

第四章、開放博弈產業所需之條件分析

第一節、自然條件之探討

在博弈娛樂的產業的開放條件中，自然條件是開放要素中相當重要的考慮因素之一，原因是因為，自然條件包含的範圍相當廣泛，並且也決定了博弈娛樂產業的前途。因此本節將針對博弈產業開放的自然條件做一分析與介紹。

一、地理位置之獨立性

開放賭場的成立所造成的優勢相當多，例如：增加工作機會、提高政府稅收以及促進當地的繁榮等許許多多的優點。但相對來說有好處一定也會有負面的影響。像是風俗民情的改變、犯罪問題的增加與自殺人數的上升等負面問題存在。所以開放博弈娛樂產業時其位置的規劃與選定，就成了一個相當重要的問題，位置選得好就可以避免這些問題對周圍地區產生太大的影響。美國聯邦委員會(1976)在對國家的賭博政策之評論中指出：在人口越稠密之地區越難處理觀光賭場帶來的影響。因此建議任何觀光賭場之運作，應由政府限制在一較為獨立之區域，使其對周遭的影響得以減至最低¹。

有鑑於賭場在成立之後，必然會對當地治安造成相當程度的影響，因此許多國家在成立觀光賭場時，都有明確的法令與規範來限定賭場設置的位置。而以地理學的角度來看，觀光賭場設置的位置越獨立、越封閉，對於周圍地區的治安與管理則是越有利。台灣省政府交通處在其「澎湖設置觀光娛樂特定區可行性與觀光發展之關係初探」(1995)中亦指出：觀光賭場因為區位孤立、封閉，有利於管理且對於社會所產生之負面影響，將可減至最小²。因此許多國家將賭場設置於偏遠地區就是為了避免對鄰近地區造成影響，並且如有犯罪發生時，逃犯也比較不容易向外逃走。例如：拉斯維加斯將賭場設置於沙漠之中，出了賭場就是一片一望無際的沙漠，馬來西亞的雲頂則是將賭場設置於高原之上，韓國濟州島的賭場設置，更是將賭場設置於小島上，完全阻隔罪犯逃跑的機會。而尚有一些國家的賭場設置由於沒有類似的地形存在，因此法令就明文規定禁止賭場設置離市中心太過接近，目的亦是如此³。

二、氣候條件的適當性

¹郭春敏，《觀光賭場設置區位條件之研究》，(臺北：私立中國文化大學觀光事業研究所碩士論文，1996年)，頁45。

²交通處旅遊事業管理局，《澎湖設置觀光娛樂特定區可行性與觀光發展之關係初探》(台中：台灣省旅遊局，1995年)，頁9。

³郭春敏，《觀光賭場設置區位條件之研究》，(臺北：私立中國文化大學觀光事業研究所碩士論文，1996年)，頁45~46。

氣候條件的種類相當多，而氣候條件乃是觀光賭場是否能夠設置的重要指標之一。因為好的氣候條件能夠吸引相當多的遊客前往，但是氣候條件如果不佳的話縱使有更多更好的條件存在，也不見得能夠吸引遊客的前往。像是北半球西班牙的巴塞隆納與義大利的羅馬，因為同屬於地中海型氣候夏熱冬暖，不少鄰近地區的遊客都開車前往，目的就是享受當地的陽光。更多其他國家遊客則是不遠千里搭機前往，根據估計每年到巴塞隆納旅遊的人數達三千多萬人，也為西班牙政府帶來為數可觀的經濟收益。

適合的氣候條件是在考慮賭場設置時的一項很重要指標，因為大多數的人類都是居住在氣候宜人並且適合人類居住的氣候中，仍有些國家位置位於高緯度地區，所以當這些高緯度地區的遊客想要去度假、並想要享受溫暖的陽光時便會朝著中低緯度地區前來，因為這邊的環境最溫暖。而低緯度地區如赤道附近的地區，則是太熱。開放當地的天然災害也是列入評估的很重要因素之一，當地如果常有沙塵暴的侵襲，或是颶風的肆虐等其他天然災害時常出沒的地區，不僅遊客止步，連賭場本身員工都由生命財產的顧慮。所以在選定地區時氣候條件也是一個需要仔細考慮與評估的條件⁴。

