

香港居民对非赌场类博彩的感知和态度

——基于结构方程模型的实证研究

罗佳琦^{1,2}, 保继刚^{1,3}

(1. 中山大学旅游学院, 广东 广州 510275; 2. 香港理工大学旅游与酒店管理学院, 香港;
3. 中山大学旅游发展与规划研究中心, 广东 广州 510275)

[摘要]香港的非赌场类博彩业发展成熟,可作为了解居民对于城市中非赌场类博彩感知和态度的良好案例。文章采用定量研究为主、定性研究为辅的研究方法,收集626份问卷,建立了涵盖支持度、感知影响、权力、博彩参与水平和社区依恋的结构方程模型。研究发现,居民的支持程度依次受到感知正面社会影响、博彩参与水平、社区依恋、感知负面环境、经济影响、感知负面社会影响、权力6个变量的影响。感知正面社会影响、博彩参与水平、社区依恋、权力对支持度的影响为正向,感知负面环境、经济影响、感知负面社会影响对支持度的影响为负向,负面环境、经济影响的作用小于负面社会影响。

[关键词]非赌场类博彩;居民感知与态度;结构方程模型;香港

[中图分类号]F59

[文献标识码]A

[文章编号]1002-5006(2014)06-0097-10

Doi: 10.3969/j.issn.1002-5006.2014.06.010

1 引言

博彩产业近几十年来在许多国家和地区迅速成长,是旅游与休闲研究领域中的重要的一部分^[1]。据埃丁顿(Eadington)的定义,广义的博彩业涵盖了赌场博彩、赛马业、彩票业和体育赛事博彩,指的是“一切合法形式的赌博”^[2]。但是,博彩产业与其他休闲产业有着本质的不同,虽然它能够带来巨大的

经济利益,却也因导致赌博成瘾、犯罪等诸多负面影响而受到质疑。与以赌场模式发展的博彩业相比,包括彩票、赛马、足球博彩这些广受欢迎的非赌场类博彩,其发展形式更为温和,既创造了经济、社会效益,也由于相对较小的负面影响而容易被社区接受^[3]。然而,目前所有的博彩感知研究都是基于赌场类博彩的,尚未出现过具有学术价值的关于居民对非赌场类博彩感知的模型。本研究正是针对中国文化背景下的城市社区居民对于博彩的感知和态度进行的相关探索。从基本心理学概念界定,城市社区中的居民博彩感知是指居民对于博彩业这一特殊现象带来的影响的主观解读,然后赋予其外在意义的过程,涉及居民感受到的正面与负面影响。态度是人们在自身道德观和价值观基础上对人或事物的评价和行为倾向^[4],本研究中主要涉及居民对于博彩的支持度和相关行为。将居民的态度和感知综合在一个理论框架之下,有助于更好地了解非赌场类博彩的社会经济影响。

香港特别行政区由于在历史和制度上与中国内地的差异,博彩开放程度相对较高,目前,受规管的赛马、足球博彩及六合彩等非赌场类博彩在香港是合法化的^①。香港的博彩与社区较好地融合,社区反对声音较小。此外,赛马等博彩活动非常容易被居民触及,投注点都位于城市社区之中,本地居民参与的程度较高。根据香港理工大学应用与社会科学系2012年3月发布的《香港人参与赌博活动研究》^②,2011年,59.8%的香港居民曾购买过六合彩,20.7%的居民参与过赛马博彩,10.6%的居民参与过足球博彩。因此,本研究选取香港为案例地,建立一个分析框架,以了解居民对于城市中非赌场类博彩的感知。

① 香港《赌博条例》(第148章)。

② 文献来源: Department of Applied Social Science, The Hong Kong Polytechnic University. *The Study on Hong Kong People's Participation on Gambling Activities* [R]. Hong Kong: 2012. 22-29.

[基金项目]本研究受香港理工大学双学位项目及中山大学旅游发展与规划研究中心资助。[This study was supported by the dual-award Ph.D. Programme of the Hong Kong Polytechnic University and Center for Tourism Planning and Research, Sun Yat-sen University(to LUO Jiaqi).]

[收稿日期]2013-06-21; **[修订日期]**2014-03-09

[作者简介]罗佳琦(1986—),女,湖南长沙人,博士生,主要研究方向为博彩旅游、旅游影响等, E-mail: luojiaqi_1986@163.com;保继刚(1964—),男,云南人,教授,博士生导师,主要研究方向为旅游地理学、旅游影响等。

2 文献综述与假设的提出

2.1 博彩研究综述

产业的发展总是带动学术界的关注,近年来,有关于博彩的研究也越来越受到重视。现代意义上的博彩研究早已脱离了纯粹的赌博研究的范畴,而扩展到法律、市场营销、产业运作、产业科技这些与博彩产业直接相关的议题。康和柏克(Kwon & Back)梳理了内华达州立大学拉斯维加斯分校主办的关于博彩研究的权威期刊《博彩研究与回顾期刊》(*UNLV Journal of Gaming Research and Review*) 1994~2008年15年间的129篇文章,整理出博彩研究的主题和变化趋势,发现博彩研究关心的社会关系包括政府和博彩经营方之间、政府和公民之间、博彩经营者和赌客之间、博彩经营方雇主和雇员之间、病态赌徒和家庭成员之间、博彩行业和非博彩行业之间等各种错综复杂的关系,凡是与博彩行业相关的个人、机构、团体、立法、政策、规章制度等都成为研究的主题^[5]。

