

論博彩業的監管依賴

王五一

[提要] 自由競爭容易導致合成謬誤——一種由社會合力的盲目糾結而形成的邏輯錯誤。由個體理性合成的集體非理性，必賴於外力監管方能舒解，是為監管依賴。博彩產業，由其產業特性所決定而易存弊端，易生合成謬誤，易具監管依賴。澳門更有貴賓廳博彩，牌主、廳主、疊碼仔、賭客等各方利益主體間的競爭形成諸多合成謬誤糾結，如碼傭競爭、借貸競爭、檯面檯下等等，皆有待政府的疏導與監管而加以協調。

[關鍵詞] 澳門 博彩業 合成謬誤 博彩業監管 監管依賴

[中圖分類號] D676.58 **[文獻標識碼]** A **[文章編號]** 0874 - 1824 (2015) 03 - 0035 - 11

現代市場制度由自由競爭與政府監管一體兩面構成，二者互相依存，缺一不可。沒有自由競爭的政府監管必歸於僵死；沒有政府監管的自由競爭定疏於混亂。

一般說來，監管者與被監管者是敵對關係，監管者想監管，被監管者不想被監管；監管，會使被監管者失去部分自由和利益，故而被監管者會想方設法逃避監管。例如，一個避開監管而偷著往河裡排污水的化工廠，一旦被環保部門盯上（監），抓著（管），化工廠要麼將失去免費向河裡傾倒污水的自由，要麼需要繳交排污水費而失去一塊利益。這是監管與被監管的常規關係。

常規關係之外，還存在著一種相反的監管與被監管關係，即本文所要討論的“監管依賴”——監管者不一定想監管，但被監管者卻希望被監管。

一、合成謬誤與監管依賴

有這樣一類社會活動或社會組織，由其本質上的技術構造所決定，它客觀上要求、甚至主觀上希望，監管者來監管自己。對於這類活動和組織而言，外部權力的監管，對被監管者雖然仍構成一種外部約束，但更重要的是它還構成了被監管者能夠得以生存和順利運轉的內在條件，沒有這一條件，活動就可能停頓，組織就可能死亡，或者，至少會發生經濟學上所說的“租值耗散”^①和/或社會浪費。在這種情況下，被監管者從監管者那裡得到的，實際上是一種行政服務，它從此一服務中獲得利益而不是失去利益，或者至少，它從中得到的利益大於它失去的利益。正如一個受到大人監管的孩子，他從被監管中失去的是部分自由，得到的卻是安全，利大於弊。明白了

孩子與大人的關係，基本上就明白了監管依賴的概念。孩子有監管依賴。^②

“監管依賴”是人類社會生活中存在著的客觀現實。世間雖久有其事，學界卻向無其理——本文將之開發為一個學術概念，以圖填補此一理論空白，以承循朱老夫子“有一事必有一理”^③的學術遺訓。

監管依賴的例子在現實生活中隨處隨時可以找到。上世紀90年代，中國的許多城市為了“搞活”市內公交，允許私人個體戶購置中小型客車，加入城市公交系統的營運，以為官辦公交的補充，山東時人稱之為“小公共”。小公共是徹底私營的，一輛車為一個所有權單位和經營單位。如果一個城市有二百輛小公共，那就是二百個商業實體和經營單位。如此，二百家中無一對小公共行業的整體信譽負責，無一具有通過提高服務質量為自己“創牌子”的動機，無一具有若經營不當就會“砸牌子”的擔心。所有的車主都是短期行爲、即時利益，都只關心眼前這幾分鐘之內能斂到多少錢，因為，他現在能斂到多少錢與他一個小時以後或一天以後或一年以後能斂多少錢毫無關係，因為，小公共沒有“牌子”。排隊（先到者先上客先走，前邊的車不走後邊的車不能開始斂客），是這一制度的唯一的遊戲規則。於是，當排隊輪到自己的車上客時，車主會盡可能長地霸住站口以便斂到盡可能多的乘客再走。乘客上車後擔著一個挺大的風險：不知道這車需要花多長時間才能斂滿人，需要等多長時間才會開動。有的車主“心軟”，經不住先上車乘客的叫喊，客斂得差不多了就走；有的車主“心硬”，不為叫喊所動，斂不滿人不走。乘小公共的效率對於乘客來說成了不可預知的，乘客不知道他的兩塊錢最終會買來什麼樣的服務，服務者與被服務者之間的交易邊界模糊了。於是，經濟學的“負選擇理論”^④開始發生作用，乘客階級開始按照最差的（心硬的）車主的行爲來預期小公共系統的服務質量，越來越多的乘客因此而退出了交易，不坐小公共了。敢於坐小公共的人越少，其經營就越艱難；經營越艱難，車主們的心越硬、越壞。這個正反饋系統終於崩潰，小公共行業集體自殺了。許多城市的小公共是由政府明令取消的，有人據此認為小公共是他殺而不是自殺。這是一個誤解。其實，政府的那紙文件所做的只是收屍的工作。而且，從某種意義上說，正是政府自己為自己造成了這一不得不為之收屍的尷尬，如果政府一開始就能夠清醒地意識到小公共系統存在著的監管依賴，能夠有效適時地施以監管措施，例如，把二百輛車組織成五家公司，讓五家公司間展開“創牌子競爭”，並規定，小公共與官辦大公共遵循同樣的到站即停、上客即走的運營規則，也許我們今天仍能在中國的城市裡看到小公共。一個孩子從高樓陽臺上爬下摔死算是自殺，然而這自殺的責任卻應當由負有監管義務的大人來負；小公共的自殺的責任應當由負有監管義務的政府來負，因為，小公共有監管依賴。