三、開發價值的可行性

(一) 面積

博奕娛樂場所的開放評估中，必須要包含一個重要的項目就是土地面積。賭場的開發和其他的遊樂區一樣，必須要有一定大小的面積，開發之後才会有其經濟價值與意義，因此我國政府在森林遊樂園區設置管理辦法第三條第二項中規定：「森林遊樂區，以面積不少於二十五公頃，具有潛力發展者為限」⁵。以美國拉斯維加斯的米高梅（MG Grand）賭場為例，光是其下所規劃的主題公園變占地三十三英畝之大。博奕娛樂產業就我們所知就是所謂的賭場，而賭場為了吸引更多遊客到此一賭，通常會以相當多樣的花樣吸引遊客。觀光賭場的設置不只有賭場這麼單純而以，而是包括旅館、旅遊、餐飲與娛樂等行業的同時存在，以提供遊客全方位的服務，如此一來一旦開發土地面積過小，日後賭場擴充出現問題，並且會使大量遊客湧入時由於人潮過多，導致遊客敗興而歸賭場客源流失，最後面臨倒閉的窘境。

(二) 土地使用分區

開發價值中很重要的一點在於，土地利用中的土地使用分區，土地使用分區的劃分會使劃分出來的土地價格有所差異。在土地使用分區中，很明確的會將土

⁴同上，頁 46-47。

⁵同上，p47。

地的利用給顯示出來，由此可以看出此地是否能夠開發與適合開發成何種產業使用。例如：住宅區、商業區、工業區、農地與混合區，如果當某地被設定為博弈娛樂產業的預定地之後，當地地價必定跟著水漲船高。假如當地的土地使用又都同樣屬於相同的使用分區，加上有一定程度的面積勢必使開發的價值就會跟著提升，主要是因為當土地被限定做為特定土地利用時，如果要做為其他用途必須要申請變更，而變更的手續相當繁雜，也不一定能夠變更成功。例如：此地被劃作工業區使用，假設想在此蓋房屋出售，得先申請土地變更不然就是違法的行為。而土地使用分區的劃分又牽扯到「建蔽率⁶」與「容積率⁷」的繁雜問題。因此當土地屬於同一種使用分區並且有一定大小面積時，其價值就會提高，也就有其開發的價值。

第二節、觀光資源之探討

博弈娛樂產業的設置，不單只有賭場方面的設置，更要考慮到當地觀光資源⁸的發展與特色。豐富的自然資源與人文特色，不僅可以吸引更多觀光客的注意，更可以強化此地區的整體娛樂性與休閒性，並且能夠提供觀光客全性面與多樣性的娛樂選擇。倘若能夠適當的安排與規劃自然資源與人文特色，必定能夠增加當地賣點，吸引更多觀光客前往休閒渡假，進而刺激觀光與經濟。

一、自然資源的發展性

大多數以博弈產業而聞名的地區，雖然大部分人前往的目的都是以室內的賭博活動為主要目的，但業者仍然會提供一些戶外活動讓觀光客達到休閒渡假多元選擇的目的。某些氣候條件良好的博弈娛樂場所業者，例如：地中海的蒙地卡羅與澳洲雪梨，便會結合自然資源的戶外活動，藉此吸引觀光客的前往，並打著海岸、陽光與比基尼的口號，吸引更多遊客的到來。韓國於 2006 年所成立的江原道大世界，便將賭場與滑雪結合在一起，讓觀光客冬季到韓國能夠享受滑雪的樂趣，同時也吸引更多遊客到韓國旅遊與觀光⁹。

