

博彩業向金融業的靠攏

——博彩業的產業歸類問題初探

• 王五一

摘要：隨着世界上越來越多的國家實現了賭博的合法化，博彩業進而在“意識形態”上也登堂入室，進入了正當經濟的產業大家庭。由此便帶來了一個問題：博彩業的產業歸類問題。通行的說法是，博彩業應屬於消閒服務業。這一歸類在一定意義上是正確的。然而，筆者從另一個角度卻找到了一些可以把博彩業歸類於金融業的論據。如，

博彩業的資本運行軌跡符合貨幣資本的總公式。

博彩是一種金融投資活動。

博彩具有融資的功能。

博彩業正在成為國際金融競爭的重要領域。

既然博彩業已經正當化，我們就必須為之找個“產業戶口”，而我們又不甘心將之簡單地歸於娛樂服務業；也不能為它單獨開個戶口，因為這在感覺上仍是將之排斥於正當產業的大家庭之外。並且，隨着博彩業的發展，對博彩業的學術研究會日益深入，開設博彩專業的大學會越來越多，從學科建設的角度，也得給它找個歸屬。將之歸類於金融業應當是一個正確的選擇，而且，我們確也可以找到許多理由。至於不通的部分，用“特殊”兩個字就遮了過去。

關鍵詞：博彩業 金融業 產業歸類

從廣義上說，賭博的歷史與人類的歷史一樣悠久。甚至，有人認為，（由於人類天然不能掌握自己的命運，由於人們每天的生活中充滿了不確定性）人生就是賭博¹。像人類生活中的其他內容一樣，賭博也經歷了一個由低級到高級的進化過程。今天在孩子們中間仍然流行的“包袱剪子錘”可能是最原始最簡單的賭博方式；而今天基於高科技的、電子化了的角子機（slot machines）、電視撲克（video poker）以及網上博彩（internet gaming）是它的高級形式。博彩業，就是經營賭博以謀利的企業和產業。

近年來，世界上越來越多的國家實現了賭博的合法化，博彩業進而在意識形態上也登堂入室，進入了正當經濟（legitimate economy）的產業大家庭行列。由此便帶來了一個問題：博彩業的產業歸類問題。它應當屬於這個產業大家庭中的哪個家族系列呢？目前世界上公允的說法是，博彩業應屬於消閒服務業，因為賭博是賭客們到賭場裏去花錢買樂子的消費行為，賭場是在為賭客提供娛樂性服務。這是世界博彩業“思想解放”的主要意識形態突破口。——博彩業的正當性（legitimacy）是通過它的服務業特徵而予以論證的。

• 王五一，澳門理工學院社會經濟研究所研究員。

1937年，澳門的第一代賭王傅得蔭和高可寧為自己的博彩公司起的名是“泰興娛樂總公司”；1962年，第二代賭王葉漢與何鴻燊為自己的博彩公司起的名是“澳門旅遊娛樂有限公司”。把博彩業看作是娛樂服務業，其實只是把半個多世紀以來早已為博彩業商家所使用的公司廣告名號，從“意識形態”或“學術”的角度給以一個認可而已。若要說那些圍着百家樂賭台、頭上爆着筋、手裏捏着汗、嘴裏叫着號、提心吊膽地等着翻牌結果的賭徒們是在娛樂，那就應當有同樣的理由認為，那些每天坐在股票交易站裏張着嘴瞪着眼盯着電腦螢幕的股民們也是在娛樂。答案可以是是，也可以是不是，這答案並不重要。我們盡可以把炒股看作是一種樂趣，儘可以把證券公司甚至交易所看作是娛樂服務業，問題是，經濟學家關於股票市場的話遠沒有就此說完。在這背後還隱藏着比這要大不知多少倍的道理，根據這些更大的道理，經濟科學把股票交易和股票市場定性為了金融業。

同理，把博彩業定性為娛樂服務業的說法，對也罷，錯也罷，並不重要。重要的是，經濟學家關於博彩業該說的話，絕不會因此而滿足。對博彩業的經濟學理解，會得出比賭博是不是一種樂趣大得多的結論來。