小公共的例子是過去完成時，再舉一個現在進行時的例子。與澳門的十六浦隔河相望，是珠海的灣仔村，村裡有條海鮮美食街，街上有幾十家餐館、幾十個賣生猛海鮮的地攤。“海鮮一條街”的目標市場是澳門人，恰有關口直通，地理位置優越，海鮮種類豐富，小街遠近聞名，天時地利皆佔，唯獨沒有“人和”。為什麼沒有人和？因為競爭激烈。幾十家餐館，家家派出人站在當街拉客，食客或疑似食客一到，競爭者蜂擁而上，爭搶拉扯，糾纏不休。競爭決出勝負後，食客還須跟著勝利者再到海鮮攤上逐攤挑選，討價還價，麻煩無比。食客在享受到吃海鮮的“收益”之前，須付出如此重大之精神成本，而此等成本完全是由競爭所製造出一種社會浪費或租值耗散。食客因被爭搶糾纏而受精神之害；餐館為派出拉客搶客人士而須付人工費，受錢財之害；整個市場因之而不景氣，可謂有百害而無一利。許多食客不勝其煩，第一次也是最後一次，另尋清靜了。因其競爭激烈，所以生意不火；因其生意不火，所以競爭激烈——這個正反饋機制，已為

這個小市場註定了可期的結局。如果，灣仔村政府明白，這裡實際上存在著一個監管依賴，從而施以及時有效的監管措施，例如，規定各地攤的海鮮必須明碼標價，不得看人出價，討價還價，各餐館不得派人上街拉客，各自只在“酒香不怕巷子深”的競爭邏輯上下功夫，那麼，所有的人都會從此一監管措施中受益，海鮮一條街定會由衰轉盛，越辦越熱鬧。

張五常講述了自己小時候經歷的這樣一個小故事：江輪上行，由岸上的一群繃夫拉著走，船頭有一監工持鞭監督，像趕八駕馬車一樣，見有偷懶卸責者，即揮鞭擊之，以維持繃夫間出力的平衡和繃夫隊整體的功能，防止這個組織結構被“卸責攀比”瓦解掉。揮鞭的技術含量比拉繃要高得多，若要防止“鞭打快牛”，需要雇請專業鞭手，在整個繃夫隊中，這是唯一的專家型人才，所以張五常甚至猜測，這個“揮鞭者”是繃夫們集體出錢雇來監管自己的。^⑤在繃夫隊的組織結構中，由卸責攀比所形成的監管依賴，靠著這個鞭手的“監管供應”而得到了滿足。

從以上所舉的幾個例子中，可以得出一個重要的印象：在監管依賴的形成機理中，有一個重要的邏輯要素在起作用，這就是“合成謬誤”（fallacy of composition）。

合成謬誤是美國經濟學家薩繆爾森指出的、經濟學容易犯的一種邏輯錯誤，其基本含義如薩氏所說：“有時我們會假定，對局部來說是正確的東西，對總體來說也正確。然而，在經濟學中，我們經常發現總體並不等於局部之和。如果你認為對局部來說成立的東西，對總體也必然成立，那你就犯了‘合成謬誤’。”^⑥為了說明概念，薩繆爾森舉了一些例子，例如單獨一個農場主的豐收會為他帶來超常的高收入，但當所有的農場主都豐收時，反而會通過穀賤傷農的機制使所有的農場主的收入都下降。

合成謬誤理論是經濟學家提出的，但合成謬誤現象卻可能存在於任何人類的社會活動中，而並非僅存在於經濟領域。第一個有原子彈的國家是世界上最安全的國家，如果據此推導出結論，認為一個所有的國家都有原子彈的世界是最安全的世界，這就犯了合成謬誤。當人群分裂成為一個個利益相互獨立的社會實體時，就容易產生合成謬誤，或者說，凡並爭之世，無論爭者為何，皆易產生合成謬誤。

合成謬誤是一種邏輯錯誤，是人在自己的思維活動中所犯的錯誤，不僅如此，社會群體也會犯合成謬誤，歷史也會犯合成謬誤。假如薩繆爾森的那位農場主是通過發明了某項新技術而獲得的豐收，那麼，這會迫使著其他農場主為了擺脫競爭劣勢也不得不採用那項新技術；當農場主們都採用了這項新技術時，穀賤傷農的惡運最終就會落到整個行業頭上。從某種意義上，整個工業文明就可以看作是一個合成謬誤。當世界上每一個經濟主體都在通過技術發明而為自己的個體利益製造短期奇跡時，發明競賽的長期後果卻使全人類失去了其賴以生存的“陽光、空氣、水和笑容”（蘇格拉底語）。湯因比正是理解到了這一層意義上的合成謬誤，才主張世界統一的。^⑦有了一個統一的世界政府，對“發展”的監管才有了可依賴的監管主體，人類文明所陷入的合成謬誤才能從根本上得以避免。這是一個全人類意義上的監管依賴。

監管依賴，是由合成謬誤衍生出的。理解了合成謬誤的概念，監管依賴的形成機理就可以表述如下：自由競爭——合成謬誤——監管依賴——監管供應。

對這個機理，需要有幾點小的補充說明：第一，積極的自由競爭可能導致合成謬誤，反過來，消極的推卸責任也會形成合成謬誤，張五常的繃夫隊就是如此。第二，並不是所有的自由競爭一定會導致合成謬誤，但任何合成謬誤都會形成監管依賴。第三，監管依賴意味著監管需求，但此一監管需求的客觀存在並不意味著它一定能得到實際的監管供應，並不是所有的監管需求都能得