中文文献也出现一些声音讨论中国内地是否应该在赛马、足球博彩方面进一步开放,但是这种讨论都是评述性的,缺乏实证调查的支持。因此,本研究延续过往西方博彩社区影响研究的主要脉络,将社区中居民的态度和行为通过数值的方式测量,进而用数理统计的方式探索感知变量之间的关系,实现与西方研究的比较和对话。

2.2 关于居民感知和态度的变量

2.2.1 因变量:对于博彩业发展的支持程度

本研究最终要测量的是居民对于香港的非赌场类博彩业的支持程度。对于赌场类博彩,社区居民均不会抱有强烈支持的态度。维和诺曼(Wicks & Norman)测量了居民对于伊利诺伊州迪凯特的居民对于计划建设的赌场的态度,结果显示,居民们并不喜欢博彩在城市中的发展^[6]。蓝(Lam)关于美国肯塔基州居民对引入赌场做的调查也显示,居民的支持度在5点李克特评分表的测量中,平均分仅有2.4,是一个轻微倾向于不同意的分数^[7]。龙(Long)认为随着经济情况的改善和消费者行为的变化,美国居民对博彩的接受程度变高,支持度也在增加^[8]。康等(Kang, et al.)认为,维度的引入是博彩实证研究中非常重要的议题,研究者应该将若干个有代表性的问题从不同的维度中选取出来,因此,他们采用了一系列量表来测量居民对于社区中

存在博彩业的态度^[9]。因此,本研究也采取多项指标来代替简单地询问“支持/反对程度”来测量人们的支持程度。

2.2.2 自变量之一:感知正面影响

许多学者都认为博彩社区中,居民的感知正面影响在赌场博彩研究中主要集中于经济、社会方面,也有少量环境影响因素。普度等(Perdue, et al.)认为,传统上而言,博彩产业还是集中于税收增长和创造就业^[10]。繁荣的博彩业带来大量的博彩税收,因此,政府也就具有更多的资源为本地居民提供福利和利益。通过博彩征税,一个更加健全的福利系统被建立,以此可以帮助城市社区的持续发展^[11]。卡米克(Carmichael)的研究发现,在赌场博彩的所有积极影响中,对社会最显著的利益是创造就业机会和改进了本地的商业前景^[12]。冯(Vong)在澳门的研究发现,经济利益在所有感知变量中得到最高的分数,其中包括了旅游收入、增加就业机会和税收^[13]。此外,一些研究也显示,居民对博彩的支持程度与他们的游憩机会、文化活动机会有关^[14]。博彩业的发展带来积极的社会影响,往往在于政府使用博彩税收益,为社区提供更多的游憩服务与设施^[15]。因此,李和柏克(Lee & Back)断言,居民们的感知正面影响会显著地积极作用于他们对博彩的支持程度^[16]。

基于以往研究得出的理论基础提出假设:

假设H1:居民对非赌场类博彩的感知正面影响与其支持程度呈正相关关系。

2.2.3 自变量之二:感知负面影响

强迫性赌博和病态性赌博一直被视为博彩最大的副作用,在商业性博彩的扩散和赌博成瘾问题之间一直有着显著的联系^[17]。博彩会带来犯罪率的增加。当赌博者受到来自博彩负债带来的压力时,他们往往倾向于走向犯罪。很多的非法活动,例如欺诈、伪造或者抢劫由此产生^[18]。博彩带来的负面经济影响则有物价上升、物品短缺、土地和房价上涨、个人财产税增加、个人生活费增加等^[19]。此外,政府对于博彩收入的依赖和所要承担的公共服务成本也是博彩负面经济影响的重要方面^[20]。也就是说,政府往往为了处理博彩带来的问题而要承担大量的因博彩合法化所导致的费用。此外,为了防范、矫正与惩罚和赌博相关的犯罪行为,政府还需要另外支出庞大的警政费用^[21]。

无疑,博彩业的种种负面影响会降低居民对于该产业的支持度,因此,提出以下假设:

假设H2:居民对非赌场类博彩的感知负面影响与其支持程度呈负相关关系。

2.2.4 自变量之三:社区依恋

以往研究把社区依恋定义为“社会参与和融入社区生活的程度和模式,以及对社区的感情”^[22]。最早的系统测量居民对社区的依恋程度的模型提出时,居住时间的长短毫无疑问是合适的指标。此外,社区依恋程度可以用年龄、收入、出生地来测量。也有学者将社区归属感细分为三个指标:对于社区的感觉,对于社区的兴趣和离开的遗憾程度^[23]。而博彩影响研究中,直到2010年,李等(Lee, et al.)第一次将“社区依恋”引入赌场博彩影响评估的模型中,发现社区归属感的不同会影响到博彩社区中居民的感知利益和对博彩发展的支持程度^[24]。

根据西奥多里等(Theodori, et al.)的定义,社区依恋是一种“不严格局限于地理区域的地方依恋,因而包含了社会和人文因素”。规模是社区分类的重要角度,因为地域的广狭、人口规模和密度对人民生活相互认同程度有直接影响,巨型社区可以是一个城市^[25]。香港地理面积狭小,本地居民具有共同的兴趣、需求和关注点,因此笔者也把城市社区的概念定义为香港全区,在探讨社区依恋时所针对的是整个城市的层面。综合以往的研究,社区依恋的影响性由于发展模式、社区规模各异,也会受到案例地居民价值观、文化背景的影响。对于非赌场类的博彩,笔者就居民的社区依恋程度与产业发展支持度之间的关系做出如下假设:

