♣ Decisión de compra es propia del apostador. Es un juego individual.
- ♣ Mayor participación de apostadores en edad productiva y mayor nivel de educación.
- ♣ La principal tendencia de los apostadores de Súper Astro Millonario es:
 - 57% independiente y 23% empleado
 - 86% jefe de hogar
 - 56% casado/unión libre
 - Nivel de educación: bachillerato (32%)
 - 53% no usa Internet
 - 99% juega sin ser influenciado por alguien
 - 97% confía en pago de premio al ganar
 - 74% juega en agencias, 27% en módulos y 9% vendedor ambulante

*Sólo se presentan resultados de 2013 ya que estudio de mercado 2012 no incluyó a Súper Astro en mediciones de consumo.

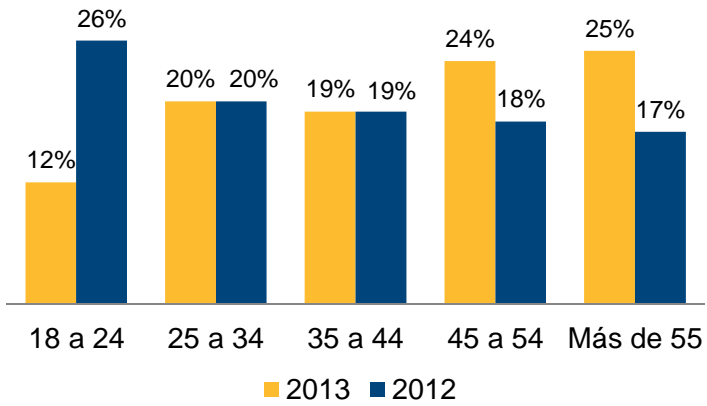
10 Bingo

Bingo



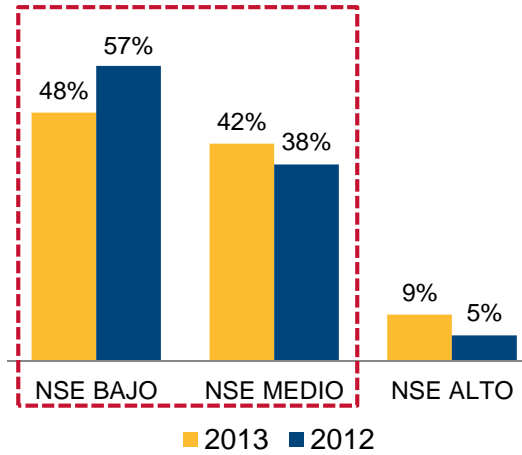
Edad (años)

Base: 203



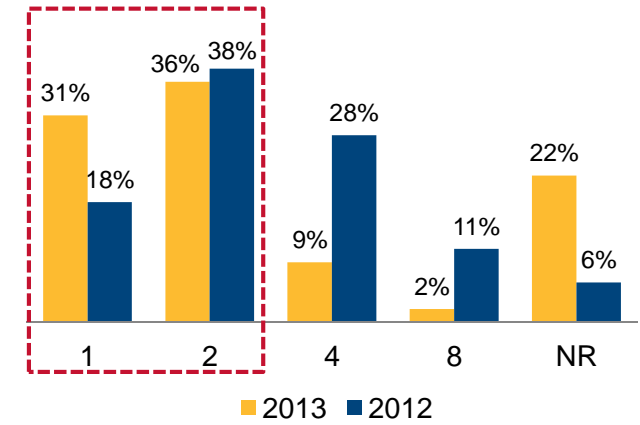
Nivel Socioeconómico

Base: 203



Ingresos (SMMLV*)

Base: 203



Bingo



A destacar:

- ♣ Juego asociado a entretenimiento en familia y con amigos.
- ♣ Aunque la distribución de edades es homogénea, entre el 2012 y 2013 la participación de jóvenes disminuyó y aumentó la de adultos mayores.
- ♣ La principal tendencia de los apostadores de Bingo es:
 - 47% independiente y 28% empleado
 - 79% jefe de hogar
 - 50% casado/unión libre
 - Nivel de educación: bachillerato (24%)
 - 47% usa Internet en vivienda
 - 85% juega sin ser influenciado por alguien
 - 94% confía en pago de premio al ganar
 - 33% juega en casa, 22% en salas de juego y 15% en casinos