到滿足，上述機理的最後一個邏輯環節經常是缺位的，例如，人類的原子彈市場早就存在著監管需求了，但一直沒有得到相應的監管供應。

二、博彩業的監管依賴

在當今經濟生活的“芸芸眾業”中，博彩業承受著幾乎是最嚴厲的政府監管。對此，英國聖弗德大學博彩研究中心的科林斯教授有此妙語：“世界上沒有哪個產業部門像博彩業這樣，其賺錢發財主要地取決於政府說什麼而不是（像市場經濟中那樣）取決於公眾要什麼。”^⑥一國一地博彩業要開賭，需要經過專門特殊的司法程序；合法化後還需要訂立專門特殊的博彩法律；立法後一般還需要設立專門的博彩監管機構，如內華達的 Gaming Control Board、澳門的博彩監察暨協調局等。一國一地是否可以有賭場，有多少賭場，在哪裡可以建賭場，什麼人可以開賭場，什麼人可以做賭場的員工，什麼人可以做賭場的顧客，乃至與賭場有關的資金往來、承包合同、合作關係等，一般都要報政府備案甚至政府審批。另有，各類博彩遊戲的使用要經政府批准，各種遊戲的賠率及相關的技術數據要報政府備案，遊戲裝置的入場要經過政府的認證，遊戲裝置的技術標準要定期抽查^⑦等等。

澳門的博彩監管體制更有其甚者，政府要監管賭場經營過程的整個財務流水：加彩返彩、荷官換班等各個環節的籌碼點算（inventory），要有政府巡視員的參與和簽字；每張賭檯每天贏的錢，乃至一間賭場和一家博彩公司每天的收入，都要有政府清點員（counting team）的參與和簽字。在每間澳門的賭場中都有政府的監控錄像系統。把內華達的監管體制與澳門的監管體製作一比較，二者可謂寬嚴各有特色：管人，內華達比澳門嚴；管錢，澳門比內華達嚴。

博彩業為什麼承受著如此嚴厲的監管，或者換個問法，博彩業為什麼需要如此嚴厲的監管？答案就是博彩產業在其運轉中天然存在著的合成謬誤，以及由此所必然衍生出的監管依賴。博彩業求著政府去管它！不管，它自己就活不下去。直觀上看，博彩業是個天然藏污納垢的行當，政府對之嚴厲監管是要幫著它清污除垢，防止犯罪。這其實只是博彩監管工作的表層道理，更深一層的道理是，政府管賭場就像大人管孩子一樣，防止他幹出傷害他人的壞事是一方面，更重要的是管著他不要做出傷害他自己的事情。即使沒有警察的打擊，世界上也沒有哪間地下賭場可以長壽，所有的地下賭場都逃不掉在作弊出千、欺詐賭客中自取滅亡的下場。地下賭場不能長壽的道理與合法賭場必須監管的道理，是同一個道理。

在賭場經營的幾乎每一個財務環節上，都存在著作弊的可能性。作弊的主體可能是賭場顧客，可能是賭場僱員，可能是賭場老闆，甚至，可能是政府駐場的巡視員和警員等；同樣，作弊的受害者也可能是賭客，可能是員工，可能是賭商，可能是政府。合成謬誤與監管依賴，存在於賭場經營的各個環節和各個主體的行為中，需要政府從不同的視角以不同的方式分別加以監管。

1. 對不良賭客的監管

美國內華達州博彩監管局的網頁上有三套黑名單，其中兩套是不良賭客的黑名單，而且只有這兩套名單是附有照片的。一套叫“WANTED”，在賭場裡犯了罪跑了還沒抓著的通緝犯；另一套是“EXCLUDED”，在賭場中記過牌、出過千、作過弊、撒過尿、搗過亂、賴過債等等，夠不上犯罪，但被賭場宣佈為不受歡迎、不准再進賭場的人。本來，各間賭場都雇有自己的保安，對賭客中的此類害群之馬應當都能對付得了，需要勞動政府的緣由還得從合成謬誤說起。一位不文明人士在一間賭場裡幹了不文明的事，被這間賭場趕了出去，記下了名字，留下了照片，通知

本賭場所有保安人員，以後不准這個人進來了。但是，這間賭場不能進了，他可以進別間。間間賭場都實行這種各掃門前雪的保安政策，結果將會形成一種合成謬誤：沒有哪間賭場希望這種“壞分子”來禍害自己，但都希望他去禍害別家，如此，由著“壞分子”一家家禍害開去，直到把整個內華達州的幾百間賭場都禍害一遍。並且，這樣各掃門前雪的避害政策，還會把更多的“壞分子”吸引到內華達州的賭業系統中來。於是，政府出手，凡在本州內的任何一間賭場搞過事的，只要搞過一次，名字與照片即上黑名單，知會所有的賭場，誰也不讓他進。如此，通過政府在面上的統一監管，合成謬誤得到了消除，賭場的經營秩序得到了一定的保證。

2. 對賭客年齡限制的監管

年齡太小的人不能進賭場，這件事，也必須由政府來管，否則，也會形成合成謬誤。試想，假如沒有政府的監管，由著賭場自己去確定年齡門檻，在利益誘惑和競爭壓力的作用下，門檻一定是越來越走低。當第一間賭場為了自己的利益而昧著良心把年齡門檻由 18 歲降到 17 歲時，一定會勾起別家賭場的相應跟進。誰也不願意為了堅持良心而使自己處於競爭劣勢。於是，你降我也降，誰也不怕降，“有志不在年高”，童叟一律歡迎，博彩業的社會危害迅速加劇，最後，惹惱了社會，通過自己的代議機構把博彩業一風吹掉。為了防止社會最終不得不上“因為蝨子燒個襖”的合成謬誤結局，政府就要通過自己的監管措施來幫助社會事先把襖上的蝨子清掉。