假设H3a:居民的社区依恋程度与居民对于非赌场类博彩的感知正面影响存在正相关关系。

假设H3b:居民的社区依恋程度与居民对于非赌场类博彩的感知负面影响存在负相关关系。

2.2.5 自变量之四:博彩参与水平

来自本地社区,因此在评估这一类型的博彩社区影响时,就不得不考虑居民的博彩参与水平。过往的研究显示,居民的博彩行为也会在一定程度上影响其对于博彩业发展的态度。若恩(Roehl)在内华达州关于当地居民对博彩对其生活品质影响的研究表明,居民是否参与赌场博彩活动会正面地影响他们感知到的生活品质变化,到赌场赌博的人不会感知到由于博彩发展而导致自己的生活品质下降^[26]。

斯特科斯基(Stokowski)同样指出居民更多地造访赌场,他们会更多地感知到赌场的正面影响^[27]。斯蒂和卡帕斯(Stitt & Giacomassi)的研究发现,赌博者总是倾向于认为其生活品质没有变化,

犯罪率也没有上升^[28]。可能的解释是,绝大多数的赌博者从活动中得到了满足感与效用。冯的研究显示,澳门博彩进一步开放后,当地居民的博彩参与水平不仅会直接作用于支持度,而且会通过感知影响的效应进一步影响支持度^[10]。基于以往的研究发现,研究者提出了以下的假设:

假设H4a:居民的博彩参与水平与居民对于非赌场类博彩的感知正面影响存在正相关关系。

假设H4b:居民的博彩参与水平与居民对非赌场类博彩的支持度存在正相关关系。

假设H4c:居民的博彩参与水平与居民对于非赌场类博彩的感知负面影响存在负相关关系。

2.2.5 自变量之五:权力

旅游与休闲研究中,叶(Ap)指出利益相关者之间的权力关系在任何旅游产业中都是重要的组成部分^[29]。努库和偌金森(Nunkoo & Ramkissoon)的研究中,权力是影响社区满意度的一个重要的变量。居民影响旅游发展的权力和他们的感知利益存在直接的正相关关系,以及和感知成本存在直接的负相关关系。居民的权力水平是他们对于旅游发展的感知影响的显著预示指标^[30]。在了解居民对于博彩态度的研究中,权力是居民能够确保能从社区中的博彩产业获得个人回报的能力。当将权力视作是一种影响他人的能力时,很多时候只是一种倾向性的概念,也就是不可被直接观察到,甚至没有造成直接行动,而仅仅是人们的态度趋向^[28]。

对于权力与感知影响之间的关系,研究者提出了以下的假设:

假设H5a:居民的权力与其对非赌场类博彩的感知负面影响呈负相关关系。

假设H5b:居民的权力与对非赌场类博彩的感知正面影响呈正相关关系。

3 研究方法

3.1 问卷设计与预试问卷发放

笔者首先通过文献综述、半结构访谈、焦点小组访谈来明确研究问题、研究的概念性框架,以及明晰问卷中问题项目的设置。通过定性研究后,研究者识别出税收增加、公共基础设施改善等是测量香港居民感知正面博彩影响的变量。另一方面,成瘾性赌博和问题赌博的增加、交通拥挤、社区清洁度降低等是测量香港居民感知负面博彩影响的变量。

通过访谈,笔者也发现对于居民个体而言,博彩参与水平不仅仅只是个人的,还包括了其直系亲属的博彩参与程度,因此,在问卷设计时将居民亲属的博彩行为也设计加入成为测量变量。权力这一变量则主要通过测量居民的感知自我政治权力进行测量^[31]。社区依恋则综合了麦库和马丁(McCool & Martin)以及李等(Lee, et al.)在旅游和赌场博彩研究中使用的量表。问卷共包含 54 条测量问题,所有问题均使用李克特 7 点量表,1 表示“非常不同意”,7 表示“非常同意”。

笔者先通过小样本的预试调研问卷(159 份)检验测量工具的内容效度和提高测量工具的信度,删除不可集中于某一维度、因子负荷过低的问题,方才进入正式大样本的问卷调查。

3.2 正式问卷发放

正式问卷发放中,笔者招募了 29 名来自香港理工大学和香港城市大学的本科生作为访问员。发放时间为 2012 年 11 月 21 日至 12 月 23 日之间。受访者均为居住在香港满一年以上的成年居民。发放地点在主要的商业中心、居民区,遍布香港的 18 个区。最终,研究者发放问卷 670 份,回收问卷 626 份,回收率达到 93.4%,回收率较高;其中,中文问卷 453 份,英文问卷 173 份。研究者使用统计分析软件 SPSS 20.0 和 AMOS 20.0 进行数据分析,结构方程模型(structural equation model, SEM)是本研究处理多变量数据的主要工具。

4 数据分析

4.1 样本人口统计特征

正式调查中的受访者中男性占 46.1%,女性占 53.9%,符合香港居民的总体性别分布特征,即女性稍多于男性。从年龄段来看,18~45 岁占 53.5%,46~65 岁占 32.6%,66 岁以上占 14.6%,也大致符合香港居民的年龄层分布。从婚姻状况来看,单身人士略多于已婚人士,受访者中最多的人群拥有学士学位、高级文凭/证书课程和中学/预科的文化程度。审视受访者的职业,学生、服务业从业者、文书人员、专业人士、退休占比例多于其他职业。多数受访者的家庭月收入水平处于 10000~24999 元、25000~49999 元两个区间,根据香港政府 2011 年人口普查报告,香港家庭住户每月收入中位数为 20500 港币,可见抽样的结果较为符合实际的情况。