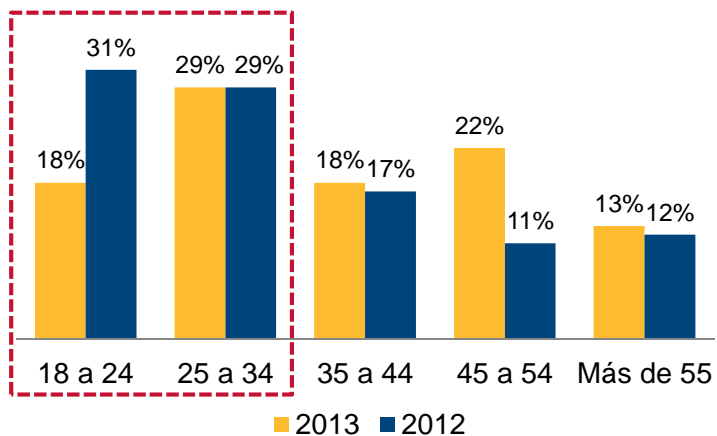
11 Máquinas Electrónicas Tragamonedas

Máquinas Electrónicas Tragamonedas



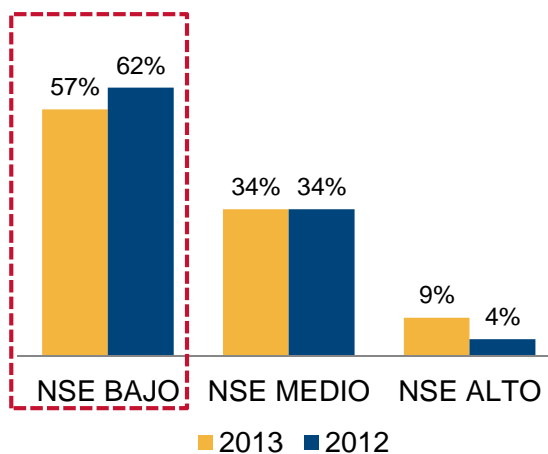
Edad (años)

Base: 189



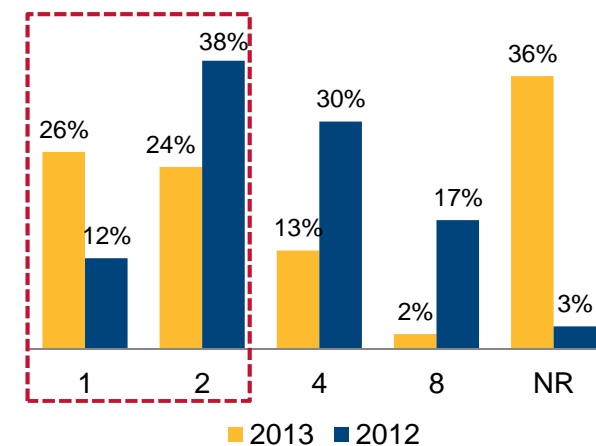
Nivel Socioeconómico

Base: 189



Ingresos (SMMLV*)

Base: 189



Máquinas Electrónicas Tragamonedas



A destacar:

- ♣ Juego con menor nivel de confianza en pago de premios.
- ♣ Uso de canal de distribución no autorizado: tiendas.
- ♣ Está perdiendo interés entre apostadores jóvenes.
- ♣ La principal tendencia de los apostadores de este juego es:
 - 49% independiente y 28% empleado
 - 70% jefe de hogar
 - 48% casado/unión libre
 - Nivel de educación: bachillerato (28%)
 - 51% usa Internet en vivienda
 - 88% juega sin ser influenciado por alguien
 - 19% no confía en pago de premio al ganar
 - 44% juega en tienda de barrio, 36% en casino y 18% en módulos