3. 對遊戲賠率和其他技術指標的監管

賭場作為企業，它向其顧客銷售的產品是什麼？這產品的價格是什麼？這些問題，雖然都可以在理論作出牽強的揭示，^⑩但畢竟在經濟現實中它們是不存在的。人們知道的或能感覺到的，只是博彩遊戲設計上的輸贏概率和賠率，政府對博彩業的“價格管制”，管的只能就是這些東西。在管制中，政府不一定會為賭場定“價”，但至少會要求博彩公司把自己各種遊戲的賠率的變動以及與賠率相聯繫的一些遊戲規則的變動，上報備案，政府根據上報的資料定期到場檢查核實。一般說來，在自由市場經濟下，價格管制不但是多餘而且是有害的，自由交易下由買賣雙方的供求合力鑄成的價格，是最合理的價格。政府為什麼要在博彩業中管這個閒事？還是怕合成謬誤。在博彩經營實踐中，不但感覺不到博彩價格的存在，甚至，有些遊戲，如老虎機，連賠率也沒有，賭客坐在機器面前兩眼一抹黑。博彩公司要在老虎機上做手腳且使賭客渾然不覺，太容易了。市場上賣白菜的要給白菜提價，很簡單，改寫價目表即可，買白菜的人馬上就知道提價了，而博彩機器的“提價”，需要相當長的時間賭客才能感覺到，尤其是像澳門這樣的博彩市場，其賭場中的賭客基本都是遊客，常客少，回頭客少，要讓賭客們自己感覺出來機器不對頭，並形成共識，進而向博彩監管局舉報，這樣的“消費者監督”機制是很難形成的。所以，如果沒有政府的監管，憑什麼讓賭客信任這台機器？政府若是不對博彩企業實行這種類似於價格管制的賠率管制或技術標準管制等等，那就很容易把博彩公司通過在遊戲規則上作弊以取利的“饞蟲”勾起來，如此，你作弊我作弊，互相攀比起來，直到形成合成謬誤，局面不可收拾。正是賭場技術管理中存在著的合成謬誤的可能性，構成了這方面的監管依賴。

4. 對賭場經理人士的監管

以美國內華達州的博彩監管體制為代表，世界多數擁有合法博彩業的國家和地區的博彩監管體制中，都包含著這樣一項核心性內容：對賭場老闆及高層經理人士的背景審查制度。看上去，這只是一個為保持產業純潔度的防犯罪措施，但實際上，這一層監管的實施，與合成謬誤的經濟邏輯也有相當的關係。從上世紀 40 年代拉斯維加斯開始發展博彩業，到 70 年代內華達博彩監管

當局著手清理博彩業，30 多年裡，拉斯維加斯的賭場基本上控制在黑社會手裡，可以說是賭匪一家，與百年前澳門的情況類似。黑幫經營賭場，其管理水平和服務質量不可能太好，賭場中犯罪案件不斷，黑金醜聞經常，正常的政府監管很難深入其中，久之，博彩業的經營與發展必走下坡路，這也是一種合成謬誤。實際上 70 年代的清理賭場，其動機之一，就是希望通過賭場的淨化來實現內華達州博彩業發展的健康化。雄偉的拉城金光大道確實是清理賭場後的成果。可見，保持賭場遠離黑幫與犯罪，也是一種監管依賴。

5. 對博彩稅收的監管

博彩稅，存在著作弊空間，並且，此一作弊的攀比性最強。當一家賭場通過偷漏稅的方式而欺詐政府時，就像發明了一種新技術一樣會取得一種超競爭利益，這會迫使其他的博彩公司也不得不採用這種“新技術”，否則就會處於競爭劣勢。如前所述，即使是正經的技術發明創新，在行業使用中也存在著合成謬誤現象——最初發明新技術的企業會取得一種技術紅利，但當行內所有的企業都使用了這種新技術時，行業的整體利潤不但不會提高，反而會下降。^⑩正經技術如此，遑論作弊。在稅收上欺詐政府，互相攀比之下，政府的賭稅會越收越少，這會使政府開賭的初始哲學從根本上受到侵蝕。一地開賭或禁賭的權力既握在政府手上，而政府開賭的動機說到底無非是為收稅，政府說服議會和公眾允許開賭的主要說服力，也來自收稅，博彩企業偷漏稅的攀比如果不能及時地受到“監管力”的制止，最後只會導致政府在議會和公眾面前喪失說服力而不得不走上禁賭的道路。賭權，是賭場用自己繳納的稅收從政府那裡購買來的，購買者在價格上作手腳的結果很可能是賣者的放棄，買者的出局，賭權的喪失，賭場的關門。要防止出現這樣的合成謬誤結局，政府需要對賭稅施以嚴厲監管，並以此向社會證明賭稅的嚴肅性和賭業的財政價值。

以上五個方面所述，只是博彩業監管依賴之大要，尚有不盡之處，如對博彩業資金往來的監管，對賭客資金來源的監管，對博彩業商業合作關係的監管等等監管措施，皆多多少少與監管依賴有關係。

人是最聰明的動物——這句話從個體理性上說是對的，從集體理性上說卻是錯的，因為世界上只有人類的活動中存在合成謬誤現象。每一個人都是理性的，但由理性人組成的群體卻可能是非理性的，所有的人都認為原子彈是個壞東西，但此一普世的理性認識對於人類擺脫原子彈並無幫助，合成謬誤是一種群體現象，它無法通過個體的智慧去消除。誰都知道，就人類的整體利弊而言，所有的國家都有原子彈當然不如所有的國家都沒有原子彈，然而靠人類自身的力量是解不開這個合成謬誤疙瘩的，除非有一個上帝政府。在博彩監管制度的設計和運作中，政府就扮演了這樣一個上帝的角色，它可以運用自己的權力把自己的理性強加給經濟生活，管著每一家博彩企業和整個行業，防止它做出那種搬起石頭砸自己腳的事。總之，博彩業有監管依賴。

