

教育部體育署

出國報告（出國類別：會議）

亞太地區彩票 2015 年研討會（Asia  
Pacific Lottery Association 2015  
Annual Regional Conference）

服務機關：教育部體育署

姓名職稱：施誠科長

派赴國家：韓國首爾

出國期間：104 年 10 月 19 日至 23 日

報告日期：104 年 12 月 31 日

## 摘要

2015 亞太地區彩票研討會由亞太地區彩票協會主辦、韓國獎券委員會、韓國 Nanum 彩券公司等共同協辦，於 104 年 10 月 19 日至 25 日於韓國首爾舉行。會議討論議題分為 1.「產業革命」與「產業創新」、2.行銷創新，創建豐富的客戶體驗、3.在線/離線客戶參與-新時代策略、4.內容策略-客戶的贏得與保留、5.亞洲賭場與綜合渡假村競爭之長期觀察報告、6.彩券業負責任行銷之實踐、7.提供多元無縫的行銷活動管道、8.了解今日的社群網路 9.工作的挑戰與機會-一個高度管制的彩券業、10.變革與成長的管理與監督、11.社會責任行銷、12.彩券業近況更新、13.從馬路到網路，傳播實踐的改變、14.全球彩券經驗-遊戲與通路創新、15.辯論:彩券最好是先行者，而不是追隨者、16.亞太彩票年會會議及 17.2016 世界彩券年會宣導等。本屆我國參與人員計有本署同仁 1 人、台灣運動彩券股份有限公司 2 人。

關鍵字：運動彩券

## 目次

壹、目的.....	1
貳、過程.....	5
參、心得與建議.....	14
肆、附錄.....	15

## 壹、目的

運動彩券泛指以預測運動比賽過程或結果有關並以之為投注標的之投機性及涉倖性彩券，投注者對運動競賽規則及參與賽事運動選手有相當程度瞭解，又對賽事過程及結果具有信心，藉此贏取獎金。歐美許多國家如英國、義大利法國、德國、美國以及亞洲地區之日本及韓國等，多以發行運動彩券作為挹注體育運動發展經費，並成為世界各國發展趨勢。

我國運動彩券之發行，由當時中央體育主管機關（行政院體育委員會）於 95 年間協助財政部訂定「運動特種公益彩券管理辦法」，並由財政部辦理「徵求本國銀行擔任運動特種公益彩券之發行機構，辦理運動特種公益彩券之發行」公告，遴選出台北富邦商業銀行擔任第 1 屆運動特種公益彩券發行機構，於 97 年 5 月 2 日正式發行，由於運動特種公益彩券盈餘之運用，受限於發行法源「公益彩券發行條例」限制，僅限社會保險、福利服務、社會救助、國民就業、醫療保健等業務使用，對於亟需經費之中央體育主管機關並無實質挹助。若要振興體育，達到發掘、培訓、照顧運動人才，唯有制定專法，才能達到專款專用之目的。

97 年 6 月 2 日立法院第 7 屆第 1 次會期教育及文化、財政委員會第 7 次聯席會決議二「請體委會（現教育部體育署）在三個月內邀集財政部、相關專家學者及本聯席會委員於北中南區召開至少三場以上之公聽會，並應彙整各界意見研擬草案條文，儘速送交本院審議」辦理。主管機關即依行政院秘書長 97 年 8 月 15 日以院臺體字第 0970033660 號函指示：為解決運動彩券盈餘使用問題，並符合社會期待，請儘速制定專法，並完備相關法制規範，以利執行。主管機關於 97 年 8 月 12 日、14 日及 21 日分別假高雄、台中及台北舉辦 3 場「運動彩券專法意見蒐集公聽會」。97 年 11 月 19 日及 28 日，主管機關邀集法務部、財政部、行政院主計處、行政院衛生署、行政院研究發展考核委員會、行政院勞工委員會、行政院原住民委員會、行政院金融監督管理委員會、中央銀行、行政院公共工程委員會、僑務委員會召開 2 次「運動彩券發行條例（草案）」部會協商會議。

97 年 12 月 16 日主管機關將「運動彩券發行條例（草案）」函報行政院審議，行政院曾政務委員志朗於 98 年 1 月 15 日及 2 月 18 日邀集內政部、財政部、法務部、行政院主計處、行政院經濟建設委員會、行政院衛生署、行政院勞工委員會、行政院原住民族委員會、行政院金融監督管理委員會、行政院消費者保護委員會等，召開 2 次草案審查會議，並於 98 年 2 月 26 日經行政院第 3133 次院會審議通過，隨即於同年 3 月 3 日以院臺體字第 0980082944 號函送立法院審議。「運動彩券發行條例」草案於 98 年 3 月 13 日經一讀會通過，並交付財政、教育及文化 2 委員會審查、2 次聯席會大體及逐條審議，5 月 20 日、5 月 26 日及 6 月 4 日 3 次黨團協商，終在同年 6 月 5 日經立法院第 7 屆第 3 會期第 16 次會議二、三讀通過。

98 年 6 月 5 日立法院三讀通過「運動彩券發行條例」，同年 7 月 1 日總統公布，99 年 1 月 1 日正式施行，依該條例第 8 條規定：「運動彩券發行之盈餘，其百分之十撥入公益彩券盈餘，並依公益彩券發行條例管理使用；餘百分之九十，專供主管機關發展體

育運動之用，不得充抵政府預算所編列之體育經費，…」，希望藉此專法之制定，籌措更多體育經費與充實各項運動設施，提振我國體育事業。

運動彩券自 97 年發行迄今，雖在 99 年訂定專法，但運動彩券營運期間仍有許多事項是立法當時無法預想之狀況，為強化主管機關對運動彩券發行之監管能力，約束發行機構及受委託機構對內部進行有效之管理，於 101 年起開使著手修法作業，修正重點包括：1. 增訂發行機構於發行運動彩券期間，應依主管機關所定之遴選條件達成銷售目標，未達成者，應補足盈餘。2. 為確保發行機構及受委託機構之正常營運，增訂要求其等應建立內部控制及稽核制度並於其等有業務、財務或員工異常狀況時主動通報之義務。3. 為防範發行機構及受委託機構員工利用職務謀取不法利益，令其負擔較刑法第 342 條背信罪更重之責任，並課予發行機構、受委託機構及其員工配合調查之義務。4. 重行檢視罰則規定所定各種違規態樣，按其可責程度及所生之影響，修正並提高罰鍰額度。5. 修正主管機關得限制或廢止發行機構與受委託機構關於運動彩券之發行及銷售之情形，並增訂發行機構遭廢止發行或銷售運動彩券時，仍應補足盈餘之規定。

同時間，為了使第 2 屆運動彩券發行不致中斷，主管機關於 101 年 7 月 26 日辦理「第 2 屆運動彩券發行機構遴選公告」，期間發布「運動彩券發行機構遴選會設置要點」，邀請教育部、財政部、行政院國家資通安全會報等相關機關及法律、財經、資訊、會計、體育等專家學者組成遴選會，協助審議遴選公告內容及辦理相關遴選工作，秉持著公正、客觀、專業以選出最適合之運動彩券發行團隊。依據主管機關公告內容，第 2 屆運動彩券發行機構必須是依法於我國境內完成註冊登記之股份有限公司，我國自然人或法人直接持有股數應超過公司股份總數 50%，且其董事、監察人及經理人不得有相關不適任情形。發行機構實收資本額需超過新臺幣 20 億元，並具備辦理運動彩券相關金流及投注軟硬體設備與系統建置及維護能力，或取得相關受委託機構協力同意書。依據公告規定 101 年 10 月 26 日截止收件日前計有威剛科技股份有限公司（威剛科技、中信銀與 Intralot 團隊）與威達電股份有限公司（威達電、台新銀與台灣集鈦團隊）辦理遞件，主管機關隨即於 101 年 11 月 8 日召開「第 2 屆運動彩券發行機構遴選會第 7 次會議」完成該 2 家公司資料形式要件審查。同年 12 月 19 日就「財務健全性」、「團隊實績與組織規劃」、「營運及管理」、「銷售目標及財務規劃」、「安全性規劃」、「營運管理風險控管機制」及「經銷商遴選及管理」等評審項目進行評決，遴選出威剛科技股份有限公司擔任第 2 屆運動彩券發行機構，接續第 1 屆發行機構台北富邦銀行辦理之運動彩券發行工作，辦理 103 年至 112 年底的運動彩券發行業務。

第 2 屆運動彩券發行期限為 10 年，自 103 年 1 月 1 日至 112 年 12 月 31 日止，每年銷售目標至少新臺幣 130 億元，獎金支出及發行機構銷管費用比率依運動彩券發行條例規定不得超過售出彩券總金額 78% 及 12%。因應運動彩券發行條例之施行及第 1 屆運動彩券發行監管經驗等，第 2 屆運動彩券發行工作與第 1 屆有下列重要不同之處：1. 發行機構不以銀行為限。2. 發行期限由原約 6 年改為 10 年。3. 每年銷售目標由原至少新臺幣 40 億提高為至少 130 億。4. 發行機構與受委託機構須於參與遴選前約定其業務分工及財務責任。5. 經銷商遴選以具體育運動專業知識且通過發行機構舉辦之測驗取得證照者或曾為運動特種公益彩券經銷商者為限。