二、人文特色的發展性

多樣性的人文特色可以為地區的觀光帶來助力，使當地具有不同於其他地區的景觀與特色。同時以人文為主的觀光資源也能夠為觀光客帶來不同風貌的休閒型態。博弈娛樂事業結合人文特色的景觀能為當地注入不同於自然景觀的休閒型態，並且能夠為觀光事業帶來相輔相成的效果。人文資源的種類相當繁雜，一般

⁶建蔽率是房屋投影面積與基地面積的比率。

⁷基地內建築物總樓地板面積與基地面積之比稱為容積率。

⁸凡是足以吸引觀光客的資源無論其論有形或無形，實體或潛在性的均可稱之為觀光資源。

⁹郭春敏，《博弈娛樂事業概論》（台北：揚智文化出版社，2008 年），頁 83。

來說人文資源可依政治、經濟、社會、文化（教育）、藝術、宗教、民俗等分類。而日本文化財保護法分成五大類，（1）有形文化財，如建築、雕刻（2）無形文化財，如戲曲、音樂（3）民俗文化財：指與民眾日常生活相關之風俗習慣（4）紀念物，如舊宅、牌樓（5）傳統建物群：指具有高價值之傳統建築物聚集之地區，並與周圍環境結合成為一體，且能展現出歷史原貌。而許多國家的觀光通常與具有歷史特色之人文資源做結合，形成一大賣點。例如埃及以金字塔、人面獅身像與古埃及神秘的宗教儀式做結合；中國以紫禁城木造宮廷建築表現出君主統治時的專制集權；台灣則是以紅毛城、台灣大學等異國建築，展現出台灣被殖民統治的多元文化。所以多樣性的人文特色有助於博弈娛樂事業的發展與設置¹⁰。

三、休閒設施之多樣性

觀光賭場在設置時為了吸引大量觀光客的到來，通常會提供賭博以外的休閒旅遊活動來吸引觀光客。而觀光客在旅遊地區停留時間大多超過五小時，因此光是提供賭博活動與自然和人文資源的活動，並不能夠使觀光客達到適度的刺激，所以還必須要有一些休閒活動的存在，使觀光客有機會接觸到新鮮、豐富與多元的休閒活動，並滿足不同遊客的不同需求，以排除觀光客在旅遊地區無聊的感覺。擴大賭場的吸引力，提供多樣與多元的觀光體驗。如拉斯維加斯提供全天候 24 小時旅遊休閒服務，更於夜間提供免費戶外大型表演，以高品質服務與聲光效果吸引觀光客。澳門賭場也是提供各式娛樂與各國美食，甚至重金禮聘瘋狂巴黎舞團吸引遊客目光¹¹。

四、相關產業之配合性

觀光客在旅遊地區所接觸到之所有產業，都有助於使旅客於旅遊地區延長其停留時間，尤其以餐飲、住宿和娛樂業的服務與設施。好的服務與使人印象深刻的美食或活動可以使遊客對於旅遊地區的印象加深，藉而延長停留時間，因此在旅遊地區內的所有相關產業，必須要能夠有高度的配合，使遊客達到賓至如歸的感覺，即使這次沒打算多停留，下次仍然會想再來此地遊玩。所以在博弈娛樂產業發達的地區，賭場的配套措施就變得相當重要，能夠讓遊客盡興的賭場才能夠贏得遊客再一次的到訪，所以在飲食、住宿與娛樂方面可以說是一應俱全，甚至在美國拉斯維加斯，只要旅客提的出來的要求賭場業者都能為他準備¹²。

