



澳門理工學院
Instituto Politécnico de Macau
Macao Polytechnic Institute

GLOBAL GAMING & TOURISM RESEARCH

世界博彩與旅遊研究

第一卷/2020年/第二期



世界博彩與旅遊研究

第一卷/2020 年/第二期

澳門理工學院主辦

編輯委員會 (Editorial Board)

主 任: 李雁蓮 澳門理工學院副院長

副主任: 王長斌 澳門理工學院博彩旅遊教學及研究中心主任

委 員 (按姓氏音序排列):

何俊志	中山大學粵港澳發展研究院教授、常務副院長
李 剛	上海師範大學商學院教授
李 坤	北京師範大學博弈行為研究中心執行副主任
李 紓	中國科學院心理研究所教授、學術委員會主任
劉代洋	臺灣科技大學教授、副校長
徐惠群	香港理工大學酒店及旅遊業管理學院教授
徐紅罡	中山大學旅遊學院教授、院長
曾忠祿	澳門理工學院教授
佐々木一彰	Professor, Department of International Tourism Management, Toyo University, Japan
Binde, Per	Associate Professor and Researcher, School of Global Studies, University of Gothenburg, Sweden
Forrest, David	Professor, Management School, University of Liverpool, UK
Johnson, Johnnie	Emeritus Professor, Southampton Business School, University of Southampton, UK
Prentice, Catherine	Associate Professor, Business School, Griffith University, Australia
Schwartz, David	Associate Vice Provost for Faculty Affairs, UNLV, USA
Sung, Ming-Chien	Professor and Associate Director of Centre for Risk Research, Southampton Business School, University of Southampton, UK
Vaughan Williams, Leighton	Professor and Director of the Betting Research Unit, Nottingham Business School, Nottingham Trent University, UK

主 編: 曾忠祿

副主編: 紀春禮 劉 爽

澳門理工學院主辦

目 錄

■ 博彩研究

- 拉斯維加斯博彩業危機興衰史——對 2020 年的啓示 David G. Schwartz (5)
- 基於設計思維的澳門博彩旅遊發展戰略研究 曾忠祿 (30)
- 從自我到忘我：心流體驗理論及在旅遊與博彩研究中的應用 紀春禮 (42)
- 天生就會賭上癮？——賭博失調的生物學觀點 聞人王冠 (54)
- 澳門博彩中介監管問題探討 何雄威 (69)
- 組織承諾在職業承諾和工作安全感間的仲介效應：基於澳門賭場員工的研究
..... 馬爾丹 黃智超 (79)
- 我國競猜型彩民的行為特徵——基於全國六市數據的實證研究
..... 李 海 趙 陽 徐家熹 (92)

■ 旅遊研究

- 基於穿越視角的旅遊發展觀 周廣鵬 (107)
- 全域旅遊視角下澳門文化旅遊資源開發 唐 娟 其木格 (117)
- 多元文化的旅遊模式：澳門工業、飲食和宗教旅遊發展芻議 黃雁鴻 (130)

■ 其 他

- 《世界博彩與旅遊研究》徵稿啟事 (142)
- 《世界博彩與旅遊研究》參考文獻著錄格式及示例 (143)

CONTENTS

GAMBLING RESEARCH

- Learning from Las Vegas in 2020: Lessons on Evolving after Crises David G. Schwartz(5)
- A Study of the Development Strategies for Macao's Gaming and Tourism Industry Based on Design Thinking Zeng Zhonglu(30)
- From Self-consciousness to Utmost Selfless Devotion: The Flow Experience Theory and It's Application on Tourism and Gambling Research Ji Chunli(42)
- Born to Be Gambling Addicted?—The Biological Perspective of Gambling Disorder Man Ian Wong Kun(54)
- Macao Junket Business: Some Regulatory Issues Ho Hong Wai(69)
- The Mediating Effect of Organizational Commitment on Occupational Commitment and Job Security: A Study of Casino Employees in Macao Ma Erdan Huang Zhichao(79)
- Research on the Behavioural Characteristics of the Chinese Sports Betting Lottery Customers: An Empirical Study of Six Cities in China Li Hai Zhao Yang Xu Jiaxi(92)

TOURISM RESEARCH

- Tourism Development Concept through Time Travel Perspective Zhou Guangpeng(107)
- The Development of Macao's Cultural Tourism Resources from the Perspective of All-for-one Tourism Tang Juan Chimeg(117)
- Multicultural Tourism Model: A Discussion on the Development of Macao's Industrial, Food and Religious Tourism Denise, Wong Ngan Hong(130)

· 博彩研究 ·

拉斯維加斯博彩業危機興衰史

——對 2020 年的啓示

David G. Schwartz(撰)

(內華達大學, 拉斯維加斯)

付永鋼(譯)

劉 爽(校)

(北京理工大學珠海學院, 珠海) (澳門理工學院, 澳門)

摘 要: 新冠病毒疫情爆發以來, 世界各國採取的旅行限制和疫情導致的經濟亂局使全球博彩業危機四伏。過去, 拉斯維加斯一直是世界博彩業的創新中心。在當前的危機下, 探討拉斯維加斯的博彩度假村如何應對過去的災難並嘗試克服當前的危機具有重要的意義。

關鍵詞: 博彩史; 拉斯維加斯; 新冠病毒疫情; 新冠疫情爆發; 博彩度假村; 博彩業創新

中圖分類號: F590

Learning from Las Vegas in 2020: Lessons on Evolving after Crises

David G. Schwartz

(University of Nevada, Las Vegas)

作者簡介: David G. Schwartz, 博彩史學家, 內華達大學學院事務副教務長, 前內華達大學博彩研究中心主任。

譯者簡介: 付永鋼, 北京理工大學珠海學院外國語學院教授。

校對者簡介: 劉 爽, 澳門理工學院博彩旅遊教學及研究中心講師。

Abstract: The COVID-19 outbreak and the ensuing travel restrictions and economic dislocations have created crises in gaming jurisdictions globally. In the past, Las Vegas has been a center for innovation in gaming. During the current crisis, it makes sense to explore how Las Vegas casino resorts managed past disasters and how they are attempting to overcome the current one.

Key words: gaming history; Las Vegas; COVID-19; coronavirus outbreak; casino resorts; gaming innovation

與許多其他博彩地區一樣，拉斯維加斯也正處於一個十字路口。昔日，“大蕭條”的降臨和人們博彩習慣的改變使其遭受過重創；今天，新冠病毒疫情讓人們難以出行，導致訪客驟減，使其在博彩、餐飲和娛樂活動方面受到諸多限制，這對拉斯維加斯構成了前所未有的挑戰。此時此刻，有些度假村仍未開門營業，有些雖然已經重新開門，但業務量極其有限。儘管場面仍有客流，但運營方面的限制使得員工數量處在一個較低水平。此外，由於賭場的基本設施仍未開放，也減少了對於潛在遊客的需求。

拉斯維加斯博彩業在 2020 年夏季面對的挑戰，反映了世界各地博彩地區面對的困局。1972 年，Robert Venturi, Denise S. Brown 和 Steven Izenour 三位建築師合作發表了一篇題為《拉斯維加斯經驗之借鑒》的文章，這篇關於後現代主義建築學的文章提出了一個在當時看來是革命性的觀點——拉斯維加斯的建築已遠超當時的世界建築主流思想，對全世界都具有借鑒的意義。在今天看來，拉斯維加斯的經驗有可取之處已無可辯駁，在博彩、旅遊和酒店業方面尤其如此。在過去，這些領域的從業者在顧客服務、遊戲組合、賭場運作、餐飲選擇和娛樂項目等方面一直都以拉斯維加斯為榜樣。

在新冠疫情爆發之前，從業者主要在運

營模式創新和現有模式改進方面借鑒拉斯維加斯的經驗，希望通過這些借鑒使自己的運營更有利可圖——這成為博彩企業繁榮興旺的藍圖。但如今的博彩與酒店業已完全處在不同的境地。現在不是關於如何增長收入的問題，而是關於如何生存下去的問題。面對目前的危機，世界仍然希望向拉斯維加斯尋求解困的方案。但眼下的焦點不是怎樣才能增加利潤，而是如何保持運營。相對利潤的增長，可持續的運作方式成為了新的重點。

拉斯維加斯今昔的曲折經歷確實能為度過新冠疫情提供寶貴的經驗教訓。在一片與世隔絕的沙漠中，不可思議地創建出整個博彩業，屢次挺過一系列危機，及其應對當前危機的方式都表明，無論何地，博彩和酒店業要想重返“常態”已不大可能——這類行業要想生存下去必須得有實質性的改變。

本文將首先探討拉斯維加斯大道的博彩度假村是如何變化發展的，從而更好地理解其生存環境，以及將其作為創新模板的利與弊；接下來的一節將審視拉斯維加斯的博彩業過去在遭受一系列的災難之後是如何生存下來並有所進步的；下面一節將評估新冠病毒疫情迄今給拉斯維加斯大道的博彩度假村造成的影響；接下來的一節將審視限

制出行的規定給拉斯維加斯現有的運作模式帶來的影響,並探討在目前的危機中改造現有度假村、使其可持續發展的可能性;接著將檢視由於社交距離和防病毒的需要而對博彩度假村各部分的運作所採取的限制;最後一節將對博彩業今後發展的路徑提出建議。

1 拉斯維加斯大道博彩度假村的演變

現代博彩度假村發源於拉斯維加斯城之外的一段高速公路上,而且很快就以“拉斯維加斯大道”而為人所知。1940 年出現的博彩度假村主要受到四個獨立博彩業務的影響:美國西部的賭博廳、美國主要城區和城郊的非法賭場、墨西哥蒂華納市(Tijuana)附近的博彩度假村阿瓜卡連特(Agua Caliente)、歐洲合法的溫泉賭場。

最初的影響來自美國西部的賭博廳。在當時的美國大西部,人們主要是在放置了賭桌的酒館或專門的賭博廳裏賭博。雖然莊荷可以是女士,但大多數賭客是男士。儘管設施簡陋,但無論是賭客還是遊戲本身都童叟無欺。莊荷則可能聲稱自己遭遇暴力或受到暴力威脅——因為當時無法無天、動輒施暴的情況司空見慣。

狂野的西部時代喧囂的酒館和內華達州的合法賭博廳之間既有清晰的界限,又有大量的交叉。從 1869 年到 1910 年,該州產生了第一個合法的商業賭博模式,其特點是規模小,只有一兩張賭桌和幾臺角子機,州

政府沒有任何控制。當政府在 1931 年將商業賭博重新合法化時,大多數賭博都是在小賭場裏進行的,與 1910 年以前的賭博方式非常相似。但賭業合法化的機會很快就把美國各地之前的非法經營者吸引到雷諾(Reno)和拉斯維加斯。可以從法羅牌戲(faro)的替代看出這些昔日非法經營者和他們所從事的賭業的影響力——法羅牌戲曾經非常流行,就像花旗骰被稱為“征服大西部的遊戲”那樣,這是一種最受歡迎的城市非法賭博窩點的遊戲。來自加利福尼亞、中西部、南部和東海岸的賭博從業者學習了如何運營博彩業、資本和人際關係的觀念,而這些觀念的實施則使這個行業蒸蒸日上。

另外一些較小但却意義重大的影響來自美國以外的國家。1928 年 6 月 23 日,阿瓜卡連特度假村在墨西哥蒂華納城外開業,包括賭場、賽馬場、夜總會、酒店客房和其他便利設施。由於與好萊塢聯繫緊密,這個度假村被譽為“明星遊樂園”,因此生意興隆。儘管政府於 1935 年宣布關閉這個度假村,但以賭博為中心的獨立度假村這一觀念却被證明是成功的。阿瓜卡連特度假村的建築師 Wayne McAllister 之後為拉斯維加斯設計好幾個度假村,其中包括後來成為拉斯維加斯大道上第一個規模不大的度假村——埃爾蘭喬維加斯博彩度假村(El Rancho Vegas)^①。雖然不太明顯,但在拉斯維加斯的度假村也能隱約看到歐洲溫泉賭場的身影。人們偶爾會說,拉斯維加斯的賭博遊戲和便利設施能與蒙特卡洛或其他地

^① 阿瓜卡連特度假村(Agua Caliente)事件全文參見 Paul J. (2010). *Satan's Playground: Mobsters and Movie Stars at America's Greatest Gaming Resort*. Durham: Duke University Press.

方的度假村相媲美,但彼此很可能並沒有什麼直接的關聯。

91 號公路在 1959 年被重新命名為“拉斯維加斯大街”,但那時流行的稱呼是“拉斯維加斯大道”,作為這條道上的第一個度假村,埃爾蘭喬維加斯為之後的度假村樹立了一個樣板。1941 年埃爾蘭喬維加斯度假村開業時只有 63 間客房,按今天的標準衡量小得令人難以置信。然而,將這些房間與一個小賭場、一個晚餐劇院、游泳池和商店結合在一起,使埃爾蘭喬維加斯成為一個擁有全方位服務的度假勝地,而弗裏蒙特老街(Fremont Street)當時的賭博廳則沒有這樣的優勢。事實上,根據設計,顧客不必離開酒店就可以就餐或娛樂,這使得埃爾蘭喬維加斯的運作更有利可圖,這是由當時拉斯維加斯提供的賭場遊戲的性質決定的。

花旗骰遊戲贏率最低,但却是內華達賭博廳主要的收入來源,所以當時賭博廳向賭客提供這個遊戲就好像在走鋼絲。最受歡迎的過關下注(pass-line bet)方式只能保證賭場盈利 1.4%。這就是說,賭客每賭 1 美元,賭場只有不到 1.5 美分的收益。在較小的賭場,賭博僅僅附屬於其他大項目(如酒類銷售),因此合法賭博遊戲的利潤率雖然低却並非致命。非法賭場通常會弄虛作假,這就意味著賭場優勢(house edge)在這裏只是一個理論上的概念。不過,拉斯維加斯新開的賭場則有所不同:它們不會弄虛作假,這樣就只能依靠大數定律來維持盈利,因此獲得穩定和較高的博彩毛收入對其至關重要。

在運營層面,賭場經理們擔心的是較低的投注次數所帶來的較強的利潤波動性。

如果一兩位賭客連續擲出好手,就可能讓賭場從那些輸輸贏贏的賭客身上賺到的錢打水漂。賭場經理最可怕的噩夢是一個玩家贏了,然後帶著贏來的錢離開賭場,一去不返。要保證賭客拿贏來的錢繼續投注,並確保賭場能持續盈利以抵消其基建方面的巨額支出,最好的辦法就是在賭桌周圍布置一些誘人的東西,以保持玩家的參與度,並使他們不想離桌。

埃爾蘭喬維加斯是拉斯維加斯第一家掌握贏家模式的賭場,該賭場擁有老城區賭博廳無法提供的一系列穩住賭客的便利設施——但這並不是最後一家。到 1950 年,在很快就被稱為“拉斯維加斯大道”的 91 號公路上已經修建了五個大型博彩度假村,度假村中賭場設計的改進提高了其盈利的能力。讓顧客穿過賭場才能進入他們的房間或度假村的任何餐飲和娛樂設施是確保他們永遠貼近賭場的一種方式。沙漠客棧賭場酒店(The Desert Inn)將高爾夫球場引入其中,看起來似乎會分散客人對賭博這一核心項目的注意力,但是對吸引鍾情打高爾夫球的貴賓賭客則非常有效。

1955 年拉斯維加斯大道的建設開始擴展,在賭場的基礎上增加了會議中心,為商務旅行者提供了活動空間。大道上的度假村發現,周末酒店客房住滿問題不大,但平時要達到客滿的程度得另當別論。從周一到周四利用會展來售賣房間意味著住宿成為了一個收入的重要來源,而不是虧本招攬顧客的生意,這促使度假村建造更大的酒店以創造更多的會議空間來保持住房滿員。從拉斯維加斯的威尼斯人—帕拉佐皇宮賭場度假村(The Venetian/Palazzo Complex)

的情況可以看出上述分析帶來的結果：該建築群擁有 7,000 多個套房、30 多家餐廳、各種酒吧、夜總會和娛樂場所、幾個賭場和超過 225 萬平方英尺的會議空間。

賭博空間本身發生的變化增加了其規模和吸引力。內華達州賭場原本是西部賭博廳和非法經營的高風險、超男性化場景的催生物，最初主要面向男性賭桌客人。上世紀 30 年代，位於雷諾的哈羅茲俱樂部賭場酒店 (Harolds Club) 開始僱用女性莊荷，以吸引女性賭客，使她們在玩賭的時候感到更加舒服和自然。內華達州北部的其他賭場也效仿了這一創新。拉斯維加斯大道上的賭場僱用女性莊荷是 40 年以後的事情了，但在 20 世紀 70 年代和 80 年代，它們通過大幅擴展角子機的數量，也將更多的注意力放在核心賭桌客戶之外的玩家身上。

角子機是新手和休閒賭客的理想選擇，男女通吃，因為它們不需要任何技巧，也不需要瞭解賭博的行話。你只需要插入硬幣，拉拉把手，祝自己好運即可。20 世紀 80 年代，各賭場紛紛轉向中場市場（見下文），大幅擴大角子機的佔地面積。到 1983 年，角子機的收入已經超過了賭桌遊戲的收入，成為內華達州賭場的主要賺錢渠道。拉斯維加斯大道上的賭場側重豪賭客，而他們大多玩賭桌遊戲，所以又過了 10 年，這些賭場的角子機毛收入才超過賭桌遊戲的毛收入。但在 20 年的時間裏，賭場運營發生了根本性的變化，因為在許多賭場角子機佔據了主導地位，那些沒有大量高端客戶的賭場更是如此。

另外，角子機本身的適應性很强。最初大多數遊戲都是簡單的三至五輪轉盤遊戲，

獎金也很低。但是一系列的創新使角子機迅速發展。首先是“虛擬轉盤”的開發，它可以讓機器提供更高的頭獎；“區域連線累積制” (Wide Area Progressives) 的採用，可以提供數百萬美元甚至改變人生的頭獎——這種計彩方法在美國全民購彩的浪潮中曾被炮轟。在 20 世紀 90 年代，這意味著要增加積分記錄 (credit meters) 和紙幣接收器 (bill validators)，這樣玩家就不用每次贏錢後都要收取硬幣，也不用從服務員那裏用鈔票“購買”硬幣。現在，玩家只需要在兌現時拿硬幣就行了。21 世紀初期採用的現金券 (ticket in/ticket out, TITO) 技術，就連這一過程也省掉了。在發明角子機僅僅 100 多年後的今天，雖然玩的時候仍然要使用現金，但已經不再需要使用硬幣了。

對拉斯維加斯博彩度假村歷史的簡要總結表明，這個行業一直在與時俱進。雖然博彩度假村最初是在拉斯維加斯大道上發展起來的，但事實證明，在各個地區它都是經濟發展和收入增長的引擎，包括美國的部落地區和新加坡等高度發達的城市都是如此。這一點也可以從澳門博彩業的發展看出：2005 年起始，拉斯維加斯博彩運營商開始在澳門興建度假村。在過去的幾十年裏，百家樂遊戲的收入平均僅佔內華達州博彩業毛收入的 5%，拉斯維加斯的賭場就此對這一遊戲進行了定位，從熙熙攘攘的普通投注區移到高額投注區擺了幾張桌子。相比之下，在澳門，中場百家樂和貴賓百家樂是主導遊戲，佔 2005 年澳門賭場總收入的 84% 以上，而角子機在當年澳門博彩業中的收入貢獻還不到 3%。因此，儘管幾十年的經驗表明，重角子機、輕百家樂的賭場肯定

是賺錢的，拉斯維加斯的公司在澳門建造的賭場却大量配備貴賓百家樂專用包房，而角子機則相對很少。事實證明，拉斯維加斯的運營商們善於根據不斷變化的趨勢、玩家的人口特徵以及地理和文化因素隨機應變地提供服務，所以他們針對新冠病毒疫情進行調整，甚至採取極端措施來應對，都不會令人感到意外。

2 拉斯維加斯在其他危機之後的求生與改進

拉斯維加斯博彩業過去曾面臨逆境。

表 1 拉斯維加斯博彩業對以往危機的應變

年份	危機	應變	結果
1950	基福弗委員會	加強監管	贏得合法性
1961	R·甘迺迪總檢察長的注意	尋求較高透明度及合法性	吸引企業投資
1978-1982	經濟衰退	轉向大眾市場	為未來增長擴大顧客基礎
1990 年代	博彩業擴充	轉向提供獨特的非博彩娛樂消遣活動	在競爭中不斷壯大
2001-2003	經濟衰退	轉向提供高檔餐飲及娛樂	保持增長
2007-2010	經濟大衰退	在澳門經營及發展非博彩娛樂	非博彩娛樂增長，博彩活動停滯不前

1950 年，當拉斯維加斯的運營商們在想辦法讓建在沙漠中的賭場運轉起來時，他們面臨著一個強大而直言不諱的敵人：聯邦政府。同年 5 月，參議員基福弗（Kefauver）開始擔任美國參議院調查跨州有組織商業犯罪特別委員會的主席——該委員會最廣為人知的簡稱是“基福弗委員會（The Kefauver Committee）”^②。這個委員會聲稱要揭露美國有組織犯罪的真相，並為此在邁阿密、坦帕、新奧爾良、堪薩斯城、克利夫蘭、

事實上，準確地說，它的歷史就是一部不斷適應一系列挑戰並因此而變得愈加强大的歷史（見表 1）。在最早的幾年裏，這座城市偏僻的地理位置和重要基礎設施的欠缺是此地博彩業面臨的主要挑戰，但通過內部一系列的改進和生龍活虎的營銷，這些困難都得到了緩解。

聖路易斯、底特律、洛杉磯、舊金山、拉斯維加斯、費城、華盛頓、芝加哥和紐約市舉行了會議。到委員會會議上作證的 800 多名證人的證詞有 13,000 多頁。

委員會於 1950 年 11 月 15 日在拉斯維加斯舉行了閉門會議，質詢了三名證人，並舉行了三次新聞發布會。基福弗及其同事聲稱對“銀州（The Silver State，內華達州的俗稱）”合法博彩業的情況感到震驚。新罕布什爾州參議員 Charles Tobey 稱，訴訟程

^② 有關基福弗委員會（The Kefauver Committee）的深入查閱，參見 William Howard Moore. (1974). The Kefauver Committee and the Politics of Crime, 1950-1952. Columbia: University of Missouri Press.