第 2 屆運動彩券於 103 年 1 月 1 日上市，使我國運動彩券進入另一個新的里程碑。發行團隊－威剛科技公司、台灣運動彩券公司及中國信託商業銀行秉持「新團隊、新做法、新希望」之理念，藉由更多元的賽事標的、更彈性的投注選擇，及更嚴謹的服務控管，來提升運動彩券銷售收入，落實運動彩券促進國家體育事業發展之使命。國家體育事業之發展，不但影響我國國際競技賽事之表現，對於國民運動風氣之養成、身體健康之確保，更具有舉足輕重之重要性。鑒於歐美許多國家藉由發行運動彩券開拓國家體育事業經費蔚為風潮且頗有成效，而運動彩券盈餘之挹注，讓許多懷抱運動夢想的體育人，能夠無後顧之憂的在競技賽場上揮灑熱血與青春，為個人與國家榮譽全力以赴；而各地陸續興建的運動中心，更讓一般民眾能夠以較低的成本，享受高品質的運動設施。

第 2 屆運動彩券發行團隊規劃投注標的，從第 1 屆運動彩券原有之棒球、籃球、足球、高爾夫球賽事種類，另開創網球、F1 賽車與撞球一共 7 種運動項目，全年開放投注的賽事將超過 2 萬場，上市首日即有 184 場球賽供民眾投注，包括首次登場的澳洲職棒 3 場、籃球賽事 47 場、足球賽事 134 場。此外，發行團隊增加「場中投注」玩法，比賽進行中也能即時下注，大小、單雙、不讓分，都是投注重點，購券者可以邊看比賽邊投注，隨著賽事進行中的各種變化，精彩及刺激程度隨之倍增。民眾可以藉由平常經常接觸的賽事與熟悉的運動小試身手，以買運彩的實際行動，展現對運動賽事與體育選手的支持。

在玩法部分，發行團隊除保留第 1 屆運動彩券原有之不讓分、讓分、大小、勝分差、冠軍與特別項目、單局/節/盤不讓分、正確比數玩法外，再創新推出單雙、總進球數、雙勝、第一球/下一球等創新玩法，迄今已提供至少 14 種玩法，搭配 7 項賽事種類投注，讓購券者的投注選擇更加簡單、有趣、豐富。以「單雙」與「雙勝」的遊戲玩法為例，「單雙」適用於棒、籃、足球賽事，只要預測兩隊得分總數為單數 或雙數，就有機會獲勝。「雙勝」則適用於足球，有別於以往只能從主隊勝、客隊勝或和局選擇一種結果投注，「雙勝」玩法可以讓您選擇兩個選項作為預測，投注 金額相同，獲勝機率可大幅提高。另外，足球賽事還增加「總進球數」、「第一球/下一球」2 種新玩法，可以預測兩隊比賽結束後的總進球數；也可以預測哪支球隊先踢進第一球/下一球。

隨著第 2 屆運動彩券發行機構開發多種運動彩券玩法，增加投注標的賽事種類如美式足球、冰球，使得運動彩券投注人口增加，銷售成績穩定上升中。但隨著投注的人數增加，民眾難免擔心自己在投注運動彩券或中獎時所提供的個人資料是否安全無虞，這樣的疑慮經由「運動彩券業個人資料檔案安全維護計畫實施辦法」通過後，更有保障。主管機關於 104 年 9 月 3 日發布施行「運動彩券業個人資料檔案安全維護計畫實施辦法」，規定運動彩券發行機構及受委託機構，除遵循個人資料保護法及其施行細則規定外，應就所保有之個人資料檔案（包含經銷商、參與經銷商遴選者個人資料）訂定個人資料檔案安全維護計畫，計畫內容應含括規劃方式、管理程序、維護措施、虛擬投注通路採取之資訊安全措施，及個人資料安全查核、改善機制明列作業規範；另與個人資料當事人相關部分，應於蒐集個人資料時或處理及利用個人資料前，告知當事人蒐集目的與類別、利用期間及方式等，於發生個人資料被竊取、洩漏、竄改或其他侵害事件時，應通知當

事人事件發生原因及損害狀況，並即刻通報主管機關。透過該辦法的實施，可有效建立運動彩券個人資料保護機制。

主管機關除了嚴格監督發行機構辦理各項運動彩券發行工作、委託會計師事務所進行定期與不定期之查核外，更積極辦理「運動彩券內部控制及稽核制度實施辦法」研擬作業，希望透過法律規範與行政監督雙管齊下，避免第 1 屆運動彩券舞弊事件打擊運動彩券產業的憾事重演。主管機關於 104 年 9 月 30 日發布施行「運動彩券內部控制及稽核制度實施辦法」，該辦法除參考國內針對金融機構或上市櫃公司辦理內部控制與稽核作業之法律規範外，也借鏡國際彩券組織及其他國家對發行機構之管理規定進行條文內容的研擬工作，要求發行機構針對運動彩券各項營業活動（如發行、銷售、促銷、賽事過程與其結果之公布、資訊系統等）辦理內部控制，並要求其內部獨立單位對內部控制的執行情況進行稽核，除定期將查核結果提報主管機關檢視外，並應定期檢討修正所定內部控制與稽核制度內容的妥適性。透過此次「運動彩券內部控制及稽核制度實施辦法」的施行，逐步強化國內運動彩券發行的公正性，提升民眾對運動彩券的信心，讓更多人願意投注運動彩券，累積更多體育資源來推動體育發展。

103 年運動彩券銷售達新臺幣 240 億元，創下國內歷年的最佳紀錄，亦在亞太地區名列前茅，104 年預估銷售將可再創國內新紀錄，達新臺幣 280 億元。為積極爭取國際能見度，並學習國外國家彩券經營的成功典範與關鍵成功因素，期使運動彩券銷售持續穩定成長，爰派員參與國際相關會議以掌握彩券產業的最新發展趨勢並吸取他國成功經驗，亞太地區彩票協會（Asia Pacific Lottery Association，簡稱 APLA）成立於 1999 年，會員由亞洲及大洋洲的 10 個國家及地區的彩券發行機構代表組成。APLA 作為世界及亞太地區彩券市場的資訊及經驗交流平台，每年定期舉辦研討會，會中邀請各國彩券主管機關、發行機構及電腦技術廠商代表，彼此分享及交流彩券經營的成功典範與關鍵成功因素。本屆（104 年）APLA 的年度研討會由韓國彩券委員會及韓國 Nanum Lotto 公司主辦，與會代表包括澳洲、紐西蘭、韓國、香港、新加坡、瑞士、馬來西亞、大陸、法國、韓國、法屬波利尼西亞、印度、菲律賓等國家或地區的彩券發行機構；美國 Scientific Games、希臘 Intralot、加拿大 Pollard、澳洲 Jumbo Interactive、義大利 IGT、盧森堡 NeoGames、大陸 500.com 等電腦技術廠商；以及其他產業的成功企業如現代汽車、Emart、J.P. 摩根證券、Courts Asia Limited、LinkedIn 等公司參與本次的年度研討會，分享成功案例與管理經驗。

## 貳、過程

### 一、主題演講：

#### (一)、「產業革命」與「產業創新」

■ 演講人：現代汽車公司 Lee Bo Sung 執行總監

■ 演講內容：

- 與顧客同在：全球化接軌
- 創辦者最喜歡問：「你試過了嗎？」，這句話代表創新與勇於嘗試的精神。
- 現代汽車大事記：

年	大事記
1940	設立的汽車維修廠(修車廠)，主要的目標是生產並非維修。
1965	開始全球化的布局，在泰國建立高速公路(當時韓國並沒有)，且開始從事一些國外的工程。
1967	創立汽車公司，並在1968年引進福特汽車Cortina在本土製造，此型車款適合在美國高速公路行駛(當時韓國並無高速公路)，銷售不佳。
1976	開始承包阿拉伯地區工程(石油危機年代)，並將建材加工後出口到阿拉伯地區。此外，透過這樣出口的貿易來賺取外匯並進口石油。
1984	創新與創意的代表。由於堤防被海洋侵蝕，利用老舊的郵輪注入海水後沉沒取代堤防的作用。
1988	銷售Sonata汽車且大受歡迎，但發動機(引擎)是三菱的產品。
1991	開發自己的Alpha Engine引擎。
1998	克服危機(金融海嘯)現代汽車與KIA汽車合併，創造規模經濟後，許多研發部門也有規模經濟效應，合併之後設立南洋研究所來研發新汽車並進入印度市場。
2002	進入大陸市場(是最後進入大陸的汽車公司)，起步較慢，但現代汽車的挑戰的是一種速度，後來做出成績後，在大陸有一句話叫"現代速度:From iron to finished a car"

- 未來願景：與顧客同行、與顧客為主。
- 2020年，成為顧客人生的夥伴、夢想的實踐者

#### (二)、「行銷創新—創造更豐富的顧客體驗」

■ 演講人：Emart公司 Lee Juhee 副總經理

■ 演講內容：

- EMART公司的四個階段：
  - ◆ 第一階段：「低價政策」(Low price strategy)：



1993年-1997年，因為人均所得的增加(1,800美金到12,000美金)當時只有百貨商店跟傳統市場，在報紙上刊登倉儲式市場價格比較便宜，但顧客一開始不習慣這種大批呈現商品的方式。

