

設立觀光賭場考慮因素研究－結合腦力激 盪法與層級分析法之應用

RESEARCH ON SELECTING THE SITE FOR CASINOS BY USING BRAINSTORMING AND AHP METHODS

陳銘薰

國立臺北大學企業管理系教授

陳永承*

國立台北大學企業管理系博士候選人

中華科技大學企業管理系講師

Ming-Shiun Chen

Professor, Department of Business Administration,

National Taipei University

Yung-Cheng Chen

Ph.D. Candidate, Department of Business Administration,

National Taipei University

Lecturer, Department of Business Administration,

China University of Science and Technology

摘要

腦力激盪法是近年來對創造力或問題解決等有所助益之方式。本研究的目的在於應用腦力激盪法及層級分析法以尋求設立觀光賭場所須考慮的因素。藉由學者、業者及民間企業負責人，來瞭解有關腦力激盪法在設立賭場考慮因素之思考方向。依照前述方法將所得結果，輔以層級分析法再次篩檢出更具說服力之因素。研究發現，增加就業機會、減少人口外移、改變價值觀，是設立觀光賭場主要的考慮因素，相較於離島建設條例，應可採取較開放之原則。本研究結果可提供政府與投資者在設立賭場時之參考。

*通訊作者，地址：11581 台北市南港區研究院路三段 245 號，電話：(02)2786-4847 轉 101
E-mail：stevenchen@cc.cust.edu.tw

關鍵字：腦力激盪法、觀光賭場、離島建設條例、層級分析法

ABSTRACT

Brainstorming is a way to help with enhancing creativity or problem-solving ability in recent years. The purpose of this study is to apply the brainstorming method and the hierarchical analysis method to seek the factors of setting up a casino. Through the help of scholars, practitioners, and the heads of private companies, we can fathom out the direction of the method while setting up casinos. According to the aforementioned method, the obtained results are supplemented by the hierarchical analysis method to detect more convincing factors. The study found that the factors, such as increasing job opportunities, reducing the emigration rate, and changing value systems, are the main considerations for setting up a casino. Compared with the Offshore Islands Development Act, the authority should actively open the door for it. The results of this study can be provided as a reference for the government and the investors while setting up a casino.

Keywords: Brainstorming, Casino, Offshore Islands Development Act, AHP

壹、緒論

過去，臺灣曾經有過亞洲四小龍之首的美名，而國民也生活在此榮耀之下。曾幾何時，四小龍的新加坡快速竄升，成為亞洲四小龍具有競爭力的國家。新加坡的興起，必然有些值得我們學習的地方，其中就是近年來新加坡以極快的速度進行有關觀光賭場的興建。對於新加坡近年積極發展旅遊博彩業，主要是一些大型觀光賭場的興建。大型觀光賭場的興建，除了本身的工程建設創造國內就業與內需產業外，亦加強與旅遊業進一步合作，多元化發展強化新加坡的國力與競爭力。此外，博彩業在澳門的經濟發展中所扮演的角色愈顯重要，至今已有不可取代的地位（李文徹，2009）。

觀光賭場是近幾年常會出現在臺灣媒體上的話題，主要是因為希望政府開放觀光賭場，做為繁榮地方的方式，但一般人對賭博與治安敗壞及道德淪喪的聯想，使這項提案一直備受爭議。之前有關對於開放離島觀光賭場的爭議不斷，贊成者常以美國拉斯維加斯賭場為例，認為偏遠地方能藉由觀光賭場的開放，產生吸金效應，達成繁榮

地方經濟目的。因此既然要設立就必須做好相對應的準備。就新加坡的例子來說，新加坡早期由其他產業如港口轉運等帶動發展，近年來因為觀光業發展不足，為延續國家競爭力，解禁開放設立賭場。反觀臺灣早期是農業社會，如今已經是工商發達科技進步的產業社會，臺灣卻仍舊尚未開放設立可以立足於世界的娛樂場所，實在可惜。

基於道德觀念，賭博總是被認為是一種有違善良風俗，不值得推廣，甚至合法的行為。但是如果單就經濟方面考量，無疑地，博弈產業確實是各國全力爭取的一塊大餅。此二者之間，存在著拉鋸的角色，如何取得平衡，才能兩者兼顧，是本研究的目的之一。

觀光博弈產業為國內新生、複雜、且具高風險的事業，可仿效星國高度管制的作法，未來除成立專責機關負責監管外，相關部會也將配合全力投入協助，以確保觀光博弈業的健全經營及發展，正面帶動觀光發展並增裕國家稅收（江宜樺，2013）。自離島建設條例 98 年 1 月 23 日總統公布增訂第 10 條之 2 規定，確立我國開放離島地區得設置國際觀光度假區附設觀光賭場之觀光博弈產業發展政策，並經連江縣 101 年 7 月 7 日依規定完成地方性公民投票通過後，行政機關即加緊腳步研訂「觀光賭場管理條例」草案，以完成該條例所賦予行政機關的立法義務。

前高雄市長韓國瑜在諸多選舉政見牽動的話題裡，「賭」又是備受各界議論的關鍵。不管是選前的「旗津賭場」，到選後的「楠梓賽馬產業鏈」，在特定媒體強力放送下，韓國瑜成功地激發了各界對賭場合法化的思辨（羅承宗，2019）。

台灣推動離島設置賭場公投已經舉辦過四次，分別是民國 98 年 1 月澎湖，結果否決；民國 101 年 7 月連江（馬祖），結果通過；民國 105 年 10 月澎湖，結果否決；民國 106 年 10 月金門，結果否決。其中，雖然馬祖的公投通過，但因為離島觀光賭場管理條例尚未立法，至今仍然無疾而終（中時電子報，2018）。

如前所述觀光賭場的設立或可協助國家經濟發展，促進國家觀光產業國際化，考量設立賭場的重要因素，並加以排序，一方面提供政府作為施政參考，一方面提供未來有興趣相關業者設立申請與經營，是本研究的主要目的。從國外的經驗來看，發給幾張的營運許可執照，以及觀光賭場本身的經營規模，則是監督管理以及防治觀光賭場負面社會影響時，另外兩個極為重要的政策課題。

本研究之重要性在於整理國外現行觀光賭場之經營及管理模式，包含急速成長的網路賭博現況，並且收集民眾對於設置觀光賭場所在意的考量因素，其結果僅就日後政府考量開放觀光賭場地點時的重要參考依據，至於相關配套管理模式，則非本研究之探討範圍。