4.2 测量问题的描述性分析

感知正面影响当中,居民对于税收收入和就业机会的认同程度最高,得分最低的是本地居民自豪感的增加。负面影响中,居民对于赌博成瘾、高利贷的增加、投机行为的增加这三个选项的认同程度最高。所有影响因素当中,居民们对垃圾的增加、噪音提高、交通拥挤和城市过度拥挤四项环境因素回答的差异最大,这也许与他们的居住地和周边的实际环境相关,因而出现较大的差别。

在有关社区依恋的问题当中,“我在香港住了很久”“我在香港就像在家一样”得到了比较高的赞同度,“我愿意为香港发展提供财政上的支持”这一陈述的认同度最低。回答差异最大的项目出现在“如果我搬出了香港,我会很难过”。权力这一维度当中,居民对于“能够控制自己的博彩行为”的打分很高,而对于决定社区和博彩发展的个人影响力两项指标,居民们都表示出低的赞同度,说明绝大多数的居民并无很强的社区决策权,归根结底,博彩的发展方向还是掌握在香港政府手中。博彩支持度这一变量当中,居民对于所有关于支持度问题的回答的平均分数是 3.31。这个平均数略微低于中立态度的分数,表示香港居民对于博彩业的发展的态度不算积极。博彩参与行为当中,“家人购买非赌场类博彩产品”最为得到居民们的同意。值得注意的是“我曾经前往马场或投注站购买非赌场类博彩产品”这一陈述的标准差最大,也就是说,居民的博彩参与水平的差异性较为巨大。

4.3 探索性因子分析(EFA)

对调查数据再次进行探索性因子分析(exploratory factor analysis, EFA),以再次检测测量问题项目的维度。探索性因子分析的 KMO 值为 0.895, Bartlett 球型检验也用于检验相关系数矩阵是否适合进行因子分析,调查中的 Bartlett 球型检验近似卡方分配达 5150.805,达到较高的显著性($p < 0.000$),表示总体的相关矩阵间有共同因素存在,适合进行因子分析^[30]。

探索性因子分析之后,特征值(eigen-value)大于 1 的变量一共出现 8 个。部分问项由于无论在预试调查还是正式调查的探索性因子分析中,其因子负荷都相对较低而被删除。根据特征值从大到小依次为支持程度、感知负面社会影响、感知负面环境和经济影响、感知正面社会影响、社区依恋、博彩参与水平、权力、感知正面经济影响。因子分析的

主要目的是找出数据的内部结构,以少数几个因子来解释一群相互有关系的变量。也就是说,通过实证数据的检验,“感知正面影响”的变量中存在两组内部关联较强的结构,进一步分出社会和经济两个维度,而同理,“感知负面影响”也呈现出两个维度:社会维度与环境和经济维度,说明无论是正面还是负面影响,居民在社会、环境和经济两个方向都有不同的感知,研究被进一步细化。

4.4 验证性因子分析(CFA)

研究者将使用结构方程模型的验证性因子分析(confirmatory factor analysis, CFA)来验证各参数的性质及因素的数量。首先,所有被探索性因子分析保留下的问题项目被建立测量模型,进行确认性因子分析,但CFA模型的拟合度不甚理想。于是,研究者利用AMOS提供的修正指数(modification indices, MI),从而了解理论模型需要修正的地方,直到可接受的最好模型产生为止。部分测量项目由于在模型修订时表现不佳而被删除。经过修正后的模型,模型的拟合程度被显著改进,研究者确定了有效且精简的测量模型(表1)。

研究者十分关注测量模型的信度和效度。关于信度,各个潜变量的克隆巴哈系数(Cronbach's alpha)分别为0.905、0.845、0.864、0.759、0.812、0.877、0.838、0.865,都大大超过了0.7的临界值,表现出良好的信度^[32]。此外,笔者通过标准化因子负荷和平均方差萃取(AVE)来检视聚合效度,也就是一个潜变量的所有测量指标能够涵盖其共同方差的比例。各个变量的AVE均超过0.50,建构效度都比较好,能够达到较佳的效度水平。

4.5 结构方程模型(SEM)

SEM很少只处理一个模型的估计,伯恩(Byrne)认为一个研究中,除了一个基本的模型以外,还可能具有一些替代模型,经由模型间的比较,以确定何者最能反映真实状态^[33]。笔者首先通过AMOS 20.0建立含有8个变量的带有因果关系的结构模型。发现模型的适配程度尚可,但是其中的GFI还达不到0.9的优良值,模型还有提高的空间。因此,笔者提出了不含感知正面经济影响这一自变量的替代模型,在权力与支持度之间建立一条直接的路径,进一步地在社区依恋和支持度之间建立一条直接的路径,发现模型拟合度大大优化,各方面指标都达到了优良值(表2)。

图1说明了香港居民对非赌场类博彩的态度,以概念模型的形式表现了居民感知中的各个关键性概念直接的关系。科恩(Cohen)提出了一个标准作为效果大小的一般参考:对于标准化路径系数而言,绝对值小于0.10是小效果,0.10~0.30是中效果,在0.30~0.50是大的效果,超过0.50则十分强烈^[34]。因此,感知正面社会影响、博彩参与水平对支持度的影响属于大效果,社区依恋、感知负面环境和经济影响、感知负面社会影响属于中等效果,权力的影响属于小效果。

5 结论及讨论

5.1 结论

对于发展非赌场类博彩业,居民的支持程度受到6个变量的影响,依照影响大小程度依次为:感知正面社会影响(0.437)、博彩参与水平(0.398)、社区依恋(0.255)、感知负面环境和经济影响(-0.154)、感知负面社会影响(-0.103)、权力(0.022)。