迄今為止博彩業的“思想解放”只是意識形態性的，經濟科學對它的態度仍很曖昧。因為：

第一，多數經濟學家認為，賭博是非理性行為，它有違經濟學的“理性假設”，因而經濟學要找到（或創造）合適的理論工具對博彩業插一嘴，並不容易。

第二，迄今為止博彩的概念是由法學家來定義的，例如，澳門特別行政區《娛樂場幸運博彩經營法律制度》中為幸運博彩下的定義是：“幸運博彩——結果係不確定而博彩者純粹或主要是靠運氣之博彩”。這顯然是一個法學意義上的定義，它只是在法律上界定了賭博。這個定義遠不能滿足經濟學的需要，因為它所涵蓋的各種博彩方式，其經濟學特徵有着巨大的差異。經濟學若要理解博彩業，必須對博彩業進行分類。從經濟特徵上，至少可以把博彩分為以下幾類：幸運彩票（lottery）、比賽博彩（race track）、角子機（slot machines）、賭台（table gaming）。這四種博彩遊戲方式，除了在“靠運氣”這一點上有相同之處以外，在個人經濟動機、企業經營方式、宏觀經濟效果以及社會道德價值等方面存在着巨大的差異。經濟學要跟着法學的定義對各類博彩活動做出統一的理解，確有困難。

第三，當今世界各國的博彩業，無論名義上是私營還是國營，實際上都是官辦或至少是官督商辦。一般私人老闆只關心一件事：自己或自己的公司的利潤。而政府想的會比這多得多。這就給經濟學從宏觀上理解博彩業的行為特徵、產業性質、經濟價值和發展趨勢增加了相當的難度。

以上三點使得博彩業成了經濟學家眼裏的一個全新的課題，它涉及到一大堆難題，而本文所要討論的便是它的其中一個：博彩業的產業歸類問題。

單是從科學尊嚴上，經濟學家也不會滿足於跟着澳門賭王們的口徑，把博彩業往娛樂服務業那裏一推了之。

中國北方老百姓把賭博稱為“耍錢”，這個俗稱倒是從一定意義上對於博彩業的產業分類有着很大的啟發意義。在中國百姓發明“耍錢”這個字眼的時候，人類還沒有發明炒股、炒匯、炒期、炒指等高級耍錢方式。在耍錢的方式與規模大爆炸的今天，這些

新的要錢方式之所以沒有被歸於傳統的“要錢”概念當中，或者反過來，傳統的“要錢”之所以沒有被這些新的要錢方式納為同類，一個原因是，仍在使用“要錢”這個字眼的社會集團與活躍在新式高級“要錢”場上的社會集團之間缺少文化溝通。社會階級之間的文化隔閡，使得“傳統要錢”與“摩登要錢”難以形成語彙上的同類相融。於是，這一概念融合的任務便留給了學術界。

本文有以下幾個方面的理由認為，博彩業似乎可以被看作是金融業的一個分支。

理由一：博彩業的資本運行軌跡符合貨幣資本的總公式

所有的產業都以貨幣為經營目的，然而金融業不但以貨幣為經營目的，而且以貨幣為經營對象。它是通過“要錢”來賺錢的產業。馬克思曾經用以下兩個公式分別描述一般產業和金融業的區別。

$$G - W - G' \quad (1)$$

$$G - G' \quad (2)$$

上式中G表示貨幣，W表示非貨幣商品，這商品可能是大炮，也可能是黃油。式1表示非金融產業部門的資本流通公式，即用錢買了物品，然後，或者通過生產加工，或者通過轉手倒賣，再賣出去。最後得到的這個G'大於那個原始的G，這就是一般產業部門賺錢的方式。這就是資本的總公式，也可以將之稱為實質經濟的總公式。

式2稱為貨幣資本的總公式，也可以稱為是金融資本的總公式，它表示的是借貸資本的運行軌跡，是從G到G'，中間沒有一個W為中介。

由於馬克思時代世界的金融系統尚比較單純，證券交易及保險公司等非銀行金融機構剛剛萌芽，因而在他的理論體系中尚沒有對非銀行金融機構的資本流通模式的系統分析。他的貨幣資本的總公式的分析，主要是以借貸資本的運行軌跡為模型的。然而，我們今天用他的這個G - G'公式來套其他金融機構的運行原理，也是完全適用的。不管這第一個G是怎麼來的，這第二個G是怎麼出的，這上邊的一撇是怎麼產生出來的：不管一個金融機構的錢是像銀行那樣“先出後進”，還是像保險公司那樣“先進後出”，還是像證券交易所那樣“邊進邊出”，還是像賭場那樣“多進少出”，G - G'模式都是成立的。這裏的關鍵一點是，在兩個G之間沒有一個W為中介。