第三節、公共建設之探討

良好的公共建設能夠改善生活水準，提高民眾生活品質，同時能夠提供觀光

¹⁰同上，頁 83~84。

¹¹同上，頁 85。

¹²同上，頁 84~85。

客較好之旅遊品質。公共設施之完善程度也關係著旅遊地區之經營與發展，因此博弈娛樂產業的永續經營與公共建設有著極為密切的關係。

一、交通運輸之便捷性

當某地區規劃成為旅遊地區或是娛樂場所特定區之後，便會湧入大量人潮及車潮，因此在開放博弈娛樂場所時，交通運輸的規劃就顯得格外的重要。觀光博弈娛樂事業之設置，必須將交通的便利性以及日後交通之發展性等要素列入評估考量的範圍內。

(1) 交通便利性：

交通的便利性是任何一個先進國家不可或缺的重要條件，尤其是對於以發展觀光為主的國家來說。而交通的便利性有助於觀光的發展，對於觀光旅遊景點來說，便捷的交通是一項不可或缺的必要條件，同樣也是觀光客在選擇前往特定觀光旅遊地區旅遊時的重要參考指標。旅客在決定旅遊行程的地點中，最重要的條件就是時間、費用和疲勞程度。因此交通的便捷性往往就決定了旅客前往該地區旅遊的最重要考慮因素¹³。Lincoln（1996）指出任何觀光賭場要經營成功，必須要讓大量觀光客能便於到達此地，故是否有足夠的陸、海、空等交通工具設備是很重要的。同時也認為交通工具之不足常成為觀光賭場獲得利潤的障礙¹⁴。

以澳門為例：澳門博弈產業相當居優勢的因素之一就是取決於澳門的交通，澳門現今已具有相當完善的陸海空運交通網路，世界各國的旅客可以自行決定選擇何種交通工具前往澳門。在連接中國大陸部分，澳門與中國大陸之間設有關卡可供遊客快速通關進出中國與澳門。澳門機場更於成立至今與世界各重要國家機場皆有固定航班的往返。在往返香港方面，由博弈娛樂產業「豪興公司」出資改裝客輪，使往返港澳之間的航行時間縮短成為一小時¹⁵。至於在中國大陸的運輸方面，目前則是藉由客輪的運輸可往返於深圳、珠海與江門之間。

拉斯維加斯觀光局代表 珍·威爾遜（Jane willson）認為便利的交通將有助於觀光的前來¹⁶。澳門賭王何鴻燊所經營的博弈娛樂事業，其涵蓋範圍除了博弈娛樂事業之外，還包括擁有自己的海上渡輪交通運輸公司，每日提供 150 幾班往返澳門與香港間的運輸服務。以及包含提供直升機載客服務的亞太航空公司，並與澳門航空公司合作成立金龍航空，以提供廉價航空運輸。何鴻燊底下的交通運

¹³同上，頁 48。

¹⁴同上，頁 49。

¹⁵阮建中，《澳門博彩產業競爭力之研究》（廣東：中國暨南大學經濟學研究所博士論文，2009年），頁 116。

¹⁶郭春敏，《觀光賭場設置區位條件之研究》，（臺北：私立中國文化大學觀光事業研究所碩士論文，1996年），頁 48。

輸事業覆蓋了陸海空運的交通網路運輸系統，使其本身的博弈娛樂產業能更具有更強的競爭優勢。其本身交通網路系統的完善性，能夠為觀光客提供便捷的交通服務與較為低廉的價格，並藉由上述便利與優惠條件吸引更多觀光客前往澳門旅遊與賭博¹⁷。依照台灣省政府交通處（1995）之報告中認為：觀光賭場因為交通便利、鄰近都會中心、可及性提高，有利於誘致觀光客及促進整體觀光事業之發展¹⁸。

（2）交通運輸工具之替代性

由於時代之發展，交通工具之發展可謂是日新月異，交通工具技術之隔新不但有助於縮短交通運輸上之時間，替人們省下最重要的時間，更能夠減少能源的使用，對於保護環境改善地球暖化問題達到相當大的幫助。博弈娛樂事業設置地區對於交通運輸工具的種類越齊全、速度越便捷、價格越低又有助於觀光客之前往，便且越有利於賭場之設置。觀光客也可以藉由交通工具的多樣性，選擇自己喜歡或是適合自己的交通工具，前往觀光旅遊地區¹⁹。