◆ 第二階段：打造韓式風格的超級市場 (Korean style hypermarket)

1998年-2004年，由於國內經濟景氣差，價格剛好成為 EMART 的有力武器。但這段時間也遇到其他同業的強力挑戰，如下：

1996年，Marko 進入市場

1997年，家樂福進入市場

1998年，Walmart 進入市場

如何做到傳統式的市場來吸引顧客，提供樂趣試吃，或是在關門前提供特價商品。並提供類似”我最便宜”的買貴回報機制。

◆ 第三階段：One stop shopping Hypermarket

2005年-2009年，這個時期開始周休二日，增加消費機會。為了符合一站式購買的需求，商店越蓋越大，停車空間也跟著擴大。服務與銷售內容包含電子產品、體育用品、寵物及玩具等，整體商品更多元化。

其中，2009年也有小規模 EMART 商店 (220家) 還有便利超商 WITE ME (830家)，還有在地化韓國國產農產品的”LOCAL FOOD PROJECT”

◆ 第四階段：Beyond the hypermarket

2010年至今，27,000美元的人均收入比1998年的5,000美元高出許多，這時其實 EMART 是不停的在關注社會變化並隨時做出調整，像現在甚至連看醫生都可以在 EMART 完成。除了網路銷售 (目前年銷售8000億韓圓) 以外，EMART 甚至推出自有的第三方支付品牌。

韓國目前有10家的COSTCO，為了提供更大包裝的商品給許多經營個人商店的用戶，也推出了新的品牌 EMART TRADER (目前有10家)。

● 未來展望未來

EMART 想要成為的是 Total Retail Company 綜合性的零售業，從小到大到網路，不斷創新改變才是成長的動力。

(三)、「來自亞洲觀光度假區及賭場的競爭」

■ 主講人：J.P. 摩根證券公司 博弈證券研究 DS Kim 地區負責人

■ 演講內容：

- 亞洲地區曾有這麼一句話來描述賭場的興建：「只要蓋了就會有顧客！」。
- 消費者的行為模式，你的收入越高代表你願意賭賭博越多。
- 增加對消費者的荷包佔有率 + 增加消費者的荷包大小 = 賭場收入最大化。

- “Experience”是現在賭場想要傳遞給顧客的訊息，Las Vegas的銷售比亞特蘭大多三倍，是因為他們成功的傳達訊息“Experience”。“Experience”其實泛指消費者到賭場除了賭博之外，有其他更多更好的“回憶”；比如說美食、表演、購物、觀光等等，透過傳遞這種美好的“賭場經驗”，讓消費者雖然輸了錢但依然有在賭場開心的經驗。
- 澳門正在轉變，就是由於大陸方面的打貪迫使他們必須變化，現在許多賭場願意打造更多適合旅遊的項目，而不是一味的讓賭桌面積極大化，這是一條正確的道路。

#### (四)、「提供無縫接軌的多管道行銷活動」

■主講人：Terry O’ Conner Courts Asia Limited 集團執行長

■演講內容：

- 顧客無所不在，我們必須提供他們想要的，無論在何時，或是用何種方式。
- 透過多管道的行銷活動（實體或虛擬），可提升與顧客關係的黏酌度。
- 實體店面與虛擬店面一樣重要，透過這兩種通路的相互應用與支持，顧客忠誠度自然會產生。
- 打造企業的核心文化價值：員工第一，若這是一個好的工作環境，更是一個好的購物（A great place to work is a great place to shop）。

#### (五)、「提供無縫接軌的多管道行銷活動」

■主講人：Mike Kim LinkedIn（前任）業務發展部專案負責人

■演講內容：

- 1995年時全球只有0.6%的人使用網路，現在則是有39%的人在使用網路。
- 在網路的世界「溝通與訊息」就是王道，無論是社群網站、通訊軟體或是媒體，任何的事件都可以很輕易與快速地被傳遞。
- 改變是快速的，即使你覺得現在的臉書或Twitter得是社群網站的龍頭，但新世代的使用習慣正在改變，很難保過了幾年之後會有新的市場領先者。
- 若是有負面新聞發生，對公司來說未必是件壞事。以Target之前被人假冒客服在社群網站上散播不實的消息為例，最後卻被巧妙地化解成行銷的手法。

#### (六)、「社會責任行銷」

■主講人：Jean-Luc Moner-Banet 現任世界彩券協會（WLA）主席

■演講內容：

- 為何要做有社會責任的行銷？
  - ◆ 可持續的經濟發展。
  - ◆ 可接受的法律規範。
  - ◆ 消費者忠誠度。

- ◆ 品牌的合法性。
- 社會責任行銷的效益：
  - ◆ 取得合法執照的重要關鍵。
  - ◆ 與非法經營者的最大差異。
  - ◆ 若在廣告中出現太多奢華（遊艇、跑車）的畫面，其實是違反責任博彩的精神。

## 二、論壇

### （一）、「新時代的虛擬－實體顧客參與策略」

- 與談人：美國 Scientific Games 公司  
 澳洲彩券發行機構 Lottery west  
 紐西蘭彩券發行機構 Lotto New Zealand

#### ■ 內容：

- 美國 Scientific Games 公司
  - ◆ 建立你自己的顧客資料：特定的玩法可吸引特定的客群，如 2 次中獎機會的彩券會吸引特定的族群。
  - ◆ 滿足玩家參與遊戲的慾望：以美國賓州 \$100,000 HOLIDAY CHEER 為例，透過這個活動有超過 700 萬張的刮刮樂參與了二次中獎的活動。
  - ◆ 建立虛擬貨幣：為了提高消費者對彩券的忠誠度，甚至可以提供此類虛擬遊戲的專屬貨幣（ONLINE）。
  - ◆ 加強銷售選定的遊戲：以美國喬治亞州為例，對特定遊戲有贈送類似紅利點數來提高銷售。
  - ◆ Linking Up for More Excitement（將多款遊戲做連結，讓遊戲更刺激）：以五款大富翁的刮刮樂（實體與線上）為例，可共同連結彩池贏得現金或折價券。
- 澳洲彩券發行機構 Lottery west
  - ◆ 二次中獎/實體與虛擬的策略。
  - ◆ 二次中獎的這個機制可以讓原本實體的刮刮樂玩家慢慢地走進虛擬刮刮樂的世界。
  - ◆ 二次中獎的彩券都需要在網路上登錄，這樣的動作可讓原本不是網路刮刮樂的消費者更接近他們想要提供的虛擬產品。
  - ◆ 對於網路刮刮樂，Lottery west 分析客群資料分析如下：
    - ◇ 40%的顧客是透過行動裝置進行遊戲
    - ◇ 60%的顧客是女性
    - ◇ 23%的顧客年齡是介於 45 歲到 54 歲
- 紐西蘭彩券發行機構 Lotto New Zealand
  - ◆ 讓彩券增加情感。
  - ◆ 與文化做結合。
  - ◆ 創造贏家的感覺。
  - ◆ 以許多廣告影片來展示執行成效，有的訴求父子親情同心協力贏得樂透的梦想，也有透過贏取大獎者的情緒反應來吸引消費者目光，最重要的其實就是增加感動與共鳴。

### （二）、「內容策略－顧客的取得與保留」

■ 與談人：希臘 Intralot 公司  
澳洲 Tatts 集團

■ 內容：

- 希臘 Intralot 公司：闡述與顧客、經營者相處的三個階段
  - ◆ 獲得顧客：透過產品內容來教育顧客，並提供各種投注管道來吸引消費者。
  - ◆ 經營顧客：提供顧客有興趣的產品來增加銷售。
  - ◆ 維持顧客：提高顧客的忠誠度。
- 澳洲 Tatts 集團
  - ◆ 客製化能更貼近顧客。
  - ◆ 提供顧客有興趣的產品與行銷方式。
  - ◆ 顧客建立長期且友好的關係。

### (三)、「彩券產業在負責任行銷方面的實務工作」

■ 與談人：加拿大 Pollard 公司  
香港賽馬會 (HKJC)  
新加坡博彩公司 (Singapore Pools)

■ 內容：

- 加拿大 Pollard 公司
  - ◆ 76%的購買行為是在實體店面裡發生的。
  - ◆ 消費者平均花 21 秒在櫃台結帳。
  - ◆ 若將刮刮樂彩券擺設妥當 (整齊與清潔)，以在加拿大經驗業績會有 10%的成長。
  - ◆ 其實我們很清楚知道如何透過這些資料分析，但是如果不停的透過各種方法去增加銷售，而不執行與責任博彩相關的宣導，最終會失去所有的顧客。
- 香港賽馬會 (HKJC)
  - ◆ 上從 CEO 下到基層的店員，責任博彩對香港馬會來說，是核心的 KPI。
  - ◆ 在所有投注場所明顯標示為成年不得進入。
  - ◆ 針對各個不同族群制定不同的節制投注標語，並在實體通路與虛擬通路上呈現。
  - ◆ 提供消費者完整的數據分析，而不是誘導他們投注哪一場賽事。
  - ◆ 創造社會價值，定期舉辦公益類型活動 (投注單資源回收或社區健檢等活動)。
- 新加坡博彩公司 (Singapore Pools)
  - ◆ Marketing 與 Responsible Marketing 的差異，在於 Responsible Marketing 不提倡不恰當或過度消費行為。
  - ◆ Working together to Hold The Balance: 透過適當的責任博彩來維持整體的平衡性。
  - ◆ 播放有關於 2014 世足的廣告影片，並不是只叫消費者來投注，反而是引用兒童擔心父母投注過度的警告影片。