三、澳門貴賓賭業的監管依賴

與世界賭林中的其他博彩市場相比，澳門賭業有其諸多獨特之處，其中最突出的，便是貴賓廳承包制。澳門貴賓廳承包制發明於上世紀 80 年代，在彼時獨家專營的產業組織大環境下，該體制運轉良好，為澳門博彩業的發展發揮了近 20 年的健康作用。賭權開放為澳門博彩業引入了自由競爭，相應地也為貴賓廳體系引入了自由競爭，自由競爭為貴賓廳體系製造了合成謬誤和監管依賴。

1. 碼備競爭的監管依賴

博彩公司在自己的賭場中劃出一些“單間兒”，專事接待大賭客，即所謂的貴賓廳。貴賓廳的拉客促銷業務承包給了賭廳承包人，俗稱“廳主”。廳主下面一般會“掛靠”著一群“疊碼仔”，由他們“走出去，請進來”為貴賓廳拉客。賭廳承包與人與疊碼仔，統稱為“中介人”。貴賓廳裡使用一種只能用來下注而不能兌換現金的籌碼，泥碼。博彩公司以略低於一比一的虛價向中介人銷售泥碼，中介人再以一比一的實價向貴賓賭客銷售泥碼，虛價與實價的差額，稱為“碼傭”，它是中介人的“計件工資”，是博彩公司為中介人的拉客服務支付報酬的主要方式。自然，拉來的客人越多，客人賭得越多，從而泥碼銷售得越多，中介人賺的碼傭就越多。

以上就是貴賓賭廳承包制的基本制度構造，在此一制度發明迄今的三十多年裡，以賭權開放為斷代時點，前後兩個歷史時段的貴賓廳體系大不相同。

在賭權開放前獨家壟斷的市場條件下，一群中介人在同一個牌主老闆面前展開競爭。澳娛公司是唯一的賭廳發包人，唯一的泥碼銷售人，唯一的碼傭定價人。單方面的“賣方”競爭，從一定意義上改變了澳娛公司的制度角色，使之由一個理論上的商業實體變成了實際上具有相當行政色彩的監管實體，或者說，成了代替政府履行監管職能的賭業“二掌櫃”。這個“二掌櫃”具有把貴賓廳體系中最核心的經濟變量、碼傭率“錨住”的行政力。碼傭率的長期穩定決定了整個貴賓廳業務體系中的各個利益主體之間分配關係的穩定，分配關係的穩定進而穩定了整個體系。中介人競爭的破壞力在“二掌櫃”的有效“監管”下被消除了。壟斷時代的貴賓廳體系至少在碼傭率層面上沒有合成謬誤。

賭權開放，牌主一變六，澳門賭業的產業組織大環境發生了根本改變，貴賓賭業體系內部的競爭雙向化了，中介人群體所面對著的不再是一個牌主老闆，六個牌主之間也在競爭。中介人手裡拿著客人，往哪家賭場送，碼傭率要多高，有了選擇。碼傭，成了牌主間爭奪中介人進而爭奪貴賓客的競爭槓桿，操縱槓桿的基本手段就是提高碼傭率。你開出 0.7%，我開出 0.8%；他開出 0.9%……，你低我高，你高我更高，一高壓一高，碼傭競爭失去了控制，合成謬誤形成。

與此同時，一變六的自由競爭，把原本“二掌櫃”的角色瓜分掉了，在新的市場結構下，老的“二掌櫃”已不可能繼續獨支“二掌櫃”的角色，而此一角色又不可能由六家來分割。由“二掌櫃”的消失而餘下的監管真空，政府確曾想來填補，2008 年譚伯源宣佈 1.25% 的官定碼傭上限就是例證，但事實證明它填補不了。在壟斷專營時代，“二掌櫃”是靠著自己“只此一家，別無分店”的商業地位來行使其“行政”職能的——所有的經濟槓桿都握在它手上。而賭權開放後政府的手上，除了常規的行政手段，什麼經濟槓桿也沒有。壟斷時代的美麗設計，在新的市場結構面前露出了軟肋，自由競爭導致合成謬誤進而導致監管依賴的因果鏈啟動起來了。而此一監管依賴所產生的監管需求，至今仍然缺位，並且，補位的辦法，迄今仍無計可施。

2. 借貸競爭的監管依賴

貴賓廳承包制，本質上是一個集拉客促銷、顧客服務與賭博融資為一體的博彩經營體制，它的運轉靠兩個基礎輪子：泥碼制和泥碼借貸制。疊碼仔把大賭客拉來澳門，照顧好客人之餘，一般還要向賭客提供泥碼借貸的金融服務。賭客不必自帶現金而可以從賭廳或疊碼仔手上借碼玩。賭權開放前，貴賓賭業主要做港客生意，港澳社會在人際交往與文化氛圍上本就是一體化的，港客的財務背景和信用記錄易於查驗，疊碼仔與客人相互熟悉，相互瞭解，客源穩定，再加上當時碼傭率穩定，競爭並不激烈，所以賭博借貸的生意也相對健康平衡，死賬壞賬率很低。在此環境下，博彩專營公司也願意涉足賭博借貸業務，在要求廳主繳納一定數額的押金為保障的前提下，

牌主向廳主發放泥碼借貸，從而充任貴賓廳賭博借貸體系的總金庫和終極債主，牌主把泥碼貸給廳主，廳主再轉貸給疊碼仔，再經由疊碼仔放到賭客手中。如此，不僅賭客可以先玩後算賬，疊碼仔也可以無本經營，而僅以自己掌握的客源為資源，做服務客人、賺取碼傭的無風險生意。