毫無疑問，博彩業的資金運行軌跡是循着G - G'模式的，是符合貨幣資本運行的總公式的。

理由二，博彩是一種金融投資活動

在我們的經濟生活中實際上存在着多種不同含義的“投資”(investment)概念。宏觀經濟學裏使用的投資概念與金融學上所說的投資，不是一回事。例如，一個建築商在投資開工建設一個居民小區時，其建設過程中的花費，會被統計部門作為“完成投資額”統計進GDP中，但從宏觀經濟學的角度說，這一“完成投資額”中的大部分並不構成真正的投資需求。當小區建成，居民開始買房子時，居民的購房花銷則被宏觀經濟學看作是投資需求。反過來，那些自己不買房子，而是通過購買住房按揭打包債券來幫助別人買房子的人，他們的行為卻被金融學看作是投資。可見，投資一詞在經濟學裏是一個不太講究的術語，在使用它時需要加以事先的交待。我們這裏討論的投資是指金融學意義

上的投資，即，通常所說的間接投資，也就是人們以各種信用工具為交易對象的金融活動。

博彩業的金融性可以從下面兩點得到支持：第一，從微觀上看，投資是“以錢賺錢”。在投資領域，沒有空手套白狼的事。你要想賺錢，必須先把自己的錢押上。投資的回報，實際上是自己的錢所冒風險之回報。這一點和賭博的邏輯是一樣的。第二，從與實際經濟的聯繫上看，金融投資與實質經濟的聯繫正在日益淡化。每天在貨幣市場和資本市場上從事交易的現金，真正與實質經濟有關的越來越小。以外匯市場為例，在目前世界上每天2萬億美元的交易總額中，只有2%的資金與實質經濟有關¹。整個世界金融市場基本上是一個大賭場。相反，無論從博彩業所承受的高稅率來看，還是博彩業收入在許多國家所扮演的“第二財政”的角色來看，博彩資金最終進入實質經濟的比例比上述20%的比例要大得多。即使有朝一日國際金融市場真實行了“托賓稅”，而且這托賓稅全額進入實質經濟，其比例恐怕也不會比博彩業高。

有人舉出兩點理由來證明博彩投資與金融投資在概念上的不相容：一，即使考慮到金融投資中的投機性成份，那也是一種技術性投機、經營性投機，它需要很高的知識和技術，而賭博連投機也算不上，因為它是純粹碰運氣，其中沒有絲毫的算計預測（speculation）的成份。二，金融投資或投機，有着特定的買賣對象。無論其交易的投機性有多大，它對於形成市場和發現價格，都有着積極意義。而博彩根本沒有交易對象，因而沒有市場，沒有做市商，沒有價格，沒有泡沫，沒有……，因而它根本就算不上一種經濟行為，更進不了金融業大家族。

第一點理由不符合事實，它源於一般人對博彩業的無知。博彩業是有投機的。那些一天到晚在角子機廳裏轉，觀察着各個角子機的出錢狀況，並據此選擇機器下注的“老虎機油子”是在進行投機。對賽狗賽馬賽球的下注，毫無疑問也伴隨着投機，因為賭徒一般要對狗隻馬隻和球隊情況有所瞭解並進行分析。不僅如此，有的情況下賭博投機的準確度甚至可以將之稱為“賭博工程”。舉一個澳門博彩史上的例子。80年代的一天，來自捷克的七位豪賭客來到澳門，進入葡京賭場，在同一時間佔據了一張21點賭台的全部七個賭位。第一天投石問路，通過輸掉40幾萬而摸准了該賭場21點遊戲方式的輸贏機率。第二天，即反贏400多萬。此後一發不可收拾，一連幾天賭注越押越大，越贏越狠，賭場一敗塗地，這七位獲巨資而去²。這樣的例子在世界許多賭場都有發生。去年，大西洋賭城還傳出了MIT的一幫學生拿着自己做出的數學模型到那裏大贏特贏的消息。所以，說賭博純粹是碰運氣一說是站不住腳的。