感知正面影响、参与博彩活动的程度、社区依恋水平、权力水平的影响是正向的,并且前三个变量的影响是主要的,而权力虽然有作用,却只是相对小的积极作用而已。感知负面环境和经济影响、负面社会影响的影响则是负向,而且环境和经济影响的作用大于社会影响的作用。居民评判感知正面影响的最主要因素是更多娱乐和游憩设施、居民社交机会、公共基础设施、城市吸引力的增加和博彩对社会的教育资助贡献,税收与就业机会的感知虽然存在,但是并不起到决定的作用。对于负面作用的评判主要来自环境影响中的城市过度拥挤、社区清洁度的降低、交通拥挤和生活成本提高,以及社会影响中的家庭崩溃、高利贷的增加和赌博成瘾。

因此,如果希望得到一个居民较程度的支持,提高他的感知正面影响、参与博彩活动的程度、社区依恋水平、权力水平,降低他对博彩的负面环境和经济影响、负面社会影响的感知,是有效的途径。

5.2 讨论

5.2.1 博彩对城市休闲资源的贡献

居民们认为,博彩带来的休闲和娱乐机会、社交机会和对于城市吸引力的增加这些积极的影响远远大于其带来的负面影响。赌场类博彩研究中

表 1 验证性因子分析结果
Tab. 1 Result of confirmatory factor analysis

因子 Factor	因子负荷 Factor loading	标准化误差 Standard error	t 值 t-value
支持程度 Support level			
我支持香港非赌场类博彩进一步发展	0.840	0.045	23.848
香港的未来由于非赌场类博彩的发展而更加光明	0.832	0.041	23.539
非赌场类博彩帮助香港向正确的方向发展	0.817	NA	NA
我十分高兴并且自豪,旅游者因为他们因为香港的非赌场类博彩而来到香港	0.793	0.045	22.069
非赌场类博彩在香港的经济中继续扮演重要的角色	0.775	0.045	21.387
感知负面社会影响 Perceived negative social impacts			
家庭崩溃	0.891	0.047	17.293
高利贷的增加	0.799	NA	NA
赌博成瘾	0.727	0.050	15.267
感知负面环境和社会影响 Perceived negative environmental and economic impacts			
城市过度拥挤	0.883	NA	NA
社区清洁度的降低	0.814	0.038	23.373
交通拥挤	0.746	0.039	20.851
生活成本提高	0.698	0.041	19.083
感知正面社会影响 Perceived positive social impacts			
更多居民娱乐和游憩设施	0.715	0.075	14.754
居民社交机会的增加	0.693	0.070	14.361
公共基础设施的增加	0.673	NA	NA
城市吸引力的增加	0.667	0.074	13.895
教育资助的增加	0.661	0.079	13.886
社区依恋 Community attachment			
香港是理想的居住地	0.873	0.080	17.789
我对于香港很满意	0.842	0.080	17.411
我喜欢住在香港胜于其他城市	0.756	0.081	16.067
我会尽力帮助香港发展	0.665	NA	NA
博彩参与水平 Gaming participation			
过去一年中,博彩消费占我家庭总开支的一部分	0.796	NA	NA
过去一年中,我的家人(包括了配偶、父母、子女)在博彩上花费了一些钱	0.752	0.056	18.047
过去一年中,购买非赌场类博彩产品占我家庭总开支的一部份	0.751	0.063	18.030
过去一年中,我在博彩上花费了一些钱	0.720	0.062	17.271
权力 Power			
我在社区关于博彩发展的决策过程中有政治影响力(例如:通过选举)	0.893	NA	NA
我对于各种社区发展的决策有个人影响力	0.875	0.072	13.575
感知正面经济影响 Perceived positive economic impacts			
更多就业机会	0.755	0.092	11.470
更多税收收入	0.650	NA	NA

注:NA 表示回归系数固定为 1,t 值不可得。

的结论几乎都是经济利益至上,社会利益第二,如李(Lee)的研究发现,积极经济影响对于感知利益的作用是最大的,感知社会影响对于感知利益没有作用^[35]。本研究却发现了对于非赌场博彩而言,居民感知的社会利益更为强烈,而种种经济利益,包

括在赌场类博彩研究中被较为强调的税收、就业、旅游收益等都不被作为影响社区居民对博彩业支持程度的有效因素。模型中,城市特色被作为正面社会影响的有效测量变量,社区依恋对于感知正面影响、支持程度的积极作用,因此,博彩发展带来

表2 原始结构模型和最优可替代性结构模型适配指标对比

Tab. 2 Comparison of fit indices between original structural model and the best alternative model

	卡方值 Chi -square	自由度 Degree of freedom	卡方值/自由度 Chi-square/ Degree of freedom	GFI	NNFI	CFI	RMSEA
判断标准值 Cut-off value	/	/	小于3均为优良,越 小越好	大于0.9均 为优良,越 大越好	大于0.9均 为优良,越 大越好	大于0.9均 为优良,越 大越好	0.5-0.8为良 好,小于0.5 为极优
原始结构模型:包括8个变 量的全模型 Full structural model: Including all eight variables	1014.2	357	2.841	0.896	0.913	0.923	0.055
最优可替代性结构模型 Best alternative structural model	730	238	2.38	0.917	0.941	0.948	0.048