賭權開放，自由競爭，整個貴賓廳體系的大環境一下子崩緊了。碼傭競爭的壓力使牌主們在貴賓廳生意上的利益實現了最小化，繼續在借貸上蹉跎水已無價值，於是，金盆洗手，既不向廳主要押金了，也不向廳主貸泥碼了，退出了貴賓廳借貸體系，在借貸風險上置身事外了。廳主們不得不擔起風險，充當了貴賓廳借貸體系的主債主的角色，同時，越來越多的疊碼仔也不得不自掏腰包，直營借貸。與碼傭競爭並存的另一個競爭，借貸競爭就這樣啟動來了。牌主通過碼傭競爭來拉住和爭奪中介人，中介人則通過借貸競爭拉住和爭奪客人。從山西拉來一位小老闆，知道他家裡有三個加油站，一個磚廠，滿打滿算一千萬的家底，要玩，至多借給他五百萬碼，再多，就危險了。但客人玩五百萬不過癮，想玩一千萬，怎麼辦？你不敢借？我敢借。你借不借？旁邊有另一位更大手的疊碼仔在等著。

借貸競爭就這樣失去了平衡，失去了底線，合成謬誤形成。由此一合成謬誤所形成的監管依賴，正在發出強烈的監管需求。最近，澳門社會也從不同的角度發出聲音，要求政府建立一個賭客借貸信息交流系統，以彌補此一監管供應的缺位。

3. 檯面檯下的監管依賴

牌主是碼傭競爭的受害者，疊碼仔是借貸競爭的受害者，而廳主，則是這兩個競爭的共同受害者。在貴賓廳體系中，廳主階級是整個制度大廈的最重要的“承重牆”，它一頭擔著博彩公司，一頭掛著疊碼仔，還要經常地直接與賭客打交道，整個體制靠它來運營，來周旋，來潤滑。而在賭權開放後所形成的新的市場競爭結構下，它的談判地位實際上是最軟的。上面有博彩公司承包限額的壓力，下面還要盡可能地擠點好處給疊碼仔，以便拉住他們別跳槽。如何擠好處給疊碼仔？兩條線，一條是“碼傭倒掛”，^②一條是在借貸上為疊碼仔扛著。廳主階級兩頭受擠。疊碼仔，在貴賓廳體系中幹的本是拉客服務跑腿辦事的行當，廣東話一個“仔”字便標誌了它的原始角色，而現在，在借貸競爭的渾水中，他們也不得不做起“有本的買賣”，並在債務網中越陷越深，苦不堪言。

於是，為在這日益艱難的困境中求生存，廳主與疊碼仔，這個被統稱為“中介人”的商業群體，聯合起來發明了一條“自救”的門路，即所謂的“檯面檯下”。檯面上，有博彩公司的荷官主持的正常的博彩流水，檯底下，中介人傍著檯面上的盤口與賭客對賭，以期從檯底對賭中找回一塊利益，以彌補碼傭競爭和借貸競爭的損失。檯底對賭，無需籌碼，只需記賬，大家盯著檯面盤口的輸贏結果，一筆筆記在小本上，最終根據記錄結賬。

為了說明檯底私賭的合成謬誤性質，指出其本質上是中介人自構自陷的一個陷阱，我們假定這樣一個例子進行分析。假定，有一位疊碼仔，一個月內做了一個億的檯面生意，即一個月內他自掏腰包先後共借出了一個億的泥碼給他的客人。為便於分析，假定這一個億的泥碼分別借給了一百個賭客，即，這一個月內他接待了一百個賭客；再假定每位賭客各借了一百萬；更假定他與這一百個賭客都進行了“拖五”的檯底對賭。

先算檯面的賬。假定這個月貴賓百家樂遊戲的“儲留率”（hold percentage）^③是15%，即，從這一個億的原始借碼額中，賭場贏去了其中的1,500萬，剩下的8,500萬被贏錢的賭客贏走了。按我們的假定，每位賭客都借了一百萬碼，故而，賭客輸，至多輸100萬。贏錢的賭客一個人贏

了多少，卻沒準。可能這 8,500 萬被一個賭客贏了去，也可能被 10 個賭客贏了去。我們就假定有 10 個賭客贏了，90 個賭客輸了，並且每個輸錢者都把 100 萬借的賭本都輸光（沒有不輸不贏的，也沒有百萬賭本中只輸掉一部分的）。10 個贏錢賭客所贏的這 8,500 萬中，當然，有 1,000 萬是自己的賭本，實際贏的是 7,500 萬。這樣，輸錢的 90 個賭客輸掉的 9,000 萬，其中 1,500 萬輸給了賭場，另有 7,500 萬輸給了贏錢的賭客。10 個贏錢的賭客各自把當初借的百萬賭本還上，把贏的那 7,500 萬帶走，豐碼仔因此而收回了 1,000 萬的債權。但是，輸的那 90 個賭客所構成的 9,000 萬債務，卻要慢慢討——豐碼仔生意的真正難點在這裡！如果 9,000 萬的債務全收回來，再加上從贏錢的賭客那裡已收回的 1,000 萬債務，豐碼仔一個億的債權就清了。另外，賭場贏的這 1,500 萬中，有 40% 的碼備，^④600 萬。豐碼仔得了這 600 萬的真金白銀。這意味著，如果單算檯面的賬，在這 9,000 萬的債務中，只要有 600 萬的死賬，豐碼仔這一個月就白幹了（還不算侍候賭客的經營成本）。