（3）日後交通之發展性

在交通設計上必須要有著眼現在、放眼未來的眼光，除了考慮到現今交通狀況與條件之外，更要將未來之交通發展列入考慮。交通建設工程一旦完工，日後要再擴充、改建將是相當棘手的問題，因此在設計規劃的同時必須要全方位的思考，像是道路規劃、停車位數量、標示牌翻譯等問題都必須考慮到使用年限與擴充等問題。一旦博弈娛樂產業開放之後，湧入之觀光客之人數所帶來之車潮將是無法估計的。倘若在交通規劃上沒有全盤性的考量，以及著眼於未來，將有礙於博弈娛樂事業之發展²⁰。

二、動力供應之能力

動力供應能力包含了水力與電力的供應能力，為了吸引遊客到博弈娛樂觀光地區來旅行，業者會使盡一切手段目的就是讓遊客來消費，而這些手段通常需要花費大量的電力與水源，像是美國拉斯維加斯一到晚上就像是個不夜城，花花綠綠的霓虹燈、七彩絢麗的燈光效果，其目的就是要吸引大量遊客，而這些效果的背後竟是花費龐大的電力與水力，據估計拉斯維加斯光每日需要一萬四千多個霓虹燈招牌的用電量，與三億兩千萬加侖的用水。由於水、電的供應通常是由當地政府統籌來建設，因此在政府在考慮是否開放博弈產業的同時，必須要考慮到動

¹⁷朱立紅，《賭權開放後“澳賭”如何維持其競爭優勢》（廣東：中國濟南大學旅遊管理研究所碩士論文，2006年），頁34。

¹⁸內政部，《台灣地區應否成立觀光賭場座談會參考資料》（台北：刑事警察局，1995），頁5。

¹⁹郭春敏，前書，頁49。

²⁰同上。

力是否有辦法提供足夠供應量的問題²¹。

三、垃圾處理之能力

有人在的地方會產生垃圾，旅遊地區的垃圾產生量更是驚人，根據統計旅遊地區每人每天平均產生三公斤的垃圾。以台北市 98 年 4 月為例：其一個月的垃圾量達到 94 萬公噸之多，而台北市所管轄之北投焚化爐 98 年所進場之垃圾量為 306 公噸，焚燒後所產生出底渣量為 1 萬 7 千多公噸，且尚未包含其他焚化爐之垃圾量²²。因此博弈娛樂產業之開放伴隨而來的是為數驚人的觀光客人數，而觀光客所製造出來的垃圾量更會嚇死人，並且會對當地環境造成相當大的影響，例如：餐飲業的免洗碗盤、便利商店購買之飲料罐與零食包裝等垃圾。這些問題都是博弈娛樂產業開放之前必須要考慮的問題，因為面臨垃圾處理問題的不只有賭場還有當地政府，因為遊客會對當地環境造成髒亂問題，而這問題則必須要由當地政府來解決。所以在決定開放博弈娛樂產業前，必須要評估當地垃圾處理的問題，檢視當地焚化爐數量，每天能夠焚化多少垃圾，掩埋場的數量，總共能夠掩埋多少垃圾，使用年限為多久，都是必須要探討的垃圾處理問題²³。

四、醫療品質之完整性

通常來說較遠離市中心，或是較偏僻的地區其醫療設施與人專業醫護人員，都比是中心和鄰近市中心地區來的不夠完善。尤其博弈娛樂場所之設置，一般來說都會選擇較為偏遠、獨立或是遠離市中心的地區，因此醫療品質的完整性對於博弈產業的開放就會變的較為重要。完善的醫療制度原為政府為人民設置的重要福利措施之一，但因偏遠地區人數問題，通常無法投入大量資金與人力去照顧到人數不多的偏遠地區。根據 Donabedian(1995)指出醫療品質包含下列七種特質：