### (四)、「彩券企業受高度監理的經營挑戰與機會」

■ 與談人：澳洲 Jumbo Interactive 公司

馬來西亞 Magnum 公司  
大陸體育彩票中心  
法國 La Française des Jeux 公司

■ 內容：

- 澳洲 Jumbo Interactive 公司
  - ◆ 不停的教育顧客：唯有被教育的顧客，才是發行機構真正的顧客。
  - ◆ 行動裝置的使用比例從前年的 39%到今年的 50%，這樣的變化，也讓彩券購買者的分佈與消費行為有很大的改變。
  - ◆ Jumbo 發行了世界第一款的 APPLE APP。
- 馬來西亞 Magnum 公司
  - ◆ 在馬來西亞由於宗教信仰（穆斯林）的關係，可投注的人口比例相對較少。
  - ◆ 在馬來西亞要拿到合法的彩券經營執照，必須要獲得中央與地方財政當局的核准。
  - ◆ 面對這種嚴峻的挑戰，透過不斷的溝通與協調，還是在政府的協助之下開發了新的產品，並讓業績持續成長。
- 大陸體育彩票中心
  - ◆ 近幾年銷售的急速成長，讓大陸體彩票中心對於監管彩券的力道更加強。
  - ◆ 對於大陸體育彩票中心來說，責任博彩的重要性遠大於銷售的目標，若兩者只能選擇一個，體彩寧願加強責任博彩的力道。
- 法國 La Française des Jeux 公司
  - ◆ 博弈產業是受高度監理的產業，所以每個彩券經營者只能在有限的空間來推廣業務。
  - ◆ 全球的彩券市場有 70%是高度監理但卻是獨佔或寡佔的。

（五）、「監理機構面臨的改變與成長」

■ 與談人：義大利 IGT 公司  
大陸體育彩票中心  
加拿大彩券發行機構 Loto-Québec

■ 內容：

- 義大利 IGT 公司
  - ◆ 全世界用智慧型手機的人口，比全世界用牙刷的人口還多。
  - ◆ 由於網路與智慧型手機的崛起，彩券業也受到一定程度的影響。
  - ◆ 以百視達為例，就是因為沒有正視網路世界的變化與衝擊，很輕易的將市場拱手讓給 NETFLIX。
- 大陸體育彩票中心
  - ◆ 近年彩券業務的成長，讓社會輿論及媒體的關注度提升。
  - ◆ 大陸彩券的監管也比以前規範的更加嚴格。
  - ◆ 雖然有十幾萬的經銷上據點，但人均可購買的經銷商卻明顯不足。
  - ◆ 未來願景：開發新的客源，但希望降低人均購買金額。
- 加拿大彩券發行機構 Loto-Québec
  - ◆ 彩券業面對高度的監管是必然的，經營者要試著接受這樣的監管環境。

- ◆ 發行機構與主管維持良好的互動關係是絕對必要的，透過良性的溝通管道絕對能讓問題變少。
- ◆ 發行機構要向主管機構顯示誠意並信守承諾。

#### (六)、「彩券業資訊更新」

##### ■ 與談人：韓國彩券委員會

法屬波利尼西亞 La Pacifique des Jeux 公司

印度 Sugal & Damani 集團

##### ■ 內容：

###### ● 韓國彩券委員會

- ◆ 發行遊戲類型：45 選 6 的樂透型遊戲、虛擬刮刮樂、實體刮刮樂、韓國退休金彩票
- ◆ 發展自有的彩券系統。
- ◆ 彩券盈餘的分配。

###### ● 法屬波利尼西亞 La Pacifique des Jeux 公司

- ◆ 經營地區：法屬波利尼西亞群島，最著名的地標是大溪地。
- ◆ 人口組成：毛利人、大溪地人、歐洲人及大陸人
- ◆ 2014 年銷售金額為 4,200 萬歐元

###### ● 印度 Sugal & Damani 集團

- ◆ 45 年樂透產業的經驗。
- ◆ 年營業額約 20 億美元（600 億臺幣）。
- ◆ 印度是 IT 產業的領導者，對於彩券系統的開發很有心得。

#### (七)、「在產品及通路創新方面的全球彩券經驗」

##### ■ 與談人：盧森堡 NeoGames 公司

澳洲 Tatts 集團

香港賽馬會

##### ■ 內容：

###### ● 產品創新－以美國密西根州彩券為例

- ◆ NeoGames 公司幫助美國密西根州彩券局開發虛擬通路
- ◆ 密西根州彩券的虛擬通路上線 12 個月後，相關數字：
  - ◇ 共發行 24 款電腦投注遊戲、14 款手機投注遊戲、9 款特製 (tailor-made) 遊戲。
  - ◇ 銷售量達 1.19 億美元；平均每月銷售量 990 萬美元、第 12 個月的銷售量為 1,200 萬美元。
  - ◇ 有 39,000 名入金會員。
  - ◇ 29% 玩家的年齡落在 18-39 歲的範圍內。
  - ◇ 50% 玩家為女性。

###### ● 通路創新與優化－以香港賽馬會為例

- ◆ 2014/15 年度的銷售額為 1,950 億港幣。
- ◆ 虛擬通路實動會員人數為 130 萬人。
- ◆ 投注方式有 3 種：
  - ◇ 投注站 (Cash bet and off-course branches)，占 24%。
  - ◇ 數位投注 (Digital Channels)，占 55%。

- ◇ 電話投注 (Telebet Services), 占 21%。
- ◆ 在數位投注方面, 優化客戶體驗所做的努力如下:
  - ◇ 採用直覺性、圖像化的投注介面設計, 提供更即時的資訊服務。
  - ◇ 採用拖曳式 (Drag & Drop) 的投注介面。
  - ◇ 提供賽事網路直播服務。
  - ◇ 投注介面支援子母畫面。
  - ◇ 經營 WeChat、facebook 等網路社交平臺。
- ◆ 在投注站方面, 優化客戶體驗所做的努力如下:
  - ◇ 提供差異化店內裝潢設計, 符合各地不同的市場區隔。
  - ◇ 大型電視牆及吸睛的店內擺設, 帶給客戶愉快的體驗。
  - ◇ 提供貼心的「非投注」服務, 與當地社區打好關係。
  - ◇ 提供互動式的自助投注裝置 (kiosk)。
  - ◇ 提供場地租借服務給當地社區團體來辦活動。

### 三、 午餐講座「亞太地區彩票協會實務典範個案研究」

- 主講人：新加坡博彩公司  
馬來西亞 Magnum 公司

#### ■ 內容：

- 新加坡博彩公司 17 年的產品”多多” 面臨是否要改變
  - ◆ 考量人口、GDP 等外在經濟因素, Singapore Poll 決定改版
    - ◇ 舊多多：0.5 元一注, 45 選 6, 每張至少 1 元, 保證頭獎 50 萬。
    - ◇ 新多多：1 元一注, 49 選 6, 每張至少 1 元, 保證頭獎 100 萬, 並新增獎項。
  - ◆ 改版後成效
    - ◇ 銷售比預期的增加了 10%
    - ◇ 由於獎金池的累積, 頭獎由 100 萬提升到 800 萬
- 馬來西亞 Magnum 公司
  - ◆ 慈善計畫 “Project Visions of Love”
    - ◇ 為中低收入戶的孩童提供視力矯正與眼鏡。
    - ◇ 慈善基金的收入來源是銷售腰果與堅果。
  - ◆ 成果檢視
    - ◇ 75 所學校, 19,971 的孩童, 並提供了 3,734 視力矯正的眼鏡。

### 四、 辯論會「彩券業當先進者優於當後進者」

#### ■ 與會代表：

- 正方：大陸 500.com、澳洲彩券發行機構 Lotterywest
- 反方：香港賽馬會、菲律賓慈善博彩辦公室
- 裁判：澳洲 Tatts 集團

#### ■ 辯論內容：

- 正方意見
  - ◆ 先進者具有 3 項優勢：
    - ◇ 技術領先 (Technology Leadership)
    - ◇ 資源控制 (Control of resources)