序結束離開時他感到“怒髮衝冠，義憤填膺——這個國家應該有人為此怒不可遏並站出來高呼‘骯髒透頂！骯髒透頂！’”。委員會的其他成員對該州在合法賭博方面的試驗持同樣悲觀的態度。委員會的第三次中期報告總結了在內華達州的調查結果。在這份文件中，委員會得出結論認為，賭場中來自其他州的“不正當的人”比比皆是，但這些人被該州披上了“體面的外衣”。該州的兩個主要城市，拉斯維加斯和雷諾，都因沉醉於賭博而萎靡不振：“只要在這兩個城市中的任何一個轉一圈，一眼就能看出賭博是這裡的居民們全身心投入的事情。”總的來說，委員會的結論是，“作為賭博合法化的一個試驗案例，內華達州無可爭辯地否定了這一實踐。”

儘管如此，基福弗委員會並沒有對內華達州的博彩業造成太大的損害。誠然，國會通過了《約翰遜角子機法案》（The Johnson Slot Machine Act）和《博彩稅法案》（The Wagering Tax Act），但這對拉斯維加斯賭場只不過是小小的羈絆——不過這確實迫使賭場放棄了與賽馬和體育運動相關的賭博項目。儘管如此，由於擔心聯邦政府今後可能的干預，內華達州於 1955 年成立了博彩控制委員會（The Gaming Control Board），逐漸加強了自身的管理機制。換言之，拉斯維加斯賭場此時面臨一個威脅，即聯邦政府可能禁止或干涉賭博活動，因此歡迎州政府對博彩業加強監管。

有一段時間，這種妥協拯救了拉斯維加斯的博彩業，並給該行業提供了發展的空間。然而，R·甘迺迪（Robert F. Kennedy）1961 年接任司法部長一職後，人們對聯邦

政府可能採取行動的恐懼又捲土重來。R·甘迺迪確信拉斯維加斯的賭場在為全國範圍內的有組織犯罪提供資金，所以成立了一支聯邦突擊部隊，專門負責突襲和關閉賭場，以搜尋黑幫的錢財。內華達州時任州長 Grant Sawyer 飛抵華盛頓，請求 J·甘迺迪（John F. Kennedy）總統取消突襲行動。Sawyer 的看法不無道理：如果政府實施其計劃的行動，這對他 and 內華達州的民主黨都將是一場政治災難，而這一災難的影響將持續數年，甚至數代人。雖然甘迺迪總統答應了他的請求，但實際上司法部當時差點採取行動。如果行動得以實施，至少會擾亂賭場的運作，甚至關閉該州的大多數重要賭場，這充分說明當時聯邦政府干預的可能性確實存在。然而，拉斯維加斯賭場後來為應對這一威脅而採取的措施不僅保護了博彩業，而且為之後的增長開闢了新的途徑。對博彩“合法性”的日益關注吸引了主流投資者，首先是 H·休斯（Howard Hughes），然後是上市公司，這預示著一個巨大增長的時代即將到來，這種興旺發達的景象在 20 世紀 90 年代的超級度假村達到了頂峰。聯邦政府干預的威脅在當時對拉斯維加斯的賭場來說可能是痛苦的，但從長遠看，拉斯維加斯為應對威脅而進行的改革却使該行業受益匪淺。

拉斯維加斯賭場面臨的下一個挑戰就不那麼容易克服了，它迫使賭場不得不改變其設計和運營方式。在最初的 30 年裏，拉斯維加斯的大多數賭場主要面向真正的賭客、商務旅行者，其次才是遊客。度假村的大部分收入來自第一類客人，第二類客人有助於賭場實現每周的收支平衡，而第三類客

人僅僅是填補空位而已。只要財大氣粗的豪賭客能被吸引到拉斯維加斯,這個系統的運作就一帆風順。但是,1978-1982 年的經濟衰退,再加上新澤西州大西洋城新開賭場(該州 1976 年合法化了賭場賭博)的競爭,給拉斯維加斯特別是大道上的賭場帶來了生存危機。舊城區的賭場對大賭客的依賴程度較低,而在自駕賭客市場中所佔份額更大,因此相對拉斯維加斯大道上的賭場遭受的損失較小。後者那時,特別是 1981 年和 1982 年,發現從它們原本夢寐以求的很多豪賭客那裏已經沒法收回欠賬了。

這場危機導致一些賭場破產,解決之道就是重新定位拉斯維加斯大道的度假村,以迎合大眾市場。這意味著要增加更多的角子機,尤其是 25 美分的角子機,並且改變酒店布局令其更適合家庭旅客。到了 20 世紀 80 年代末,拉斯維加斯大道已經從前 10 年的低迷中恢復生氣,比以往任何時候都更受歡迎,而且盈利頗豐。

更嚴重的危機加劇了經濟衰退。1980 年 11 月 21 日,一場致命的大火席捲了當時拉斯維加斯最新的度假村美高梅大酒店。大火導致 87 人死亡,使度假村關閉了 6 個多月。在全國媒體對這場火災的報道中,中心話題就是入住拉斯維加斯高層建築的危險性,因為許多高層建築缺少安全設施,如煙霧探測器、火警警報器和灑水裝置。

拉斯維加斯的城市形象在不到三個月後再次蒙上陰影。1981 年 2 月 10 日,另一

場大火燒毀了拉斯維加斯希爾頓酒店的東塔,奪去了 8 人的生命。1981 年和 1982 年,這裏的遊客數量實際上下降了。曾經因安裝安全設備的成本問題而猶豫不決的賭場現在也都裝了。拉斯維加斯酒店升級到最新安全標準的累計成本超過 2 億美元,但這物有所值。1983 年,遊客數量開始再次上升,到 80 年代末,到此地旅遊的人數比 1980 年的 1,100 萬幾乎翻了一番^③。

隨著消防安全問題的消除和賭場的重新配置以迎合大眾市場,拉斯維加斯在 20 世紀 80 年代末取得了有史以來最大的成功。賭場設置的投資底綫很有吸引力,掀起了新一輪的投資浪潮,使博彩業和拉斯維加斯發生了巨大的變化。從 Steve Wynn 的幻景賭場度假村(The Mirage)開始,一群超大型度假村讓這條大道重放異彩。這些超大型度假村通常擁有三千間或更多的客房,賭場平均面積為八萬平方英尺,並擁有大量餐飲、娛樂、休閒和零售設施,這些超大型度假村改寫了博彩度假村的設計和運營模式。曾幾何時,賭博應該為酒店創造大部分收入,而住宿、餐飲、娛樂和零售業都是為賭場招攬顧客的虧本生意這一觀念是不言而喻的定律,但現在不再是了。在 1999 年的財政年度,拉斯維加斯大道度假村的非博彩收入首次超過了賭場,而且這一趨勢繼續發展,到 20 年後博彩在整個博彩度假村總收入中的比例已不到 35%。

幻景賭場度假村和緊隨其後的投資者

^③ 簡單探討美高梅大酒店(MGM Grand)及希爾頓酒店(Hilton)火災對拉斯維加斯的安全及旅遊業的影響參見 David G. Schwartz. "It Took a Fire to Change Us." DC Blog. <https://knpr.org/dc-blog/it-took-a-fire-change-us>.

是按照 20 世紀 80 年代的模式而建設的，為越來越多的高端客人按大眾市場規模建造度假村。但幻景賭場度假村之後的第一波建設浪潮基本上仍然是面向中低收入的遊客。由馬戲團企業集團建造的神劍大酒店 (Excalibur) 於 1990 年開業，酒店的格局有意識地模仿了其旗艦店面向低端賭客的模式；金銀島度假村 (Treasure Island) 是幻景賭場度假村的降格產品；美高梅大酒店有 5,000 多間客房可供入住，並附帶一個主題公園，最初被定位為以《綠野仙踪》為主題的家庭遊玩目的地。幻景賭場度假村的成功讓人清楚地看到，高端市場確實有錢可賺，因此後面建造的度假村，特別是威尼斯人 (Venetian) 和曼德勒海灣 (Mandalay Bay)，把自己定位為比第一波超大型度假村更豪華的度假酒店。

儘管博彩業已在美國各地發展起來，但對非博彩項目的重視以及多種多樣的遊樂項目仍然是拉斯維加斯的賭場得以蓬勃發展的重要因素。上世紀 90 年代對拉斯維加斯的賭場運營商非常有利，他們利用自身與資本市場日益增強的聯繫和運營的技巧向其他州甚至其他國家擴展其博彩業務。不過，再好的東西也有終結之日。雖然網絡的繁榮催生了一批新型賭客，但最終在 2000 年夭折。加州的部落賭場開始運作，切入了至關重要的自駕旅客市場，這一市場讓拉斯維加斯度過了早期的金融危機，並為上世紀 90 年代的行業擴張打下了堅實的基礎。2001 年 9 月 11 日恐怖襲擊發生之後，航空旅行暫停，美國經濟陷入衰退，旅客數量和博彩收入雙雙下降。賭場取消了基建項目，拉斯維加斯的好運似乎已經到了盡頭。

但拉斯維加斯的博彩業又一次重整而來。這一次，賭場採取了與上世紀 80 年代轉向大眾市場截然不同的方式，對便利設施進行升級換代。名廚們在這條大街上開設餐廳，設有不同價位的駐場表演成為賭場娛樂的主要收入來源。一個很好的例子是：2003 年，凱撒皇宮大酒店 (Caesars Palace) 以加拿大女歌星 C·迪翁 (Celine Dion) 的吸引力賭了一把，為其新建的擁有 4,300 個座位的圓形劇場招攬觀眾。在接下來的 16 年裏，迪翁演出了 1,141 場，售出超過 400 萬張門票，總收入達 6.813 億美元。其他賭場很快就開始效仿凱撒皇宮大酒店，簽約頂級明星入駐多年。雖然沒有一家的票房超過迪翁，但卻讓遊客在選擇娛樂項目時有更大的餘地，使其能夠心安理得地飛過其他賭場，獨寵拉斯維加斯。

從 2003 年到 2007 年，拉斯維加斯再創新高，訪客數量和收入都遠超從前。拉斯維加斯大道度假村的收入連續三年以兩位數的百分比增長後，在 2007 年超過了 68 億美元。持續上升的入住率和房價促使數十個新項目開始規劃或建設：作為新永利度假村附屬項目的安可賭場酒店 (Encore)；威尼斯人度假村的擴展項目、擁有 3,000 個套房的帕拉佐皇宮賭場度假村 (Palazzo)；美高梅度假村雄心勃勃的城中心規劃，由阿麗雅賭場度假酒店 (Aria) 錨定的綜合用途開發項目；大都會賭場酒店 (Cosmopolitan)；博伊德賭業集團的埃施朗賭場酒店 (Echelon)，在炸毀萬眾熟知的星塵酒店 (Stardust) 後興建；在邊疆賭場酒店 (Frontier) 旁邊建起來的拉斯維加斯廣場賭場酒店 (Plaza)；以及楓丹白露賭場酒店 (Fontainebleau)。

之後，大蕭條猛烈地衝擊了拉斯維加斯。當時已經開張的博彩酒店有安可、帕拉佐、阿麗雅和大都會，埃施朗只建好一半就被廢棄，楓丹白露命運也一樣。新的廣場賭場酒店甚至還停留在設計階段就半途而廢。旅客數量下降，也沒有人來開會；拉斯維加斯大道的博彩收入在 2008 年下降了 8% 以上，2009 年的降幅接近 13%，房價和入住率也都直線下降。在不到 10 年的時間裏，又一次出現了與過去完全相同的情況。

然而，令人稱奇的是，拉斯維加斯的博彩運營商再次找到了擺脫困境的方法。位於拉斯維加斯的三家主要公司，永利度假村、拉斯維加斯金沙和美高梅度假村已經獲得了在澳門興建賭場的特許權——澳門已在 2007 年超過拉斯維加斯成為全球領先的博彩目的地。隨著美國國內博彩業的萎縮，新增的亞洲高端玩家成為他們的生命線。值得注意的是，凱撒娛樂公司（Caesars Entertainment）未能獲得澳門特許經營權，它於 2015 年進入破產狀態。不難想像，如果沒有開闢澳門業務以提升利潤，也沒有獲得亞洲豪賭客這樣的客源，拉斯維加斯的其他博彩公司可能也會像凱撒娛樂公司一樣落得個在破產法庭上露面的下場。

然而，澳門高端客源帶來的收益在 2013 年又面臨風險，因為中國政府從當年開始打擊腐敗，導致澳門和拉斯維加斯的貴賓百家樂投注大幅下降。由於高端賭客的減少，美國國內的賭博消費仍低於經濟衰退前的最高點，拉斯維加斯的賭場又開始轉向娛樂和餐飲業，並涉足大型體育聯盟的競技場。2017 年維加斯金騎士隊（The Vegas Golden Knights）首次亮相，在美高梅度假村

兩家賭場附近的運動場進行比賽，標誌著拉斯維加斯已成為真正的體育聯盟城市。

但拉斯維加斯又面臨另一場悲劇。2017 年 10 月 1 日，在曼德勒海灣賭場附近，58 名參加音樂會的觀眾遭槍擊身亡，這對一個旅遊勝地來說無疑是一場無法形容的噩夢。不過，訪客數量在 2017 年和 2018 年下降之後，2019 年又開始呈現上升的趨勢——這座城市再次反彈。從 2016 年到 2018 年，博彩收入略有增長，但在 2019 年又稍有下降，這表明該市主要度假村的定位已經更少以賭博為中心。

隨著三個新的度假村計劃在 2020 年和 2021 年上綫（位於弗裏蒙特街的 Circa；計劃於之前廢棄的埃施朗賭場酒店項目上重新修建的中華雲頂世界（Resorts World）；使楓丹白露獲得重生的德魯賭場酒店（The Drew）），拉斯維加斯似乎又將進入另一個鼎盛時期。然而，隨之而來的新冠病毒疫情使全球的旅遊業和經濟遭到破壞，這座城市過去所經歷的任何挑戰與這一危機相比都相形見绌。

3 2019 新冠病毒疫情對拉斯維加斯的影響一瞥

新冠病毒在全球蔓延，也快速而無情地襲擊了拉斯維加斯。儘管 2020 年 1 月全世界都已敏銳地意識到這種病毒在中國的傳播，但直到 2 月 29 日，拉斯維加斯當地媒體共同關注的最大問題只是疫情對拉斯維加斯博彩運營公司股價的影響。澳門賭場停業 15 天導致股市暴跌，企業紛紛表示，新冠病毒可能導致“業務中斷、客流量和運營減少”。截至當時，在拉斯維加斯經營多家賭

場的凱撒娛樂公司和紅岩水療賭場度假村的領導者們仍然聲稱,他們還沒有看到疫情“給商業帶來任何影響”。

三天後,該州最高醫療官員 Ihsan Azzam 警告說:“這不是一個(病毒)是否會傳播到內華達州的問題,而是一個何時傳播到這裏的問題。”儘管如此,仍沒有迹象表明新冠病毒疫情會對博彩業產生重大影響。州長 S·西索拉克(Stephen F. Sisolak)僅僅建議內華達州居民“做好準備,不用驚慌”,並分享阻止病毒的最好方法是“定期徹底地”洗手。接下來人們關注的問題是,由於新冠病毒疫情的爆發使得進入美國的國際旅客數量在 2020 年第二季度可能會下降多達 6%,繼而又獲悉拉斯維加斯幾個主要會展被取消的消息。

然而,大多數人仍然認為一切會照常進行。3 月 5 日,凱撒娛樂公司宣布,他們不打算取消原定於 5 月 26 日開幕的年度世界撲克大賽(World Series of Poker)計劃。但就在同一天,拉斯維加斯報告了第一例新冠病毒肺炎病例。

一周後,美高梅度假村宣布暫時關閉自助餐,而西門(Westgate)等賭場仍在計劃為當年體育博彩年的高潮——定於 3 月 19 日開幕的“瘋狂三月”NCAA 男籃錦標賽(March Madness NCAA Tournament)舉辦各種公開活動。3 月 11 日,永利度假村宣布,除了採取更嚴格的清潔衛生措施,如“更經常地對人流較多的公共區域進行消毒,清潔扶手、電梯按鈕和門把手等頻繁接觸點,並定期擦拭角子機和餐廳櫃檯等的表面”,還將允許客人在 4 月 30 日之前取消訂單,並全額退款。然而,包括國際工程機械

博覽會(CONEXPO-CON/AGG 2020 construction equipment show)在內的一些會展團體仍將按計劃舉辦他們的展覽,只不過建議參會者用碰碰拳頭代替握手。

與此同時,拉斯維加斯市長 Caroline Goodman 聲稱,媒體正在“毀掉”拉斯維加斯市,與 F·羅斯福(Franklin D. Roosevelt)在大蕭條最嚴重時所說的話相呼應,他說:“沒有什麼比恐懼本身更可怕的了。”然而,僅僅五周之後,在接受美國有線電視新聞網(CNN)Anderson Cooper 的電視採訪時,他幾乎是主動提出將拉斯維加斯市(但不包括拉斯維加斯大道的博彩度假村)作為調查的對照組,以衡量疫情中因忽視社交距離而造成的不良影響。這一消息不脛而走,廣為人知。

然而,隨著體育聯盟暫停比賽,人們開始清楚地意識到疫情的影響並非微不足道。在接下來的一周裏,體育和會展機構取消了計劃在拉斯維加斯舉行的活動,儘管拉斯維加斯大道的度假村仍然開放營業。到了 3 月 12 日,新冠病毒疫情爆發對經濟的第一波影響已經顯現出來——當時有報道稱,拉斯維加斯大道一些工人的工作時間遭到了削減。同一天,州長西索拉克宣布全州進入緊急狀態。賭場繼續取消演出,關閉夜總會,但仍未關門。

當美高梅度假村 3 月 15 日(星期日)宣布,將從 3 月 17 日起無限期暫停營運時,拉斯維加斯博彩業將迅速恢復日常經營的希望最後化為泡影。然而,當州長西索拉克宣布,按照州政府的命令,內華達州所有賭場將從 3 月 18 日起關閉至少 30 天時,其他賭場的運營商仍承諾繼續營業至 3 月 17 日。

關閉內華達州所有的賭場是完全沒有先例的舉動。當然,個別賭場可能由於各種各樣的原因關閉:財務困境、火災、洪水、停電和違反監管規定等等。出於對公共悲劇的尊重,度假村也會暫時停止一到兩個小時的活動(民權運動領袖馬丁·路德·金(Martin L. King)和美國總統 J·甘迺迪遇刺就是最著名的兩個例子)。但是,以前從未關過的門現在都關門閉戶了。