貳、文獻探討

一、觀光賭場的相關研究

(一) 觀光賭場的定義

觀光賭場是指被許可用於賭博和其他娛樂活動的建築物或房間。最初指的是音樂和舞蹈的公共禮堂，但到了 19 世紀後期，它已經成為一種遊戲室，尤其是其中玩過紙牌和骰子遊戲的遊戲室 (Glimne, 2014)。如今，觀光賭場是業者可以與普通賭徒承擔風險的地方，並且在世界各地具有幾乎統一的特徵，包括提供賭桌遊戲和其他賭博活動（例如老虎機）的賭博設施。這些機構經常提供食品，飲料和住宿服務，並且還包括有關賭場類遊戲的合法在線遊戲。

賭場遊戲業務及其所有方面，除了在遊戲場上投注外，還包括：酒店運營，娛樂產品，零售購物，娛樂活動以及其他類型的運營。賭場業已從單人房間，有限的娛樂場所發展到數十億美元的行業，尤其是在全球酒店業和旅遊業中 (Walker, 2007)。

(二) 各國對於觀光賭場的相關看法及經營現況分析

拉斯維加斯、蒙特卡洛、太陽城和澳門等著名的國際賭場中心，長期以來一直以遊客為主要業務來源。而大多數客戶為旅行者的遊客賭場也可以在諸如澳大利亞的黃金海岸和大堡礁，以及加拿大的溫莎和尼亞加拉大瀑布被發現 (Eadington, 1999)。在傳統上，提倡利用賭場賭博作為旅遊業發展的催化劑的前提是，通過吸引更多遊客，賭場賭博將提供新的稅收收入並增加當地就業人數，同時保持當地的賭博資金不變 (Moufakkir, 2005)。賭場的合法化，目的是消除或顯著減少賭博黑市，從而防止超重損失，也就是說，非法賭博對於提高生產率完全沒有貢獻 (Gillespie, 2009)。

內華達州立大學拉斯維加斯分校統計的數據顯示，全美國賭場收入 2012 年的 50 億美元，到 2019 年已經成長到 60 億美元 (Market analysis report, 2020)。2019 年全球線上賭博市場規模為 537 億美元，預計從 2020 年到 2027 年，複合年均增長率將達到 11.5%。互聯網的高度普及化以及個人越來越多地使用手機來在家中和公共場所玩線上遊戲，正在推動這市場發展。

高收入者往往把賭博看作娛樂，而不少低收入者則把賭博看作投資（但通常不會成功）。粗略估計，窮人花在賭博的錢，以收入的百分比計算，是中產階級的 2.5 倍。如明尼蘇達州 1989 年推行彩卷，在貧民區的銷售量就比富裕區的高出許多（德州的經驗也相仿）。俄利崗州州立大學的教授 DJ Brown 在 1990 年調查三千個俄利崗州居

民，發覺低教育水平者買了最多彩卷。在加州，窮人花在彩卷的百分點比較富有的人高出 15 個百分點。在紐約州，每年收入低於三萬美元的家庭在 1992 年，所交的人息稅佔總數的 9.66%，但他們買了三分之一的彩卷，而最低收入組別在彩卷的花費（以收入百分比計算）是最高組別的八倍（關啟文，2003）。

在 2018 年英格蘭健康調查中，成年男性中有 57% 和 54% 的成年女性中 1% 在過去一年中有賭博行為發生（NHS Digital, 2019）。在 16 至 24 歲的年齡範圍內，過去一年中有 45% 的男性和 33% 的女性報告賭博，而 20% 的男性和 2% 的女性在網上賭博。體育博彩廣為宣傳，尤其是針對年輕人（Lopez-Gonzalez, Estévez, & Griffiths, 2017）。現在，賭博正在通過社交媒體推廣給兒童和青少年。最近在 Twitter 上進行的賭博營銷研究表明青少年如何接觸賭博廣告並分享和轉發賭博公司的訊息（Smith, Nairn, Rossi, Jones, & Inskip, 2019）。年輕人的賭博行為反映了遺傳之間的複雜互動風險，人口因素，家庭賭博習慣以及衝動等發展特徵。為了調查一段時間內的這些相互作用，需要進行大規模的縱向研究，參與者的人口，環境和遺傳信息。

在日本，引進賭場產業，對於經濟影響被期望產生正面積極的效益（Daswani & Choi, 2013）。但是，許多人仍然對賭場有負面印象。賭博與自殺、失業和生產力下降有關（Grinols, 2004）。做出決策時，人們會根據可用信息選擇最令人滿意的選項。就賭場而言，決策似乎是基於正面和負面因素，例如經濟影響和社會成本。

賭場賭博在許多國家／地區是合法的，並且在某些加勒比海島嶼中，有一定的程序和限制。在將賭博娛樂場引入各個司法管轄區之前，通常會對其進行廣泛的公眾分析、辯論和社會經濟影響的相關研究。根據 Boxill（2009）的數據，僅巴哈馬政府就獲得的賭場稅收收入幾乎達到 2200 萬美元。另一方面，Grinols（2003）認為，儘管觀光賭場在美國創造了一定的就業水平，尤其是入門門檻，但它可能蠶食了其他產業。

二十世紀後期，觀光市場從歐美移轉至東亞及太平洋區域。自 1997 年發生的亞洲金融風暴迄今，亞洲相關地區的觀光客人數逐年增加，並且屢創新高。目前全球各國的發展趨勢是結合遊憩、休閒、購物、遊樂場及賭場等多角化方式，一方面可以增進旅遊的趣味性，一方面以賭博遊戲結合商業活動，也可促進資金流通，帶動整體相關產業的發展，一舉兩得。如果僅僅找一個地點設立賭場，周遭如果沒有相關的商業活動配套，極可能無法達到綜效。

繼美國 Las Vegas 沙漠的賭城傳奇之後，近年來亞洲開發中國家也將以觀光賭城的興建，結合特殊人文與自然景觀，帶動區域觀光旅遊產業的發展，其中又以澳門在 2006 年超越 Las Vegas 成為全球第一大觀光賭城之效益最為顯著。後續包括新加坡、日本、泰國等地也起而效尤，紛紛釋出開放觀光賭場的訊息，以增加對觀光客吸引力。