再算檯底的賬。“拖五”，原則是把檯面的賬翻五番，但不完全是這麼簡單。檯底下的對賭，豐碼仔的財務角色等於是一個荷官，他從檯下對賭中拿到的已不僅是 15% 的儲留當中的 40% 的碼備，而是儲留的全部。只是，這 15% 的概率優勢，並不會像檯面上那樣，形成這個假“荷官”手裡真金白銀的收入，而只會在最終結果上表現為他的債權優勢。

100 個賭客中有 90 個輸 10 個贏，這是由檯面上的盤口定死了的。贏的，贏去 7,500 萬 $\times 5 = 37,500$ 萬，輸的，9,000 萬 $\times 5 = 45,000$ 萬，二者相減，7,500 萬，這是豐碼仔在檯底交易中收穫的債權優勢。如果，輸錢的賭客輸的 45,000 萬都能討回來，那麼，用以抵消已經付給贏錢賭客的 37,500 萬，他就能賺 7,500 萬。再加上檯面上 600 萬的碼備，共有 8,100 萬的收入。

撇開信用風險的因素，這個賬對豐碼仔確實是很“著數”，問題是，信用風險是不能“撇開”的，它是整個檯面檯下把戲乃至整個貴賓廳體系的本質內容。關鍵是，贏錢的賭客並不會等著你收回這 4.5 億以後才向你索他的 3.75 億，正常的支付程序是，賭客贏了，豐碼仔要即付，而輸了的，則要假以時日去追討。也就是說，在檯底下，豐碼仔輸，是實輸，而贏，卻是虛贏。還有，檯下交易為豐碼仔的討債帶來了一個巨大的心理困難。檯面上，泥碼是實實在在地從豐碼仔手裡接過來的，有借有還，天經地義。而檯底下形成的債務，根本是空對空形成的，賭客心裡會覺得，我不還你你也不失去什麼。這種心理因素在實踐中發揮著殘酷的經濟意義。在檯底交易中，對中介人而言，有意義的已不是在賬面上能賺多少，而是實際上能收回多少債來。討債已經成為中介人生意的核心內容，在這個例子中，“拖五”的槓桿率把豐碼仔討債的負擔也增加了五倍。在檯面交易中，他需要討回 8,400 萬的債來，才能開始有得賺；而在檯底交易中，他需要討回 37,500 萬債來，才能開始有得賺。

把檯面檯下的賬歸總一下：豐碼仔的檯面債權是 9,000 萬，檯下債權是 45,000 萬，二者相加，54,000 萬的總債權，即他的總應收款；檯面檯下加在一起，豐碼仔的總贏利是檯面上 600 萬的碼備加上檯底下 7,500 萬的贏錢，8,100 萬。問題是，要把這 8,100 萬真正賺到手，必須把 54,000 萬的債收上來。這意味著，在 54,000 萬的應收款中，只要有 8,100 萬的死賬，這一個月他就白幹了。 $8,100 \text{ 萬} \div 54,000 \text{ 萬} = 15\%$ ，這就是他死賬率的臨界點。

如果這個超臨界的死賬率長期保持，如果整個澳門貴賓廳體系都是這樣超臨界運作的，那麼基本上就可以說，這個制度已經在走下坡路，澳門博彩收入的連月下滑，基本上就用不著再去找別的原因了。當我們把借貸風險的因素納入模型時，可以很清楚地感覺到，檯面檯下的把戲其實

只不過是中介人們飲鴆止渴的一種“會計幻覺”，它不會挽救貴賓廳，相反，巨大的槓桿率將會轉化為它走下坡路的加速率。這是一種合成謬誤。

碼傭競爭、借貸競爭、檯面檯下，都是競爭催出來的。“如果限制貴賓廳的數量，加強貴賓廳審批資格，……給我們一個正規的資金渠道，能光明正大地經營而不是偷偷摸摸的檯底買賣，我們都可以成為一個好人或成就一個偉大的企業。”——這段話是最近一位廳主說的。這個階級自己發出了要求被監管的強烈吶喊。

四、餘論

賭權開放、壟斷變競爭給澳門賭業帶來的益處，這麼多年來已顯現得差不多了，道理也說得挺透了，而它在多大程度上會衍生出多少我們當初所預想不到的體制衝突、合成謬誤和監管依賴，卻是需要我們在今後的實踐中逐漸加以理解和辨識的。上述貴賓廳體系中所表現出的合成謬誤和監管依賴實例，並不是全部。例如現在澳門滿街跑的“發財車”，也是一個明顯的合成謬誤。當第一間賭場派出發財車的時候，它在拉客上搶佔了競爭優勢，始作俑者的競爭優勢意味著其他不派發財車的賭場所處的競爭劣勢。為彌補自己的競爭劣勢，防止賭客都被別人拉了去，其他賭場也不得不派出發財車去搶客。當大家都派發財車的時候，澳門博彩市場上的拉客競爭便恢復了平衡——所有的賭場都派發財車與所有的賭場都不派發財車，攬客效率完全一樣。不一樣的是，大家平添一塊經營成本揹在身上。假如現在澳門政府把發財車禁掉，而代之以拉斯維加斯那樣的商業性穿梭巴士，賭場們對這項監管措施一定會舉雙手擁護，因為這就等於政府通過禁車令幫助大家把由於合成謬誤而不得不揹在身上的這塊成本卸了下來。沒有政府的“監管協助”，靠行業自身的“理性”是卸不下這個包袱來的。這是一個典型的監管依賴。