儘管 2020 年 3 月的關停史無前例,但也並非完全無法預測。在每年向美國證券交易委員會提交的 10-K 年報中,賭場老闆和所有注册公司一樣,不得不向監管機構、股東和潛在投資者報告其業務可能面臨的風險。2019 年,拉斯維加斯金沙集團在 10-K 年報中公布了兩個明顯的風險因素,而這兩個因素隨著新冠病毒疫情的爆發已經變為現實:“經濟衰退導致消費者和企業可自由支配的資金減少”以及“遊客出行意願”的可持續性難以預測。該公司承認,隨著企業和消費者對奢侈設施、休閒和商務活動需求量的下降,這一風險可能會引發地區性政治事件,“這對我們的業務、財務狀況、經營成果和現金流可能產生重大不利影響”。第三個因素是自然或人為災害,包括“高傳染性疾病的爆發”,也被認為是一種潛在的風險。

下面的情況有助於我們清楚地瞭解疫情風險在拉斯維加斯金沙集團風險預測上的位置:上文提到的前兩個風險因素列於該公司 2019 年 10-K 年報的第 25 頁。第三個因素出現在第 32 頁,列在一系列其他預測的風險之後,包括公司對在位高管的依賴、可能制約運營的債務償還責任,以及

LIBOR(倫敦銀行同業拆借利率)計算方法可能發生的變化。在有關“不可抗力”的條款中,大概是為了涵蓋不可預見的事件,“高傳染性疾病爆發”的可能性排在自然災害(特別是澳門的颱風風險)和人為災害之後,位列第三。這些風險是從以下角度考慮的:對客流量的負面影響以及對保險已經覆蓋或沒有覆蓋的企業運營的干擾。當時完全無法預測即使是某一個市場完全停擺,更不用說是數個市場的停擺。

對比一下 2020 年 2 月 2 日提交的 10-K 年報:該報告在首次提出的警示中,加入了有關新冠病毒疫情的措辭,即該企業對可自由支配收入的減少非常敏感,特別是“擔心接觸到廣為傳播的流行病,例如在中國湖北省武漢市首次發現的一種新型冠狀病毒(2019 新冠病毒)”是一個迫在眉睫的風險因素,並指出澳門政府已因此暫停賭場運營。

此外,關於自然災害或人為災害的條款被移到第二位,“傳染性疾病的爆發”仍然是第三大風險,但增加了關於新冠病毒疫情的語句,並在附註中指出“如果全球遏制新冠病毒疫情的行動升級或不成功,將對我們的業務、財務狀況、經營成果和現金流產生重大不利影響”。

這一更為詳細和全面的新冠病毒疫情的警示在拉斯維加斯金沙集團關閉其博彩度假村之前的一個月並未對其產生全球性的影響。永利度假村在 2020 年 2 月 28 日提交的 10-K 文件中明確表示,新冠病毒疫情已經對公司的業務產生了影響,而且這種影響還會持續下去,唯一可以確定的是影響的範圍:“鑒於新冠病毒疫情未來可能傳播或緩解的程度和時間以及保護措施的實施

或放鬆的不確定性，我們無法就其對未來經營成果、現金流或財務狀況的影響做出準確的預測。”

當得知新冠病毒疫情對澳門造成的嚴重影響後，拉斯維加斯的博彩公司迅速調整了對風險的預期。雖然拉斯維加斯的賭場在2月份——至少在公開場合——還未考慮過關閉，但管理層似乎已經意識到這種可能性。

根據州長西索拉克的命令，從2020年3月18日至6月3日，內華達州所有博彩業務都將被關閉，從6月4日開始允許重新開放。但這並不是恢復常態，因為州政府為重新開門營業制定了一系列的限制規定和要求：賭場所有員工都必須佩戴口罩，為所有需要口罩的客人提供口罩，每位顧客進門時都要檢查體溫。賭場可容納的人數被削減了一半，每隔一臺角子機就要移走一把椅子。酒店被迫更為頻繁地進行清潔措施，並負有責任鼓勵顧客保持社交距離。

並非所有博彩度假村都選擇立即重新開業。在拉斯維加斯大道上，百樂宮、凱撒皇宮大酒店、馬戲團、大都會、弗拉明戈、米高梅大酒店、威尼斯人—帕拉佐皇宮度假村、撒哈拉、金銀島以及永利和安可選擇在6月4日開業。有些度假村在6月4日之後的一個月仍未開門營業。

已經開業的度假村的領導層，需要研究如何在客人和員工的健康及安全需求與提

升股東的價值之間尋求平衡。要完成這個任務就得最大限度地利用度假村的資源，但是這與保持社交距離和加強清潔衛生的管理制度相互衝突。可以肯定地說，在2020年3月之前，拉斯維加斯博彩業還沒有人考慮過如何在顧客相距6英尺的情況下運營夜總會，或讓只有三位客人的21點賭桌有利可圖。因此，度假村前景如何，取決於是否理清頭緒或儘快找到行之有效的解困方案。

4 旅行限制對拉斯維加斯的影響

拉斯維加斯博彩運營商在2020年6月重新開業後，不得不面對一個基本現實，這個現實將限制他們恢復運營並盈利的任何計劃：前所未有的客源被阻斷的情況。

2019年，根據拉斯維加斯會議及訪客管理局（Las Vegas Convention and Visitors Authority）委托進行的一項研究，拉斯維加斯14%的訪客來自美國境外。國外旅客對賭場來說很有價值，因為他們支付的旅遊套餐價格往往是美國國內旅客的近兩倍（1,365.13美元對722.14美元），超過半數的旅客在旅遊套餐上的花費超過1,000美元。因此，國外旅客每晚的住宿花費（127.15美元）也比南加州（105.95美元）或美國其他地區的旅客（114.91美元）高（見表2）。

表2 南加州、國內及國際旅客的相對消費比較

	南加州旅客消費 (美元)	國內旅客消費 (美元)	國際旅客消費 (美元)
整體旅遊套餐價格	608.22	722.14	1,365.13
平均房費	105.95	114.91	127.15

如果進一步考察國際旅客對住宿收入的經濟影響,我們可以看到,2019 年拉斯維加斯 42,523,700 名旅客中,有 14% 即 5,953,318 人為國際旅客。國際旅客在拉斯維加斯平均停留 3.6 晚,其中 83% 的旅客與他人同住一個房間。假設國際旅客中獨住一個房間的人數與那些三個人或更多人共住一個房間的人數大致相當,則粗略估計國際旅客 2019 年在拉斯維加斯住宿上的花費是 14 億美元。除了支付住宿費用之外,國際旅客在其他非博彩支出(食品、飲料、當地交通、觀光、看演出和購物)上總共花費 5.276 億美元,賭博輸掉 1.65 億美元,所以直接消費總額約為 21 億美元(見表 3)。在 2019 年的財政年度,拉斯維加斯大道博彩度假村總共報告了 165 億美元的總收入(包括博彩和非博彩)。儘管國際旅客創造的 21 億美元當中有一部分花在了舊城區,但絕大部分還是花在拉斯維加斯大道上。在不久的將來,由於國際旅客的客源受到嚴重限制,拉斯維加斯大道博彩度假村將失去一個利潤豐厚的客戶群體——他們以國際廣告和營銷的形式為爭取這部分客戶投入了大量的沉沒成本。

表 3 2019 年國際旅客總消費估算

消費種類	金額(美元)
住宿	1,362,535,891
餐飲	223,387,126
交通	70,824,982
購物	124,707,215
娛樂	34,105,768
觀光	74,611,205
賭博	164,980,477
總數	2,055,152,665

拉斯維加斯的客房、餐廳和賭桌嚴重依

賴航空旅行者;2019 年,49% 的旅客是乘飛機來的。從表面上看,對於要確保顧客社交距離的賭場來說,航空旅客的減少可能並不是最糟糕的,但事實上,49/51 的航空/自駕旅客比例幾乎完美地符合了內華達州博彩控制委員會的要求,即酒店必須將其入住率限制在當地建築和消防規範允許的限額的 50% 以內。

但是乘飛機到拉斯維加斯的旅客的花費遠遠超過開車到拉斯維加斯的旅客,是其兩倍(見表 4)。自駕到拉斯維加斯的人在餐飲上平均花費 251.64 美元,購物花 92.27 美元,娛樂花 26.87 美元,住宿花 259.18 美元;而每個航空旅客在餐飲、購物、娛樂和住宿上的平均開銷分別為 578.64 美元、288.14 美元、77.91 美元和驚人的 529.79 美元;自駕者和航空客的非賭博總開支分別為 629.85 美元和 1,474.49 美元。航空旅客的平均博彩預算也明顯高於自駕旅客,為 677.33 美元對 490.77 美元。

表 4 2019 開車及乘飛機到拉斯維加斯旅客的消費比較

消費種類	開車到達 (美元)	乘飛機到達 (美元)
住宿	259.18	529.79
餐飲	251.64	578.64
購物	92.27	288.14
娛樂	26.87	77.91
賭博	490.77	677.33
總數	1,120.73	2,151.81

總體來說,將博彩與非博彩開支加總起來,2019 年一名航空旅客的平均花費為 2,151.81 美元/次,而自駕旅客僅為 1,120.73 美元/次。因此,如果拉斯維加斯想通過轉型來滿足自駕旅客的需求,這就不

是一個減少 50% 客流量和 50% 收入的問題，而更接近於將客流量減少 50% 後導致收入下降 75%。即使減少人員開支，這樣的收入模式顯然不是長遠之計。

上世紀 50 年代拉斯維加斯成為美國首屈一指的博彩勝地是因為地處偏僻。儘管美國人要求本地官員嚴格執法以杜絕非法賭博，但他們對去拉斯維加斯參賭並無憂慮，因為那裏地理位置遙遠，與賭博有關的社會問題與世隔絕。這樣一來，在飛行航線的另一端拉斯維加斯大道上進行隔離對大多數美國人來說多少也是一種安慰。但現在，這隔離卻對訪客構成了威脅。

但是，拉斯維加斯在 20 世紀 40 年代聲名鵲起的原因首先是吸引了一個距離較近的市場：南加州。那這次拉斯維加斯度假村能否通過重組來滿足這一群體的需求從而維持自身的發展？從 20 世紀 40 年代到現在已經是很長一段時間了，拉斯維加斯度假村的建設和現狀的維持需要更加巨大的投入。2019 年，來自南加州的旅客佔拉斯維加斯旅客總數的 18%，接近國際旅客的比例。但是，平均而言，南加州人在餐飲和娛樂方面的花費比航空旅客要少得多。因此，試圖增加對南加州旅客的吸引力來彌補失去的國際和國內航空旅客並不是最佳選擇。

5 博彩度假村大反轉

可能嗎？從南加州人的消費模式來看，很明顯，這些旅客在很多項目上的平均花費比其他旅客要少得多。總的來說，南加州人在購物、娛樂、觀光、食品和飲料上的花費比其他美國國內旅客和國際旅客都要少。然

而，在新冠病毒肆虐的年代，舉辦現場娛樂項目也會帶來挑戰，酒吧和餐廳也是如此。根據現行（截至 2020 年 7 月初）的法令，酒吧和餐廳必須在減少容量的情況下運營。或許可以考慮一個“精簡”版的博彩度假村的可行性。

從表面上看，在拉斯維加斯大道上經營減少設施的度假村似乎是一件費力不討好的事情。當然，博彩運營商並沒有增加目前大多數度假村所說的投資巨大的便利設施，這有其商業意義。博彩度假村是高級的商業建築，其結構錯綜複雜，目的是讓每平方英尺的空間都能夠產生最大的收益。餐廳表現不佳將被關閉和取代，娛樂項目少人追捧將被逐步淘汰，賺不到錢的角子機將被能夠賺到錢的取而代之。這樣不斷平衡供需兩端，從吐故納新中擴充收入增長的潛力，拉斯維加斯大道的博彩度假村在精心打磨中，最大限度地擴展收入的潛能。

然而，僅僅採取關閉餐廳和劇院的方法可能會對度假村其他區域的運營產生意想不到的負面影響。假設一家賭場決定，由於南加州人在娛樂方面的花費較外地人少，所以它在不久的將來不會重新開放擁有 4,000 個座位的劇院。這樣它可以節省人工和其他運營開支，甚至保險還有可能抵消舞臺停演的成本。如果度假村只需犧牲門票銷售，那麼決定繼續關閉劇院就並非難事，而且在門票的銷售收入還沒有增長到能夠抵消場館運營成本之前，劇院就應該繼續關閉。

但是，正如凱撒皇宮大酒店與迪翁長達 16 年的合作所展示的那樣，高價值藝人為度假村帶來的總價值超過了票房。迪翁的粉絲們更可能在凱撒預訂房間，即使是在淡

季也是如此,而且很多餐飲店為看演出的觀眾提供了服務。最後,即使看演出的人自己不賭博,他們也可能和那些會賭博的人一起旅行。因此,讓迪翁、Lady Gaga、Penn 和 Teller 從度假村打道回府不僅意味著娛樂收入的損失,而且可能會減少度假村所有運營部門的收入。同理,擁有獨家名廚的餐廳、豪華水療中心、受歡迎的夜總會或別具一格的零售店都具有類似的作用,除了能夠創造正面經濟效益,它們是生意興旺發達的加速器,能夠助力賭場各個部門的運營和發展。

但是,面對光顧這些設施的旅客數量下降的現實,度假村能否咬緊牙關,放棄高檔娛樂、夜生活和餐飲場所提供的額外收入,只提供一種“精簡”後的賭場體驗?畢竟,社交媒體上不是充滿了渴望廉價客房和賭博只賺不賠的“美好舊時光”的拉斯維加斯愛好者嗎?

也許度假村會重新調整,只專注於賭博、客房和低上座率的餐飲。然而,由於上述原因,這一改變並非易事。下面的數字也許能夠把這一點講得更加透徹。

在 2019 年的財政年度,拉斯維加斯大道度假村約 63% 的收入來自賭博和住宿。這是賭場兩個收入最高的部門。此外,酒店客房的利潤率在整個度假村中是最好的,當年客房總收入的 63% 為淨收入;零售和娛樂業以 45.5% 的淨收入位居第二,賭場和飲料的利潤率為 39.1%,而食品僅獲得 8% 的利潤率。乍一看,放棄大部分低利潤的食品服務而專注於高利潤的客房可能有利於度假村,但通過讓客房數量供不應求而維持高房價的辦法在目前的情況下也很難讓拉

斯維加斯在近期恢復到往日的狀況。尤其是在一周的中間,要保持客房的入住率和高房價,沒有會展很難辦到。然而,拉斯維加斯已見不到會展的踪影——至少現在是這樣。因此,無法指望住宿來扭轉危局,因為隨著房價和入住率的降低,賭場的利潤也將大大降低。

此外,還必須記住的是,在國內競爭日益激烈的情況下,為什麼拉斯維加斯大道在上世紀 90 年代還能發展壯大,為什麼它在十年前失去世界領先博彩勝地的桂冠後仍然是一個國際性的旅遊目的地:因為它提供了其他賭場無法提供的一系列享樂項目。因此,儘管大道上的博彩度假村通過關停劇院而專注於核心博彩業務可能更有利可圖,對於南加州人來說,如果拉斯維加斯不能提供大量的令其成為幾十年來必看之地的玩樂項目,他們就沒理由繞開本州的部落賭場而開車直奔拉斯維加斯了。拉斯維加斯在建設初期可能是一座賭城,但到了 21 世紀,它早已今非昔比。但是,如果回歸原點,它將如何繼續生存下去還有待觀察。

不過,從外部看來,拉斯維加斯博彩運營商還有一條路可走:暫時減少便利設施,滿足南加州市場的需求,直到國際旅行恢復到接近以前的水平和國民經濟充分改善後能為健康的博彩市場提供必要的可自由支配收入。即使沒有夜總會、引人注目的演出和其他“拉斯維加斯獨有的”項目,享受到拉斯維加斯度假的新奇感和價廉物美的旅遊,或許也會吸引很多南加州人,這有助於拉斯維加斯大道博彩度假村在全球經濟環境改善之前熬過這段艱難的時光。

然而,經營一個以賭博為中心、精簡版

的度假村存在一個問題，因為它們無法接待一直都是最有利可圖的客戶群體（航空和國際旅客）。正如公司的老闆們在其 10-K 年報中所聲明的那樣，賭場早就警告過它們的債務結構有可能失去控制。美高梅度假村於 2020 年 2 月 27 日提交的報告具有重要的參考意義。報告提醒：“我們的重大債務和重要的財務承諾……可能會對我們的經營和財務業績產生不利影響，並影響我們履行義務的能力。”合併後的未償還債務本金約為 113 億美元，任何加息或未來借款都會增加債務成本，同時減少資產的流動性。此外，如果資本和信貸市場狀況惡化，公司的償付能力可能受到損害。博彩公司依賴於繁榮的經濟，如果消費者的消費水平下降到它無法“在經營活動中產生足夠的現金流……其金額足以讓我們償付債務或為我們的其他流動性需求提供資金”，公司就會面臨風險。即使是一場“輕度的”衰退也會帶來風險，一場前所未有的災難潛在的破壞性更是顯而易見。

查閱拉斯維加斯大道博彩度假村向內華達州博彩控制委員會報告的財務結果，可以證實這些警示。儘管此地的度假村舉世聞名，而且（大部分）仍在持續運營，但它們並沒有持續盈利。從 2009 年到 2015 年，該地帶的度假村每年的淨收入為負數。事實上，從 2009 年到 2019 年，大道上的博彩度假村作為一個整體，只報告過三次正的年淨收入，這不應該是一個擁有堅實財務基礎的行業的表現。2019 年，拉斯維加斯大道博彩度假村的淨收入總和略高於 20 億美元，創下 2007 年以來的最佳業績。如果失去大部分利潤豐厚的國內外航空旅客市場，關閉

有利可圖的娛樂場所，再加上由於取消會展而導致的房價和入住率下降，如果沒有聯邦政府的支持，很難想像這個行業要怎樣才能保持盈利。拉斯維加斯博彩業再也不能回到“正常”狀態了，2019 年那樣的狀況已經一去不復返了。

既然拉斯維加斯博彩度假村不太可能迅速恢復盈利，那對此地的博彩運營商來說，最好的辦法可能就是使其客源地盡量多元化。

6 在保持社交距離時代的度假村運營模式

即使排除客源的因素，博彩度假村如何適應社交距離的要求仍然是必須認真考慮的問題。內華達州博彩控制委員會於 2020 年 6 月 25 日最新修訂了《恢復博彩業務的健康和安全政策：非限制性執照持有者》，設定了該州所有賭場想要獲批恢復營業必須在公司經營計劃中所要滿足的最低要求。博彩執照持有者首先從一些通用的要求開始，即所有員工都應接受清潔衛生和預防疾病方面的充分培訓，包括洗手和保持社交距離，而且所有運營者都應張貼標語，提醒員工和顧客掌握正確的衛生要領。

儘管最初顧客可以自願佩戴口罩，但在新冠病毒病例激增之後，6 月 23 日，州長西索拉克要求內華達州所有人在公共場所都必須佩戴口罩。因此，內華達州博彩控制委員會將其指南修改為：“根據西索拉克州長的 024 號緊急指令，博彩執照持有者應確保所有顧客和訪客按照指令中的要求正確使用口罩。”要求而不是請求顧客戴上口罩給人這樣一個印象——最初制定的復工規定

並不是一成不變的，而是會隨著條件的變化而改變。有趣的是，這種強制要求顧客佩戴口罩的轉變似乎使賭博時佩戴口罩的顧客比例從 10% 增加到了近 100%^④。從這次經歷可以得到的另一條經驗是，當法規要求時，顧客會願意接受一些必要的規定，比如佩戴口罩才能進入賭場。

對博彩業進行幾個星期的觀察之後我們可以推測，如果內華達州有關博彩的法令無限期執行下去將會對博彩運營產生怎樣的影響。

博彩機：條例規定，賭場必須“確保遊戲機的擺放能夠隔出適當的社交距離”，例如每隔一枱角子機就移除一把椅子。這是對賭場運營影響最小的變化，因為在新冠病毒疫情爆發之前的許多年裏，賭場樓面擺放角子機的方式已從長排的形式改為 3-4 臺一組而周圍有大量空間的集群式 (pods) 擺放形式。這次疫情只不過使每組角子機的數量更少而已。加強清潔會增加成本，但作為接觸程度最低的博彩形式，角子機最有可能安全度過疫情造成的危機。