例如美國拉斯維加斯金沙集團主席艾德森認為，只在澎湖開放賭場投資，其投資報酬率並不是很大。但若是在台北或高雄等主要縣市開放觀光賭場，才會吸引外資或本國企業前往投資（黃重添，2007）。一個賭場設立的因素，不能僅作單純的思考，需要結合相關的因素包括正面與負面等加以考量才會使決策更周延。觀光產業是臺灣相當重要的經濟來源之一，賭場也是觀光產業中相當受到注目的一環（郭逢軒，2010）。蔡志勇（2010）認為正面經濟與環境衝擊影響居民支持觀光賭場設置，但負面社會文化衝擊也不盡然使得居民反對觀光賭場設置。因此，與其討論是否該設立觀光賭場，應從考慮因素著手。

根據商業研究公司（Business Research Company）的數據顯示，全球賭博市場預計將以每年 5.9% 的速度成長，預估到 2022 年將達到約 5,654 億美元的總值。支持者認為州彩票是一種輕而易舉又能有效提高稅收的辦法。由於新技術的出現，例如混合遊戲，虛擬實境（Virtual Reality, VR）和擴增實境（Augmented Reality, AR），在線賭博行業正以極快的速度成長當中。賭場經營者使用這些技術與競爭對手區分開來，並在這個競爭激烈的行業中取得成功。但證據顯示，合法賭博常常對貧窮者和弱勢社群不利（Colson, 1987）。通過智能手機和平板電腦應用程序訪問在線賭場的方式增加了進入賭博場所的便利性，並最終使這個國家的賭博成為問題（Gainsbury, 2015）。國家彩票和賭博遊戲，本質上是一種「欺詐」，而各處的賭博合法化是近年來所有公共政策中最差勁的轉變。由州縣經營賭博所產生的道德敗壞，以及積極宣傳得獎者和各種博彩方式等事實變得更糟糕，嚴重得令人難以置信。合法賭博會令多種生意消沈，因為人們會把本來能活絡經濟的資本花在合法賭博上，但可惜賭博活動卻不能助長經濟。把賭場團團包圍的各種生意清楚提醒我們，整體經濟比最初預見的更壞。本來可用於投資、借貸和作經濟循環的錢，現在都耗掉在合法賭博的機制裡。合法賭博從社會整體經濟中，吃掉大量金錢。押注於賭博活動的錢，遠高於花在中小學教育的總開支（Neff & Giles, 1991）。

賭博委員會（Gambling Commission, 2018）關於年輕人和賭博的報告發現，在 11 至 16 歲的年輕人中，有 39% 的人在去年花費了自己的錢進行賭博。Derevensky and Gilbeau（2015）回顧了許多問題，並將其與青少年賭博和問題賭博的影響聯繫起來，並強調了家庭中儘早接觸賭博以及使用互聯網的重要性。Calado, Alexandre, & Griffiths（2017）認為，在家中使用新技術進行賭博的出現，使父母不僅可以在孩子在場的情況下進行賭博，還可以將賭博變成一種潛在的家庭活動。與年輕人經常賭博相關的最重要的家庭因素是父母賭博和母親的教育程度。父母的賭博行為與孩子的定期賭博密切相關，而母親的賭博頻率影響最大。

一項對於 3,199 名線上賭徒的調查中，了解他們與網路賭博網站（最喜歡的國內

網站)的接觸和看法；發現線上賭徒參與程度更高，賭博問題的嚴重性更高(Gainsbury, Russell, Hing, & Blaszczynski, 2018)。其他研究報告指出，通過與體育有關的賭博廣告和誤導性內容使賭博正常化(Deans, Thomas, Daube, & Derevensky, 2017；Lopez-Gonzalez, Estévez, & Griffiths, 2018)。Molde, Holmøy, Merkesdal, Torsheim, Mentzoni, Hanns, Sagoe, and Pallesen (2019)將視頻遊戲確定為問題賭博行為的潛在通道。較高的賭博強度和持續時間與較小的獲勝相關特徵以及具有多個可玩線的低面額機器有相關聯性。

澳門與香港同屬中國兩個特別行政區之一，而澳門是中國合法賭博的唯一地區，賭博是澳門最重要的產業之一。從事遊戲和賭博業的僱員超過 57,000 名，其中約 98% 在賭場工作。2018 年，澳門賭場貢獻了約 375.9 億美元的收入，是內華達州賭場博彩收入的三倍多(Statista, 2020a)。

賭博是澳大利亞人最喜歡的活動之一，每年有超過 3/4 的澳大利亞人從事某種賭博，從玩線上老虎機到參觀陸上賭博場所以及線上賭博。賭博也是吸引成千上萬的遊客前往澳大利亞的原因之一。這樣的受歡迎程度使賭博在澳大利亞成為非常有利可圖的產業，平均每年有 50 億的收入。總體而言，澳大利亞擁有完善的賭博基礎設施，具有很大的增長潛力。預計 2020 年收入將達到 62 億美元，賭博必將在未來幾年蓬勃發展(Underscoopfire, 2020)。

南非的賭博業去年報告的結果好壞參半，儘管賭場業務繼續在總賭博總收入中佔最大比重。隨著賓果遊戲，博彩和有限的支付機的普及，其市場比重顯著下降。線上賭博已經越來越多地從地面賭場和其他博彩網站獲得更多比例。儘管賭場比其他形式的賭博產生更高的收入，但國家彩票吸引了最多的玩家(Bekker, 2020)。

英國的賭博業正在發展，英國賭博收益從 2011 年的約 84 億英鎊增加到 2018 年約 144 億英鎊。2018 年，賭博業為英國提供了約 10 萬名員工的工作，其中大部分工作在博彩業，其次是賭場和賓果遊戲，然而，一半以上的賭博企業由不到 10 人經營(Statista, 2020b)。

與獨立的娛樂場業務不同，遊戲娛樂業務具有眾多創收活動。因此，它較少依賴於實際的娛樂場收入，而更多地依賴於增加其他便利設施，如住宿，餐飲，零售和娛樂收入因其盈利能力。其次，遊戲娛樂業和住宿業正在融合以提供總體住宿套餐。第三，政府和公共政策制定者將繼續就其活動對經濟和社會的淨影響，對遊戲娛樂以及整個遊戲產業進行審查。第四，與任何服務行業一樣，隨著遊戲娛樂行業的競爭越來越激烈，卓越的服務質量作為成功的競爭優勢將變得越來越重要。各國已就將要引入的賭場投資或運營類型制定了政策。這些範圍從獨立的娛樂選擇到具有全方位酒店服