上述第二點理由符合事實。博彩業確實沒有交易對象，確實沒有市場，因而也沒有價格和泡沫，它沒有像一般金融業那樣的與實質經濟的天然聯繫。然而這卻不能成為把博彩業排除出金融業的理由。這只能說明博彩業的特殊性，博彩業是金融業的一個“特殊”分支。博彩業與實質經濟的真正的聯繫不是表現在微觀上，而是在宏觀上，表現在它在宏觀上所具有的融資功能。

理由三，博彩企業具有融資的功能

融資，是金融產業的本質功能。不管金融業的外延如何不斷擴大，分支如何不斷增加，金融的這一本質功能仍然是定義一個產業部門的金融性質的最核心的東西。博彩業

具有融資功能，是將之視為金融業的一個分支的最重要的理由。

說博彩業具有的融資功能，並不是本文為了立論而做的理論上的牽強附會，而是有着確鑿的事實和歷史根據的。所有實行賭博合法化的國家的原始動機都是為了以賭謀財。甚至可以說，賭博的商業化、企業化、產業化的過程，本身就是一個賭博金融化的過程——人們是為了融資的目的而建賭場和發彩票的。有些博彩遊戲方式，在歷史上一開始就是為了融資的功能而創造出來的。例如彩票。

1520年，法國政府經營的、以融資和補貼政府開支為目的的六和彩，是人類歷史上的第一隻彩票。1596年，英格蘭伊麗沙白女王一世通過發行彩票為建造船隊融資。18世紀70年代，英格蘭為鎮壓美國革命而通過發行彩票為其軍隊融資。而在革命勝利後的美國，彩票和其他博彩方式更被廣泛地用來作為融資工具^①。

當今各國運用彩票、馬會、賭場等方式進行專項融資和財政性融資的現象更是非常普遍。在歐美，許多教會附設有BINGO式賭場，以為自己的財政來源。香港的馬會，自始就是為了福利性融資而建。甚至社會主義的中國，近年來也在以“福利彩票”的名義進行專項融資，以幫助某些地方建立自己的社會福利機構。

可以說，彩票業，從其歷史起源來說就是一個金融部門。它雖然不是從常規金融業裏分出的一個分支，但卻可以被看作是與常規金融業並列平行的金融業的另一條歷史脈絡。

在許多以賭立城的地方，其博彩業實際上扮演着第二財政^②的角色。以澳門為例。1996年澳門政府與澳門唯一的博彩公司“澳門旅遊娛樂有限公司”簽署的合同中，除了稅項之外，博彩公司還必須：

負責港澳間的輪渡運輸及碼頭的維修；

有義務資助澳門的旅遊業和其他產業；

負責歐盟的澳門辦公室的50%的開支；

其博彩收入的1.6%必須用於支持澳門當地的學術、文化、科學、教育、社區和慈善事業；

合同於2001年結束後，博彩公司必須將自己最大的賭場所在地——葡京酒店和所有賭場設備全部無償交給政府；

有義務與澳門金融管理當局合作，維持澳門的外匯平衡；

有義務在任何時候都保持一筆不少於3000萬的基金，以作為有效地履行這些義務的保證；

必須用5000萬澳門元以建立澳門的社會就業保障基金；

支付最多可達1億澳門元以參與新輪渡碼頭的建設；

負責輪渡航線的定期疏浚；

負責建設外港地區的基礎設施、城市化住宅和其他公共設施；

必須出資一百萬用於購買觀光遊船；

必須出資參加氹仔城市發展建設；

必須負擔澳門文化中心建設的50%的費用；

等等等等……。

除了這些在合同裏邊明文規定的“財政義務”之外，澳門政府還經常隨時隨地向賭

場伸手，儼然是政府的一家“活銀行”。

博彩業不但具有為社會經濟的其他部分融資的功能，而且它本身的運轉也需要融資。賭博與信用自始就有着天然的聯繫——自從有了賭博，就有了賭債。古代英國議會曾經通過一條法律：為了防止英國的地產和房產被英國貴族在大陸的賭場中輸給大陸人，從而使得外國人可以通過追討賭債的途徑佔有英國領土，該法律規定，英國貴族在賭博中不能以房地產為賭注，以房地產為抵押的賭債，法律不予承認。這大概是人類歷史上第一個關於賭博的立法。而這第一個立法就是關於博彩信用的。在美國流行着這樣的民間笑話：某某人開着賓士去拉斯維加斯，坐着灰狗回來了。這個笑話背後隱藏着的，就是博彩信用。典當業，是博彩信用的原始形式，這一原始形式至今仍在有效地運轉着。在澳門的11家賭場周圍，環繞着幾十家當舖，經營着它們獨特的“抵押貸款”業務。