賭桌遊戲和紙牌遊戲：這裏的變化要求更加嚴格。運營商“必須根據博彩類型限制玩家數量，通過限制每張桌子的座位或投注位置的數量來確保玩家之間的適當距離”，其結果就是，只有三個位置的 21 點賭桌、花旗骰和輪盤的賭桌必須每隔一個位子才能坐一個人。由於賭桌遊戲本來就比角子機需要更多人手，這些要求可能會讓賭場的低限紅遊戲 (lower-limit games) 無利可圖。賭桌上的玩家減少意味著每小時投注

數量的減少，而要求賭場經常清潔設備又進一步加劇了這種狀況。高額投注（如果有賭客能拿出足夠多的錢來玩的話）受這些要求的影響最小，但這些法令可能會迫使賭場管理者們對賭桌遊戲的規則進行十分認真而仔細的研究。他們有可能決定大幅削減真人派牌賭桌遊戲的數量，用真人派牌電子投注的直播混合遊戲 (stadium gaming 和 electronic table games, ETG) 來取代低價值的賭桌遊戲。如果賭場認為傳統賭桌是一種昂貴的設施，就只會提供給更有利可圖的客戶。那麼對賭場玩家來說，傳統賭桌遊戲可能會成為一種奢侈項目。傳統賭桌的減少將導致莊荷的減少，從而永久性地改變僱員的結構。

體育博彩區、基諾遊戲廳和賓戈遊戲廳：與賭桌遊戲一樣，賭場需要確保賭客遵守關於社交距離的規定。例如，西門體育博彩區採取以下措施來滿足要求：取消了體育博彩區一半以上的座位，賽馬投注區的座位隔一個取走一個，增加了洗手臺和噴式消毒液，並張貼標示語提醒顧客保持社交距離。其他體育博彩區也採取了類似的措施，但這些措施並非萬無一失。7 月 3 日，位於內華達州亨德森市 (Henderson) M 博彩度假村的威廉希爾 (William Hill) 體育博彩區因一名員工檢測出新冠病毒呈陽性而關閉了兩天，並進行深度的清潔。因此，很明顯，即使遵循博彩控制委員會頒布的規定，也不能完全保證體育博彩區不會成為新冠病毒傳播的潛在場所。

雖然美國最高法院 2018 年推翻《職業

④ 作者於 6 月 3 日及 6 日進行的實地研究。

和業餘體育運動保護法》(Professional and Amateur Sports Protection Act)後掀起的合法化浪潮使體育博彩受到極大關注,但對於賭場來說,體育博彩是利潤率極低的業務。1984年以來,內華達州體育博彩的平均贏率還不到5%;2019年在博彩總收入中的佔比不到3%,這還是歷史上最好的一年。即使美國的團隊比賽項目完全回歸,保證賭場有足夠的賽事押注(目前看來這還遙不可及),體育博彩仍可能是一種虧本的買賣,而不是來錢的生意。

總體的社交距離:除了50%的入住限制外,賭場還需要確保所有顧客遵守關於社交距離的規定,也即與他人保持6英尺的距離。賭場工作人員需要讓顧客在排隊時彼此間隔6英尺,令餐廳的桌子彼此之間距離6英尺,並在會議和會展場所保持這樣的距離。自助餐和會展飲食服務現在必須由工作人員提供,這意味著自助式餐飲(至少目前)的方式已經結束,而無限量自助餐一直是拉斯維加斯的支柱。零售場所和游泳池的工作人員也必須注意保持社交距離。給許多博彩度假村帶來高利潤的夜總會和日間俱樂部將繼續關閉,直至另有通知。

讓員工要求顧客保持距離存在很大的問題,很難想像他們如何才能把這件事做得合情合理。首先,賭場工作人員接受過培訓,強調要讓顧客感覺舒適和便利——“顧客永遠正確”。其次,員工無法得知哪些客人是一起旅行的;僅僅假設兩位客人不認識就加以干涉可能被客人視為粗暴無禮。員工(特別是那些依賴小費收入的員工)很可能會因為這個原因而躊躇不前,不去要求客人離遠點。從邏輯上講,很難懲罰那些不去

積極要求顧客保持距離的員工;相反,員工却很容易因為要求顧客保持距離而成為投訴的對象。換言之,員工扮演“分隔警察”的角色不但無利可圖,而且會惹禍上身。因此,很難想像員工怎樣才能要求顧客保持社交距離。

最後,拉斯維加斯博彩度假村(包括賭場以外的設施)的一個主要誘人之處是可能會偶遇陌生人,這是一種浪漫而歡快的經歷。如果遊客專門坐飛機或開車去拉斯維加斯,他們到達度假村後肯定既不想到處吃閉門羹,也不願隱居不出。雖然關於社交距離的規定針對角子機玩家很容易施行,但涉及到度假村的其他部分時這種限制就失靈了。由於缺少人與人的接觸,拉斯維加斯博彩度假村就失去了其真正的吸引力。

7 拉斯維加斯博彩度假村的發展前瞻

由於新冠病毒疫情對世界人民健康和全球經濟的影響,以及內華達州博彩監管機構對客源和運營方式的限制,內華達州博彩度假村發展的道路十分艱難。首先,失去大量的航空旅客特別是國際旅客,將對度假村的盈利能力產生毀滅性的影響。拉斯維加斯大道度假村通常擁有3,000至7,000間客房和大量的巨型設施,維護成本不低,而且現在已經發展到要有比較高的入住率才不會出現赤字程度。昔日的大蕭條導致旅客數量和消費減少,也導致不止一家賭場運營商破產,但來自亞洲的高價值賭客這一新客源部分地抵消了這些負面影響。當下,新冠病毒疫情使度假村的訪客數量和收入突然大幅下跌,而且持續多久也不確定。因

此,要經受住這場新冠病毒風暴的考驗,賭場運營商們必須堅忍不拔才行。

截至7月初,赴美國國際旅行仍是直綫下跌,美國各州已對包括從其他州返回的本州居民在內的旅行者實行爲期14天的強制自我隔離措施。換言之,紐約人到內華達州度假三天的代價是回家後在家再呆14天。這對那些必須離家去工作的人來說不但毫無吸引力,而且根本就行不通。因此,至少在不久的將來,拉斯維加斯的訪客客源會縮小到只有自駕旅客,尤其是南加州的旅客。如上所述,從許多方面來說,這類遊客對博彩度假村的吸引力最小——至少從餐館和劇院是否盈利的角度看是這樣。

但是,由於現場娛樂項目大多關閉,餐館容量有限,拉斯維加斯失去了它的兩大吸引力。雖然度假村可以精簡到只保留核心博彩和住宿功能的運營,但顧客會覺得到一個遊樂項目十分有限的度假村遊玩沒有什麼吸引力,特別是考慮到在旅行中能夠預見的健康風險就更是如此。在解封後的一個月裏,綜合來看,各度假村入住率都比較高,但隨時可能再次關閉場館和大樓的陰影讓度假村運營商難以爲將來制定一個萬無一失的規劃。當員工可能因企業突然關閉而再次面臨失業的風險時,可能很難保證員工在服務中能堅持執行完美的服務標準。在6月4日重新開張後的兩周內,由於員工新冠病毒檢測呈陽性,百樂宮梅菲爾晚餐俱樂部(Mayfair Supper Club)等個別餐廳已經暫時關閉。7月初,拉芙琳(Laughlin)的阿維賭場度假村(Avi Resort and Casino)因二十幾名員工新冠病毒檢測呈陽性而關門三周。

在1978年至1982年的經濟衰退中,拉斯維加斯表現最好的是那些希望享受價廉物美服務的自駕旅客喜歡光顧的賭場,這些顧客數量之多使其成爲一個更穩定的客源,而大賭客的賭博能力由於受到經濟危機的衝擊而難以發揮。這使得拉斯維加斯大道上的賭場改變策略,開始開拓同一市場。但是,幻景賭場度假村的成功和行業競爭的加劇使得度假村不再採用這種方式,而是建造一系列經久耐用的便利設施,這樣即使賭博不再是新鮮事物,也足以維持拉斯維加斯的吸引力。

那些在拉斯維加斯大道上經營度假村的人必須面對這樣一個現實:他們爲之建造酒店、夜總會、酒吧和自助餐的那個世界已經消失不見了,即使可能回歸也不知何年何月。如果新冠病毒疫情持續,而且沒有研製出疫苗,可能還需要一段時間才能恢復到接近疫情大流行前的水平。但是,由於其龐大的債務結構,博彩公司可能會感到時間不等人。即使研製出了新冠病毒疫苗並迅速使用,在不久的將來也很可能有另一種病毒造成類似的破壞。中國科學家已經發現了另一種具有“大流行潛力”的流感病毒株,因此2020年春夏很有可能並不是傳染病流行的最後一個季節。這條大道上的度假村是否能長期非正常經營仍有待觀察。但它們很可能不得不大規模地重新調整,因爲對旅行的限制和可自由支配經費的減少將使許多便利設施無法繼續運作。

拉斯維加斯企業的領導者們已經意識到他們面臨的挑戰。2020年4月,內華達大學拉斯維加斯校區(UNLV)李氏商學院(Lee Business School)與泰德和桃樂絲·李

家族基金會 (Ted and Doris Lee Family Foundation) 合作, 提供了 100 萬美元的獎金, “旨在發現並資助後疫情時期使餐飲、酒店、賭場、體育運動、娛樂和旅遊業成為員工和顧客安全無憂之地的創新技術和解決方案”。認識到現在需要進行大規模創新, 說明拉斯維加斯面對當前的困局仍然不言放棄, 這是一個令人振奮的跡象。

雖然李氏獎金的目的是讓酒店的款客體驗盡可能地安全, 但對有些人來說任何風險都難以接受。隨著人與人之間的接觸帶來的風險越來越大, 更多的賭客可能會選擇網上賭博。有幾個國家和美國某些州已將在綫博彩合法化。在只要外出旅行就要隔離 14 天的年代, 博彩運營巨頭很可能會將網上博彩的擴張作為保持增長的最後一張王牌。雖然綫上賭博的投注往往低於“現場”賭博 (尤其是那些豪賭客, 可能不會在他們的手機上就一手下注 5 萬美元), 但這可能是唯一的出路。出於這個原因, 博彩公司可能會加緊遊說美國各州和其他國家將在綫賭博合法化, 而且網絡和地面博彩運營商之間也有聯合的可能。

同樣, 由於旅行方面的規定限制了拉斯維加斯流行的中心輻射式營銷模式, 在這種模式下由其他目的地的度假村為拉城供給高價值旅客, 度假村運營商可能會專注於真正的區域戰略。有一些拉斯維加斯的運營商 (尤其是美高梅和正在被艾姆升 (Eldorado) 收購的凱撒) 已經構建了大型的物業區域網絡。如果拉斯維加斯其他主要博彩運營商和國際博彩運營商採取類似的措施, 那應該是明智之舉。儘管通過借債進行收購可能具有一定風險, 但它很可能是一

個買方市場, 因為各地的博彩業都將面臨困境。相對而言, 一個區域分散的運營商面對的風險比脆弱的拉斯維加斯市場所直接面對的風險要小很多。與那些死等一切“回歸正常”的運營商們相比, 前者能夠生存下來的機率更大, 而後者所等待的願景即使能夠到來, 也可能是好幾年以後了。

總而言之, 人類賭博已經有幾千年的歷史了, 而且可能還會賭上數千年。但是, 在接下來的幾年裏, 人們可能會就近甚至居家賭博。首先適應這一現實的博彩運營商將獲得最佳生存機遇。

在過去的 50 年裏, 拉斯維加斯的博彩運營商已使自己成為行業的“黃金標準”, 全球博彩業從拉斯維加斯學到了很多東西。現在人們正拭目以待, 看拉斯維加斯的運營商們如何應對這一新興行業所面對過的最嚴重的危機。他們可以從兩個方面學習: 一是看博彩度假村的做法中哪些不管用, 二是看這些度假村是如何披荊斬浪而毫髮無損。拉斯維加斯大道為之而建的世界至少暫時離我們而去了。然而, 如果拉斯維加斯能夠迅速適應, 它仍將是指引博彩業不斷創新的燈塔。

參考文獻

- [1] Al Mancini. MGM Resorts to temporarily close buffets amid coronavirus fears. Las Vegas Review-Journal. March 10, 2020. https://www.reviewjournal.com/tag/coronavirus/page/176/?utm_campaign=coronavirus&utm_source=lvvj&utm_medium=banner
- [2] Bailey Schulz. All Las Vegas MGM casinos, hotels to temporarily close. Las Vegas Re-

- view-Journal. March 15, 2020. <https://www.reviewjournal.com/business/casinos-gaming/all-las-vegas-mgm-casinos-hotels-to-temporarily-close-1981920/>
- [3] Bailey Schulz. Las Vegas casinos warn investors on potential coronavirus impact. Las Vegas Review-Journal. February 29, 2020. <https://www.reviewjournal.com/business/casinos-gaming/las-vegas-casinos-warn-investors-on-potential-coronavirus-impact-1969036/>
- [4] Bailey Schulz. Some Las Vegas Strip workers see hours cut amid COVID-19 tourism impact. Las Vegas Review-Journal. March 12, 2020. <https://www.reviewjournal.com/business/some-las-vegas-strip-workers-see-hours-cut-amid-covid-19-tourism-impact-1978673/>
- [5] Bailey Schulz. Travel to US expected to fall 6% amid coronavirus outbreak. Las Vegas Review-Journal. March 3, 2020. <https://www.reviewjournal.com/business/tourism/travel-to-us-expected-to-fall-6-amid-coronavirus-outbreak-1970928/>
- [6] Bailey Schulz. Wynn outlines new policies amid coronavirus scare. Las Vegas Review-Journal. March 11, 2020. <https://www.reviewjournal.com/business/casinos-gaming/wynn-outlines-new-policies-amid-coronavirus-scare-1977169/>
- [7] Barbara and Myrick Land. A Short History of Reno. Reno: University of Nevada Press, 1995. 87-91.
- [8] Brian Roberts. (2000). American Alchemy: The California Gold Rush and Middle-Class Culture. Chapel Hill & London: The University of North Carolina Press, 190.
- [9] Bryan Horwath. Strip restaurant closes after worker tests positive for COVID-19 Las Vegas Sub. June 17, 2020. <https://lasvegassun.com/news/2020/jun/17/strip-restaurant-close-worker-tests-positive-covid/>
- [10] Bryce Houston, Games DeHaven. What Nevada Governor Sisolak's mask mandate means for you. Reno Gazette-Journal. June 23, 2020. <https://www.rgj.com/story/news/2020/06/24/nevada-governor-steve-sisolak-mask-mandatory-law-public-businesses/3255281001/>
- [11] Colton Lochhead, Bill Dentzer. Nevada governor declares state of emergency. Las Vegas Review-Journal. March 12, 2020. <https://www.reviewjournal.com/news/politics-and-government/nevada/nevada-governor-declares-state-of-emergency-video-1978702/>
- [12] Colton Lochhead. Coronavirus in Nevada is a matter of when, not if, health official says. Las Vegas Review-Journal. March 2, 2020. <https://www.reviewjournal.com/local/local-nevada/coronavirus-in-nevada-is-matter-of-when-not-if-health-official-says-1970251/>
- [13] David G. Schwartz, Riva Churchill. (2020). Nevada Gaming: Assets, Liabilities, and Expenses, 1984-2019. Las Vegas: Center for Gaming Research, University Libraries, University of Nevada Las Vegas, 3.
- [14] David G. Schwartz. (2010). The Burger King Revolution: How Las Vegas bounced back, 1983-1989. Gaming Law Review and Economics: Regulation, Compliance, and Policy, 14(4): 261-273.
- [15] David G. Schwartz. (2004). Cutting the Wire: Gaming prohibition and the internet. Reno: University of Nevada Press, 73.
- [16] David G. Schwartz. (2020). Nevada Casinos: Departmental Revenues, 1984-2019. Las Vegas: Center for Gaming Research, University Libraries, University of Nevada Las Vegas.
- [17] David G. Schwartz. (2020). Nevada Casinos: Departmental Revenues, 1984-2019. Las Vegas: Center for Gaming Research, University

- Libraries, University of Nevada Las Vegas, 3.
- [18] David G. Schwartz. (2013). Roll the bones: The history of gambling. Casino Edition. Las Vegas: Winchester Books, 143-147.
- [19] Ed Komenda. Las Vegas hotel-casinos are reopening. Here's when and what you need to know. Reno Gazette-Journal. May 29, 2020. <https://www.rgj.com/story/travel/destinations/2020/05/29/las-vegas-hotels-casinos-reopening-caesars-mgm-bellagio-dates/5287122002/>.
- [20] Ed Komenda. Planning a visit to Las Vegas when hotels, casinos reopen June 4? Here are the rules you need to know. Reno Gazette-Journal. May 27, 2020. <https://www.usatoday.com/story/travel/news/2020/05/27/las-vegas-casinos-reopening-june-4-new-coronavirus-rules-place/5265170002/>.
- [21] Eric Frankenberg. Celine Dion Wraps Historic 16-Year Run in Las Vegas with Record-Breaking \$681 million in Ticket Sales. The Hollywood Reporter. June 13, 2019. <https://www.hollywoodreporter.com/news/celine-dion-ends-las-vegas-residency-681-million-ticket-sales-1218074>.
- [22] Frank Legato. Eyes on the Prize. GGB News. April 30, 2020. <https://ggbnews.com/article/eyes-on-the-prize/>; Lee Prize. <https://www.leeprize.com/>.
- [23] GLS Research. (2020). Las Vegas visitor profile study: 2019. San Francisco: GLS Research, 54.
- [24] GLS Research. (2020). Las Vegas visitor profile, calendar year 2019: Airline visitors version. San Francisco: GLS Research, 1.
- [25] GLS Research. (2020). Las Vegas visitor profile, calendar year 2019: Airline visitors version. San Francisco: GLS Research, 48-51.
- [26] GLS Research. (2020). Las Vegas visitor profile, calendar year 2019: Airline visitors version. San Francisco: GLS Research, 55.
- [27] GLS Research. (2020). Las Vegas visitor profile, calendar year 2019: Southern and international visitors version. San Francisco: GLS Research, 6-54.
- [28] GLS Research. (2020). Las Vegas visitor profile, calendar year 2019: Southern and international visitors version. San Francisco: GLS Research, 8-52.
- [29] Grant Sawyer. (1993). Hang Tough. Reno: University of Nevada Oral History Program, 89-91.
- [30] Jim Barnes. No plans to cancel WSOP due to coronavirus. Las Vegas Review-Journal. March 5, 2020. <https://www.reviewjournal.com/sports/betting/no-plans-to-cancel-wsop-due-to-coronavirus-1972849/>.
- [31] Jim Barnes. Westgate not altering March Madness plans. Las Vegas Review-Journal. March 10, 2020. <https://www.reviewjournal.com/sports/betting/westgate-not-altering-march-madness-plans-1976510/>.
- [32] Joyce Lupiani. More employees of Laughlin hotel-casinos test positive for COVID-19. KTNV Las Vegas. July 2, 2020. <https://www.ktnv.com/news/coronavirus/more-employees-of-laughlin-hotel-casinos-test-positive-for-covid-19>.
- [33] Kaitlyn Olvera. List: Las Vegas casinos, resorts announce reopening dates. 8 News Now. June 3, 2020. <https://www.8newsnow.com/news/local-news/las-vegas-gaming-properties-plan-to-reopen-june-4-wynn-resorts-caesars-palace-flamingo-las-vegas-latest-to-confirm/>.
- [34] Kate O'Keefe. Wary High-Rollers Shy away from Macau's Casinos. Wall Street Journal. August 1, 2014. <https://www.wsj.com/articles/macau-gambling-revenue-drops-again-1406871798>.