務業務的賭場，專門針對其目標市場，服務質量和房間數量（Naline, 2019）。

二、腦力激盪法的意義與相關研究

腦力激盪法是由 Alex F. Osborn 首先發明應用，其主要內容是由一群人共同運用腦力，進行創造性思考，短時間內對解決某項問題，提出大量構想之技巧，其運用方式分為個別思考與集體思考。實施腦力激盪法時需遵守四項原則：想法自由奔放、不批評他人意見、想法越多越好、結合改進他人想法（張淑昭、李啟誠、蔡宗憲，2003）。而 Litchfield（2008）使用目標基礎觀（Goal-based view）加入腦力激盪法，藉以提升腦力激盪法創意，改善其效率。Isaksen and Gaulin（2005）指出，相當多腦力激盪的研究都專注於針對團體效能的改善。Hackman（1987）則主張應專注產能流失轉移到產能的獲得。腦力激盪可提供創新學習及創新問題解決，來提升團體效能（Costa, 2001；McGrane & Sternberg, 1992；Pfeiffer, 2003）。有關觀光賭場設立考慮因素，無論在臺灣的文獻探討及理論發展，都是屬於初探的階段，因此採用腦力激盪法可以增加思考的深度與廣度，讓方案更加周延，這就是本研究採取此方法的原因。

三、層級分析法的意義與相關研究

層級分析法（Analytic Hierarchy Process, AHP）是美國匹茲堡大學教授 Thomas, L. Saaty，於 1971 年替美國國防部從事應變計劃問題的研究中所提出，主要應用於不確定性情況下即具有多個評估準則的決策問題上。1973 年 Saaty 將層級分析法應用在蘇丹運輸研究後，整個理論才趨成熟，其後在 1974 年到 1980 年間，經過不斷應用、修正及驗證後，使整個理論更臻完備。層級分析法可在多目標與多評估準則的不確定情況下，經由匯集專家學者的意見，把複雜的評估問題分析成簡明的因素層級架構，再藉由評量表衡量，將所得資料予以量化，作為各層級之成對比較矩陣，經運算後，求得矩陣之特徵相輔，以該特徵值來評定每個成對矩陣之強弱程度，做為決策時之參考資訊（楊和炳，1988）。

參、研究方法

本研究參考相關文獻並邀請相關專家對觀光賭場設立指標作一些評估，分析出較有創新及可行性的結果，提供選擇賭場設立地點的思考方向，將研究步驟說明如下。

一、研究對象

為顧及個人隱私，本研究之邀訪對象均不提供真實姓名。本研究由研究員邀集前立法委員（具備法律專業知識並為律師事務所負責人）、社團法人 XX 協會前秘書長及執行長、臺灣彩券前高階主管、及二名業界（電腦資訊公司）高階主管，共計六名，參與本研究實驗，以腦力激盪法之步驟，進行賭場設立選擇因素之研究。上述人員皆為男性，在其現職工作年資均達 15 年以上，其中五名具有研究所以上學歷，年齡均達 40 歲以上，亦有年近 60 歲者一名。由於具有多次出入國際觀光賭場的經驗，或對賭場設立等相關議題多有認識，因此對於本研究之範圍有相當程度的瞭解，研究員負責議題解釋與資料記錄並整理。

二、研究步驟與資料收集

本研究根據下列步驟進行資料的收集，共分為四個步驟，目的是為了瞭解影響賭場設立因素，茲說明如下：

- 步驟一：將議題鎖定在對於開設賭場考慮因素的看法，由研究員引導進入主題。參與者彼此可先針對議題相互討論，以求避免偏離主題。
- 步驟二：運用腦力激盪法寫出其個人對於賭場的看法，越多越好，越具創新看法者尤佳，但需避免重複。
- 步驟三：整理每一個人所提出之建議，交由各參與者仔細閱讀之後，不限數量，勾選出認同之建議，即在每一建議之後方欄位上，標示一個記號（*）。
- 步驟四：將獲得四個記號（*）以上之建議整理後，保留並做分類。所得結果如下表 1。

表 1 編碼員對題項之同意程度

對於（開設）賭場的看法	編碼員					
	一	二	三	四	五	六
增加就業機會	※	※	※	※	※	※
交通及都市化建設將更積極	※		※	※		※
賭場管理權應由中央政府負責，不可下放至地方	※	※	※	※	※	※
天然資源將遭受破壞		※	※	※	※	※
喜好賭博行為的人數將會增加	※	※	※	※	※	※
可能拉大貧富差距	※		※	※	※	※
破壞善良風俗	※	※	※			※
可能導致部分居民外移		※	※	※	※	
當地居民可能阻撓賭場興建，或可能要求回饋	※	※	※	※		※
水、電的用量勢必大增	※	※		※	※	※
增加當地居民之所得	※		※	※	※	※
觀光賭場之所在城市可提升其國際知名度	※	※	※		※	※
減少人口外移	※	※	※	※	※	※
將會破壞家庭和諧	※	※	※	※	※	※
可以大幅增加稅收		※	※	※	※	※
符合人性心理且可享受刺激	※	※		※	※	※
當地人民的福利將可增加。因稅收增加	※		※	※		※
可帶來外籍觀光人士	※	※	※	※	※	※
逼迫地方政府投資公共建設		※	※	※	※	※
對於青少年是負面教育	※	※	※	※	※	※
可吸引外國資金	※	※	※	※	※	
可能同時引進色情行業、毒品	※	※	※	※	※	※
由於利益龐大，營業執照的發放是一大考驗	※	※		※	※	※
可以刺激所在城市的土地價值	※	※	※	※	※	※
發展觀光賭場會造成環境污染	※		※	※	※	※
會影響日常作息	※	※	※		※	※
將可帶動周邊產業的發展，如精品、遊憩	※	※	※	※	※	
犯罪率將會大幅上升	※	※	※	※	※	※

續下表

續表 1

將改變人性價值觀	※	※	※	※	※
發展觀光賭場，可吸引大量觀光客	※	※	※	※	※
嚴重影響當地工作型態，導致部分居民無法生存	※	※	※	※	※
幫派勢力將會積極介入	※	※	※	※	※