- (1) 效率：意指在不犧牲健康的原則下，以最低的成本所能獲得最大改善程度。
- (2) 效果：指病人在最佳的醫療照護之下，在實際上所能獲得之改善程度。
- (3) 公平：係指確保公平的分配每個需要醫療的患者，其健康照護與利益。
- (4) 效力：在理想的醫療體系照護阿，得以改善健康的最佳照護能力。
- (5) 可接受性：係指醫療照護的品質，必須要能夠符合病患家屬的需要與期望，包括可近性、舒適性、照護成本、照護效果與醫病關係。
- (6) 最適性：在醫療照護成本與醫療照護效果兩者之間取得平衡點。
- (7) 正當性：係指在符合社會宗旨、道德、價值觀以及法律規定等要求下，貨的健康之改善²⁴。

²¹郭春敏，前書，頁 53。

²²台北市環境保護局北投垃圾焚化廠，《98 年營運管理及監測報告》，台北市，2009 年，頁 1。

²³郭春敏，前書，頁 53。

²⁴蔡相君，《醫療品質與知覺價格及病患滿意度對再診意願影響之研究》，(彰化：大葉大學國際企業管理學系碩士班碩士論文，1994 年)，頁 7。

根據 Fisher(1986)所指出的三項醫療品質要素有：

(1) 實體環境：包含等待座位、候診室、醫師看病所花時間、候診時間、全程看病時間的滿意度與休息室的評估。

(2) 醫療態度：醫護人員的態度、能否與醫師溝通病情、是否由同一位醫師診治、是否願意由不同醫師或是由實習醫師診治。

(3) 醫師態度：醫師是否有其值得信賴的專業能力、醫師是否對病人詳細說明病情、醫師是否花時間了解病情與病史²⁵。

所以賭場成立之後本身的醫療設施就變得相當重要，必須要有受過專業訓練的醫護人員隨時待命，以確保突發狀況的產生，最好能夠有專業醫生能夠隨時待命。在其他國家的賭博娛樂盛行地區，博弈娛樂業者會投資甚至是獨資興建醫院，以促進賭場地區醫療品質的完善程度，目的就是要讓遊客在不幸發生意外的同時，能夠第一時間獲得最好的醫療照顧，如此一來不僅能夠確保遊客的生命財產安全，更能夠讓其他沒遭受到不幸的遊客免於驚慌，以便玩得盡興²⁶。

五、汗水處理之能力

1. 水是人類賴以維生的重要資源，同時也是社會與經濟發展的命脈，地球上的水資源分布極為不平均。隨著社會與經濟的發展，與人口不斷的增加水資源問題將會日益嚴重，而垃圾處理問題固然重要，但汗水處理問題更是值得思考。人類可以減少垃圾的製造，但是很難減少汗水的排放，尤其是當一個地區擁入大量人潮時所製造出來的大量廢水，如果處理不好會對當地生態或是環境造成相當大的災害。以台北市為例：目前台北市的地下水道用戶接管率分別為，主、次幹管及分管網：累計完成率分別已達 100%、97.71%及 98.98%。台北市內之迪化與內湖汗水處理廠以及所管轄的八里汗水處理廠，一天總計可處理 128 萬立方公尺之汗水量，居全台之冠同時也是全台地下水道管線設置普及率最高之都市。因此一旦開放博弈娛樂產業之後，大量湧進的國內、外觀光客人數爆增，當地政府是否有能力解決汗水處理這棘手問題，將是個很重要的議題。所以觀光賭場是否有能力處理汗水，或是交給當地政府處理都是在開放博弈娛樂事業之前需要深入探討的問題。汗水的處理必須

²⁵ 蔡相君，前書，頁 7~8。

²⁶ 郭春敏，前書，頁 54。

考慮到當地地下水管線的容納量、與汙水處理廠一天能處理的量，並且這些排放與處理是否合乎標準。