- [35] Ken Ritter. Las Vegas sees first coronavirus case, a man who recently traveled to Washington state. Associated Press. March 5, 2020. <https://www.oregonlive.com/coronavirus/2020/03/las-vegas-sees-first-coronavirus-case-a-man-who-recently-traveled-to-washington-state.html>.
- [36] Las Vegas Sands. 10-K Filing for the fiscal year ended. December 31, 2018. United States Securities and Exchange Commission. <http://d18rn0p25nwr6d.cloudfront.net/CIK-0001300514/436f8789-5b66-4d17-aaed-dc145c077e76.pdf>.
- [37] Las Vegas Sands. 10-K Filing for the fiscal year ended. December 31, 2019. United States Securities and Exchange Commission. <http://d18rn0p25nwr6d.cloudfront.net/CIK-0001300514/57f0d6a4-fc37-45e4-90df-f6bb79b4c3c6.pdf>.
- [38] Max Michor. Construction expo still draws Las Vegas attendees despite virus fear. Las Vegas Review-Journal. March 10, 2020. <https://www.reviewjournal.com/business/conventions/construction-expo-still-draws-las-vegas-attendees-despite-virus-fear-1976789/>.
- [39] MGM Resorts International. 10-K Filing for the fiscal year ended december 31, 2019. United States Securities and Exchange Commission. 12.
- [40] Michelle Roberts. Flu virus with 'pandemic potential' found in China. BBC News. June 30, 2020. <https://www.bbc.com/news/health-53218704>.
- [41] Nevada Baccarat, 1992-2009. Summary of annual revenues. Las Vegas: Center for Gaming Research, University Libraries, University of Nevada Las Vegas, 2020.
- [42] Nevada Casino Departmental Income, 1990-2019 Percentages and Totals for Selected Reporting Areas. Las Vegas: Center for Gaming Research, University Libraries, University of Nevada Las Vegas, 2020, 4.
- [43] Nevada Gaming Abstract, 2019. Carson City: Gaming Control Board, 2020, 44.
- [44] Nevada Gaming Control Board. Health and safety policies for resumption of gaming operations: Nonrestricted licenses. Revised June 25, 2020: 5. <https://gaming.nv.gov/modules/showdocument.aspx?documentid=16731>
- [45] Nevada Gaming Control Board. Health and safety policies for resumption of gaming operations: Nonrestricted Licenses. Revised June 25, 2020, 2.
- [46] Nevada Gaming Control Board. Health and safety policies for resumption of gaming operations: Nonrestricted Licenses. Revised June 25, 2020, 4.
- [47] Nevada Gaming Control Board. Health and safety policies for resumption of gaming operations: Nonrestricted Licenses. Revised June 25, 2020, 5-6.
- [48] Nevada Gaming Revenues 1984-2019: Calendar Year Results for Selected Reporting Areas. Las Vegas: Center for Gaming Research, University Libraries, University of Nevada Las Vegas, 2020.
- [49] Nevada Sports Betting Totals: 1984-2019. Las Vegas: Center for Gaming Research, University Libraries, University of Nevada Las Vegas, 2020.
- [50] Richard N. Velotta, Bailey Schulz. Nevada casinos closing for 30 days following state order. Las Vegas Review-Journal. March 17, 2020. <https://www.reviewjournal.com/business/casinos-gaming/nevada-casinos-closing-for-30-days-following-state-order-1984236/>.
- [51] Richard N. Velotta. Mayor Goodman says media are 'destroying' Las Vegas. Las Vegas Review-Journal. March 11, 2020. <https://>

- www. reviewjournal. com/local/local-las-vegas/mayor-goodman-says-media-are-destroying-las-vegas-1977257/.
- [52] Robert Venturi, Denise Scott Brown, Steven Izenour. (1972). Learning from Las Vegas. Cambridge, Mass: MIT Press.
 - [53] Ron Garay. (1978). Television and the 1951 Senate Crime Committee Hearings. Journal of Broadcasting. 22: 471.
 - [54] Sabrina Schnur. M. Resort sportsbook closed after positive COVID-19 case. Las Vegas Review-Journal. July 3, 2020. [https://www. reviewjournal. com/sports/betting/m-resort-sportsbook-closed-after-positive-covid-19-case-2067523/](https://www.reviewjournal.com/sports/betting/m-resort-sportsbook-closed-after-positive-covid-19-case-2067523/).
 - [55] Special Committee to Investigate Organized Crime in Interstate Commerce. Third Interim Report Washington: United States Printing Office, 1950, 1-90.
 - [56] Subrina Hudson. Google, Adobe, Facebook cancel upcoming conferences amid coronavirus fears. Las Vegas Review-Journal. March 3, 2020. [https://www. reviewjournal. com/busi-ness/google-adobe-facebook-cancel-upcom-ing-conferences-amid-coronavirus-fears-1970585/](https://www.reviewjournal.com/business/google-adobe-facebook-cancel-upcoming-conferences-amid-coronavirus-fears-1970585/).
 - [57] Todd Dewey. Westgate sportsbook reopening: A behind-the-scenes look. Las Vegas Review-Journal. June 19, 2020. [https://www. review-journal. com/sports/betting/westgate-sports-book-reopening-a-behind-the-scenes-look-2057230/](https://www.reviewjournal.com/sports/betting/westgate-sportsbook-reopening-a-behind-the-scenes-look-2057230/).
 - [58] Walter Nugent. (1980). Frontiers and empires in the late nineteenth century. Western Historical Quarterly, 20(4), 1-400.
 - [59] Wynn Resorts. 10-K Filing for the fiscal year ended. December 31, 2019. United States Securities and Exchange Commission. [https:// wynnresortslimited. gcs-web. com/static-files/ 740c70b1-d98e-4b64-af84-d7a46 a471f4c](https://www.wynnresortslimited.gcs-web.com/static-files/740c70b1-d98e-4b64-af84-d7a46a471f4c).
 - [60] Casino Math. Center for gaming research. University of Nevada, Las Vegas. [https://gam- ing. unlv. edu/casinomath. html](https://gaming.unlv.edu/casinomath.html).
 - [61] Factbox: A new caesars entertainment to emerge from bankruptcy. Reuters. October 5, 2017. [https://www. reuters. com/article/us- caesars-bankruptcy-factbox/factbox-a-new- caesars-entertainment-to-emerge-from-bank- ruptcy-idUSKBN1CA2RB](https://www.reuters.com/article/us-caesars-bankruptcy-factbox/factbox-a-new-caesars-entertainment-to-emerge-from-bankruptcy-idUSKBN1CA2RB).
 - [62] Investigators Plan Return to Vegas. Reno Evening Gazette. November 16, 1950.
 - [63] Las Vegas Historic Tourism Statistics. Las vegas convention and visitors authority. [https:// res. cloudinary. com/simpleview/image/up- load/v1583363280/clients/lasvegas/Histori- cal_1970_to_2019_ada0164b-b599-4fac-8f7a- eb26bfe17187. pdf](https://res.cloudinary.com/simpleview/image/upload/v1583363280/clients/lasvegas/Historical_1970_to_2019_ada0164b-b599-4fac-8f7a-eb26bfe17187.pdf).
 - [64] Macau. Center for gaming research. University of Nevada, Las Vegas. [https://gaming. unlv. edu/abstract/macau. html](https://gaming.unlv.edu/abstract/macau.html).
 - [65] Mayor appears to offer city as control group for coronavirus guidelines. CNN. April 22, 2020. [https://www. cnn. com/videos/politi- cs/2020/04/22/las-vegas-control-group- coronavirus-mayor-goodman-vpx. cnn](https://www.cnn.com/videos/politics/2020/04/22/las-vegas-control-group-coronavirus-mayor-goodman-vpx.cnn).
 - [66] Statewide Nevada 1983 Casino Statistics. Cen- ter for gaming research. University of Nevad- a, Las Vegas. [https://gaming. unlv. edu/ab- stract/nvstate_1983. html](https://gaming.unlv.edu/abstract/nvstate_1983.html).
 - [67] Why Us. Venetian. [https://www. venetian. com/meetings/](https://www.venetian.com/meetings/).

基於設計思維的澳門博彩旅遊發展戰略研究

曾 忠 祿

(澳門理工學院,澳門)

摘 要:設計思維指利用設計師那樣的敏感性與同理心,將技術、市場和情感結合的創新過程。設計思維提出的思維模式和研究方法為澳門博彩旅遊的發展提出了新的思維方式和操作工具。本文基於設計思維的方法,提出了澳門博彩旅遊產業 7 大創新戰略,其中包括重新認識澳門的遊客/博彩客,重新定義對澳門的多元化要求以及為非博彩客人創造到澳門旅遊的理由。本研究對澳門博彩旅遊產業突破現有的局限,開發新的市場,具有較大的參考意義。

關鍵詞:澳門;設計思維;意義創造;博彩;旅遊

中圖分類號:F590

A Study of the Development Strategies for Macao's Gaming and Tourism Industry Based on Design Thinking

Zeng Zhonglu

(Macao Polytechnic Institute, Macao)

Abstract: Design thinking refers to the process of innovation that uses the sensitivity and empathy of designers to combine technology, market and emotion for product/service innovation. The mental model and research methods proposed by design thinking provide new ways of thinking and operating tools for the development of Macao gaming and tourism industry. Based on the different dimensional approaches to design, this paper proposes seven innovative strategies for Macao's gaming and tourism industry, including re-thinking Macao's tourists/gamblers, redefining Macao's economic diversification requirements, and creating reasons for non-gamblers to travel to Macao. This research has important implications for Macao's gaming and tourism industry in shattering the

作者簡介:曾忠祿,澳門理工學院博彩旅遊教學及研究中心教授。

present limitations and developing new markets.

Key words: Macao; design thinking; meaning creation; gambling; tourism

引言

博彩產業是澳門的支柱產業。政府的稅收、澳門的就業都高度依賴博彩產業。如果博彩產業不景氣，政府的財政收入和居民的就業都會受到嚴重的影響。但澳門的博彩產業正面臨日益激烈的競爭。新加坡、菲律賓、越南、柬埔寨以及幾年之後的日本，都在努力通過發展博彩業來推動本國經濟，從而對澳門形成越來越大的壓力。澳門如何通過不斷的創新來保持博彩業的競爭力，是特區政府和澳門社會都十分關注的問題。

創新需要一定的思維模式指導，需要一定的執行工具。設計思維能為澳門博彩業的創新提供新的思維框架和執行工具。

1 設計思維的概念

管理領域用到的“設計思維”一詞最早在 2004 年在加利福尼亞州帕洛阿爾託的 IDEO 設計公司的口號中出現。2005 年，《商業週刊》(*Business Week*)雜誌出版了題為“設計思維”的專版，使該詞成為全球管理領域一個熱門詞語 (Kurokawa, 2013)。如今蘋果、谷歌、三星、微軟等高科技巨頭，百事可樂、寶潔、沃爾瑪等非高科技公司都採用“設計思維”的方法來推動創新，來解決棘手的“難解問題”。澳大利亞、丹麥、英國和新加坡政府推動的創新的議程許多都強調創造性的解決方法及設計。世界各地很多著名大學(包括斯坦福大學、哈佛大學

和麻省理工學院)也都開設有“設計思維”的課程。

Schweitzer 等(2016)的研究顯示，從標準普爾指數上看，對設計和創新的投資在股票價值上存在歷時的影響。在過去十年中，以設計為導向的公司表現優於標準普爾 500 強企業平均值。前者的業績是後者的 228%。

設計思維本質上指“設計師的思維方式”，即“設計師在設計過程中應用的、設計所特有的認知活動”(Visser, 2006)。在管理領域，設計思維指以設計師對待設計問題的方式對待管理問題 (Dunne & Martin, 2006)。

著名的創新和設計公司 IDEO 的總裁兼首席執行官布朗 (Brown, 2008) 將設計思維定義為“一種滲透以人為本的設計精神的創新方法”。他認為，設計思維通過直接觀察來徹底地理解人們的需求，需要什麼，不喜歡什麼，從而推動創新的發展。他進一步指出，設計思維利用設計師的敏感性和實踐，將人們的需求同可行的技術和可以通過可行的商業策略獲得的寶貴市場機會匹配起來。

Kurokawa (2013) 提出了類似的定義。他認為，設計思維是從概念到形成想法到實現的過程；是一種結合了以人為中心、科學/技術和商業要素三者的設計方法。這三個元素的名稱不包含“設計”一詞，而包含“以人為中心”一詞，以強調該方法的使用範圍不僅限於狹義的設計上(例如，工業設

計或設計技術)。設計思維的行為不是設計師所獨有的,而且也不是現在才是這樣的。

Stevic 等(2016)認為,設計思維的概念既是一種理論也是一種實踐,是一個完整的創造系統,從靈感、到構思、再到實施都包括在內。它基於人們的感知能力、創新能力、創造力、模式識別能力和思想構建能力。這些思想除了具有功能性和目的性之外,還具有情感意義(Brown & Wyatt, 2010)。

Dam 和 Siang(2020)認為,設計思維是一個反復循環進行的過程,在此過程中,我們試圖瞭解用戶,挑戰原有的假設並重新定義問題,以嘗試識別出我們最初的理解水平可能不會立即發現的替代策略和解決方案。設計思維對於解決不確定性或未知問題非常有用。

Lockwood(2010)認為設計思維強調觀察、協作、快速學習、將構想可視化、快速將概念形成原型樣品,以及同步的商業分析,最終影響創新和經營戰略。

根據上面的定義,我們可以把設計思維的定義總結為:通過設計師那樣的敏感性與用戶的同理心,將技術、市場和情感(價值取向)結合起來的創新過程。設計思維既是一種思維方式,也是一組現成的工作方式和實用方法(見圖1)。

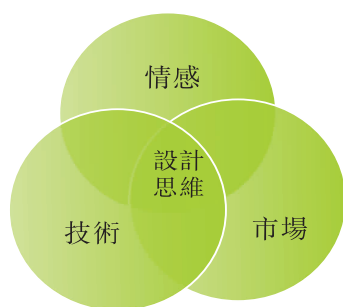


圖1 設計思維三要素

2 設計思維的三大特徵

與傳統的創新方法相比,設計思維有一些獨特性,其中最重要的部分包括:重視產品意義的創造,重視直覺思維以及未來導向。

2.1 從開發產品功能到創造產品意義

傳統的創新主要依靠技術(技術推動)和市場(市場拉動)兩種動力(Rothwell, 1983)。對產品的開發重點在於尋找正確的解決方案,不斷開發具有新功能的產品或服務,滿足用戶的功能需求。設計思維提供了第三種創新動力:基於產品意義創造的創新。設計思維開發的重點在於產品的意義,追求在滿足用戶的功能需求的同時也滿足用戶的情感需求。Verganti(2009)在上個世紀90年代對意大利設計密集型製造商的成功創新實踐的研究發現,產品意義的重大創新能延長產品生命週期、提高產品利潤和品牌價值,使產品更具可持續性,以及推動公司成長。

產品的意義是由人們需要產品的根本原因而不是需要產品的什麼特徵決定的(Menon, 2015)。產品的意義指的是產品為消費者創造的產品功能之外的價值,包括情感的、心理的和社會文化的(Verganti, 2009)。隨著人們的基本需要日益得到滿足,人們日益期望得到更高水平的、更有意義的體驗,更追求情感需求的滿足(Beesley, 2014)。列維(Levy)在1950年代就提出,消費者購買產品除了是因為產品的功能以外,還因為產品對他們的含義(Levy, 1959)。Dell'Era 和 Verganti(2009)

指出,產品的功能旨在滿足客戶的操作需求,而產品的意義旨在滿足客戶的情感需求和社會文化需求。因此,公司應該超越產品的特徵、功能和性能,瞭解用戶對產品意義的需求。

Verganti (2009) 比較了不同的創新方法對創新結果的影響。他認為,分析用戶需求(以用戶為中心的市場拉動)的創新只會產生漸進的變化。突破性技術推動的技術創新也可能只會產生漸進的變化。許多設計驅動的意義創新也可能只會導致漸進的變化。但是,當技術推動的創新與設計驅動的意義創新結合時,將導致意義的突破性創新(設計驅動的創新)。Verganti 指出,這種以設計為導向的創新是任天堂 Wii 遊戲機、蘋果 iPod 成功的原因。

意義創造需要掌握三種知識:關於用戶需求的知識,關於技術機會的知識,以及關於產品語言(或用戶的解讀)的知識(Dell'Era & Bellini, 2009)。用戶需求的知識包括用戶未被滿足的需求、價值觀、生活形態等的現狀及其變化趨勢。因此,設計思維強調對社會文化環境變化獨到的敏感性,對顯示社會文化環境未來發展情景的“微弱”信號的識別,以及通過研究過程和與“關鍵解釋者”(不同領域的相關專家)進行討論而獲得相關的、只可意會不可言傳的、分散的知識。

關於技術的知識重在發現新技術的可能性。新技術除了帶來新的功能性突破,還可能帶來新的意義表達的方法,有助於將用戶體驗最大化。比如,通過對新材料和新技術的理解可以開發新的產品意義(Dell'Era, et al., 2010; Goto & Ishida, 2014)。瞭解技

術知識需要系統地判斷新技術的特徵、發展方向,以及新技術和舊有技術未來的變化趨勢。這些元素可能本身並不能幫助發現新的意義,但可以幫助更好地理解該技術。

關於產品語言的知識主要涉及:用戶是如何理解(感知、賦予)產品的意義的(Helfenstein, 2012; Krippendorff, 2011)? 產品的含義不是由公司指定的。它們受消費者認知框架的影響,消費者利用該認知框架組織和解釋產品的價值。只有瞭解用戶如何理解產品的意義,設計師才能有效地將新產品的含義設計到產品中,並能為消費者理解(Bellini, et al., 2012)。為此,企業需要不斷地探索新產品的含義和語言(Verganti, 2008)。

用戶對產品的意義的理解受三種因素的影響。第一是環境因素。不同的環境會使用戶對產品的意義有不同的理解(Krippendorff, 1989; Helfenstein, 2012)。同樣是一隻茶壺,放在廚房裡同放在古董店裡,其意義是不同的。第二,消費者的目標也影響其對產品意義的理解。由於消費者的目標會變化,產品的含義在消費者眼中也會跟著變化。因此產品的意義也是動態變化的。第三,產品的意義受情感和社會文化因素的影響。比如,社會對環境的關注導致過去認為是身份象徵的某些奢侈品被認為是對環境不友好的產品(Gotzsch, 2006)。

對新出現的產品的意義的理解能力、預測能力和影響能力是意義創造的重要能力。要為產品創造意義,“企業需要對可能在社會中傳播的新產品的語言和意義具有遠見”(Dell'Era & Verganti, 2009),需要“更廣泛、更深入地探索社會、文化和技術的演變

和趨勢,並據此來構思和研究新的產品意義”(Verganti, 2008)。企業不僅需要意識到消費者賦予產品意義這一事實,而且還要將消費者追求的無形含義在新產品中具體體現出來(De Goey, et al., 2019)。

2.2 直覺與理性分析的結合

人們在面對複雜問題時,有兩種常見的思維模式:一是理性的思維模式,一是直覺的思維模式。理性的思維模式強調數據,強調科學方法。採用理性思維模式的典型是戰略管理理論的規劃學派。該學派認為,戰略來自正式的、有控制的、有意識的計劃過程;需要正式的程序、正式的分析 and 數據的運用;採用數學模型,決策科學等方法;目標清晰,儘量量化(曾忠祿,2018)。純粹理性思維會扼殺人的想像力,而想像力是創新的重要思想源泉。Martin 和 Euchner(2012)指出,理性分析的方法不能幫助企業在事前獲得任何新想法,只能幫助支持現有的想法。理性分析方法在“未來將與過去差不多”的情況下才是有效的。這種觀點同著名的奧地利學派的創新理論一致。奧地利學派認為,如果一個現象被充分理解,能夠做出模型了,那麼要從該現象獲利已經太遲了。獲取利潤的機會存在於資訊的私有性、模糊性、環境的特殊性和企業家的遠見中(曾忠祿,2010)。

直覺思維注重想像力、注重關係和問題而不是事實;著眼於未來的可能性而不是現在的狀況。直覺思維容忍模稜兩可的概念或主觀的概念,例如人的情感、需求、動機和行為等因素。直覺思維在創造力方面有獨特的優勢(Durling, 1999)。但直覺思維也

有缺陷。它可能脫離現實,其想像的東西可能不是消費者需要的或者技術上並不可行的,比如科幻小說中的許多想像。

因此,未來最成功的企業是通過動態互動的過程,在理性分析和直覺創意之間取得平衡的企業(Martin, 2009)。一方面,我們具有基於嚴格的定量分析策略的分析思維,注重演繹和歸納的推理方法。另一方面,我們需要直覺思維,注重溯因推理的方法,以獲得創新和創造力、獨創性和發明的各種想法(Stevic & Breda, 2016)。在數據和資訊不全、不確定性高的情況下,直覺思維、溯因推理是更恰當的方法(Mounarath, et al., 2011)。通過將直覺和理性分析結合有助於揭示先前未知的參數和發現可替代的戰略,有助於設計一個不同於過去的未來(Dam & Siang, 2020)。