三、信度與效度分析

成員經由上述步驟，完成腦力激盪法的運作，並針對問題發展出許多考量因素，本研究整合其結果，分析出考量因素分為交通與建設面、工作與失業率面、犯罪與治安面及其他面共四類，為確保每一個構面下各個子原因具代表性，即進行同意度及信度檢測，本研究採評分員信度法，強調評分者之間相互同意度及信度。評分員對各構面下子原因進行同意度測試，結果如表 2，而相互同意度為 0.743，套用相關公式後，信度為 0.945，此信度達可接受標準。效度方面，由於發展研究時參與人員為前立法委員、社團法人 XX 協會前秘書長及執行長、臺灣彩券前高階主管、及二名業界高階主管，且具有多次出入國際觀光賭場的經驗，或對賭場設立地點多有認識，因此粗具表面效度與內容效度。

四、第二階段－層級分析法

層級分析法 (Analytic Hierarchy Process, AHP) 為 Saaty 教授發展，主要應用在不確定情況下及具有多數個評估準則的決策問題上。Saaty (1980) 發展 AHP 方法的基本假設，主要包括下列幾項：1.系統分解成許多種類或成份，形成層級結構；2.層級結構每一層級要素均假設具獨立性；3.每一層級內要素，可用上一層級某些要素作為評準來評估；4.評估比較可將絕對數值尺度轉換成比例尺度；5.各層級要素進行成對比較後，用正倒值矩陣處理；6.偏好關係滿足遞移性:優劣關係滿足遞移性，強度關係也滿足遞移性；7.測試一致性的程度；8.要素優勢程度加權而得。

本研究根據上述表 1 及表 2 發展，並參酌相關的文獻以資驗證，進而發展出層級架構如表 3。第一層包括交通與建設面、工作與失業面 (柳立偉、吳明蒼，2009；吳吉裕、余育斌，2006)、犯罪與治安面及其他面 (柳立偉、吳明蒼，2009；吳吉裕、余育斌，2006；鄭雅文，2009)，第二層則為細項。

表 2 設立賭場考慮因素相互同意度表

	編碼員一	編碼員二	編碼員三	編碼員四	編碼員五
研究員					
編碼員二	0.656				
編碼員三	0.687	0.718			
編碼員四	0.718	0.687	0.781		
編碼員五	0.718	0.750	0.781	0.781	
編碼員六	0.781	0.718	0.812	0.781	0.781

表 3 賭場考慮因素相關題項的發展與文獻來源

	對於（開設）賭場的看法	相關文獻
	1.天然資源將遭受破壞	
交通與建設面	2.發展觀光賭場會造成環境污染	
	3.可帶來外籍觀光人士	
	4.觀光賭場之所在城市可提升其國際知名度	柳立偉、吳明蒼（2009）；
	5.會影響日常作息	吳吉裕、余育斌（2006）
	6.發展觀光賭場，可吸引大量觀光客	
	7.將改變人性價值觀	
	8.符合人性心理且可享受刺激	
		9.可吸引外國資金
	10.交通及都市化建設將更積極	
工作與失業率面	11.可以刺激所在城市的土地價值	
	12.增加就業機會	
	13.逼迫地方政府投資公共建設	
	14.可以大幅增加稅收	柳立偉、吳明蒼（2009）；
	15.可能拉大貧富差距	吳吉裕、余育斌（2006）
	16.水、電的用量勢必大增	
	17.當地人民的福利將可增加。因稅收增加	
	18.增加當地居民之所得	
	19.減少人口外移	

續下表

續表 3

犯罪與治安面	20.犯罪率將會大幅上升	
	21.喜好賭博行為的人數將會增加	
	22.可能同時引進色情行業、毒品	柳立偉、吳明蒼 (2009)；
	23.幫派勢力將會積極介入	吳吉裕、余育斌 (2006)；
	24.賭場管理權應由中央政府負責，不可下放至地方	鄭雅文 (2009)
	25.對於青少年是負面教育	
其他面	26.可能導致部分居民外移	
	27.將可帶動周邊產業的發展，如精品、遊憩	
	28.當地居民可能阻撓賭場興建，或可能要求回饋	柳立偉、吳明蒼 (2009)；
	29.將會破壞家庭和諧	吳吉裕、余育斌 (2006)；
	30.破壞善良風俗	鄭雅文 (2009)
	31.嚴重影響當地工作型態，導致部分居民無法生存	
	32.由於利益龐大，營業執照的發放是一大考驗	

肆、結果分析

一、第一階段評分排序

六位參與者針對各題項給予分數（1 至 7 分，依照李克特 7 點量表，非常不同意 1 分，非常同意 7 分）得到結果如表 4 所示。

表 4 第一階段評分排序

對於（開設）賭場的看法	受訪者						總分
	一	二	三	四	五	六	
1.天然資源將遭受破壞	4	3	5	3	5	3	23
交通 2.發展觀光賭場會造成環境污染	5	3	3	3	5	3	22
3.可帶來外籍觀光人士	7	7	7	5	7	7	40
與 4.觀光賭場所在城市提升國際知名度	7	7	7	6	7	7	41
建 5.會影響日常作息	7	5	5	5	2	1	25
設 6.發展觀光賭場，可吸引大量觀光客	7	6	7	7	6	7	40
面 7.將改變人性價值觀	6	6	5	4	6	6	33
8.符合人性心理且可享受刺激	5	5	5	6	5	6	32
9.可吸引外國資金	7	6	7	6	6	7	39
10.交通及都市化建設將更積極	5	6	7	7	7	7	39
工作 11.可以刺激所在城市的土地價值	5	6	7	7	6	7	38
與 12.增加就業機會	6	6	6	7	6	7	38
失 13.逼迫地方政府投資公共建設	6	6	6	7	6	7	38
業 14.可以大幅增加稅收	7	6	6	7	7	6	39
面 15.可能拉大貧富差距	5	5	6	5	6	3	30
16.水、電的用量勢必大增	6	6	7	7	6	5	37
17.因稅收增加，當地人民福利增加	7	6	7	7	7	6	40
18.增加當地居民之所得	5	6	6	6	7	6	36
19.減少人口外移	5	5	5	4	3	3	25
犯罪 20.犯罪率將會大幅上升	6	6	7	4	4	5	32
與 21.喜好賭博行為的人數將會增加	5	6	6	6	5	5	33
治 22.可能同時引進色情行業、毒品	6	6	7	6	6	5	36
安 23.幫派勢力將會積極介入	4	6	6	6	6	5	33
面 24.賭場管理權中央負責，不下放地方	7	7	7	5	6	7	39
25.對於青少年是負面教育	5	6	5	3	4	3	26
26.可能導致部分居民外移	3	4	3	4	4	4	18