博彩信用的現代形式是賭博貸款。在2001年澳門的賭權開放中中標而獲得澳門博彩執照的美國永利渡假村公司，在來澳門投資之前提出了一個條件：修改澳門的博彩信用法律，實行美國的辦法，允許賭場向賭客放債。後來澳門政府果然在考慮此一要求，允許澳門的賭場可以根據賭客的信用記錄向賭客放債，並可以通過正常的法律途徑追討賭債。博彩業，這個專事“耍錢”的行當，其耍錢的信用性和金融性越來越強。

理由四：博彩業正在成為國際金融競爭的重要領域

近20年來隨着越來越多的國家開放賭禁，博彩業正在日益走向全球化。而賭博的全球化實際上是經濟全球化的一個支流；或者換個角度說，賭博全球化是被經濟全球化的大潮捲進來的。全球化者，各國開始從全世界的視野內尋找財路之謂也。而在這一全球性財路大搜尋中，人們發現了賭博的妙用。設賭之可以發財蓋由於其開放性。一國一地乃至一家，若是關起門來自己賭，是不會致富的。開開門讓外人來賭而自己坐地抽頭，方是致富之道。外來賭客在本國（地）賭場裏輸的錢，從國際收支意義上構成一國（地）的服務出口。而且，這“出口”是無本的買賣。當今世界賭博合法化潮流的根本動因是賭博的“國際化”，甚或，可以稱為賭博的“國際金融化”——各開賭國的真實動機，是要讓外國的賭客來本國的賭場扔錢，以圖他利。開賭，正在成為越來越多的國家進行國際金融競爭的手段。

18世紀70年代，當本傑明·佛蘭克林通過發行彩票以融資支持美國軍隊的時候，他那是在聚斂民財；而今天的柬埔寨環繞着泰國的邊境所建的十幾家賭場，是在吸引外財。時代不同了，以聚斂民財為目的的國內財政性開賭正在被以吸引外財為動機的國際金融性開賭所替代。

20世紀60年代，韓國實施以博彩業帶動戰後恢復的方針，其賭場獵取目標直指駐韓美軍的錢袋。1964年實行《旅遊促進法》，鼓勵針對外國遊客開設賭場。於是，繼仁川的奧林波斯賭場和漢城的華克山莊賭場之後，韓國又建立了12家賭場。這些賭場是向外國人開放，本國人不得入內。隨着韓國賭業的擴大，它的金融獵取對象（financial prey）逐漸轉向了日本。現在韓國博彩收入的三分之二是出自日本人的錢袋^①。

越南近年來以地方立法的形式開放了賭禁。其原則也是只對外國人開放，本國人一概禁足。

朝鮮、蒙古也奉行類似政策，在本國開設的賭場裏，只准外國人玩，本國人連參觀也不准。

泰國是東南亞地區的富國，於是它便成了周邊窮國的唐僧肉，而割吃唐僧肉的刀叉便是賭場。除了在泰東邊境上柬埔寨的十幾家賭場外，在泰緬邊境上，緬甸搞了三家賭場；在泰老邊境上，老撾也搞了一家賭場；另外，在泰馬邊境上，馬來西亞早就搞了著名的雲頂賭場；等等。這些賭場造成了泰國金融財富的大量流失，有人估計年流失泰銖2000億。

在歐洲，同樣邏輯的以賭場為工具的國際金融競爭也在展開。

（由於美國國內賭客所佔比重達80%以上，故其博彩業的國際金融色彩略淡一些，而更多地表現為“州際”金融競爭。在這一競爭的推動下，美國在20年內迅速地實現了幾乎全境的賭博合法化。）

在如此情勢下，一些國家的賭博政策不得不從“外向型”的角度重新考慮。一些原本不想開賭而視賭博為惡事的國家，現在為了“護財”也不得不考慮開賭。泰國、日本、臺灣等一些在賭博全球化中吃虧的國家和地區開始考慮開賭禁、設賭場。而隨着中國的經濟發展和周邊開賭風聲的逐漸吃緊，中國政府在這個問題所面臨的壓力也會越來越大。