2.3 設計思維是未來導向的思維

設計思維是未來導向的。由於消費者的需求不斷變化,產品的生命週期呈日益縮短的趨勢,因此創新需要有前瞻性,需要未來導向,需要通過未來的視角來識別機會。設計思維最典型的體現是基於 V. I. P. (產品設計中的遠見, Vision in Product Design) 的設計方法。V. I. P. 設計方法基於以下三個基本原則(Hekkert, 2011): a. 未來導向。設計師的工作是尋找可能性和可能的未來,而不是解決日常問題。他試圖憧憬未來用戶的產品體驗。每個人都設計出旨在將現有情況轉變為自己期望的情況的行動方案。b. 以互動為中心。產品是完成或發展與用戶適當的互動和關係的一種手段。c. 環境驅動。設計者所設想的任何互動,其是否恰

當都取決於其特定的環境。

因此,在尋找機會時,必須考慮未來而不僅考慮現在。在確定了未來潛在的新的商業機會之後,計劃就向後倒推,以確定實現目標的關鍵戰略里程碑。新的增長機會充當未來的拉動力(Menon, et. al., 2015)。

3 設計思維的流程

IDEO 公司認為:“最好把設計思維的流程視為一個空間重疊的系統,而不是有序的先後步驟。最重要的是三個空間:靈感(Inspiration)、構想(Ideation)和實施(Implementation)。靈感是觸發尋求解決方案的問題或機會。構想是生成、發展和測試想法的過程。實施是從項目階段進入人們生活的途徑。”設計思維過程可以通過多種方式進行分析和思考。

斯坦福大學設計學院將設計思維分成 5 大步驟:“同理心思考”(Empathy)、“問題定義”(Define)、“創意構思”(Ideate)、“原型實現”(Prototype)、“實際測試”(Test)。

同理心思考。同理心思考就是“通過他人的眼睛來看事情、站在別人的角度來體驗事情,並能理解他人做事背後的動機”(Henriksena, Richardson & Mehta, 2017)。為了開發出好的解決方案,設計者需要沉浸在用戶的生活中,瞭解用戶如何與有關的產品互動。通過觀看、傾聽、收集故事,捕捉意想不到的見解和靈感,獲得對環境和商業機會的洞察力(Schweitzer, et al., 2016)。

問題定義。準確地界定問題對有效地解決問題十分重要。沒有準確地界定問題之前就解決問題,不但不會使原來的問題消

失,還會帶來新的問題(Yald & Bailey, 2019)。準確地界定問題需要從不同的角度思考,需要充分利用在同理心階段收集到的各種資訊。

創意構思。在創意構思階段,相關人員需要超越一眼就能看見的解決方案,盡可能獲得不同的新的解決問題的創意。創意構思的技巧有很多,包括“身體激蕩”、“頭腦風暴”、“腦力寫作”(Brainwrite)和“最糟糕的想法”(讓大家提最糟糕的想法,有助於消除怕自己的想法不好的疑慮)。在“構想”階段開始時獲得盡可能多的構想或問題解決方案。

原型實現。在選擇了具體方案之後,應儘早製作原型,把某些想法付諸實踐,把想法變成可體驗、可測試的東西。這比停留在理論推導上更容易得到更多更好的解決方案。通過幹中學(或執行中學)而不是通過理論上的思考(或計劃)某個想法的優點能更有效地獲得關鍵見解。設計師如果能不斷從設計到執行,在此過程中不斷調整,他們最能生成新的概念。Michlewski (2008) 提出,原型實現是一種“實驗主義”的方法。實驗意味著不斷地更新、接近“更好的”答案。這種試錯的方法能夠讓人看到哪一部分能給予回饋,讓人很快地重新制定解決方案的可行性和好壞(Martin, 2009)。

實際測試。設計人員或評估人員使用在原型開發階段確定的最佳解決方案來嚴格測試完整產品。在反覆運算過程中,測試階段產生的結果通常用於重新定義一個或多個問題,增加對用戶、使用條件以及人們的想法、行為、感覺的理解和進一步進入角

色。

4 基於設計思維的澳門博彩旅遊發展戰略

澳門目前面對最大的挑戰是對博彩業的過分依賴，而博彩業缺乏創新；面對周邊日益劇烈的競爭，競爭優勢呈下降趨勢。澳門迫切需要新的思維和新的創新工具來改變這種狀況。設計思維提供了新的思維和新的工具。基於設計思維的方法重新設計澳門的博彩與旅遊產品（服務），為澳門的博彩與旅遊產品重新創造意義，澳門有可能找到新的突破口，改變目前的被動局面。

4.1 基於同理心的方法，重新認識澳門旅遊產品的用戶（遊客/博彩消費者）

具體到澳門的博彩旅遊業，同理心的方法就是從遊客或博彩消費者的角度來看問題，通過同理心思考來質疑、重新認識和挑戰原來的假設，從而發現新的機會。

澳門貴賓廳大客是澳門最重要的顧客群體之一，但澳門對他們瞭解甚少，很少有系統研究他們的文章。他們為什麼來澳門？人們長期以來的假設是他們為了贏大錢而來澳門。但這種假設可能沒有反映他們真正的需求；因為他們很多人本身已非常有錢了，錢對他們的重要性已大幅降低了。贏錢可能只是表面的“what”，對其背後的“why”（根本動因）至今不完全清楚。因此澳門需要利用設計思維的方法，挑戰原來的假設，深入瞭解客人到澳門旅遊和博彩消費背後的動因。通過挖掘客人來澳背後的動因，重新設計澳門的博彩與旅遊產品，為澳門的旅遊和博彩服務創造新的意義，從而有可能開

發出新的旅遊產品，獲得新的市場機會，最終降低對博彩的依賴。

4.2 改進客人調查方法

澳門缺乏對客人（遊客/賭客）的深刻瞭解與澳門目前的客人調查方法有關。目前的客人調查主要是在澳門進行的問卷調查。這樣的調查方法有很大的缺陷。首先，調查問卷設計有可能不科學，問的問題可能缺乏有效性（Validity）。其次，許多客人可能不願意講出自己的旅遊或博彩真正的動機或體驗，從而使設計良好的問卷也達不到調查的目的。第三，對於重大的創新，尤其涉及客人潛在需求的重大創新，很難通過直接詢問用戶而得到想法。這種情況最典型的表達是福特汽車公司創始人福特的名言：如果當初我去問顧客想要什麼，他們可能會說想要跑得更快的馬（“If I had asked people what they wanted, they would have said faster horses.”）。如果僅僅按照當時顧客的反饋生產產品，可能福特現在還在生產馬車而不是汽車。

基於設計思維的博彩旅遊創新，可能需要採用自然式探究模式（Naturalistic Inquiry）調查遊客或賭客。自然式探究模式是考察在具體環境和自然狀態下的主觀的、複雜的人類體驗的一種方法（Lincoln & Guba, 1985）。自然式探究模式認為，科學探究的方法僅僅是人類多種求知方法中的一種，但不是唯一方法。自然式探究模式注重自然情境，不主張通過人為操縱各種變量來形成所要檢驗的情境；注重定性的研究方法，而不是純粹的量化方法；注重只可意會難以言傳的知識，如“直覺”、“感受”等，而不僅限

於語言表達的知識。自然式的探索方法更有可能發現新的顧客需求。

4.3 需要擴大客人研究的範圍

澳門的博彩與旅遊服務要在創新方面有重要突破,需要擴大對目標客人的研究範圍。澳門對客人的研究目前僅限於客人在澳門消費這一階段,調查的是訪問澳門的客人對現有的產品/服務的意見或態度。但要在產品/服務的意義上有重大突破,澳門需要調查更廣泛的客人,包括沒有來澳門的客人;以及更全面的時段,包括客人來澳門之前的時段。就像超市一樣,超市要在服務方面形成重大創新,對客人的研究範圍就不能僅局限於客人在超市購買這一階段,而需要把研究範圍延伸到超市購買之外的地方,包括顧客在家裡如何準備飯菜,在餐桌上的家庭談話(準備飯菜之後的一項活動),家務分擔(包括做飯的更大的環境),或醫療保健(與做飯有因果關係)(Bellini, et al., 2017)。

澳門對客人的研究範圍,應包括目標顧客的社會文化背景、生活方式、其他旅遊偏好和娛樂偏好等。例如:他們有什麼樣的價值理念?喜歡參與什麼活動?喜歡什麼樣的娛樂方式?旅行的追求是什麼等等?甚至需要了解他們喜歡閱讀什麼報紙,通常看哪種電影?他們通常聽哪種音樂,他們的社會文化背景或生活方式有無變化的跡象等等。從所有這些信息中,我們可能發現他們未表達出來的需求,以及他們日常的語言符號,為博彩旅遊服務的意義創新創造條件。

4.4 重新定義澳門的問題

所有難解問題(Wicked problems)都可

以定義為“定義不明確的問題”,因為難解問題大都信息不全、性質模糊、利益相關者甚多且價值取向不一致。這些問題難以定義,且可能有各種不同的替代解決方案,而這些替代解決方案都難以進行互相比較(Dorst & Royakkers, 2006)。如果問題的定義都還不清楚,就著手解決問題並不能解決原來的問題,反而會產生新的問題(Yald & Bailey, 2019)。要準確定義澳門的問題,需要從許多不同的角度來進行。不同的角度可以幫助我們更好地理解問題,更好地找到解決問題的方法(Henriksena, Richardsonb & Mehtab, 2017)。

比如澳門的產業多元化的問題。長期以來,普遍的觀點是澳門博彩業一業獨大,澳門需要產業多元化。但澳門過去對多元化問題的界定僅基於產業數量的角度,缺乏多元的視角。得出的結論是澳門產業多元化的問題主要是產業數量少的問題。因此解決的方法是扶持更多的新產業。用設計思維的多角度的方法對待該問題,可能有更多的界定方法和解決方案。比如從財政和就業的角度看問題,主要是澳門的財政收入和就業對博彩業過度依賴。如果按照這種理解,澳門的問題就不是增加更多產業的問題,而是如何創造更多的能帶來新的財政收入和就業的產業。另外一種認識澳門產業的多元化,可從客源的角度看問題。從客源角度,澳門產業缺乏多元化最主要問題是對內地的客源過度依賴,尤其是貴賓客。如果澳門的客人來源更加多元化,比如大量的貴賓客來自國外,那麼澳門的經濟風險就會大幅降低,中央對澳門一業獨大的擔憂也會大大減輕。缺乏多元化的問題就已部分得到

解決。

4.5 為博彩遊戲創造意義

以太陽馬戲團為例。傳統的馬戲通過雜耍、雜技、變戲法等方法娛樂觀眾，雜技就是顯示演員的技巧和能力，娛樂以兒童為主的觀眾。在各種新的遊戲、娛樂方式大量湧現的情況下，傳統的馬戲表演日益缺乏吸引力，成為夕陽產業。但太陽馬戲團通過引進高科技技術，通過引進故事情節，創造理想、追求等意義，使傳統的馬戲表演成為表達觀眾內心追求的故事，從而使日漸衰落的馬戲表演重新獲得了生機。在各種娛樂競爭空前激烈的拉斯維加斯，太陽馬戲團在美高梅、金銀島等 6 家娛樂場有駐場表演，表演成為遊客必看節目，太陽馬戲團在全球也獲得大發展。

澳門的博彩與旅遊行業，可以利用設計思維的思維模式和方法，重新定義澳門的貴賓廳、角子機遊戲、各種旅遊項目，讓澳門的博彩與旅遊能表達遊客的某種追求，包括情感的、心理的和社會文化的，從而改造澳門的博彩旅遊業。

4.6 為非博彩高端客人找到旅遊澳門的理由

澳門目前集中了除拉斯維加斯之外最大規模的綜合度假村（IR）設施。這些度假村吸引的高端客人，最主要是參與博彩的貴賓廳客人（根據各家度假村的收入顯示）。為了降低澳門對博彩業的依賴以及對內地客源的過度依賴，澳門需要為澳門現有的旅遊產品創造新的意義，為非博彩客人到澳門消費創造理由。

重新定義的澳門綜合度假村需要朝向三個目標。一是讓現有的貴賓客人，增加除博彩消費之外的其他消費。二是吸引新的客人，讓不喜歡博彩的內地大客也有訪問澳門的理由。三是為內地之外的大客訪問澳門創造理由。如果澳門能實現這些目標，不但可以促進非博彩產業的發展，也能降低澳門對內地客人的依賴。

在意義創造方面，美國非常成功的家庭旅館網上平台公司 Airbnb 提供了一個很好的案例。該公司是由毫無企業經驗的三個年輕人創建的。2008 年才開始建立網上平台，讓願意將家裡的房間出租給客人的房東將出租房間擺到網上，供參加當地會展等節事活動的客人租用。第一次交易是三個客人租住他們租的公寓多餘的房間。到 2019 年，每晚通過其網上租房間的人已達 200 萬。該公司的巨大成功與該公司重新創造產品意義有關。該公司開始的服務僅僅限於讓房東將家裡空餘的房間為參加節事活動的客人提供床位和早餐，但業務幾乎沒有進展。後來該公司的 2 位創始人登門拜訪為他們提供房間的房東，同房東住在一起（租房東的房間），同他們深入交談（同理心調查），發現房東很多是小企業家，他們除了需要額外的收入以外，還非常渴望與其他人建立商務聯繫。於是三位創始人重新設計了服務平台的意義，為房東把房出租提供了新的理由：得到商務聯繫的機會。目標客人也從短期的節事活動客人，發展到普通的遊客，從而使業務發展獲得了嶄新的推動力。

4.7 基於共同參與的模式設計澳門的旅遊產品

設計思維強調參與式創新。OECD 的

《創新的新性質報告》(Prahalad, et al., 2009)指出,創新性質的新趨勢是:共同創造,用戶參與;環境的挑戰和社會的挑戰推動。用戶參與對產品創新有重要意義。作為共同創造者,創新者有機會通過同用戶的接觸和互動,瞭解到只可意會不可言傳的有價值的潛在需求,從而為創造未來的旅遊產品或服務創造條件。

澳門的旅遊產品設計很少有遊客/博彩消費客的參與,因此可能喪失了很多針對客人潛在的需求開發產品的機會。澳門要改變這種狀態,應該邀請客人參與對澳門的博彩旅遊產品的設計,至少在針對高端顧客的產品/服務創新方面。通過讓客人分享他們對現有的旅遊產品或服務的體驗,或引入他們在長期消費與澳門的博彩與旅遊產品不同的服務產品中積累的消費體驗,有助於澳門找到新的有價值的解決方案。客人參與的共同創造可能是客人被動參與,如通過對客人的觀察和請客人描述他們對服務的體驗的方法;也可以請嶄新的客人直接提出新的產品思想。比如,邀請從未訪問過澳門,也不喜歡博彩的內地或海外高端夜總會的客人來澳門,通過他們在澳門的體驗,結合他們長期高端消費的經驗,為澳門開發嶄新的高端非博彩旅遊產品提出建議。

參考文獻

- [1] Beesley, A. (2014). Service design and tourism [Master's thesis]. Copenhagen Business School.
- [2] Bellini, E., Dell'Era, C., & Verganti, R. (2012). A design-driven approach for the innovation management within networked enterprises. In Methodologies and Technologies for Networked Enterprises (pp. 31-57). Springer, Berlin, Heidelberg.
- [3] Bellini, E., Dell'Era, C., Frattini, F., & Verganti, R. (2017). Design-driven innovation in retailing: An empirical examination of new services in car dealership. Creativity and Innovation Management, 26(1), 91-107.
- [4] Brown, T. (2008). Design thinking. Harvard Business Review, 86(6), 84-92.
- [5] Brown, T., & Wyatt, J. (2010). Design thinking for social innovation. Stanford Social Innovation Review, Winter, 30-36.
- [6] Dam, R. F., & Siang, T. Y. (n. d.) What is design thinking and why is it so popular? Interaction Design Foundation. Retrieved June 26, 2020, from <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>
- [7] De Goey, H., Hilletoft, P., & Eriksson, L. (2019). Design-driven innovation: A systematic literature review. European Business Review, 31(1), 92-114.
- [8] Dell'Era, C., Altuna, N., Magistretti, S., & Verganti, R. (2017). Discovering quiescent meanings in technologies: Exploring the design management practices that support the development of Technology Epiphanies. Technology Analysis and Strategic Management, 29(2), 149-166.
- [9] Dell'Era, C., & Bellini, E. (2009). How can product semantics be embedded in product technologies? The case of the Italian wine industry. International Journal of Innovation Management, 13(3), 411-439.
- [10] Dell'Era, C., Marchesi, A., & Verganti, R. (2010). Mastering technologies in design-driven innovation: How two Italian companies made design a central part of their innovation

- process. *Research Technology Management*, 53(2), 12-23.
- [11] Dell'Era, C., & Verganti, R. (2009). Design-driven laboratories: Organization and strategy of laboratories specialized in the development of radical design-driven innovations. *R & D Management*, 39(1), 1-20.
- [12] Dorst, K., & Royakkers, L. (2006). The design analogy: A model for moral problem solving. *Design Studies*, 27(6), 633-656.
- [13] Dunne, D., & Martin, R. (2006). Design thinking and how it will change management education: An interview and discussion. *Academy of Management Learning & Education*, 5(4), 512-523.
- [14] Durling, D. (1999). Intuition in design. In *Bulletin of 4th Asian Design Conference. International Symposium on Design Science 1999*, Nagaoka, Japan, October.
- [15] Goto, S., & Ishida, S. (2014). Technology development strategy for radical product meaning. *International Journal of Business and Systems Research*, 8(4), 402-418.
- [16] Gotzsch, J. (2006). Product talk. *The Design Journal*, 9(2), 16-24.
- [17] Hekkert, P., & van Dijk, M. (2011). *Vision in Design: A guidebook for innovators*. Amsterdam: BIS Publishers.
- [18] Helfenstein, S. (2012). Increasingly emotional design for growingly pragmatic users? A report from finland. *Behaviour & Information Technology*, 31(2), 185-204.
- [19] Henriksen, D., Richardson, C., & Mehta, R. (2017). Design thinking: A creative approach to educational problems of practice. *Thinking Skills and Creativity*, 26(March), 140-153.
- [20] Kurokawa, T. (2013). Design thinking education at universities and graduate schools. *Science & Technology Trends Quarterly Review*, 46, 50-63.
- [21] Krippendorff, K. (1989). On the essential contexts of artifacts or on the proposition that 'design is making sense (of things)'. *Design Issues*, 5(2), 9-39.
- [22] Krippendorff, K. (2011). Principles of design and a trajectory of artificiality. *Journal of Product Innovation Management*, 28(3), 411-418.
- [23] Levy, S. J. (1959). Symbols for sale. *Harvard Business Review*, 37(4), 117-124.
- [24] Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- [25] Lockwood, T. (2009). Frameworks of design thinking. *Design Management Journal*, 4(1), 3-3.
- [26] Martin, R. (2009). *The design of business: Why design thinking is the next competitive advantage*. Boston: Harvard Business Press.
- [27] Martin, R., & Euchner, J. (2012). Design thinking. *Research Technology Management*, 55(3), 10-14.
- [28] Menon, G. (2015). The need for design approach in opportunity identification stage of product innovation. *Voice of Research*, 3(4), 49-53.
- [29] Michlewski, K. (2008). Uncovering design attitude: Inside the culture of designers. *Organization Studies*, 29(3), 373-392.
- [30] Mounarath, R., Lovallo, D., & Dong, A. (2011). Choosing innovation: How reasoning affects decision errors. *International Conference on Engineering Design (ICED11)*. Technical University of Denmark, 15-18 August.
- [31] Rosted, J., Kjeldsen, C., Bisgaard, T., & Napier, G. (2009). *New nature of innovation*. Copenhagen: OECD.