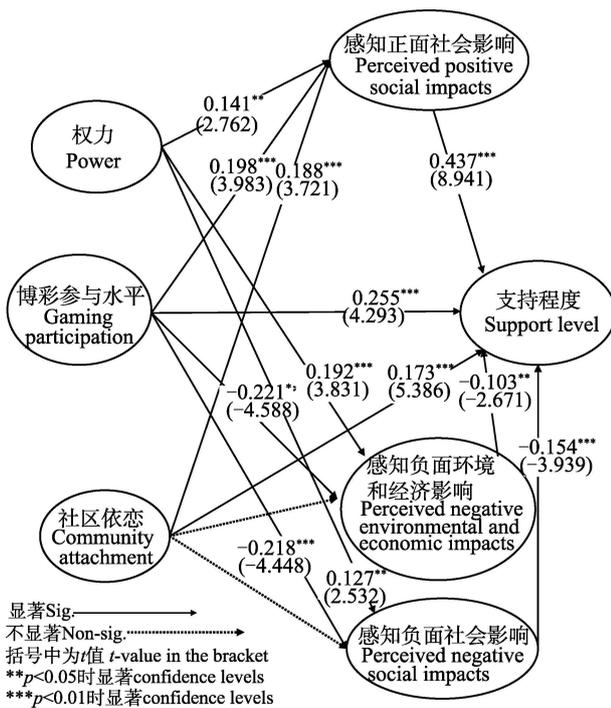


图1 香港居民对非赌场类博彩感知和态度的结构模型

Fig.1 Structural model of Hong Kong residents' perception and attitude towards non-casino gaming

的城市活力和特色十分重要。

城市中理性和可控的博彩娱乐是提升居民生活品质的助力。政府将从博彩业获得的税收重新投入满足人们生活品质的各种工程,兴建各种游憩娱乐设施,博彩业的发展直接或间接满足了居民的某种需要,包括了人际关系、强大和有包容性的社区、健康的身体、薪酬稳定的职业、有吸引力的城市

环境,这些都是博彩业和城市共荣的一种表现。

5.2.2 对赌博成瘾和病态博彩的防治

结构模型中,感知的负面社会影响(包括了高利贷、家庭崩溃、赌博成瘾)超过了负面环境和经济影响,证实了看待社会中的非赌场类博彩必须与赌场类博彩一样考虑其对社会带来的赌博成瘾和病态博彩问题。博彩业作为一种商业活动,最终目标仍然是赚取利润,越多的消费者参与,带来的利润就越可观。这也是博彩业发展的两难处境,需要健全的机制和有效的控制。

在未来的日子里,香港将要在亚洲博彩工业迅速发展的环境下规划有关政策及服务。一方面,特区政府有关部门需要扮演一个较积极而现实的角色去面对此议题;而社会上其他的利益相关者,包括非政府机构、教会、教育系统,乃至香港赛马会均有其重要和独特的功能,彼此紧密合作,方能发挥最大效益,减低博彩带来的负面影响。

5.2.3 中国文化背景下的居民博彩感知

香港居民对于博彩的接受,也在于社会从整体的价值观念上接受了博彩这种活动。一方面,香港居民认为博彩是本地传统文化的一部分。虽然香港人所受西方教育已经对其生活影响很深,但是传统文化仍然深深约束香港人生活的方方面面。社会存在一些博彩的机会,即使本来对此不甚感兴趣的人也许也会因此去购买六合彩。可以说,博彩已经成为一种制度化的社会休闲服务,作为一种制度有其稳定性和广泛性,社会价值观的包容给予其引导,加上长久以来形成的各种规范准则,显示了这

种休闲制度的稳定性。同时,与家庭社会活动、经济消费密切相关,显示了这种休闲制度的广泛性。

博彩参与水平这一变量的加入是十分有效的。看待居民的博彩行为时应该重视中国的家族文化在香港所起的作用。作为休闲行为之一的博彩行为,很明显受到了中国文化中集体主义的影响,并且这种集体的意识也影响了人们对于博彩的支持度。所以,在中国人的社会里,博彩作为一种休闲活动,很多时候都是和家人及朋友圈子中的亲戚、好友一起进行的。

研究发现,居民的社区依恋程度不仅通过影响感知正面影响而作用于支持度,也对于支持度有直接的作用。高度依恋于社区的居民总是对本地的社会、经济环境的变化更为关注,只有当博彩业会让社区更有价值、更有意义与特色时,居民才会支持它的发展。反之,当居民认为发展博彩业只会让社区没有价值、丧失地方原来的特色与意义时,则不愿意支持发展博彩业。更多的香港人期盼本土特色的博彩业作为一种“集体回忆”,传承香港独特的历史和东西交会的文化特色。因此,博彩的推广应该基于社区的活动,发展更加具有本地特色的博彩产品。

5.2.4 非赌场类博彩发展和进一步的研究方向

结合香港案例的实际调研结果,不难总结出,博彩业合法化需要具备相当条件;对富裕阶层来说,应有广泛的社会认同感、道德约束、成熟的财富观,以及在炫耀性消费之外,慈善事业的成熟等其他展现富裕、提升个人、自我实现的途径,这样博彩的发展不会使得富裕阶层借此挥霍,走入歧途。社会中的中产阶级应有坚实的公共伦理、稳健的生活态度、可供选择的多样化投资渠道和健康的消费方式。应能保证底层民众从国家财政转移支付渠道来获得足够的福利服务和社会救济,获得认同感与安全感,使得博彩带来的经济收益能够最大限度用于扶持底层民众,减少贫富分化。

香港社会中的社区精英,也就是自认为具有一定权力,能够在政治上决定社区发展和博彩政策发展的人,相对而言,更加关注博彩带来的环境和经济影响。负面的环境和经济影响相对而言更可直接观察到,拥有话语权的社区精英们更容易直接发现这些明显的改变;而社会的影响未必直接可视,则是隐藏在日常生活背后。社区精英们的态度也许会在未来对香港进一步的博彩政策变化起到作用,是博彩在发展中赢得支持的重要依靠者。而以