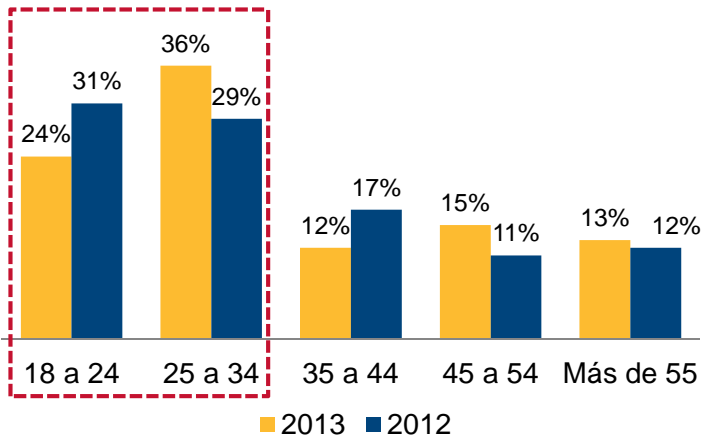
12 Mesas de Juego

Mesas de Juego



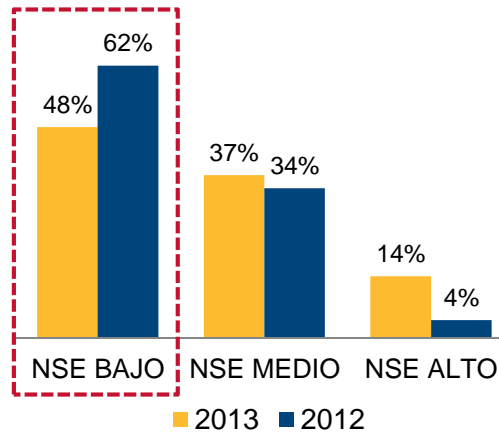
Edad (años)

Base: 69



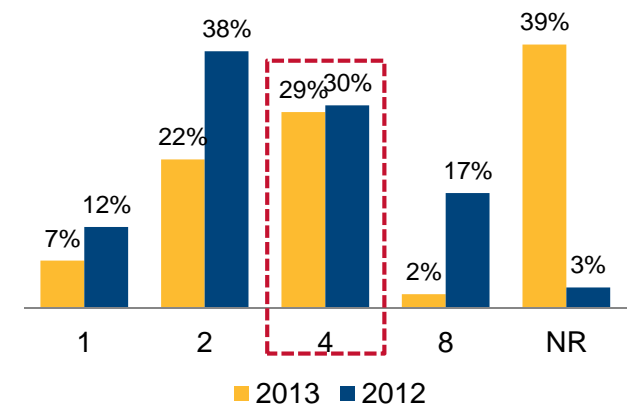
Nivel Socioeconómico

Base: 69



Ingresos (SMMLV*)

Base: 69



Mesas de Juego



A destacar:

- ♣ Segmento de mayor uso de internet comparado con los demás segmentos de jugadores. Mercado potencial para juegos *online*.
- ♣ Uso de canal de distribución no autorizado: tiendas
- ♣ La principal tendencia de los apostadores de este juego es:
 - 55% independiente y 36% empleado
 - 55% jefe de hogar
 - 41% casado/unión libre
 - Nivel de educación: bachillerato (30%)
 - 62% usa Internet en vivienda
 - 89% juega sin ser influenciado por alguien
 - 88% confía en pago de premio al ganar
 - 34% juega en casinos, 17% en módulos y 17% tienda de barrio

13 Nuevos Juegos

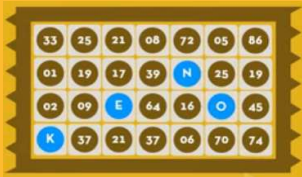
Nuevos Juegos

Lotería instantánea



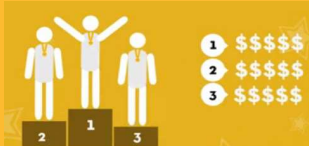
Consiste en raspar una capa removible de un tarjetón, para descubrir si se encuentra una combinación predeterminada de números o figuras que permite saber inmediatamente si es ganador. Variedad de premios y de opciones para ganar, lo cual determina el valor del tarjetón de apuesta.