- [32] Rothwell, R. (1983). Innovation and firm size: A case for dynamic complementarity; or, is small really so beautiful? *Journal of General Management*, 8(3), 5-25.
- [33] Schweitzer, J., Groeger, L., & Sobel, L. (2016). The design thinking mindset: An assessment of what we know and what we see in practice. *Journal of Design, Business & Society*, 2(1), 71-94.
- [34] Stevic, I., & Breda, Z. (2016). Design thinking as a tool for more sustainable cultural heritage tourism experience. *Proceedings of TCL 2016 Conference, INFOTA 2016*, 536-546.
- [35] Verganti, R. (2009). *Design driven innovation*. Boston: Harvard Business School Press.
- [36] Visser, W. (2006). *The cognitive artifacts of designing* (p. 264). NJ: Lawrence Erlbaum Associates. Retrieved December 1, 2016, from [http://www. rotman. utoronto. ca/faculty and research/education centres/design works](http://www.rotman.utoronto.ca/facultyandresearch/educationcentres/designworks)
- [37] Yald, N., & Bailey, M. (2019). Giving meaning to products via a conceptual design approach. *Proceedings of the International Conference on Engineering Design, ICED*, 1(1), 1513-1521.
- [38] 曾忠祿. 21 世紀商業情報分析: 理論、方法與案例. 北京: 中國經濟出版社, 2018.
- [39] 曾忠祿. 競爭情報的理論基礎-奧地利經濟學. *情報理論與實踐*, 2010, 33(11): 7-10.

從自我到忘我：心流體驗理論及在 旅遊與博彩研究中的應用

紀春禮

(澳門理工學院, 澳門)

摘要:每個人都可能有過沉醉於某項活動而對周遭事物渾然不覺的心流體驗經歷。在體驗經濟時代的今天,深化對心流體驗理論的認知顯得愈發重要。本文聚焦於 M·Csikszentmihalyi 提出的心流體驗理論,對心流體驗產生的心理機制,心流體驗產生的先決條件,心流體驗的維度模型,以及心流體驗的測量和心流體驗理論的應用進行了綜述回顧。心流體驗已經被廣泛引入到了諸多領域的研究中,但心流體驗對於成癮問題,心流體驗的抑制因素,心流體驗與精神疲勞等議題依然是值得深入研究的議題。

關鍵詞:心流體驗;內在動機;挑戰—技能;心流體驗模型;心流體驗量表

中圖分類號:B842

From Self-consciousness to Utmost Selfless Devotion: The Flow Experience Theory and It's Application on Tourism and Gambling Research

Ji Chunli

(Macao Polytechnic Institute, Macao)

Abstract: Everyone may have an experience of being immersed in an activity without being aware of the things around them. In the era of the experience economy, it is increasingly important to have a better understanding of the flow experience theory. Focused on the flow experience theory

作者簡介:紀春禮,博士,澳門理工學院博彩旅遊教學及研究中心副教授。

proposed by Mihaly Csikszentmihalyi, this paper reviewed the psychological mechanism, the prerequisites, the dimensional model, the measurement and the application of the theory. The flow experience theory has already been applied in many fields. However, such issues as the role of flow experience in addiction, factors to inhibitory control and the relationship between such experience and mental fatigue are worth further study.

Key words: flow experience; intrinsic motivation; challenge-skills; flow experience model; scales of flow experience

1 心流體驗理論的提出

當人們全神貫注於某項活動，與活動完全融為一體時，人們會對活動的整個過程呈現出高度的掌控感和參與感，完全忽視與該項活動不相關的一切事物，也忘記了時間的流逝，甚至達到廢寢忘食的地步，忘却一切憂心煩惱，完全沉醉於活動所帶來的樂趣中。這種現象或許在每個人身上都曾出現過，但最早對該現象進行研究的是匈牙利裔美國心理學家 Mihaly Csikszentmihalyi。他把前述的這種現象稱為心流體驗 (flow experience)^①。Csikszentmihalyi 是在 20 世紀 60 年代中期開始研究心流體驗的。當時他正在做關於男性藝術家的研究，他注意到，藝術家們在繪畫時，會完全沉浸其中，享受繪畫樂趣。然而，一旦作品完成，他們就會將其擱置，不再對其感興趣。這項發現讓 Csikszentmihalyi 感到困惑，並促使他開始對心流現象進行研究。他發現，藝術家們並沒有諸如金錢、認可、名望等外在獎勵來激勵他們從事這項工作。心理學領域將藝術家的此種行為稱為“升華”，即“繪畫是藝術家的真實慾望在社會最大可接受程度下的

象徵性表達，是他們壓抑的本能慾望” (Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi, 1988)。但該解釋存在一些漏洞，藝術家從作品中收穫的樂趣，不斷尋求更複雜挑戰的事實，該解釋都沒有作出相關說明。Csikszentmihalyi 對該解釋並不滿意，因而提出了一個新的觀點，即藝術家的活動本身就是目的 (Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi, 1988)。

一些學者曾利用內在動機對心流現象進行解釋。例如，馬斯洛 (Maslow, 1968) 認為，人們努力工作不是為了外在回報，而是因為他們更在意工作本身具有的內在回報。馬斯洛將人們通過沉浸於工作，並通過完成工作而獲得快樂的動機稱為“自我實現”的願望，即“需要通過緊張的活動和經歷發現自己的潛力和局限” (Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi, 1988)。馬斯洛認為，只有生存和安全等基本需要得以滿足後，人們才能達到這個階段，而且一生中只有數次能夠實現 (Stacks, Hill & Hickson, 1991)。然而，Csikszentmihalyi 認為，活動本身是否具有內在回報，這些體驗的感覺如何，或者人們是否有可能經歷此種現象，該解釋並沒有作

① 有的文章也將 flow experience 稱之為“沉浸體驗”，在本文中我們將其稱為“心流體驗”。

出說明 (Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi, 1988)。

除馬斯洛外, R·德查姆斯 (Richard de Charms) 和 E·德西 (Edward Deci) 也曾從內在動機的角度對心流現象做出過解釋。R·德查姆斯發現, 有內在動機的人覺得他們“擁有”自己的行為, 儘管沒有外界的認可, 他們也十分享受自己的工作。對於那些覺得生活不受控制的人來說, 他們認為自己的生活是由外部勢力支配的。此外, R·德查姆斯發現, 與早期的主流理論相反, 那些最初因自發選擇活動而得到獎勵的人, 在獲得外在獎勵後, 他們的內在動機反而減少 (Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi, 1988)。

羅切斯特大學的 E·德西也得出了類似的結論。他注意到, 當人們因他們喜歡的活動而獲得金錢時, 相較沒有得到獎勵的時候, 他們更容易對這些活動失去興趣。E·德西還發現, 獲得外在獎勵的人認為, 他們參與的活動是工具性的, 由外部勢力控制的, 而不是他們自己選擇的 (Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi, 1988)。

雖然在 20 世紀 70 年代初, 內在動機領域取得了較大的進展, 但是所有關於內在動機的研究都是在實驗室環境中進行的, 而不是在普通環境中進行的; 一些與心流體驗相關的問題仍未得到解答。因此, Csikszentmihalyi 對心流體驗問題展開了深入的研究。比起內在動機, Csikszentmihalyi 更關注主觀體驗的質量, 因為主觀體驗讓行為具有內在回報性。Csikszentmihalyi 集中研究了主觀體驗帶來的感受以及體驗值得回報

的原因, 他花費了大量時間對業餘運動員、國際象棋大師、攀岩者、舞蹈家、高中籃球運動員和作曲家等從事艱苦活動但沒有得到諸如金錢或者認可等外在獎勵的人進行了深入訪談調查。研究發現, 儘管沒有外在回報 (例如金錢), 但人們依然能夠在他們所喜愛的活動中獲得積極的情緒感受與體驗。特別是當活動的進行非常順利, 非常流暢時, 這種情緒感受就會不由自主, 不停地出現。受訪者傾向於用“水流 (flow)”來描述他們參與所喜愛活動時的情緒感受 (Nakamura & Csikszentmihalyi, 2002)。因此, 該現象被稱為心流體驗 (flow experience)。概括而言, 心流體驗是一種包含愉悅、興奮等多種情緒成分的綜合情緒, 而且這種體驗是由活動本身而不是任何外在其他目的引起的。

2 心流體驗產生的心裡機制

心流體驗理論認為, 人類身上有一些基本的驅動力, 這些驅動力影響著人類的行為。通常, 人們餓了就會想吃東西, 會因為獎勵而去做某事, 會因懲罰而不再做某事。然而, 單憑這一點並不能解釋為什麼有人會餓死, 也無法解釋為什麼有人會去做那些與所受獎勵相違背的事情 (Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi, 1988)。

事實上, 人們的行為受到內在驅動力所發出的指令影響, 而驅動力又分別表現為個體“本能驅動力”的遺傳指令和社會“規範和規則”的文化指令兩個方面。有些時候, 遺傳指令和文化指令會產生衝突, 自我會依據價值 (包括個體自身和社會) 的大小, 優

先考慮不同的行為指令,然後選擇想要使用的指令,從而依指令採取行動。在這一過程中,自我就自動充當調解遺傳指令和文化指令衝突的中介。

具體來說,自我主要是通過意識覺知來調解這些相衝突的指令,意識覺知主要由三個子系統組成:注意(確保信息在意識中出現)、知覺(解釋和加工信息)、記憶(儲存信息)。自我在維持自身存在的過程中會將注意、知覺和記憶集中起來,使那些利於自我存在的意識狀態得到保持,並排除那些威脅到自身存在的意識狀態。自我的這一意識過程,實際上是將自己的行動目標按照價值的大小而排列成一個目標梯度,組成自我的結構。

人們要參與的實際活動通常是一個綜合的信息體,它在進入人的意識時既可能有與自我結構中的目標梯度相一致的地方,也有與目標梯度相矛盾的地方。任何與個人目標相衝突的狀態都被稱為精神熵。精神熵主要指個體在信息加工過程中與自我目標梯度不匹配的“噪音”程度,它常常表現為恐懼、厭惡、冷漠、焦慮、妒忌、慌亂等一些消極體驗。精神熵值的大小,取決於外界信息體與自我目標梯度相衝突的程度。與精神熵相反的狀態,即進入意識的外在實際活動與自我的目標梯度相協調的狀態,也就是精神熵的反面,被 Csikszentmihalyi 稱為精神負熵(psychic negentropy),這種精神負熵也就是心流體驗狀態(flow experience)。因此,心流體驗表現為快樂、幸福、滿足和享受等主觀體驗。因為自我建立目標來維持自己,而心流體驗是一種自我與自我目標導

向結構最一致的狀態,所以心流體驗成為自我的中心目標之一(Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi, 1988)。這被稱為“自我目的論”,或目標尋求傾向,它決定了在各式選項中作出的抉擇(Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi, 1988)。

在生理心理學上,Gaggioli 等(2013)發現,心流體驗狀態中個體常常伴隨著交感神經的活躍,而這種活躍與人體循環系統的活動增強直接關聯。循環系統的活躍通常可通過心率變異度頻率分析來診斷。Gaggioli 等(2013)認為心流體驗狀態往往伴隨著低、高頻功率心率的上升,而這些數據都可以通過測量個體的心率來獲得。之後,Peifer 等(2014)發現,這種上升應該有界限,心流體驗狀態下的個體雖有循環系統的活動增強,然而並不會到達個體極度興奮時的狀態。因此,從生理心理的角度看,心流體驗狀態下會伴隨交感神經活躍度的中度上升。

3 產生心流體驗的先決條件

Csikszentmihalyi(1990)花費了較長時間,對美國、韓國、日本、泰國、澳大利亞和歐洲各國的人以及美國印第安納瓦霍人進行調查和訪談,讓研究對象描述什麼樣的體驗會讓人感到欣喜,什麼樣的體驗是最優的。這項研究的第一個發現是,無論活動有多麼不同,當活動進展順利時,人們對其體驗的描述都極其相似。當長距離游泳運動員游過英吉利海峽,國際象棋選手贏得巡迴賽,音樂家創作了一段新的四重奏,他們所獲得的感受如出一轍。研究的第二個發現是,不論文化背景、現代化階段、社會階級、年齡或

者性別,受訪者都近乎用一種相同的方式描述了心流體驗的感受。

Csikszentmihalyi (1990) 進一步總結了心流體驗產生的先決條件,他認為當人們反映他們的積極體驗時,他們至少會提到以下九個要素中的一個:

(1) 挑戰—技能平衡 (challenge—skill balance)

(2) 行動與意識合一 (action—awareness merging)

(3) 明確的目標 (clear goals)

(4) 明確的反饋 (unambiguous feedback)

(5) 專注於活動 (concentration on the task at hand)

(6) 潛在控制感 (sense of control)

(7) 自我意識喪失 (loss of self-consciousness or self-awareness)

(8) 時間轉換感或時間扭曲感 (transformation of time or the distorted sense of time)

(9) 內發的自我獎賞 (the autotelic experience)

Jackson 和 Marsh (1996) 在構建心流體驗的九因子模型時,明確了上述九個條件的定義。挑戰—技能平衡是指在進行活動時,個體感知到的活動的挑戰性和自身的技能水平間具有平衡性,若挑戰太大而個人技能不足或挑戰太小而個人技能太高,則不會產生心流體驗。行動與意識合一是指在進行活動時,個人的行動以及意識都是不假思索,自然而然地反應出來,具有自覺性和自發性。明確的目標是指在進行一項活動時,

個人對於為什麼要進行該活動以及進行活動的目的必須是清楚明白的。明確的反饋是指獲得迅速和清楚的反饋,確定活動按計劃執行的感覺。專注於活動是指當個人在進行該活動時,能够高度集中精力於正在做的事情上,會完全忽略其他的事物。潛在控制感是指對於正在進行的活動,個人可以大致掌握狀況,具有較好的控制感。自我意識喪失是指個人投入於活動中,暫時無法估計自我的意識,或思考可為或不可為,而產生渾然忘我的情形。時間轉換感或時間扭曲感是指在進行活動的同時,個人對於時間的感受產生錯覺,可能會感覺時間過得特別快或特別慢。內發的自我獎賞是指該活動所能帶給個人物質利益以外的感受或意義,讓個人感受到愉悅的心情,即活動本身成為參與活動的內在動機。

這九個條件並不一定需要同時具備才能產生心流體驗 (Fong, et al., 2014)。Quinn (2005) 認為,一些條件可能與進入心流體驗狀態密切相關 (例如挑戰—技能平衡;明確的目標;明確的反饋);另一些條件則是同處於心流體驗狀態中密切相關 (例如專注於活動;失去自我意識;時間轉換感等);內發的自我獎賞則是心流體驗的結果。Chen 等 (1999) 則將上述幾個方面區分成三個階段,即:事前階段 (antecedents),這一階段包括要有明確的目標、明確的反饋和挑戰—技能平衡等三大條件,這一階段主要是描述在進入心流體驗階段前所需具備的要素以及觸發條件;體驗階段 (experience),這一階段包括行動與意識合一、專注於活動以及潛在控制感三個要素,此階段主要是闡

述在進入心流體驗狀態的體驗感受;效果階段 (effects): 包括自我意識喪失、時間的轉換感或時間扭曲感、內發的自我獎賞, 此階段主要說明產生心流體驗之後, 心流體驗對個人的影響。

4 心流體驗的維度模型

Csikszentmihalyi (1975) 最早提出了一個三通道心流模型 (Three-channel Flow Model, 見圖 1), 該模型中最主要的概念是挑戰與技能。他認為當人們在從事一項活動時, 在一開始進行時, 自身的技能尚未純熟, 挑戰也不夠高時, 會有心流體驗現象的產生, 但當時間一久, 隨著本身技能的提高, 會有厭煩無聊的情緒。亦或挑戰難度提升而產生焦慮的現象, 如果此時降低挑戰難度或再提升自我技能, 則又會重回心流體驗狀態。此模型顯示不論技能或挑戰是高或低, 只要二者相當, 就可以進入心流體驗狀態。

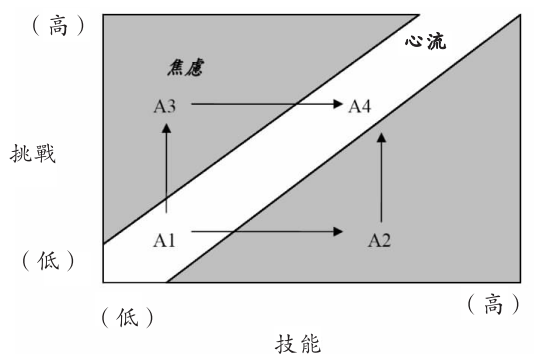


圖 1 三通道心流模型

在後續研究中, Csikszentmihalyi 和 Csikszentmihalyi (1988) 又將三通道心流模型修正為四通道模型 (Four-channel Flow Model, 見圖 2)。在此模型中, 只有高技能與高挑戰平衡時, 才會發生心流體驗, 若技

能與挑戰程度都太低時, 即使兩者達成平衡, 也只會產生冷漠感 (apathy)。學者們的研究認為, 在此模型下的心流體驗讓個體能夠獲得享樂 (enjoyment)、正面情感 (positive affect)、活化 (activation)、專注 (concentration)、創造力 (creativity)、自尊 (self-esteem) 等 (Novak & Hoffman, 1997)。

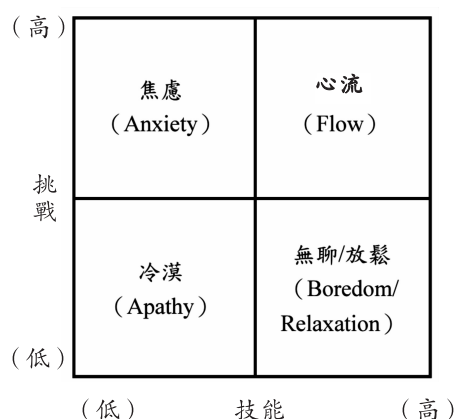


圖 2 四通道心流模型

延續以挑戰和技能為主要維度的分類方式, Massimini 和 Carli (1988) 以意大利青少年為研究對象提出了八通道心流模型 (Eight-channel Flow Model, 見圖 3)。但八通道心流模型並未脫離四通道模型的本質思想, 僅僅是心裡狀態變得更加複雜多元。除了原先的心流、冷漠、焦慮、無趣外, 更納入了刺激 (arousal)、控制 (control)、放鬆 (relaxation)、擔憂 (worry) 四個新通道。在此模型中, 心流體驗狀態仍然只發生在高技能與高挑戰的平衡下。不過, Massimini 和 Carli 再將中間程度與低程度的技能與挑戰交互組合, 分別形成上述四個新通道: (1) 刺激: 發生在高度挑戰、中度技能的情況下; (2) 控制: 發生在中度挑戰、高度技能的情況下; (3) 放鬆: 發生在低度挑戰、中度技能的情況下; (4) 擔憂: 發生在中度挑戰、低度

技能的情況下。

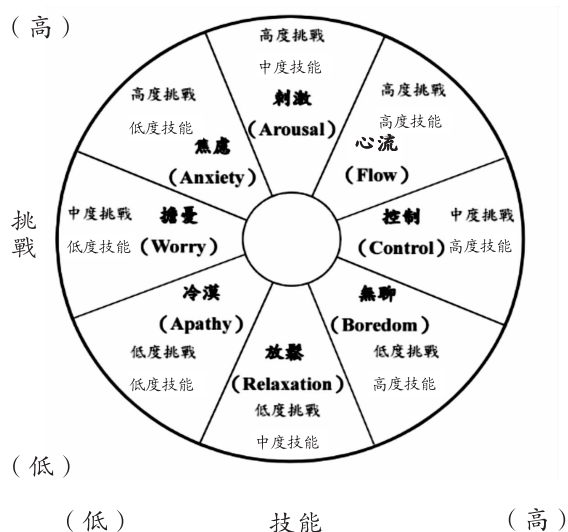


圖 3 八通道心流模型

5 心流體驗的測量

關於心流經驗的測量, Csikszentmihalyi (1993)認為並沒有一套客觀的方法。Novak 和 Hoffman (1997)則將對心流體驗的測量方式分為三種: 陳述問卷法 (Narrative Survey)、活動參與調查法 (Active Survey) 和經驗取樣法 (Experience Sampling Method, ESM)。

陳述問卷法也可以視為訪談法, 是 Csikszentmihalyi (1975) 最早採用的方法, 該方法是以訪談記錄和問卷為主。例如, Csikszentmihalyi (1993) 曾以此方法收集美國成人是否經歷過心流經驗的資料。但這種以受訪者回溯自己經驗的方式, 有可能因受訪者回憶時不確定或遺忘等相關因素, 而造成干擾經驗真實性的狀況, 致使研究結果產生誤差。