- ◇ 消費者轉換成本 (Buyer switching costs)
- ◆ 先進者享有 6 項利益：
  - ◇ 品牌再認 (Brand recognition) 與信任
  - ◇ 創新與新產品發行的平臺
  - ◇ 限制非法莊家
  - ◇ 瞭解國內市場與文化脈絡
  - ◇ 獨占性的市場結構能支持跨地區的創新活動
  - ◇ 單張發行執照得跨地區經營彩券
- ◆ 先進者具有 3 項競爭優勢：
  - ◇ 蒐集豐富的消費者資料
  - ◇ 創新對維持先進者的競爭優勢至關重要
  - ◇ 後進者僅能選擇採取低成本或差異化的競爭策略
- 反方意見
  - ◆ 先進者具有 4 項劣勢：
    - ◇ 高成本
    - ◇ 市場待開發
    - ◇ 高風險
    - ◇ 無前車之鑑可參考
  - ◆ 先進者不一定有利的證據：
    - ◇ 先進者不保證成功或具競爭優勢—Ford 公司雖領先 GM 公司首先在 1921 年大量生產民用汽車，但如今 (2014 年) 全美國汽車市場的龍頭是 GM 公司而非 Ford 公司。
    - ◇ 彩券新產品的市場滲透率是逐步成長，其成長的趨勢態樣類似電話機及真空吸塵器等產品，不像個人電腦 (PCs) 或視頻錄像設備 (VCRs) 一上市就迅速在市場上普及。
    - ◇ 相關研究顯示，先進者負擔大多數的開發成本，但卻要與後進者共享市場上的利潤。
    - ◇ 對博弈產業來說，先進者須獨自承擔社會大眾負面的輿論壓力，但博弈產業的營收卻是逐年增加，而後進者面臨的輿論壓力相對小得多。



## 參、心得與建議

### 一、企業社會責任之責任博彩：

- (一)、近十年興起之企業社會責任，可說是指企業在道德、法律及公眾要求的標準下，進行商業活動，基於企業商業運作可持續發展的理念與想法，企業除了考慮自身的財政和經營狀況外，也要加入其對社會和自然環境所造成的影響的考量，博奕產業更是如此。
- (二)、健康投注行為的消費者才是業績穩定成長的動力：若只顧銷售卻完全不重視責任博彩，最後不只導致銷售下降，連帶會衍生更多的社會問題。我們需要的消費者數量是多的，但平均每人購買金額較低。
- (三)、強調博弈的美好經驗：將博弈與其他娛樂做結合，讓投注(輸/贏)不再是消費者的唯一感受。以香港賽馬會為例，每年舉辦的賽馬嘉年華會不只在強調博弈與投注，也結合許多表演創造更多的娛樂價值，所有參加的消費者會感受到的是參加一場嘉年華會，而並不是一味的與博弈做完全的連結。
- (四)、提升銷售與責任博彩並重：責任博彩與提升銷售其實是可以一併成長的。此次 Singapore Pool 提供的一支廣告短片讓人印象深刻。主要是在敘述 2014 年世界盃足球賽的廣宣廣告。影片一開始藉由幾個 5~8 歲的孩童在討論哪一隊會獲得世界冠軍，再透過孩童擔心自己的父親過度投注會影響家庭生計作為開場，後續再介紹世界盃開放的投注項目。我想這個廣告同時展現了責任博彩與銷售推廣，讓這兩者並不會有太大的衝突。

### 二、新世代興起與網路使用改變了彩券產業的消費模式

- (一)、虛擬通路與實體通路的結合：多樣態的銷售通路結合是現代銷售業的趨勢，實體銷售商店的無限擴大，某種程度的提升銷售績效，但其成長仍有所限制，搭配虛擬通路，以及智慧型手機及無線網域的普遍率提高，虛擬通路彩券銷售產品必須要能更多元、快速，以符合消費者的需求。
- (二)、二次中獎的機制：二次中獎的機制可以讓實體的玩家更容易走進虛擬彩券的世界。與會的經營者都提出相關數據證明，讓實體刮刮樂搭配網路上登入二次中獎的機制，可增加消費者購買實體刮刮樂的意願，並且讓只在實體通路購買彩券的消費者，有機會認識到虛擬彩券。

### 三、創新的產品內容是業績成長的動力

- (一)、舊產品的升級：舊產品是需要被升級的，從各國彩券銷售的經驗發現，較高額的頭獎是有助於銷售的。Singapore Pool 的演講者分享了他們更改遊戲內容的提案，透過調整產品結構(獎項)與適當地宣傳及行銷，實際的銷售甚至能超越原有的預期。除了要不斷推出新的彩券產品之外，對舊有的產品升級也是一種增加銷售的方法。
- (二)、使用網路世代與網路社群：現在是資訊爆炸的時代，訊息的傳遞與溝通是非常快速的，新產品的促銷與活動宣傳，已不再受限於過往傳統記者會型態，如何有效利用網路社群與新世代溝通，來增加彩券的銷售。

## 肆、附錄

### 一、行程表

11月20日

時間	項目	講者	地點
9:00-9:15	歡迎演說	• APLA 主席 • 韓國彩券協會	Grand Ballroom
9:15-10:05	主題演講 1 : 「產業革命」與「產業創新」	Lee Bo Sung 現代汽車 汽車行業研究小組 執行董事	
10:05-10:35	休息時間		
10:35-11:25	主題演講 2 : 行銷創新-創建一個豐富的 客戶體驗	Lee Juhee, Emart 融資事業部 副總裁	
11:25-12:25	小組會議 1 : 線上/離線客戶參與 新時代策略	• Scientific Games , 美國 • Lotterywest, 澳洲 • Lotto New Zealand, 紐西蘭	
12:25-13:55	午餐時間		
13:55-14:55	小組會議 2 : 內容策略-客戶的獲得與保 留	• Intralot, 希臘 • Tatts Group, 澳洲 • KSPO, 南韓	
14:55-15:45	主題演講 3 : 亞洲綜合渡假村與賭場的 競爭	DS Kim, JP Morgan 博彩證券研究報告 區域負責人	
15:45-16:15	休息時間		
16:15-17:15	小組會議 3 : 彩券業負責人的 行銷實踐	• Pollard, 加拿大 • 香港賽馬會, 香港 • Singapore Pools, 新加坡	

11月21日：

時間	項目	講者	地點
9:00-9:50	主題演講 4： 提供無縫多元的管道給行銷活動	Terry O'connor, Courts Asia Limited 集團行政總裁	Namsan I+II
9:50-10:40	主題演講 5： 了解今日的社群網路	Mike Kim, LinkedIn 商業發展部 原項目發展人	
10:40-11:10	休息時間		Namsan III
12:00-13:30	午餐談話 APLA 好案例研究	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Singapore Pools, 新加坡</li> <li>• Magnum Corporation, 馬來西亞</li> </ul>	Namsan I+II
13:30-14:45	小組會議 4： 工作的挑戰與機會，一個高度管制的彩券業	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jumbo Interactive, 美國</li> <li>• Magnum Corporation, 馬來西亞</li> <li>• China Sports Lottery, 大陸</li> <li>• La Française des Jeux, 法國</li> </ul>	
14:45-15:45	小組會議 5： 變革與成長的管理與監督	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IGT, 義大利</li> <li>• China Welfare Lottery, 大陸</li> <li>• Loto - Québec, 加拿大</li> </ul>	
15:45-16:15	休息時間		
14:55-15:45	主題演講 6： 社會責任行銷	Jean-Luc Moner-Banet, Loterie Romande & WLA President, CEO	
15:45-16:15	休息時間		
16:15-17:15	小組會議 6： 彩券業近況更新	<ul style="list-style-type: none"> <li>• The Korea Lottery Commission, 南韓</li> <li>• La Pacifique des Jeux, 法屬波利尼西亞</li> <li>• Suga l &amp; Damani, 印度</li> </ul>	Namsan I+II

11月22日：

時間	項目	講者	地點
9:00-9:50	主題演講 7： 從馬路到網路-傳播實踐 的改變	Basskaran Nair, 國立新加坡大 學李光耀公共政策學院 兼職副教授	Namsan I+II
9:50-10:20	休息時間		Namsan III
10:20-11:20	小組會議 7： 全球彩券經驗- 遊戲與通路創新	<ul style="list-style-type: none"> <li>• NeoGames, 盧森堡</li> <li>• Tatts Lotteries, 澳洲</li> <li>• Hong Kong Jockey Club, 香 港</li> </ul>	Namsan I+II
11:20-12:20	午餐時間		Namsan III
12:20-13:20	辯論： 彩券最好是先行者， 而不是追隨者	正方：500.com, 大陸 /Lotterywest, 澳洲 反方：Hong Kong Jockey Club, 香港/ Philippine Charity Sweepstakes Office, 菲律賓 主持人：Bill Thorburn, 澳洲 Tatts Group, 集團執行	Namsan I+II
13:20-13:35	宣傳：2016 世界彩券高峰 會在新加坡	Singapore Pools, Singapore	
13:35-13:50	宣傳：2016APLA 研討會	Singapore Pools, Singapore	
15:00-17:00	APLA AGM		