Keno



El jugador marca entre 1 y 10 números en un tiquete que tiene 80 casillas numeradas. Se sortean 20 números aleatorios y el jugador obtiene el premio con base en el número de aciertos. El premio resulta de multiplicar su apuesta por una cuota fijada por el operador. El Jugador debe estar presente durante el juego. Apuesta el jugador contra el operador. Plan de premios múltiple, depende de cantidad de números seleccionados. No hay acumulación de premios.

Apuestas Deportivas



Pronóstico a marcadores u otro tipo de resultados de eventos deportivos reales. Hay dos opciones: **1) Paramutuales** o bolsa de premios con acumulado: apuestas antes del inicio del partido. Valor de la apuesta determinado. **2) Contrapartida**: apuestas contra la casa antes y durante el partido. Jugador apuesta lo que desee. Se juega en locales de apuestas o desde Internet.

ACDV




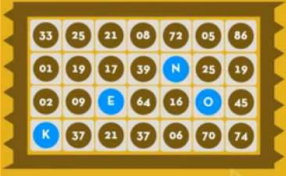



Apuestas a resultados de carreras o deportes simulados virtualmente y proyectados en monitores ubicados en casinos, bares o locales de apuestas. Los eventos tienen una duración mínima de 30 segundos, el resultado se conoce al finalizar el evento. Se apuesta en el sitio del juego, el valor que desee el jugador.

Juegos online



Se juega desde un sitio web, utilizando una cuenta de usuario donde se consigna dinero para hacer apuestas y allí mismo se cobra el premio. Se juega a cualquier momento desde cualquier dispositivo. El monto de la apuesta lo define el jugador y el premio depende del tipo de juego y cuotas que determine el operador. Juegos populares: apuestas deportivas, póquer, blackjack, baccarat, ruleta, bingo, etc.

Nuevos Juegos

	Lotería Instantánea 	Keno 	Apuestas Deportivas 	ACDV 	Juegos Online 																																																												
T3B	50%	38%	34%	20%	13%																																																												
\$ promedio apuestas/jugada	\$ 5.602	\$ 7.423	\$ 23.810	\$ 13.633	\$ 17.496																																																												
Días promedio juego/ semana	1,05	0,88	0,57	0,58	0,75																																																												
Juego que abandonaría	9% lotería tradicional	9% chance	7% chance	7% chance	4% Baloto																																																												
Distribución estratos	Homogénea	Bajo	Bajo y medio	Bajo y alto	Alto																																																												
Distribución ciudades	<table border="1"> <tr><td>77%</td><td>Cali</td></tr> <tr><td>67%</td><td>B/quilla.</td></tr> <tr><td>62%</td><td>Bogotá</td></tr> <tr><td>47%</td><td>Pereira</td></tr> <tr><td>37%</td><td>Medellín</td></tr> <tr><td>24%</td><td>B/manga.</td></tr> </table>	77%	Cali	67%	B/quilla.	62%	Bogotá	47%	Pereira	37%	Medellín	24%	B/manga.	<table border="1"> <tr><td>71%</td><td>Cali</td></tr> <tr><td>53%</td><td>B/quilla.</td></tr> <tr><td>44%</td><td>Bogotá</td></tr> <tr><td>41%</td><td>Pereira</td></tr> <tr><td>37%</td><td>B/manga.</td></tr> <tr><td>26%</td><td>Medellín</td></tr> </table>	71%	Cali	53%	B/quilla.	44%	Bogotá	41%	Pereira	37%	B/manga.	26%	Medellín	<table border="1"> <tr><td>53%</td><td>Cali</td></tr> <tr><td>43%</td><td>Bogotá</td></tr> <tr><td>37%</td><td>B/quilla.</td></tr> <tr><td>29%</td><td>Pereira</td></tr> <tr><td>29%</td><td>Medellín</td></tr> <tr><td>12%</td><td>B/manga.</td></tr> </table>	53%	Cali	43%	Bogotá	37%	B/quilla.	29%	Pereira	29%	Medellín	12%	B/manga.	<table border="1"> <tr><td>48%</td><td>Cali</td></tr> <tr><td>28%</td><td>Pereira</td></tr> <tr><td>23%</td><td>Bogotá</td></tr> <tr><td>21%</td><td>B/quilla.</td></tr> <tr><td>13%</td><td>Medellín</td></tr> <tr><td>11%</td><td>B/manga.</td></tr> </table>	48%	Cali	28%	Pereira	23%	Bogotá	21%	B/quilla.	13%	Medellín	11%	B/manga.	<table border="1"> <tr><td>42%</td><td>Cali</td></tr> <tr><td>13%</td><td>Bogotá</td></tr> <tr><td>10%</td><td>B/manga</td></tr> <tr><td>9%</td><td>Medellín</td></tr> <tr><td>8%</td><td>B/quilla.</td></tr> <tr><td>6%</td><td>Pereira</td></tr> </table>	42%	Cali	13%	Bogotá	10%	B/manga	9%	Medellín	8%	B/quilla.	6%	Pereira
77%	Cali																																																																
67%	B/quilla.																																																																
62%	Bogotá																																																																
47%	Pereira																																																																
37%	Medellín																																																																
24%	B/manga.																																																																
71%	Cali																																																																
53%	B/quilla.																																																																
44%	Bogotá																																																																
41%	Pereira																																																																
37%	B/manga.																																																																
26%	Medellín																																																																
53%	Cali																																																																
43%	Bogotá																																																																
37%	B/quilla.																																																																
29%	Pereira																																																																
29%	Medellín																																																																
12%	B/manga.																																																																
48%	Cali																																																																
28%	Pereira																																																																
23%	Bogotá																																																																
21%	B/quilla.																																																																
13%	Medellín																																																																
11%	B/manga.																																																																
42%	Cali																																																																
13%	Bogotá																																																																
10%	B/manga																																																																
9%	Medellín																																																																
8%	B/quilla.																																																																
6%	Pereira																																																																