賭博，已主要地不再是一個國內價值取向問題，而是一個國際金融問題。

賭博一旦國際化了，一旦成為一個國際金融競爭的領域，它也就必然地納入了政治政府的主導之下。而政治政府真正關心的並不是本國的博彩公司賺了多少錢，而是它能賺到多少外國人的錢，以及本國人被外國人賺去了多少錢。在這樣的情勢下，博彩業發展的經濟規律就會被打破，就會突破一般產業發展的盈虧臨界點，而走向泛濫成災。在政治政府的主導下，在國際金融競爭之動機的驅使下，開賭的國家越多，尚未開賭的國家開賭的迫切性便越大。它們不是為了賺別人的錢而開賭，而是為了防止自己的錢被別人賺去而開賭。它們不是為發財而開賭，而是為守財而開賭。剩下的尚未開賭的國家越少，這些國家開賭的迫切性就越大。如此下去，直到所有的國家都成了賭國。世界實現徹底的“博彩全球化”。

由於博彩業存在着泛濫成災的可能性，由於博彩業的政府監管存在着特殊難度，由於博彩業和金融業共同存在着洗黑錢之類的問題，由於世界迄今尚沒有一個類似於IMF或BIS的世界性博彩協調監管機構，筆者相信，博彩業的世界監管和協調，終有一天會被納入國際金融監管的概念和體系。1985年，美國修改以反洗黑錢為主旨的BANK SECRECY ACT的法律時，首次把賭場納入“金融機構”的定義中。⁸ 博彩業與金融業在實踐中的融和將會自動地在理論上解決博彩業的產業歸屬問題。

金融業的各個分支，都是從金融業最核心、最原始的概念——資金融通——中自然衍生、成長和發展出來的。如果把現代金融體系比作一顆“金融樹”，那麼，它的根、幹、莖、枝之間的關係，既是歷史的，也是邏輯的。而且，這棵金融樹是從實質經濟的大地上生長出來的。像真正的“樹木—土地”關係一樣，它反過來又具有保水固土（促進實質經濟）的功能。而必須承認，博彩業與這棵金融樹沒有歷史的聯繫，它不是從這棵樹上長出來的。若要讓它成為金融樹上的一個新枝，只有靠嫁接。

博彩業與金融業的聯繫雖然不是歷史的，但卻可以是邏輯的。這邏輯，便是嫁接的

工具。

隨着金融業越來越多的分支離實質經濟越來越遠，隨着金融業的外延越來越大，隨着博彩業這個原本與實質經濟毫無關係的產業部門正在逐漸建立其與實質經濟的聯繫，隨着金融業與博彩業在外延上的重合部分越來越大，博彩業將被裹進金融業。

既然博彩業已經正當化，我們就必須為之找個“產業戶口”，而我們又不甘心將之簡單地歸於娛樂服務業，因為這等於什麼也沒說。也不能為它單獨開個戶口，因為這在感覺上仍是將之排斥於正常產業的大家庭之外。並且，隨着博彩業的發展，對博彩業的學術研究會日益深入，開設博彩專業的大學會越來越多，從學科建設的角度，也得給它找個歸屬。將之歸類於金融業應當是一個正確的選擇，而且，我們確也可以找到許多理由。至於不通的部分，用“特殊”兩個字就遮了過去。

產業歸類問題，本是個概念問題，不具有生物學上的物種分類那樣的客觀性。然而它卻可能成為一個利益問題。博彩業彙入金融業，可能會給博彩業添彩；但同時也可能會給金融業抹黑。本來，隨着金融業本身的虛擬性越來越大，隨着人們對摩登耍錢也是要錢的印象越來越強，隨着博彩業的耍錢方式越來越摩登，傳統耍錢與摩登耍錢的邊界至少在感覺上已變得越來越模糊。

金融就是賭博——有的人開始這樣隨便一說。

然而這種“隨便一說”，不自覺中會給那些有着博士、碩士名銜的投資銀行證券分析員、證券交易所經紀人、外匯市場做市商和證券公司操盤手等這些受社會尊敬的專家知識份子們戴上一頂帽子——賭徒。這些專家們對於“賭博”一詞早已敏感起來。如此背景下，要把博彩業堂而皇之地拉進金融業，不是件容易事。