## 二、與會機構基本資料

### 韓國彩券委員會 (The Korea Lottery Commission)

項目	說明
1. 產業角色	彩券主管機關
2. 成立年	2004 年
3. 組織架構	隸屬韓國策略暨財政部，韓國彩券委員會由 21 名委員組成，其中包括主委 1 位、民間代表 11 位及官員代表 9 位；委員會內設置秘書處，處內分 3 組包括：一般行政組、發行管理組、基金管理組
4. 主要職掌	<p>韓國彩券委員會成立之目的為管理各類彩券產品，以及提升彩券盈餘分配的效率與透明度，主要職掌如下：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 規劃彩券政策</li> <li>● 彩券發行種類、價格、總額及其他發行條件</li> <li>● 審核及調整年度彩券發行計畫</li> <li>● 委託辦理彩券經營</li> <li>● 決定獎金結構與獎金支出比例</li> <li>● 決定與彩券經銷費用有關之業務</li> <li>● 決定與彩券收益分配與執行有關之業務</li> <li>● 規劃彩券基金管理運用之基本政策</li> <li>● 審核及調整彩券收益使用之計畫</li> <li>● 監理彩券銷售與廣告活動</li> <li>● 保護消費者與弱勢族群</li> </ul>
5. 彩券銷售及彩券基金	<p>Nanum LOTTO 公司為發行機構，近年彩券銷售如下：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 2014 年：32,827 億韓圓（約新臺幣 985 億元）</li> <li>● 2013 年：32,340 億韓圓（約新臺幣 970 億元）</li> <li>● 2012 年：31,854 億韓圓（約新臺幣 956 億元）</li> </ul> <p>彩券基金約為銷售的 40%，如下：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 2014 年：13,496 億韓圓（約新臺幣 405 億元）</li> <li>● 2013 年：13,147 億韓圓（約新臺幣 394 億元）</li> <li>● 2012 年：12,755 億韓圓（約新臺幣 383 億元）</li> </ul>
6. 產品組合	<p>Nanum LOTTO 公司以電腦型彩券為主力產品，占整體銷售超過 90%，各類產品銷售占比如下：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 樂透型彩券（45 選 6）—93%</li> <li>● 立即型彩券（刮刮樂）—6%</li> <li>● 傳統型彩券及網路彩券—1%</li> </ul>
7. 網站	<a href="http://klc.go.kr/">http://klc.go.kr/</a>

美國 Scientific Games 公司

項目	說明
1. 產業角色	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 彩券系統廠商</li> <li>● 股票上市公司，總部設立在美國內華達州</li> <li>● Scientific Games 與 Intralot、GTECH 為全球前三大彩券系統廠商</li> </ul>
2. 成立年	1973 年
3. 集團架構	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 旗下子公司包括：               <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) Bally Technologies (製造吃角子老虎機)</li> <li>(2) WMS Industries (研發網路博弈遊戲與系統)</li> <li>(3) MDI Entertainment (行銷傳播)</li> <li>(4) Sciplay (開發博弈遊戲)</li> <li>(5) The Global Draw (開發互動式遊戲)</li> <li>(6) Games Media (製造電子遊戲機)</li> <li>(7) Barcrest (開發及製造電子遊戲機)</li> </ul> </li> </ul>
4. 營收	近年營收如下： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 2014 年：1,786 百萬美元 (約新臺幣 589 億元)</li> <li>● 2013 年：1,091 百萬美元 (約新臺幣 360 億元)</li> <li>● 2012 年： 929 百萬美元 (約新臺幣 307 億元)</li> </ul>
5. 員工人數	全球有超過 4,200 名員工
6. 服務對象	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 客戶遍及全球各大洲，包括：北美洲、南美洲、歐洲、亞洲、澳洲；服務對象在全球超過 50 個國家與地區的發行機構</li> <li>● 在美國，Scientific Games 公司為 44 個州的發行機構提供彩券系統相關服務 (主要為電腦型及立即型彩券)</li> </ul>
7. 主要產品與服務	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 彩券遊戲系統、投注機、開獎型遊戲及營運服務</li> <li>● 立即型彩券 (刮刮樂) 設計、製造、系統及服務</li> <li>● 網路、行動及其他互動式遊戲解決方案</li> <li>● 各式彩券遊戲專利授權</li> <li>● 市場行銷分析</li> <li>● 運動彩券解決方案</li> </ul>
8. 網站	<a href="http://www.scientificgames.com/">http://www.scientificgames.com/</a>

澳洲彩券發行機構 Lotterywest

項目	說明
1. 產業角色	西澳省彩券發行機構
2. 成立年	1933 年
3. 組織架構	分為 6 個事業單位，包括：商業營運 (Business Operations)、補助與社區發展 (Grants & Community Development)、資訊服務 (Information Services)、策略與財務管理 (Strategic & Financial Management)、企業服務 (Corporate Services)、策略提案 (Strategic Initiatives)
4. 彩券銷售	近年彩券銷售如下： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 2014 年：797 百萬澳元 (約新臺幣 191 億元)</li> <li>● 2013 年：821 百萬澳元 (約新臺幣 197 億元)</li> <li>● 2012 年：763 百萬澳元 (約新臺幣 183 億元)</li> </ul>
5. 彩券盈餘 主要用途	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 公共醫院、藝術、運動</li> </ul>
6. 員工人數	197 名員工
7. 彩券系統 合作廠商	GTECH 公司
8. 彩券種類	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 樂透型彩券，包括： <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Saturday Lotto (45 選 6)</li> <li>(2) Monday Lotto (45 選 6)</li> <li>(3) Wednesday Lotto (45 選 6)</li> <li>(4) OZ Lotto (45 選 7)</li> <li>(5) Powerball (45 選 5 + 45 選 1)</li> <li>(6) Soccer Pools (38 選 6)</li> <li>(7) Set for Life (37 選 10)</li> </ol> </li> <li>● 數字型彩券 及刮刮樂 <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Super66 (自 000,000 至 999,999 選號)</li> <li>(2) Cash 3 (自 000 至 999 選號)</li> </ol> </li> </ul>
9. 投注站家數	567 家
10. 網站	www.lottery.wa.gov.au

紐西蘭彩券發行機構 Lotto New Zealand

項目	說明
1. 產業角色	彩券發行機構
2. 成立年	1987 年
3. 組織架構	N/A
4. 彩券銷售	近年彩券銷售如下： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 2014 年：N/A</li> <li>● 2013 年：784 百萬美元（約新臺幣 259 億元）</li> <li>● 2012 年：795 百萬美元（約新臺幣 262 億元）</li> </ul>
5. 彩券盈餘 主要用途	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 藝術</li> <li>● 運動</li> <li>● 社區支持方案</li> </ul>
6. 員工人數	86 人
7. 彩券系統 合作廠商	GTECH 公司
8. 彩券種類	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 樂透型彩券，包括：               <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Big Wednesday（45 選 6）</li> <li>(2) Lotto Powerball（40 選 6 + 10 選 1）</li> </ol> </li> <li>● 數字型彩券：Bullseye（自 000000 至 999999 選號）</li> <li>● 奇諾型彩券：Keno（類似台彩 Bingo Bingo 遊戲）</li> <li>● 立即型彩券（刮刮樂）：Instant Kiwi</li> </ul>
9. 投注站家數	約 1,120 家
10. 網站	<a href="http://www.lottonz.co.nz">http://www.lottonz.co.nz</a>



希臘 Intralot 公司

項目	說明
1. 產業角色	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 彩券系統廠商</li> <li>● 股票上市公司，總部設立在希臘雅典</li> <li>● 為全球第一大的運動彩券系統廠商，提供全球共 19 個國家的運彩業務</li> </ul>
2. 成立年	1992 年
3. 組織架構	<p>可分為 8 個事業單位，包括：系統技術 (system technical division)、投注機解決方案技術 (POS solutions technical division)、遊戲與行銷 (gaming and marketing division)、互動遊戲 (interactive)、投注公司 (betting company)、商業發展 (business development)、遊戲解決方案 (gaming solutions)、賽馬 (horse racing)</p>
4. 營收	<p>近年營收如下：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 2014 年：18.5 億歐元 (約新臺幣 685 億元)</li> <li>● 2013 年：15.4 億歐元 (約新臺幣 570 億元)</li> <li>● 2012 年：13.7 億歐元 (約新臺幣 507 億元)</li> </ul>
5. 員工人數	全球 5,400 名員工，其中亞洲及大洋洲地區有 350 名員工
6. 服務對象	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 客戶遍及全球 57 個國家與地區</li> <li>● 主要客戶來自全球各地，除了台灣之外，另外亦有 (但不限於) 美國、阿根廷、澳洲、巴西、保加利亞、克羅埃西亞、捷克共和國、塞普勒斯、多明尼加、德國、希臘、以色列、義大利、牙買加、荷蘭、紐西蘭、馬爾他、摩洛哥、馬來西亞、秘魯、波蘭、菲律賓、羅馬尼亞、俄國、西班牙、南非、韓國、斯洛伐克、土耳其等</li> </ul>
7. 主要產品與服務	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 彩券系統軟硬體之提供與維護</li> <li>● 運動投注 (含賽馬) 之營運與顧問</li> <li>● 虛擬通路交易系統之開發、營運與維護</li> </ul>
8. 網站	<a href="http://www.intralot.com/">http://www.intralot.com/</a>

澳洲 Tatts 集團

項目	說明
1. 產業角色	彩券發行機構
2. 成立年	1881 (Tattersall's Sweeps)，集團成立至今有 133 年
3. 組織架構	總部設立在澳洲的昆士蘭省，
4. 彩券銷售	近年彩券銷售如下： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 2014 年：2,000 百萬美元 (約新臺幣 620 億元)</li> <li>● 2013 年：1,338 百萬美元 (約新臺幣 442 億元)</li> <li>● 2012 年：1,591 百萬美元 (約新臺幣 525 億元)</li> </ul>
5. 彩券盈餘 主要用途	N/A
6. 員工人數	約有 3,300 人
7. 彩券系統 合作廠商	自行開發彩券系統
8. 彩券種類	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 運動彩券，投注標的包括： <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 賽馬</li> <li>(2) 足球</li> <li>(3) 美式足球</li> <li>(4) 英式橄欖球</li> <li>(5) 板球</li> </ol> </li> <li>● 樂透型彩券</li> <li>● 數字型彩券</li> </ul> <p>※ Tatts 集團另提供有吃角子老虎機、電子遊戲機之開發、營運與維護等的服務</p>
9. 投注站家數	約 4,250 家
10. 網站	<a href="http://www.tattsgroup.com">www.tattsgroup.com</a>