續下表

續表 4

其他面	27.帶動周邊產業發展，如精品、遊憩	4	5	6	7	6	6	34
	28.當地居民阻撓賭場興建，或要求回饋	6	6	7	7	6	6	38
	29.將會破壞家庭和諧	4	3	3	2	4	3	19
	30.破壞善良風俗	4	5	4	3	4	3	23
	31.影響當地工作型態，致居民無法生存	3	3	4	2	4	3	19
	32.利益龐大，營業執照發放是一大考驗	7	7	7	5	6	6	38

根據表 4 結果，計算出主要構面的分數，求出平均值並加以排序，其結果如下表 5。

二、第二階段層級分析法

因為第一階段有關題項的篩選，以第四個構面分數最低，因此在第二階段主要以三個構面來計算，計算結果與排序如下表 6 所示。

由表 6 可以看出，六名參與者對於設立賭場考慮因素具有一致性的看法，不一致性小於 0.1，獲得多數參與者認同之建議共計有 32 項（如表 3 所示），分為交通與建設面、工作與失業率面、犯罪與治安面及其他面共四類（如表 4 所示）。其中交通與建設面包含天然資源將遭受破壞、發展觀光賭場會造成環境污染、可帶來外籍觀光人士、觀光賭場之所在城市可提升其國際知名度、會影響日常作息、發展觀光賭場，可吸引大量觀光客、將改變人性價值觀、及符合人性心理且可享受刺激等八項建議（即第 1 至 8 項）；工作與失業率面包含可吸引外國資金、交通及都市化建設將更積極、可以刺激所在城市的土地價值、增加就業機會、逼迫地方政府投資公共建設、可以大幅增加稅收、可能拉大貧富差距、水電的用量勢必大增、當地人民的福利將可增加、增加當地居民之所得、及減少人口外移等十一項建議（即第 9 至 19 項）；犯罪與治安面包含犯罪率將會大幅上升、喜好賭博行為的人數將會增加、可能同時引進色情行業與毒品、幫派勢力將會積極介入、賭場管理權應由中央政府負責，不可下放至地方、對於青少年是負面教育、及可能導致部分居民外移等七項建議（即第 20 至 26 項）；其他面則包含將可帶動周邊產業的發展，如精品、遊憩、當地居民可能阻撓賭場興建，或可能要求回饋、將會破壞家庭和諧、破壞善良風俗、嚴重影響當地工作型態，導致部分居民無法生存、及由於利益龐大，營業執照的發放是一大考驗等六項建議（即第 27 至 32 項）。第 19 項（減少人口外移）及第 26 項（可能導致部分居民外移）指因工作機會增加，所以離鄉背井外出找工作的現象將會減少，故曰減少人口外移；而後者是指因為環境變得比較複雜，甚至成為特定區域，重視小孩成長環境的家長，可能遷移至其他城市，故曰可能導致部分居民外移。

表 5 主要構面總分與平均值排序

構面	總分	排序	平均值	以平均值排序
交通與建設面	256	2	256/8=32	2
工作與失業面	399	1	399/11=36.2	1
犯罪與治安面	217	3	217/7=31	3
其他面	171	4	171/6=28.5	4

表 6 設立賭場考慮因素重要性排序

	主構面	次構面	權重	排序	整體權重	排序	
設立 觀光 賭場 考慮 因素	0.298 (0.000)	吸引觀光客	0.215	3	0.064	10	
		交通與建設面	提升知名度	0.196	4	0.058	11
		帶來外籍人士	0.291	2	0.087	4	
		改變價值觀	0.298	1	0.089	3	
	0.423 (0.001)	工作與失業面	吸引外國資金	0.199	3	0.084	6
			增加就業機會	0.304	1	0.129	1
			增加稅收	0.196	4	0.083	7
			減少人口外移	0.301	2	0.127	2
	0.279 (0.000)	犯罪與治安面	犯罪率上升	0.286	2	0.080	8
			幫派勢力	0.233	3	0.065	9
			負面教育	0.31	1	0.086	5
			色情與毒品	0.171	4	0.048	12

註：第一層不一致性<0.1

綜上所述，六名參與者對於設立賭場而引起的教育與治安面，均表強烈的擔憂與重視。此外，賭場的設立確實可以提供就業機會、降低失業率、並可明顯地增加工作所得。

伍、結論與建議

觀光賭場的設立有其爭議性，一方面刑法有賭博罪的規定，另一方面，民間在相關彩

券等發行又似乎非常風行，可見賭場雖有其負面觀感，但是仍應對其可能設立的因素加以考量。雖然澎湖縣於民國 98 年 9 月 26 日，舉行地方性公民投票，決定是否設置「國際觀光渡假區附設觀光賭場」，其結果由反對陣營勝出，而將此爭議擱置；到了民國 105 年 10 月澎湖再次舉辦公民投票，結果依舊否決。但面對龐大商機及改善當地居民收入的雙重壓力下，於臺灣本島另覓一特區做為設立國際觀光賭場所在地，或許也不失為一個解套的方式。台灣地處亞熱帶，四季分明，氣候宜人。延綿的海岸線更是台灣最大的地理優勢，海岸線全長約 1,200 公里，若加上澎湖群島總長約 1,520 公里。此外，台灣享有遊艇製造王國的美譽，2004 年台灣最大民營造船廠中信造船旗下的高鼎遊艇公司，承接全球最大精品集團 LVMH (Moët Hennessy-Louis Vuitton) 總裁 Bernard Arnault (阿諾) 的豪華遊艇改造訂單，改裝造價高達 20 億元。若能有效結合地理優勢與遊艇製造技術，相信整個經濟產值一定能夠超越拉斯維加斯，直追澳門，最主要是提振觀光賭場周邊的相關產業鏈。再者，結合街頭藝人，另闢舞台，將其表演推向國際舞台，提振觀光產業。觀光產業屬於無汙染產業，對於環境自然生態，幾乎零汙染。在環保團體極力倡導環保意識的年代，推展觀光產業，更是刻不容緩。各構面與居民、業者及政府的利弊關係分析如表 7 所示。