香港的情况来看,新中产阶级将是社会权力大幅增加的群体。博彩发展如何创造更大的价值,满足新兴中产阶级的需求,将是未来政府需要考虑的政策重点。

在北美等地,公民可以通过投票表决的通过与否,来决定赌场运营的合法化^[6],多数亚洲国家博彩的开放只靠当权者的许可,居民的态度和意见难以纳入考虑。如何有效地加强管理、引导博彩业的开放对社会价值观的冲击、社会道德取向,减少博彩成瘾、因博彩而带来的生活上的困难和刑事案件的增加,降低负面影响是非赌场类博彩业发展所面临的挑战。

未来研究者可以进行与中国内地的非赌场类博彩的对比研究,以提高研究成果跨区域可比性和理论发现的可归纳性。也可以进行历时性的研究,以五年或者十年为单位,再度调查香港居民对于博彩感知情况的变化。而随着香港进一步与内地的经济融合,居民的态度变化对于探索博彩业是否受到各种经济、政治变化的影响,将是十分富有价值的研究课题。

参考文献(References)

- [1] Hsu C. Residents' support for legalized gaming and perceived impacts of riverboat casinos: Changes in five years[J]. *Journal of Travel Research*, 2000, 38(1): 390-395.
- [2] Eadington W R. Impact of casino gambling on the community: Comment on Pizam and Pokela[J]. *Annals of Tourism Research*, 1986, 13(1): 279-285.
- [3] Ajzen I, Fishbein M. *Understanding Attitudes and Predicting Social Behavior*[M]. Englewood-Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1980. 22-28.
- [4] Hsu C. *Casino Industry in Asia Pacific: Development, Operation and Impact*[M]. New York: Haworth Hospitality Press, 2006. 218-227.
- [5] Kwon E, Back K J. A content analysis of gaming research: 1994-2008[J]. *Worldwide Hospitality and Tourism Themes*, 2009, 5(2): 367-378.
- [6] Wicks B E, Norman K A. Urban riverboat casino planning: Including the African American perspective[J]. *Journal of Travel Research*, 1996, 34(3), 17-23.
- [7] Lam D. Slot or table? A Chinese perspective[J]. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 2005, 9(2): 69-72.
- [8] Long P T. Early impacts of limited stakes casino gambling on rural community life[J]. *Tourism Management*, 1996, 17(5): 341-356.
- [9] Kang S K, Lee C, Yoon Y, et al. Resident perception of the impact of limited-stakes community-based casino gaming in mature gaming communities[J]. *Tourism Management*, 2008, 29

- (4): 681-694.
- [10] Perdue R R, Long P T, Kang Y S. Boomtown tourism and resident quality of life: The marketing of gaming to host community residents[J]. *Journal of Business Research*, 1999, 44 (2): 165-177.
- [11] Vong F. Influence of personal factors on Macau residents' gaming impact perceptions[J]. *UNLV Gaming Research and Review Journal*, 2008, 12(1): 15-25.
- [12] Carmichael B A. Megaresort on my doorstep: Local resident attitudes toward foxwoods casino and casino gambling on nearby Indian reservation land[J]. *Journal of Travel Research*, 1996, 34(3): 9-16.
- [13] Vong F. Mapping resident perceptions of gaming impact[J]. *Journal of Travel Research*, 2005, 44(2): 177-189.
- [14] Hsu C. Impacts of riverboat gaming on community quality [J]. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, 1998, 22(4): 323-337.
- [15] Harril R. Residents' attitudes toward tourism development: A literature review with implications for tourism planning[J]. *Journal of Planning Literature*, 2004, 18(3): 251-266.
- [16] Lee C K, Kim S S, Kang S. Perceptions of casino impacts: A Korean longitudinal study[J]. *Tourism Management*, 2003, 24 (1): 45-60.
- [17] Eadington W R. The legalization of casinos: Policy objectives, regulatory alternatives, and cost/benefit considerations[J]. *Journal of Travel Research*, 1996, 34(3): 3-8.
- [18] Ham S, Brown D O, Jang S C. Proponents or opponents of casino gaming: A qualitative choice model approach[J]. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, 2004, 28: 391-402.
- [19] Chen J S. Developing and validating a riverboat gaming impact scale[J]. *Annals of Tourism Research*, 2001, 28(2): 459-476.
- [20] Caneday L, Zeige J. The social, economic, and environmental costs of tourism to a gaming community as perceived by its residents[J]. *Journal of Travel Research*, 1991, 30(2): 45-48.
- [21] Harril R, Uysal R, Cardon P W, et al. Resident attitudes towards gaming and tourism development in Macao: Growth machine theory as a context for identifying supporters and opponents[J]. *International Journal of Tourism Research*, 2011, 13(2): 41-53.
- [22] Kasarda J D, Janowitz M. Community attachment in mass society[J]. *American Sociological Review*, 1974, 39(3): 328-339.
- [23] Um S, Crompton J L. Measuring resident's attachment levels in a host community[J]. *Journal of Travel Research*, 1987, 26(1): 27-29.
- [24] Lee C K, Kang S. Community attachment in two rural gaming communities: Comparisons between Colorado gaming communities, USA and Gangwon gaming communities South Korea [J]. *Tourism Geographies*, 2010, 12(1): 140-154.
- [25] Wang Sibin. *Sociology Tutorial* [M]. Beijing: Peking University Press, 2010. 34-45. [王思斌. 社会学教程[M]. 北京: 北京大学出版社, 2010. 34-45.]
- [26] Roehl S. Quality of life issues in a casino destination[J]. *Journal of Business Research*, 1999, 44(3): 223-234.
- [27] Stokowski P A. Crime patterns and gaming development in rural Colorado[J]. *Journal of Travel Research*, 1996, 34(3): 63-75.
- [28] Stiff M N, Giacomassi D. Community assessment of the effects of casinos on quality of life[J]. *Social Indicators Research*, 2002, 57(2): 229 - 262.
- [29] Ap J. Residents' perceptions on tourism impacts[J]. *Annals of Tourism Research*, 1992, 19(4): 665-690.
- [30] Nunkoo R, Ramkissoon H. Residents' satisfaction with community attributes and support for tourism[J]. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, 2011, 35(2): 171-190.
- [31] Field A. *Discovering Statistics Using SPSS (the 3rd Edition)*[M]. London: Sage, 2009. 312-323.
- [32] Rong Taisheng, Bai Xuemei. *SPSS and Research Method* [M]. Dalian: Dongbei University of Finance and Economics Press, 2012. 12; 45-85. [荣泰生, 白雪梅. 经管研究方法系列译丛: SPSS与研究方法[M]. 大连: 东北财经大学出版社, 2012. 12; 45-85.]
- [33] Byrne B M. *Structural Equation Modeling with AMOS: Basic Concepts, Application, and Programming*[M]. New York: Taylor & Francis Group, 2010. 334-342.
- [34] Cohen B P. *Developing Sociological Knowledge: Theory and Method*[M]. Chicago: Nelson-Hall, 1989. 127-128.
- [35] Lee C K. Pre- and post-casino impacts perceived by residents at closed mining areas and minimizing adverse impact[J]. *Journal of Korean Tourism Research*, 2001, 25(2): 135 - 154.
- [36] Zeng Zhonglu. *Overview of Global Casino: Current State and Trend* [M]. Beijing: China Economics Press, 2010. 36-45. [曾忠禄. 全球赌场扫描: 现状与趋势[M]. 北京: 中国经济出版社, 2010. 36-45.]