韓國彩券發行機構 KSP0（韓國運動促進基金會）

項目	說明
1. 產業角色	彩券發行機構
2. 成立年	1989 年
3. 組織架構	<ul style="list-style-type: none"> <li>● KSP0 組織分為（1）運動產業本部、（2）腳踏車比賽、競艇產業本部、（3）體育科學研究；其中負責運動彩券發行營運的運動彩券發行室隸屬於運動產業本部</li> <li>● KSP0 將運動彩券的發行營運，委託給韓國 Sports TOTO 公司辦理</li> </ul>
4. 彩券銷售	近年彩券銷售如下： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 2014 年：N/A</li> <li>● 2013 年：2,893 百萬美元（約新臺幣 955 億元）</li> <li>● 2012 年：2,673 百萬美元（約新臺幣 882 億元）</li> </ul>
5. 彩券盈餘 主要用途	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 運動</li> <li>● 文化</li> </ul>
6. 員工人數	<ul style="list-style-type: none"> <li>● KSP0 員工約有 760 人</li> <li>● Sports TOTO 公司約有 240 人</li> </ul>
7. 彩券系統 合作廠商	由 Sports TOTO 公司自行開發彩券系統
8. 彩券種類	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 運動彩券（僅提供彩池均分產品），投注標的包括：               <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 棒球</li> <li>(2) 籃球</li> <li>(3) 足球</li> <li>(4) 摔角</li> <li>(5) 排球</li> <li>(6) 高爾夫</li> <li>(7) 圍棋</li> </ol> </li> </ul>
9. 投注站家數	約 6,700 家
10. 網站	<a href="http://www.kspo.or.kr/">http://www.kspo.or.kr/</a> <a href="http://www.sportstoto.co.kr/index.jsp">http://www.sportstoto.co.kr/index.jsp</a>

加拿大 Pollard Banknote 公司

項目	說明
1. 產業角色	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 彩券系統廠商（立即型彩券設計及印製廠商）</li> <li>● 股票上市公司，總部設立在加拿大的曼尼托巴省</li> <li>● 現為台灣彩券主要刮刮樂印製廠商</li> </ul>
2. 成立年	1907 年成立；從事立即型彩券業務超過 25 年
3. 組織架構	N/A
4. 營收	<p>近年營收如下：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 2014 年：195 百萬美元（約新臺幣 64 億元）</li> <li>● 2013 年：185 百萬美元（約新臺幣 61 億元）</li> <li>● 2012 年：162 百萬美元（約新臺幣 53 億元）</li> </ul> <p>2014 年的營收來源分布如下：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 依產品區別               <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 立即型彩券－89%</li> <li>(2) 慈善博弈產品－10%</li> <li>(3) 自動販賣機－1%</li> </ul> </li> <li>● 依地理位置區別               <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 美國－50%</li> <li>(2) 加拿大－22%</li> <li>(3) 其他－28%</li> </ul> </li> </ul>
5. 員工人數	約有 1,200 名員工
6. 服務對象	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 服務對象主要來自美加地區</li> <li>● 超過 60 個彩券發行機構</li> </ul>
7. 主要產品與服務	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 立即型彩券（刮刮樂）設計、製造、系統及服務</li> <li>● 各式彩券遊戲專利授權</li> </ul>
8. 網站	<a href="http://www.pollardbanknote.com/">http://www.pollardbanknote.com/</a>

香港賽馬會 (HKJC)

項目	說明
1. 產業角色	彩券發行機構
2. 成立年	1884 年成立；2003 年發行足球彩券
3. 組織架構	分為賽馬事務、賽馬業務及營運、賽事規管及發展、市場及客戶事務、會員事務、慈善及社區事務、公司事務、財政事務、投注渠道及架構發展事務、資訊科技及持續發展事務、資訊科技及持續發展事務、法律及合規事務、公司業務策劃及傳訊等單位
4. 彩券銷售	<p>近年彩券銷售如下：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 2014/15 年：188,947 百萬港元（約新臺幣 8,106 億元）</li> <li>● 2013/14 年：173,888 百萬港元（約新臺幣 7,460 億元）</li> <li>● 2012/13 年：152,603 百萬港元（約新臺幣 6,547 億元）</li> </ul> <p>2014/15 年的銷售來源分布如下：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 賽馬－52.7%</li> <li>● 足球（足智彩）－35.8%</li> <li>● 六合彩－11.5%</li> </ul>
5. 彩券盈餘 主要用途	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 社會服務</li> <li>● 教育培訓</li> <li>● 醫藥衛生</li> <li>● 康體文化</li> </ul>
6. 員工人數	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 6,101 名全職員工</li> <li>● 18,308 名兼職員工</li> </ul>
7. 彩券系統 合作廠商	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 賽馬及足智彩：自行開發</li> <li>● 六合彩：International Lottery &amp; Totalizator Systems 公司</li> </ul>
8. 彩券種類	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 運動彩券，投注標的包括賽馬與足智彩</li> <li>● 樂透型彩券：六合彩（49 選 6）</li> </ul>
9. 投注站家數	除賽馬場內的投注設施外，場外投注站超過 100 間
10. 網站	<a href="http://www.hkjc.com/home/chinese/index.asp">http://www.hkjc.com/home/chinese/index.asp</a>

新加坡博彩公司 (Singapore Pools)

項目	說明
1. 產業角色	彩券發行機構
2. 成立年	1968 年
3. 組織架構	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 為新加坡賽馬與博彩管理局獨資的子公司，該管理局隸屬新加坡財政部</li> <li>● 新加坡博彩公司內部組織架構可分為：財務、行銷、資訊、企業服務與公關、人力資源等單位</li> </ul>
4. 彩券銷售	近年彩券銷售如下： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 2014 年：N/A</li> <li>● 2013 年：74.6 億新加坡幣（約新臺幣 1,790 億元）</li> <li>● 2012 年：N/A</li> </ul>
5. 彩券盈餘 主要用途	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 藝術與文化</li> <li>● 慈善</li> <li>● 社區發展</li> <li>● 教育</li> <li>● 醫療保健</li> <li>● 運動</li> </ul>
6. 員工人數	N/A
7. 彩券系統 合作廠商	GTECH 公司
8. 彩券種類	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 運動彩券，投注標的包括足球與賽車</li> <li>● 樂透型彩券：多多（49 選 6）</li> <li>● 數字型彩券：萬字票（自 0000 至 9999 選號）</li> <li>● 傳統型彩券：新加坡大彩</li> </ul>
9. 投注站家數	超過 300 家
10. 網站	<a href="http://www.singaporepools.com.sg/ch/Pages/default.aspx">http://www.singaporepools.com.sg/ch/Pages/default.aspx</a>

馬來西亞 Magnum 公司

項目	說明
1. 產業角色	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 彩券發行機構</li> <li>● 股票上市公司，總部設立在馬來西亞</li> <li>● 其 CEO Mr. Lawrence Lin 林瑞麟 現為 APLA 主席</li> </ul>
2. 成立年	1984 年
3. 組織架構	N/A
4. 彩券銷售	近年彩券銷售如下： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 2014 年：2,885 百萬馬來西亞幣（約新臺幣 238 億元）</li> <li>● 2013 年：2,989 百萬馬來西亞幣（約新臺幣 247 億元）</li> <li>● 2012 年：N/A</li> </ul>
5. 彩券盈餘 主要用途	N/A
6. 員工人數	N/A
7. 彩券系統 合作廠商	Intralot 公司
8. 彩券種類	數字型彩券：Magnum4D（自 0000 至 9999 選號）
9. 投注站家數	N/A
10. 網站	<a href="http://www.magnum4d.com.my/">http://www.magnum4d.com.my/</a>