註釋

1. “Historically, gaming is as old as man. Some would say living from day to day is a gamble”. “Casino Management/Past/Present/Future” Second edition, Kathryn Hashimoto, Sheryl Fried Kline, George G Fenich.
2. 馬克思認為服務業不創造價值，所以這裏的W不包括服務產品。
3. 何仕彬：《銀行不良資產重組的國際比較》，中國金融出版社，1998。
4. 吳志良、楊允中主編：《澳門社會大典》。
5. “Gambling was allowed for financing both public and private works such as buildings, roads, dams, colleges, hospitals, and churches” Abt Et Al, 1985.
6. 財政也是金融。雖然近年來“正宗的”金融學家傾向於將金融業的外延收窄，將金融學的口徑縮小，然而約定俗成的金融學仍然喜歡“寬口徑”。財政與金融不僅在語彙上不可分（finance），而且從定義上，財政也是一種不折不扣的金融，是一種以政府為樞紐的金融。除了沒有債務與利息的概念以外，財政的行為和功能與銀行是很相近的。
7. 曾忠祿：《世界賭場發展趨勢及影響》，《澳門日報》，2003年4月。
8. “The definition of “financial institutions” has been expanded to include casinos (1985)” “Suspicious Transaction Reporting: An update” by John Mills @ Jannet Vreeland, University of Nevada, Reno, USA, 2002.

參考讀物

- (1) 王五一：“當今世界博彩業的五大趨勢及其對澳門的影響”，《澳門研究》第十六期。
- (2) Kathryn Hashimoto, Sheryl Fried Kline, George G Fenich “Casino Management/Past/Present/Future” Second edition.
- (3) American Gaming Association, “Annual Survey about the Casino Industry”, 2002.
- (4) Peter Collins, “Casinos and Public Policy: South Africa, the UK and Macao”, University of Salford, UK, 2002.
- (5) William Eadington, “ambling with the Future: Economic and Regulatory Perspectives on Casino Gaming in Macao”, University of Nevada, Reno, 2002.
- (6) Peter Collins, “Introduction to the Study of Gambling and Public Policy”, UK, 2002.
- (7) William Eadington, “Values and Choices: the Struggle to Find Balance with Permitted Gambling in Modern Society”, University of Nevada, Reno, 2002.
- (8) 吳志良、楊允中主編：《澳門社會大典》，網聯國際出版社，1999。
- (9) 楊允中：《澳門與現代經濟增長》，澳門經濟學會出版，1992。
- (10) 王五一：“賭博爆炸與澳門的選擇”，《澳門日報》2003年1月。
- (11) 王五一：“全球開賭大勢析”，香港《信報》2003年2月5日、6日。
- (12) 曾忠祿：“韓國博彩業發展現狀”，《澳門日報》2003年3月。
- (13) 曾忠祿：“補充旅遊元素日本應否開賭”，《澳門日報》2003年3月。

Gaming Industry Is Getting Close to Finance Industry —— Preliminary Exploration on the Industrial Categorization of Gaming Industry

Wang Wu Yi

Abstract:

With more and more countries legalizing gambling, the gaming industry has attained its ideological legitimacy and positioned itself into the family of legitimate industries. This raises an issue: what category does the gaming industry belongs to. A prevailing opinion is that gaming should be part of the leisure and amusement industry. To some extent, this is right. However, I would rather categorize the gaming industry as part of the finance industry based on the factors below:

- 1) The tract of gaming enterprise operations matches the general formula of monetary capital;
- 2) Gaming is a kind of financial investment;
- 3) The gaming industry functions as a financing sector for society.
- 4) The gaming industry is becoming an important field of international financial competition.

The legitimacy has made it necessary to economically categorize the gaming industry. Yet economics should not be satisfied by the prevailing and simple categorization. It is also not a good idea to categorize it as a no-stem industry because this will give impression that the gaming industry is not really legitimate and is separate from the family of legitimate industries. In addition, with the development of the gaming industry, academic studies on gaming are being broadened; more and more colleges offer gaming courses. Categorizing the gaming industry as part of the finance industry is the right decision, I believe. We really

can find some factors which support this conclusion. To be honest, the logic of this paper is not one hundred percent smooth, however, the term "special finance" can assist.

Key Words: gaming industry, finance industry, industrial categorization