關於博彩業為什麼要承受最嚴厲的政府監管，法學家可能會從另一個角度說出一番道理：博彩業是無用產業，賭權不是天賦的而是官賦的，經營博彩是一種法外特權，既是法外特權那自然就不受憲法保護，所以，它就必須老老實實地接受博彩監管當局的專制。^⑤本文則是從經濟學的視角，從自由競爭和政府監管的對立統一關係中來理解這一點。博彩業可以有競爭，但博彩市場天然不是自由市場，它的構造原理決定了它會滋生出合成謬誤和監管依賴。在博彩業面前，監管，不但是政府的權利和權力，而且也是其義務和責任。

①租值耗散（rent dissipation）是制度經濟學所發明的一個概念，其定義並不是很清晰，筆者願意用另一個詞來解釋它，曰“制度性浪費”，即由制度的不合理而造成的浪費。例如，如果在一個制度體系中存在著一些無主的財產，這些財產的租值最終就可能在競爭中耗散掉，“浪費”掉。租值耗散與監管相聯繫的道理在於：制度中有一些財產，理論上有主人，但實踐中有沒有主人則取決於主人對它的監管力度。管得嚴，這財產就是有主的，管得不嚴，雖有主仍可能耗散掉。

②幾乎所有的西方國家都對孩子的監管依賴給以了法律上的認可和規定。孩子們客觀上的監管依賴在法理上轉化成了他們的“被監管權利”，此一權利進而又轉化成了家長或監護人的“監管義務”，此一監管義務甚至體現在了刑法上。在美國，家長若把12歲以下的孩子單獨留在家裡，是可能坐牢的。

③“上而無極太極，下而至於一草、一木、一昆蟲之微，亦各有理。一書不讀，則闕了一書道理；一事不窮，則闕了一事道理；一物不格，則闕了一物道理。須著逐一件與他理會過。”——《朱子語類·卷

④“負選擇理論”是信息經濟學的一個分支，其基本思想是：在市場交易中，交易雙方的信息往往是不對稱的，例如，賣雞蛋的都會把自己的雞蛋說成是走地雞蛋，而買雞蛋的無法鑑定所賣者是走地雞蛋還是養雞場雞蛋，於是，為了防止受騙，買雞蛋的人會假定所有的雞蛋都是養雞場雞蛋，並以此確定自己對雞蛋的需求價格。走地雞蛋因此便無法賣出自己應得的市場價格來。結果，在信息不對稱的情況下，經營走地雞蛋成了不合算的生意，走地雞蛋只好退出市場。如此，市場便具有了劣勝優汰的功能，這便是“負選擇”。

⑤“抗戰期間，我和母親在廣西逃難，坐船江上行，見到船是由岸上的多個勞工用繩拉行的。每個拉船的人都意圖卸責，大作用力之狀，其實把船的重量推到他方去。因此，有一個拿鞭子的人，判斷誰有卸責之意，揮鞭而下。我說：這個揮鞭的人可能是由被鞭的勞工聘請的，究竟誰是僱主，誰是被雇？”——Steven Cheung, *The Theory of Share Tenancy*, Hong Kong: Arcadia Press Limited, 2000, p. 20.

⑥ [美] 保羅·薩繆爾森、威廉·諾德豪斯：《經濟學》，第十六版，蕭琛等譯，北京：華夏出版社，1999年，第4頁。

⑦ [日] 池田大作、[英] 湯因比：《展望21世紀——湯因比與池田大作對話錄》，荀春生、朱繼征、陳國梁譯，北京：國際文化出版公司，1996年，第268~293頁。

⑧ Peter Collins, *Contemporary Multi-facted Casino Companies and the Role of Regulation: The European and South African Experience*, Presented on the 2002 Gaming Management Symposium, University of Macau, 2002.

⑨ “In actions made public Tuesday, the New Jersey Division of Gaming Enforcement fined Caesars Atlantic City \$5,000 for losing two slot machines and filing monthly reports indicating that all machines were accounted for. It also fined the Golden Nugget Atlantic

City \$4,000 for using unshuffled cards in four blackjack games in August, then realizing its mistake and handing a gambler who lost \$1,600 in the tainted games a stack of chips to cover his losses. Both are forbidden, according to state gambling regulations.” – “Lost slot machines, unshuffled cards draw fines for casinos”, Wayne Parry, CDC Newsroom, Gaming Reports, February 3, 2015.

⑩王五一：《論博彩業的多元兩面性》，澳門：《澳門理工學報》，2014年第2期。

⑪卡爾·馬克思在《資本論》第三卷中以“有機構成”的概念，詳盡地闡述了此一合成謬誤機理以及由此產生的利潤率趨向下降的規律。馬克思沒有使用“合成謬誤”的概念，但闡述了合成謬誤的道理。

⑫碼傭率有兩層概念，一層是牌主給廳主的碼傭率，一層是廳主給疊碼仔的碼傭率。一般情況下，前者應高於後者，以使廳主有利可圖。但在激烈的競爭壓力下，有時會出現“倒掛”，廳主給疊碼仔的碼傭率反而會高於牌主給廳主的碼傭率。這意味著廳主在賠錢做生意。

⑬Hold Percentage是賭場經理人士用以管理博彩收入而使用的一個經驗統計指標，它在數理上並無根基，無法通過博彩經濟學的其他變量計算出來，即它不是一個數理上的函數值，而只是一個實際統計率。它的含義是，一張賭檯，或一間賭場，從賭客當天掏腰包購買（或借）籌碼的數額中，贏了多大一個比例。澳門理工學院的蕭嘉明博士曾將之翻譯成“儲留率”，本文就使用他的翻譯。

⑭這個40%是怎麼來的，參見拙作《博彩經濟學》，北京：人民出版社，2011年，第118~127頁。

⑮Jim Kilby, Jim Fox and Anthony Lucas, *Casino Operations Management*, 2nd Edition. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc, 2005, p. 17.

作者簡介：王五一，澳門理工學院教授，博士。

[責任編輯 劉澤生]