Hong Kong Residents' Perceptions and Attitudes towards Non-casino Gaming: An Empirical Study Based on Structural Equation Model

LUO Jiaqi^{1,2}, BAO Jigang^{1,3}

(1. School of Tourism Management, Sun Yat-sen University, Guangzhou 510275, China;

2. School of Hotel and Tourism Management, the Hong Kong Polytechnic University, Hong Kong, China

3. Center for Tourism Planning and Research, Sun Yat-sen University, Guangzhou 510275, China)

Abstract: Non-casino gaming (e.g., horse racing, lotteries, football betting) in Hong Kong has seen a considerable growth in recent years, making it a good case for the study of residents' perceptions and attitudes towards non-casino gaming in urban communities. Residents are the primary participants of non-casino gaming. Previously, models have been developed to analyze the impact of gaming on the attitudes of residents in casino gaming communities. Despite the growing popularity of non-casino gaming, the influence of different forms of non-casino gaming has not yet to be assessed under a theoretical framework. This study aims to examine the residents' perceptions on the effects of non-casino gaming in urban communities. Based on a comprehensive literature review, the main research constructs developed to measure community perceptions of non-casino gaming were derived from the social exchange theory. The data used for this study were collected through survey research and were subsequently analyzed through structural equation modeling. A pilot test was conducted with 159 respondents in Hong Kong prior to the main survey, which yielded 626 questionnaires.

Research findings can be reported as follows. First, social exchange theory is found valid for explaining residents' perceptions on non-casino gaming. The residents' level of support for non-casino gaming was influenced by several variables, such as perceived positive social influence, gaming behavior, perceived negative environmental and economic impact, perceived negative social influence, community attachment, and power. Positive relationships were found among the residents' perceived positive influences, gaming behavior, community attachment, and power and levels of support for non-casino gaming. Moreover, negative relationships were identified among perceived negative environmental, economic, and social impacts. Negative social impacts played a more important role as compared with negative environmental and economic impacts. Second, the major positive impacts perceived by residents were availability of entertainment and recreation, social opportunities, public infrastructure, increased attractiveness of a city, and educational funding brought by gaming. Furthermore, the perceptions on negative environmental effects included overcrowding, cleanliness of the community, traffic congestion, and costs of living. Perceived negative social effects included destruction of family, increase of loan, and sharking and gambling addicts. Third, the family members' gaming behaviors had significant effects on the support level of non-casino gaming. Direct positive relationships were identified between residents' community attachment and their support level. Thus, community attachment was positively related to perceived positive impacts. Moreover, residents who perceived themselves as having greater power experienced stronger positive and negative impacts simultaneously. Consequently, such residents were supportive of further developments in gaming.

As compared with previous research on the influences of gaming, this article is distinct because of the several aspects it considered. First, the present study develops and provides an analytic framework and a valid instrument that helps in evaluating the effects of non-casino gaming. Furthermore, an improved model that integrates community attachment, power relationship, and gaming behavior is developed based on social exchange theory. Finally, this research provides an in depth understanding of the perceptions of Chinese on gaming. Practically, the results will help policy makers in mainland China and Hong Kong to create appropriate gaming development strategies. Consequently, measures can be implemented to broaden the community's understanding of gaming and encourage public support for the administration of gaming.

Keywords: non-casino gaming; residents' perceptions and attitudes; structural equation model; Hong Kong

[责任编辑:魏云洁;责任校对:吴巧红]