Valores calculados sobre total de respuestas a estas preguntas.

Nuevos Juegos



A destacar:

- ♣ La frecuencia de apuesta para nuevos juegos es menor a la oferta actual.
- ♣ El lanzamiento de nuevos juegos no evidencia efecto en canibalización del portafolio de juegos actuales.
- ♣ Jugadores de Cali presentan mayor interés en nuevos juegos.
- ♣ Juegos online generan menos interés y confianza (47%) entre apostadores encuestados. Se concentra en estratos 2 y 3, edad promedio 35 años, solteros (50%), con hijos (44%), usa internet en vivienda (94%).
- ♣ Potenciales apostadores de Lotería Instantánea prefieren vendedor ambulante (43%) sobre módulos (19%). La confianza en el juego es de 68%.

14 Conclusiones

Conclusiones

- ♣ El lanzamiento de nuevos juegos no evidencia efecto en canibalización del portafolio de juegos actuales.
- ♣ Las preferencias de los jugadores sobre la oferta de juegos actuales se ha mantenido estable durante los últimos años.
- ♣ No se evidencian señales de canibalización entre juegos.
- ♣ Existen oportunidades para atraer nuevos segmentos de la población –de manera responsable- a la industria de juegos de suerte y azar: ej. segmento de mayores ingresos y jóvenes.
- ♣ Existen oportunidades de introducir nuevos juegos relacionados con tecnología e inmediatez: ej. juegos online, así como apuestas deportivas en móviles y otros dispositivos.
- ♣ El portafolio de juegos actual no satisface completamente la expectativa de los apostadores (atributos valorados no están capitalizados por los juegos).
- ♣ Los canales de distribución y venta son diversos y complementarios para los diferentes juegos: ej. máquinas en ruta en tiendas de barrio.
- ♣ Juegos online generan menos interés y confianza (47%) entre apostadores encuestados. Se concentra en estratos 2 y 3, edad promedio 35 años, solteros (50%), con hijos (44%), usa internet en vivienda (94%).
- ♣ Potenciales apostadores de Lotería Instantánea prefieren vendedor ambulante (43%) sobre módulos (19%). La confianza en el juego es de 68%.