如果觀光賭場只有提供賭博的單一娛樂，可能對觀光產業帶動的效益有限，無助於提升國內經濟 (鄭國強, 2007)。綜合上述研究結果，建議如下：

- 一、加速制定博弈相關條例，台灣本島有些失業率較高或者比較屬於偏僻地區可以設置賭場，或者允許國際觀光賭場的設置，甚至長期以修改刑法賭博罪之規定來加以因應。否則，縱使馬祖在 101 年 7 月的博弈公投已經通過，卻仍是原地踏步。
- 二、為減少城鄉差距，有效增加當地居民之所得、提高工作機會及減少人口外移，賭場特區之規劃而應以最貧窮、失業率最高或人口外移最嚴重的縣市為首要考量。美國拉斯維加斯位於內華達州沙漠地帶，州政府基於縮短貧富差距考量而開放該地區博弈事業的發展，如今已經是世界知名的觀光大城。全世界觀光客不是因為單純的賭博而前往，反倒是周邊的大峽谷、精彩的各種秀場表演以及各飯店深具特色的造型，成為吸引觀光客的主因。
- 三、結合觀光區或遊樂區共同開發。選擇開放單一特區創造獨特性，具足夠吸引力為重點開發。以雲林為例，將觀光賭場結合國際精品，金字塔尖端的消費者也能輕鬆的達到選購精品的慾望；另一方法是結合古坑咖啡做為賭場內供應之咖啡，一方面讓旅客發現台灣也有好咖啡，也可促進當地農業之繁榮。

表 7 各構面與居民、業者及政府的利弊比較表

構面	當地居民	業者	政府	
交通與 建設面	利	增加自外地返家的便利性、增進國際觀	業者為凸顯特色，將大幅增加投資金額	投入基礎交通建設除可刺激消費，並可增加稅收
	弊	成為觀光景點導致塞車	容易淪為炒作地皮，增加購入成本	過度開發，破壞自然環境與生態
工作與 失業面	利	就業機會增加降低當地人民失業率，減少人口外移	提供就業機會，與當地居民互動將更趨頻繁	提供就業機會降低整體失業率、增加人民工作收入
	弊	外來人口增加，當地居民面臨生存競爭壓力	遇到當地人民集體抗議時，將難於短時間內補足人力	工作內容相對簡易，有好逸惡勞及道德淪喪之虞
犯罪與 治安面	利	警方人力必將增加有效打擊犯罪	警方人力增加可減少保全人力的支出	增加警力佈署，降低犯罪率
	弊	擔心當地成為犯罪源頭，本身心理壓力增加	須與當地勢力組織結合，另類培養當地惡勢力	增加警力佈署，增加警力成本

參考文獻

一、中文部分

1. 中時電子報(2018)，公投過也沒用，離島開賭無期，Retrieved April 21, 2020，取自：<https://www.chinatimes.com/newspapers/20180722000380-260118?chdtv>。
2. 江宜樺(2013)，行政院會通過「觀光賭場管理條例」草案，Retrieved May 22, 2020，取自：<https://www.cooloud.org.tw/node/74013>。
3. 吳吉裕、余育斌(2006)，觀光賭場（Casino）對社會、治安、產業造成之影響及其因應策略之探討－以美國管理經驗導入澎湖縣設置後之因應策略作為，中央警察大學警學叢刊，37(3)，77-116。
4. 李文徹(2009)，博彩業在澳門經濟發展所扮演的角色與對台灣的啟示，中山大學中國與亞太區域研究所碩士論文。

5. 柳立偉、吳明蒼(2009)，高雄市設立觀光賭場支持度之探討，嘉大體育健康休閒期刊，8(1)，35-46。
6. 楊和炳(1988)，市場調查，台灣：五南圖書出版公司。
7. 張淑昭、李啟誠、蔡宗憲(2003)，聯盟合作網路、知識流通、創新績效之相連性研究－以我國電子產業例，企業管理學報，57，1-36。
8. 郭逢軒(2010)，賭場設置地點之探討－習慣領域理論與層級分析法之應用，義守大學管理學院碩士論文。
9. 黃重添(2007)，美博弈集團來台搏商機，經濟日報。
10. 蔡志勇(2010)，居民對觀光賭場發展態度與意願之研究，中央大學企研所博士論文。
11. 鄭國強(2007)，理財周刊－靠賭大賺，Retrieved March 23, 2020，取自：<http://magazine.sina.com/winmoney/369/2007-09-19/200539969.shtml>。
12. 鄭雅文(2009)，觀光賭場與賭博合法化帶來的公衛衝擊，臺灣衛誌，28(6)，455-458。
13. 羅承宗(2019)，人進得來，錢留得下？韓國瑜的賭場夢，Retrieved April 22, 2020，取自：<https://www.voicetank.org/single-post/2019/02/14/Taiwan-election-gamble>。
14. 關啟文(2003)，從美國經驗看賭博合法化，2003年博彩稅（修訂）條例草案委員會會議，Retrieved May 25, 2020，取自：<https://www.legco.gov.hk/yr02-03/chinese/bc/bc59/papers/bc590610cb2-2349-9c.pdf>。

二、英文部分

1. Bekker, D. (2020). The south African gambling industry. Who Owns Whom, African Business Information. Retrieved May 25, 2020, from <https://www.whoownswhom.co.za/store/info/4563?segment=The+South+African+Gambling+Industry>.
2. Boxill, B. R. (2009). Frederick Douglass's patriotism. Journal of Ethics, 13(4), 301-317.
3. Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2017). Prevalence of adolescent problem gambling: A systematic review of recent research. Journal of Gambling Studies, 33(2), 397-424.
4. Colson, C. W. (1987). The myth of the money tree. Christianity Today, 31(10), 64.

5. Costa, A. L. (Eds.). (2001). Developing Minds: A Resource Book for Teaching Thinking. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
6. Daswani, A., & Choi, G. (2013). Global gaming rising sun to outshine Vegas: Japan set to launch casinos. Citi Research Global Gaming, 3-35.
7. Deans, E. G., Thomas, S. L., Daube, M., & Derevensky, J. (2017). The role of peer influences on the normalisation of sports wagering: A qualitative study of Australian men. Addiction Research & Theory, 25(2), 103-113.
8. Derevensky, J. L., & Gilbeau, L. (2015). Adolescent gambling: Twenty-five years of research. Canadian Journal of Addiction, 6(2), 4-12.
9. Eadington, W. R. (1999). The spread of casinos and their role in tourism development. In D. G. Pearce & R. W. Bulter (Eds.), Contemporary Issues in Tourism Development, 127-142. New York: Routledge.
10. Gambling Commission (2018). Young People and Gambling 2018. Birmingham: Gambling Commission.
11. Gainsbury, S. M., Russell, A. M., Hing, N., & Blaszczynski, A. (2018). Consumer engagement with and perceptions of offshore online gambling sites. New Media & Society 20(8), 2990-3010.
12. Gainsbury, S. M. (2015). Online gambling addiction: The relationship between internet gambling and disordered gambling. Current Addiction Reports, 2(2), 185-193.
13. Glimne, D. (2014). Gambling. Retrieved October 16, 2019, from <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/224836/gambling/255571/History>.
14. Grinols, E. L. (2004). Gambling in America: Costs and Benefits. CBG: Cambridge University Press.
15. Grinols, E. L. (2003). Cutting the cards and craps: Right thinking about gambling economics. In G. Reith (Ed.), Gambling: Who Wins? Who Loses? 67-87. New York: Prometheus Books.
16. Gillespie, C. S. (2009). Moment-closure approximations for mass-action models, IET Systems Biology, 3(1), 52-58.
17. Hackman, J. R. (1987). The design of work teams. In J. W. Lorsch (Ed.), Handbook of