大陸體育彩票中心

項目	說明
1. 產業角色	彩券發行機構
2. 成立年	1995 年
3. 組織架構	N/A
4. 彩券銷售	<p>2014 年全年銷售業績高佔全球第三名 其近年彩券銷售如下：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 2014 年：1,764 億人民幣（約新臺幣 8,820 億元）</li> <li>● 2013 年：1,328 億人民幣（約新臺幣 6,640 億元）</li> <li>● 2012 年：1,105 億人民幣（約新臺幣 5,525 億元）</li> </ul> <p>公益金約為銷售的 26%，如下：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 2014 年：454 億人民幣（約新臺幣 2,270 億元）</li> <li>● 2013 年：351 億人民幣（約新臺幣 1,755 億元）</li> <li>● 2012 年：294 億人民幣（約新臺幣 1,470 億元）</li> </ul>
5. 彩券盈餘 主要用途	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 社會公益事業，如抗震救災、農村醫療救助、城市醫療救助、教育助學、未成年人校外教育、殘疾人、紅十字事業、文化、扶貧、法律援助等</li> <li>● 運動發展事業，如體育健身工程、全民健身活動中心、體育公園、健身廣場、戶外營地、健身步道等</li> </ul>
6. 員工人數	N/A
7. 彩券系統 合作廠商	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 立即型彩券：美國 Scientific Games 公司</li> <li>● 運動彩券及其他類型彩券：N/A</li> </ul>
8. 彩券種類	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 運動彩券，投注標的包括： <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 足球</li> <li>(2) 籃球</li> </ul> </li> <li>● 樂透型彩券：超級大樂透（35 選 5 + 12 選 2）</li> <li>● 數字型彩券： <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 排列 3（自 000 至 999 選號）</li> <li>(2) 排列 5（自 00000 至 99999 選號）</li> <li>(3) 7 星彩（自 0000000 至 9999999 選號）</li> </ul> </li> <li>● 立即型彩券（刮刮樂）：頂呱刮</li> </ul>
9. 投注站家數/發 行地區	NA/大陸境內共 31 省 及自治區
10. 網站	<a href="http://www.lottery.gov.cn">http://www.lottery.gov.cn</a>



法國 La Française des Jeux 公司

項目	說明
1. 產業角色	彩券發行機構
2. 成立年	1933 年
3. 組織架構	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要分為市場銷售、資訊系統、營運管理、財務、策略發展、通訊網路、人力資源、審計、安全等部門</li> <li>● 屬半公營公司，其股份組成為法國政府佔 72%、發行機構佔 20%、經銷商佔 3%以及發行機構員工佔 5%</li> </ul>
4. 彩券銷售	近年彩券銷售如下： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 2014 年：N/A</li> <li>● 2013 年：17,006 百萬美元（約新臺幣 5,612 億元）</li> <li>● 2012 年：16,040 百萬美元（約新臺幣 5,293 億元）</li> </ul>
5. 彩券盈餘 主要用途	政府財政收入
6. 員工人數	889 名員工
7. 彩券系統 合作廠商	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 樂透型及數字型彩券：GTECH 公司</li> <li>● 立即型彩券：               <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 美國 Scientific Games 公司</li> <li>(2) 加拿大 Pollard 公司</li> <li>(3) 加拿大 Oberthur Gaming Technologies 公司</li> </ol> </li> </ul>
8. 彩券種類	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Loto</li> <li>● Euro Millions</li> <li>● Super Loto</li> <li>● Keno</li> <li>● Joker+</li> <li>● Rapido</li> <li>● Loto Foot 7 &amp;15</li> <li>● Cote &amp; Match</li> <li>● Instant games</li> <li>● Internet games</li> </ul>
9. 投注站家數/發 行地區	N/A/法國全國
10. 網站	<a href="http://www.fdjeux.com">http://www.fdjeux.com</a>

澳洲 Jumbo Interactive 公司

項目	說明
1. 產業角色	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 彩券系統廠商</li> <li>● 股票上市公司，總部設立在澳洲</li> </ul>
2. 成立年	1995 年
3. 組織架構	內部可分為 6 個事業單位，包括：行銷（Marketing）、德國分公司（German division）、北美分公司（North American division）、財務部（Financial division）、人資與彩券營運（HR & Lottery operation）、技術支援（Tech-Support）
4. 營收	近年營收如下： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 2014 年：1 億美元（約新臺幣 33 億元）</li> <li>● 2013 年：3 億美元（約新臺幣 99 億元）</li> <li>● 2012 年：3 億美元（約新臺幣 99 億元）</li> </ul>
5. 員工人數	員工約 122 人
6. 服務對象	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 目前在德國、墨西哥、美國與澳洲提供相關服務</li> </ul>
7. 主要產品與服務	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 網路與行動裝置通路系統開發與建置</li> <li>● 網路樂透遊戲的軟體開發</li> </ul>
8. 網站	<a href="https://www.jumbointeractive.com/">https://www.jumbointeractive.com/</a>

義大利 IGT 公司

項目	說明
1. 產業角色	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 彩券系統廠商</li> <li>● NASDAQ 股票上市公司，總部設立在英國倫敦</li> </ul>
2. 成立年	1975 年
3. 組織架構	N/A
4. 營收	2014 年：60 億美元（約新臺幣 1,800 億元）
5. 員工人數	目前員工約 13,000 人
6. 服務對象	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 客戶遍佈北美洲、亞洲及歐洲地區</li> <li>● 多為美國大型賭場及彩券發行機構</li> </ul>
7. 主要產品與服務	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 彩券系統軟硬體之提供與維護</li> <li>● 運動彩券、互動式遊戲的設計</li> <li>● 賭場營運系統與吃角子老虎機</li> </ul>
8. 網站	<a href="http://www.IGT.com">http://www.IGT.com</a>

加拿大彩券發行機構 Loto-Québec

項目	說明
1. 產業角色	加拿大彩券發行機構
2. 成立年	1969 年
3. 組織架構	N/A
4. 彩券銷售	<p>近年彩券銷售如下：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 2014 年：N/A</li> <li>● 2013 年：1,777 百萬美元（約新臺幣 586 億元）</li> <li>● 2012 年：1,849 百萬美元（約新臺幣 610 億元）</li> </ul>
5. 彩券盈餘 主要用途	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 政府財政收入</li> </ul>
6. 員工人數	約 7,000 人
7. 彩券系統 合作廠商	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 樂透型、數字型等電腦型彩券：Morpho 公司</li> <li>● 立即型彩券：Oberthur Gaming Technologies 公司</li> </ul>
8. 彩券種類	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Instant</li> <li>● Lotto 6/49</li> <li>● Super 7</li> <li>● Quebec 49</li> <li>● Banco</li> <li>● 3 digit</li> <li>● 4 digit</li> <li>● Spiel</li> <li>● Over/Under</li> <li>● Celebration 2005</li> <li>● VLTs</li> <li>● CD-Rom Lotteries</li> </ul>
9. 投注站家數	N/A
10. 網站	<a href="http://www.loto-quebec.com">http://www.loto-quebec.com</a>

法屬波利尼西亞 La Pacifique des Jeux 公司

項目	說明
1. 產業角色	彩券發行機構
2. 成立年	1933 年
3. 組織架構	N/A
4. 彩券銷售	N/A
5. 彩券盈餘 主要用途	N/A
6. 員工人數	約 900 名員工
7. 彩券系統 合作廠商	GTECH 公司
8. 彩券種類	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Scratch card</li> <li>● Loto, Euro Millions,</li> <li>● Super Loto,</li> <li>● Keno,</li> <li>● Joker+,</li> <li>● Rapido,</li> <li>● Loto Foot 7 &amp;15,</li> <li>● Cote &amp; Match</li> </ul>
9. 投注站家數	N/A
10. 網站	<a href="http://www.fdjeux.com">http://www.fdjeux.com</a>

印度 Sugal & Damani 集團

項目	說明
1. 產業角色	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 彩券系統廠商</li> <li>● 總部設立在印度</li> </ul>
2. 成立年	1989 年
3. 組織架構	N/A
4. 營收	N/A
5. 員工人數	N/A
6. 服務對象	目前有在印度提供彩券系統服務； <a href="http://sugaldamani.com/">http://sugaldamani.com/</a>
7. 主要產品與 服務	股票交易、股票資產化、存款服務、共同基金、網路股票交易、彩券資訊服務
8. 網站	<a href="http://www.sugalshare.com/">http://www.sugalshare.com/</a>

盧森堡 NeoGames 公司

項目	說明
1. 產業角色	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 彩券系統廠商（以虛擬通路服務為主）</li> <li>● 英國排名前三大運動彩券發行機構 William Hill 公司持有 29 % 股份</li> </ul>
2. 成立年	2005 年
3. 組織架構	N/A
4. 營收	N/A
5. 員工人數	N/A
6. 服務對象	主要服務對象如下： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 美國密西根州彩券局</li> <li>● Sisal 公司（義大利彩券發行機構）</li> <li>● 葡萄牙 Santa Casa 基金會（發行慈善公益彩券）</li> <li>● M.S.L.（烏克蘭彩券發行機構）</li> </ul>
7. 主要產品與服務	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 網路、行動及其他互動式遊戲解決方案</li> <li>● 市場行銷分析</li> </ul>
8. 網站	<a href="http://www.neogames.com/">http://www.neogames.com/</a>

大陸 500.com 公司

項目	說明
1. 產業角色	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 彩券經銷商（虛擬通路）</li> <li>● 2013 年在美國紐約證交所掛牌上市</li> </ul>
2. 成立年	2001 年
3. 組織架構	N/A
4. 營收	近年營收（Net Revenues）如下： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 2014 年：93.9 百萬美元（約新臺幣 31 億元）</li> <li>● 2013 年：42.3 百萬美元（約新臺幣 14 億元）</li> <li>● 2012 年：27.2 百萬美元（約新臺幣 9 億元）</li> </ul>
5. 員工人數	372 名員工
6. 服務對象	彩券消費者
7. 主要產品與服務	提供網路及其他行動裝置購券服務
8. 網站	<a href="http://www.500.com/">http://www.500.com/</a>