Organizational Psychology, 315-342. New York: Practice Hall.

18. Isaksen, S. G., & Gaulin, J. P. (2005). A reexamination of brainstorming research: Implications for research and practice. Gifted Child Quarterly, 49(4), 315-329.
19. Litchfield, R. C. (2008). Brainstorming reconsidered: A goal-based view. Academy of Management Review, 33(3), 649-668.
20. Lopez-Gonzalez, H., Estévez, A., & Griffiths, M. D. (2017). Marketing and advertising online sports betting: A problem gambling perspective. Journal of Sport and Social Issues, 41(3), 256-272.
21. Lopez-Gonzalez, H., Estévez, A., & Griffiths, M. D. (2018). Controlling the illusion of control: A grounded theory of sports betting advertising in the UK. International Gambling Studies, 18(1), 39-55.
22. Market analysis report (2020). Online Gambling Market Size, Share & Trends Analysis Report by Type (Sports Betting, Casinos, Poker, Bingo), by Device (Desktop, Mobile), by Region (North America, Europe, APAC, Latin America, MEA), and Segment Forecasts, 2020-2027. Retrieved March 25, 2020, from <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/online-gambling-market>.
23. McGrane, P. A., & Sternberg, R. J. (1992). Discussion: Fatal vision - The failure of the schools in teaching children to think. In C. Collins & J. N. Mangieri (Eds.), Teaching Thinking: An Agenda for the 21st Century, 333-344. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
24. Molde, H., Holmøy, B., Merkesdal, A. G., Torsheim, T., Mentzoni, R. A., Hanns, D., Sagoe, D., & Pallesen, S. (2019). Are video games a gateway to gambling? A longitudinal study based on a representative Norwegian sample. Journal of Gambling Studies, 35(2), 545-557.
25. Moufakkir, O. (2005). An assessment of crime volume following casino gaming development in the city of Detroit. UNLV Gaming Research & Review Journal, 9(1), 15-28.
26. Naline, R. J. (2019). Evaluating the Potential Impact of Casino Gambling in Grenada. Retrieved March 25, 2020, from https://www.researchgate.net/publication/336613763_Evaluating_the_Potential_Impact_of_Casino_Gambling_in_Grenada.

27. Neff, D., & Giles, T. (1991). Feeding the monster called “more”: If we saw the ravages of gambling firsthand, our public-policy priorities would change. Christianity Today, 35(N 25), 18-21.
28. NHS Digital (2019). Health Survey for England 2018: Supplementary Analysis on Gambling. Retrieved March 25, 2020, from <https://digital.nhs.uk/data-and-information/publications/statistical/health-survey-for-england/2018>.
29. Pfeiffer, S. I. (2003). Challenges and opportunities for students who are gifted: What the experts say. Gifted Child Quarterly, 47(2), 161-169.
30. Saaty, T. L. (1980). The Analytic Hierarchy Process: Planning, Priority Setting, Resource Allocation. New York: McGraw-Hill.
31. Smith, J., Nairn, A., Rossi, R., Jones, E., & Inskip, C. (2019). Biddable youth. Sports and e-sports gambling advertising on Twitter: Appeal to children, young and vulnerable people. University of Bristol. Retrieved March 25, 2020, from https://www.researchgate.net/publication/335910794_Biddable_Youth_Sports_and_esports_Gambling_Advertising_on_Twitter_Appeal_to_Children_Young_Vulnerable_People.
32. Statista (2020a). Gambling Industry in Macao - Statistics & Facts. Retrieved May 16, 2020, from <https://www.statista.com/topics/5675/casino-industry/>.
33. Statista (2020b). Gambling Industry in the United Kingdom (UK) - Statistics & Facts. Retrieved May 20, 2020, from <https://www.statista.com/topics/3400/gambling-industry-in-the-united-kingdom-uk/>.
34. Underscoopfire (2020). Casino Industry in Australia. Retrieved May 13, 2020, from <http://underscoopfire.com/casino-industry-in-australia/>.
35. Walker, J. P. (2007). Introduction to Hospitality Management (2nd ed.). New Jersey: Pearson Prentice Hall.

109年06月02日收稿

109年06月08日初審

109年07月10日複審

109年07月16日接受

作者介紹

Author's Introduction

姓名 陳銘薰
 Name Ming-Shiun Chen
 服務單位 國立臺北大學企業管理系教授
 Department Professor, Department of Business Administration, National Taipei University
 聯絡地址 23741 新北市三峽區大學路 151 號國立臺北大學企業管理系
 Address No.151, University Rd., San Shia District, New Taipei City, 23741 Department of Business Administration, National Taipei University
 E-mail mschen@mail.ntpu.edu.tw
 專長 組織行為、企業與政府、策略管理
 Speciality Organizational Behavior, Business and Government, Strategic Management

姓名 陳永承
 Name Yung-Cheng Chen
 服務單位 國立臺北大學企業管理系博士候選人、中華科技大學企業管理系講師
 Department Ph.D. Candidate, Department of Business Administration, National Taipei University ; Lecturer, Department of Business Administration, China University of Science and Technology
 聯絡地址 台北市南港區研究院路三段 245 號
 Address No.245, Academia Rd. Sec. 3, Nangang Dist., Taipei City 115, Taiwan
 E-mail stevenchen@cc.cust.edu.tw
 專長 人力資源管理、組織理論與管理、行銷管理
 Speciality Human Resource Management, Organization Theory and Management, Marketing Management