活動參與調查法也可以稱為問卷調查法, 該方法是以受訪者在實際參與活動後,

運用以心流體驗理論為基礎編制好的心流體驗測量量表進行測量。由於這些測量量表被認為符合傳統的心裡測量的標準和測量理論 (Moneta, 2012), 因此成為了研究中較為常見的測量方法。對於測量量表, 目前使用最廣泛的是 Jackson 和 Marsh (1996) 編制的心流體驗狀態量表 (Flow State Scale, FSS), 以及 Marsh 和 Jackson (1999) 編制的傾向性心流體驗量表 (Dispositional Flow Scale, DFS), 這兩個量表都是以心流體驗特徵為基礎而發展出來的 (Kawabata, et al., 2008)。FSS 主要用來測量個體產生的心流體驗狀態的連續統一性而非片段性, FSS 最初被用來研究各種體育運動中個體所體驗到的心流現象, 現在其它領域的心流體驗現象研究也常採用此量表。DFS 則是對心流體驗的傾向性進行測量, 是用來評估個體參與某項活動時產生心流體驗的可能性及其具體的體驗程度。Jackson 和 Eklund (2002; 2004) 進一步對 FSS 和 DFS 進行了修訂, 形成了目前廣泛使用的 Flow State Scale-2 (FSS-2) 和 Dispositional Flow State-2 (DFS-2) 測量量表。

經驗取樣法在 20 世紀 70 年代早期由 Csikszentmihalyi 所採用, 該方法是由受試者配戴呼叫器或手錶, 進行為期一週的追蹤, 呼叫器設定為每兩小時響一次, 當訊號響起, 受試者需記錄當時所知覺到的環境狀況、從事的活動與產生的想法, 及是否有誰為伴, 並以數字描述其快樂與專心程度, 及其自尊、動機等狀態 (Csikszentmihalyi, 1997)。相較於易受記憶回溯或其他因時間而生的干擾因素, 經驗取樣法忠實地記錄了

受試者當下的自陳資料,但是 Csikszentmihalyi 和 Csikszentmihalyi (1988) 承認受試者產生欺騙的可能性會造成研究上的限制。此外,Clarke 和 Haworth (1994) 也提出,若受試者無法正確地描述與評估當時的感覺及情境,亦可能造成結果的偏差。

6 心流體驗理論的應用

教育是第一個實際應用到心流體驗的領域。芝加哥大學梅耶斯分校一篇未發表的博士論文 (1978) 表明,比起學業成績或者天資能力,學生從班級中得到的快樂程度更能反映他們的最終成績 (Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi, 1988)。菲力哈爾一篇未發表的博士論文 (1982) 顯示,從教師的角度來看,學生在課堂上越專心,教師從教學中得到的樂趣就越大 (Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi, 1988)。

心流體驗理論同樣被引入了工作領域。該領域的研究主要集中於組織心理學範疇。作為一種最佳體驗 (optimal experience) 和自為目的性體驗 (autotelic experience), 大量研究證實心流體驗不僅能給個體帶來愉悅的情緒感受,而且能夠通過影響個體的內在動機繼而促成卓越的任務績效 (Bakker, 2008; Csikszentmihalyi, 1975; Csikszentmihalyi & LeFevre, 1989)。此外,在領導和管理領域也存在與心流體驗相關的現象 (Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi, 1988)。

Csikszentmihalyi 和 Csikszentmihalyi (1988) 還描述了在心理治療、禁毒鬥爭中運用心流體驗理論的方法,以及用心流體驗

理論處理青少年犯罪、成人犯罪、故意破壞公共財產和社會異常等行為的方法。同時,廣告和博物館的設計等方面也會運用心流體驗理論進行設計。除此以外,心流體驗也被用於研究神秘宗教背景 (Csikszentmihalyi, 1987)、社會學 (Mitchell, 1983) 及心理學 (Deci & Ryan, 1985) 領域的諸多議題。

近些年,應用心流體驗理論探討消費者行為 (尤其是網絡消費行為), 以及遊戲、旅遊和休閒娛樂問題的研究增長迅猛。例如 Wu 和 Liang (2011) 探討了臺灣 White-water rafting 的心流體驗問題; Kim 和 Thapa (2018) 將心流體驗理論應用到了生態旅遊問題的研究中; Ozkara, Ozmen 和 Kim (2017) 應用心流理論探討了網絡購物問題的消費行為問題。

在博彩領域,Parke 等 (2019) 在探討博彩參與的心裡需求滿足問題時,認為可以從休閒 (leisure) 的視角了解博彩的重要性,而博彩與心裡需求滿意度密切相關。以老年人為例,自我肯定是老年人參與博彩的重要推動力,他們僅將博彩視為一種“象徵性消費”的形式,但這種消費能夠增強他們的自我概念,也使得他們在博彩中獲得心流的體驗。另外一些學者也將心流體驗理論引入了博彩研究議題並展開了研究。例如 Lavoie 和 Main (2019), Trivedi 和 Teichert (2017), Oikonomidis 等 (2019)。但相較而言,將心流體驗理論引入博彩領域的研究依然比較匱乏,該領域的研究仍值得進一步深化。

概括而言, Csikszentmihalyi 和 Csikszentmihalyi (1988) 認為心流體驗通常在一

些結構化的活動或儀式下發生，例如遊戲、宗教儀式、運動等。這些活動必須要有特定目的性與回饋報酬，而心流體驗的兩個特徵，除了在活動過程中完全專注（concentration）外，另一個即是從活動中創造享樂感（enjoyment）（Ghani & Deshpande, 1994）。應該說，從最初的心理學發展到現在，心流體驗理論已經滲透到許多不同的學科中。社會學、教育學、廣告學、工作活動、文化人類學、宗教等領域都能看到心流體驗的蹤跡，對娛樂和休閒領域的滲透尤為明顯。心流體驗理論對心理學，特別是對內部動機貢獻深遠，也深刻影響人際交往領域。

然而，從適應範圍角度，對心流體驗理論的一種嚴厲批判認為該理論是一種過於西式的精神現象（Sun, 1987），而且它更適用於男性而不是女性（Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi, 1988）。因此，批評家表示，該理論過分積極，具有目標導向性，不能代表一種泛人類的特質（Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi, 1988）。還有些學者認為該理論太過空靈，近乎神秘，在社會科學中不具有研究價值（Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi, 1988）。但不容否認的是，從Csikszentmihalyi 開始研究心流體驗現象算起的近 50 年來，心流體驗問題的研究已累積了較為豐富的研究成果，這些研究使得心流體驗理論擁有了大量的經驗支持以及實際應用。

7 結束語

Csikszentmihalyi 最初用心流體驗理論來解釋人們在日常活動中為什麼能夠集中

注意力，完全投入到情景之中，產生無法終止的沉浸感。當人們處於完全投入的心流體驗狀態的時候，他們是最為快樂的，因為在這一項活動中，外界的一切無關因素都被忽視了，人們的自我與活動本身融合，並在不斷提升技能與不斷迎接的挑戰中得到了對自我的肯定。

幾十年來，針對該理論的運用和研究已經獲得了更為長足的發展。這不僅因為心流體驗是一個有趣的主題，而且因為對心流體驗的更深入理解有可能提高生產力，改善人類生活，並在整個生命週期內提升生活滿意度和幸福感（Csikszentmihalyi, 1997; Fong, et al., 2014）。研究也發現，不同活動所能帶給人們的心流體驗狀態的本質並無顯著區別；同時，不同個體（不同文化和階層，不同性別等）之間的心流體驗也是相似的（Nakamura & Csikszentmihalyi, 2002）。但是，對於心流體驗並非沒有爭議，有的人認為心流體驗理論過於理想主義，因為其模糊了工作與生活的區分界限（Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi, 1988）。而且，心流體驗也可能在一些活動中（例如運動、網絡遊戲、使用互聯網、博彩等）導致成癮（addiction）問題以及與心流體驗相關的其他倫理問題（Schüler, 2012）。

關於心流體驗理論，有些問題仍然值得進行深入的探討。例如，現有的絕大多數研究均聚焦於心流體驗的誘致因素（facilitators of flow），但較少考慮心流體驗的抑制因素和心流體驗的結果（Csikszentmihalyi, et al., 2017）。此外，當前關於心流增長的觀點主要集中於關注技能的增長上，但對於個

人在面對損失的不斷增加時,如何產生心流體驗缺乏研究(Tse, et al., 2019)。與之相關,博彩行為中的心流體驗依然是一個未被透徹研究的問題。精神能量與心流體驗狀態的問題同樣值得加以關注。心流體驗描述的是個人將自己所有注意力集中於某一項活動的最優狀態。研究表明,注意力是有限的,因此精神能量也是有限的。如果投入了太多的精神能量,一個人會感到“疲勞”,這種疲勞不一定是生理上的,而是精神上的。然而,一些研究顯示,受訪者在經歷了心流體驗狀態後並沒有表現出一段時間的精神疲勞。事實上,Csikszentmihalyi 認為,由於達到了“更高”的精神狀態,大腦中的連接變得更加複雜,從而經歷了成長。這是否意味著只要一個人能不斷地集中注意力,他可以一天,一周,一生都處於心流體驗狀態中?另外,精神能量耗盡後要怎樣才能恢復?這些問題都有待探討。

註:暨南大學翻譯學院院長趙友斌教授曾為本文提供了部份英文參考資料的翻譯幫助,本文作者對此深表感謝。

參考文獻

- [1] Bakker, A. B. (2008). The work-related flow inventory: Construction and initial validation of the WOLF. *Journal of Vocational Behavior*, 72(3), 400-414.
- [2] Chen, H., Wigand, R. T., & Nilan, M. S. (1999). Optimal experience of web activities. *Computers in Human Behavior*, 15(5), 585-608.
- [3] Clarke, S. G., & Haworth, J. T. (1994). “Flow” experience in the daily lives of sixth-form college students. *British Journal of Psychology*, 85(4), 511-523.
- [4] Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety*. San Francisco: Jossey-Bass.
- [5] Csikszentmihalyi, M. (1987). The flow experience. In M. Eliade, (Ed.), *The encyclopedia of religion* (Vol. 5, pp. 361-363). New York: Macmillan.
- [6] Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.
- [7] Csikszentmihalyi, M. (1993). *The evolving self: A psychology for the third millennium*. New York: HarperCollins.
- [8] Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life*. New York: Basic Books.
- [9] Csikszentmihalyi, I., & Csikszentmihalyi, M. (1988). *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness*. New York: Cambridge University Press.
- [10] Csikszentmihalyi, M., Khosla, S., & Nakamura, J. (2017). Flow at work. In Oades, L. G., Steger, M. F., Fave, A. D., & Passmore, J. (Eds.), *The Wiley Blackwell handbook of the psychology of personality and strengths-based approaches to work* (pp. 99-109). London: John Wiley & Sons.
- [11] Csikszentmihalyi, M., & LeFevre, J. (1989). Optimal experience in work and leisure. *Journal of Personality and Social Psychology*, 56(5), 815-822.
- [12] Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum Press.
- [13] Fong, C. J., Zaleski, D. J., & Leach, J. K. (2014). The challenge-skill balance and antecedents of flow: A meta-analytic investigation. *The Journal of Positive Psychology*, 10(5), 425-446.

- [14] Gaggioli, A., Cipresso, P., Serino, S., et al. (2013). Psychophysiological correlates of flow during daily activities. *Studies in Health Technology and Informatics*, 191, 65-69.
- [15] Ghani, J. A., & Deshpande, S. P. (1994). Task characteristics and the experience of optimal flow in human-computer interaction. *The Journal of Psychology*, 128(4), 381-391.
- [16] Jackson, S. A., & Eklund, R. C. (2002). Assessing flow in physical activity: The flow state scale-2 and dispositional flow scale-2. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 24 (2), 133-150.
- [17] Jackson, S. A., & Eklund, R. C. (2004). Relationships between quality of experience and participation in diverse performance settings. 39th Conference of The Australian Psychological Society, Sydney, NSW, Australia, 29 September-3 October 2004. Basingstoke, U. K. : Taylor and Francis.
- [18] Jackson, S. A., & Marsh, H. W. (1996). Development and validation of a scale to measure optimal experience: The flow state scale. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 18 (1), 17-35.
- [19] Kawabata, M., Mallett, C. J., & Jackson, S. A. (2008). The flow state scale-2 and dispositional flow scale-2: Examination of factorial validity and reliability for Japanese adults. *Psychology of Sport and Exercise*, 9(4), 465-485.
- [20] Kim, M., & Thapa, B. (2018). Perceived value and flow experience: Application in a nature-based tourism context. *Journal of Destination Marketing & Management*, 8, 373-384.
- [21] Lavoie, R. V., & Main, K. J. (2019). When losing money and time feels good: The paradoxical role of flow in gambling. *Journal of Gambling Issues*, 41, 53-72.
- [22] Marsh, H. W., & Jackson, S. A. (1999). Flow experiences in sport: Construct validation of multidimensional, hierarchical state and trait responses. *Structural Equation Modeling: A Multidisciplinary Journal*, 6(4), 343-371.
- [23] Maslow, A. (1968). *Toward a psychology of being*. New York: Van Nostrand.
- [24] Massimini, F., & Carli, M. (1988). The systematic assessment of flow in daily experience. In Csikszentmihalyi M., Csikszentmihalyi I. S. (Eds.), *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness* (pp. 266-287). Cambridge: Cambridge University Press.
- [25] Mitchell Jr, R. G. (1983). *Mountain experience: The psychology and sociology of adventure*. Chicago: University of Chicago Press.
- [26] Moneta, G. B. (2012). On the measurement and conceptualization of flow. In Peifer, C., Engeser, S. (Eds.), *Advances in flow research*, 2ed. New York: Springer Science.
- [27] Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2002). The concept of flow. In Snyder C. R., Lopez S. J. (Eds.), *Handbook of positive psychology* (pp. 89-105). New York: Oxford University Press.
- [28] Novak, T. P., & Hoffman, D. L. (1997). Measuring the flow experience among web users. Paper presented at Interval Research Corporation, Palo Alto, CA (July).
- [29] Oikonomidis, A., Palomäki, J., & Laakasuo, M. (2019). Experience and passion in poker: Are there well-being implications? *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 731-742.
- [30] Ozkara, B. Y., Ozmen, M., & Kim, J. W. (2017). Examining the effect of flow experience on online purchase: A novel approach to the flow theory based on hedonic and utilitarian value. *Journal of Retailing and Consumer*

Services, 37, 119-131.

- [31] Parke, J., Williams, R. J., & Schofield, P. (2019). Exploring psychological need satisfaction from gambling participation and the moderating influence of game preferences. *International Gambling Studies*, 19 (3), 508-531.
- [32] Peifer, C., Schulz, A., Schächinger, H., Baumann, N., & Antoni, C. H. (2014). The relation of flow-experience and physiological arousal under stress-Can u shape it? *Journal of Experimental Social Psychology*, 53, 62-69.
- [33] Quinn, R. W. (2005). Flow in knowledge work: High performance experience in the design of national security technology. *Administrative Science Quarterly*, 50(4), 610-641.
- [34] Schüler, J. (2012). The dark side of the moon. In Engeser S. (Ed.), *Advances in flow research* (pp. 123-137). New York: Springer.
- [35] Stacks, D. W., Hill, S. R., & Hickson, M. L. (1991). *An introduction to communication theory*. Fort Worth: Holt, Rinehart and Winston.
- [36] Sun, W. (1987). Flow and Yu: Comparison of Csikszentmihalyi's theory and Chuang-tzu's philosophy. Paper presented at the meetings of the Anthropological Association for the Study of Play. Montreal, Canada, March.
- [37] Trivedi, R. H., & Teichert, T. (2017). The janus-faced role of gambling flow in addiction issues. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(3), 180-186.
- [38] Tse, D. C. K., Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2019). Beyond challenge-seeking and skillbuilding: Toward the lifespan developmental perspective on flow theory. *The Journal of Positive Psychology*, 15 (2), 171-182.
- [39] Wu, C. H., & Liang, R. (2010). The relationship between white-water rafting experience formation and customer reaction: a flow theory perspective. *Tourism Management*, 32(2), 317., 325.

天生就會賭上癮？ ——賭博失調的生物學觀點

聞人王冠

(澳門理工學院,澳門)

摘要:賭博成癮的原因非常複雜,目前普遍認為遺傳和環境因素都有貢獻,並且有研究顯示,遺傳比環境更具作用力。那麼,遺傳所帶來的生物學特徵是否就是賭博失調的易感基礎?是否有人由於天生的缺陷就喜歡(傾向於尋求)賭博並且易上癮呢?本文通過文獻回顧,從神經遞質系統、神經內分泌系統、基因以及大腦結構性異常和大腦某些區域的功能異常四個方面的研究進展來綜述賭博成癮相關的生物學機制。結果顯示賭博失調生物學上的表現可能是由於先天的某種缺陷,或是由於其他成癮問題和精神疾病的影響,也有可能是一種行為成癮所造成的神經適應的結果。科學地認知賭博失調,有助於管理賭博行為。生物學機制的研究也可能是未來賭博干預中提高療效的重要手段之一。

關鍵詞:賭博失調;成癮;生物學;文獻綜述

中圖分類號:F592

Born to Be Gambling Addicted? —The Biological Perspective of Gambling Disorder

Man Ian Wong Kun

(Macao Polytechnic Institute, Macao)

Abstract: The causes of gambling addiction are very complicated. It is generally believed that both genetic and environmental factors are in play, and studies have shown that genetics is more influential than the environment. Following this, are the biological characteristics brought by

作者簡介:聞人王冠,澳門理工學院博彩旅遊教學及研究中心講師,教育學博士。

inheritance the susceptible basis for the gambling disorder? Is there anyone who likes (tends to seek) gambling and gets addicted due to their born defects? This study reviewed the findings of biological mechanisms related to gambling addiction on the neurotransmitter system, neuroendocrine system, genes, structural brain abnormality and brain dysfunction in certain areas. Such findings show that the biological performance of gambling disorder may be ascribed to some genetic defects, other addiction problems and mental illness, or the result of neurological adaptation caused by behavioural addiction. Therefore, an improved scientific understanding of gambling addiction would help manage gambling behaviours, and further research on biological mechanisms would be an important means of improving the therapeutic effect of future gambling interventions.

Key words: gambling disorder; addiction; biology; literature review

引言

賭博失調 (Gambling Disorder, GD) 根據 APA 的解釋, 也稱為賭博成癮或強迫性賭博, 是涉及導致一些顯著問題或困擾的反覆性賭博行為 (The American Psychiatric Association, 2020)。美國《精神疾病診斷與統計手冊》(The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 簡稱 DSM) 第三版和第四版中一直稱之為病理賭博 (Pathological gambling, PG), 第五版改為賭博失調。原因是 DSM-III 中病理賭博是一種精神疾病的界定, 特別是“病理”一詞在過去的三十年已經過時和含有貶義, 並且考慮到過往的“問題賭博”經常被用來指亞診斷閾值狀況, 可能導致對疾病嚴重程度的混淆, 因此, 改為“賭博失調”似乎是最合適的名稱 (Petry, et al., 2014)。在歸類方面, DSM-V 將 GD 歸類到“物質相關失調及成癮”中的“非物質相關失調”類別, 而不是過往的“衝動控制失調 (Impulse-Control Disorder)”類別。原因是越來越多的證據表明, 行為成癮在許多領域都類似於物質成

癮, 包括病史、臨床特徵、治療反應、合併症、遺傳的易感性、認知缺陷、神經生物學機制等 (Grant, et al., 2010)。其中生物學基礎的有力證據主要關注在大腦的獎賞系統。例如: 在 PG 和 SAD (物質相關及成癮障礙, Substance-related and Addictive Disorders) 中, 都發現了多種神經遞質的參與, 特別是多巴胺和學習、動機以及刺激顯著性 (包括獎賞) 的關係 (Grant, et al., 2010); 相同的大腦結構的參與痕跡, 包括腹側紋狀體部份的參與 (Fauth-Bühler, et al., 2017); 大腦獎賞系統的功能變異在 PG、酒精依賴、吸煙成癮和大麻等物質成癮都有被觀察到 (Romanczuk-Seiferth, et al., 2014)。生物學的證據證實了賭博失調行為對大腦的獎賞系統激活方式類似於濫用毒品, 反覆的賭博行為和過度的物質攝入同樣會激活獎賞系統, 強化其行為並產生記憶。這種類似於天然獎勵的行為強化學習系統在整個成癮發展過程中非常重要, 其生物機制的研究有助於我們更深入地理解賭博失調類似於物質成癮的核心特徵。

賭博失調目前被普遍認為是遺傳和環境的交互作用。最近對雙生子研究的證據

顯示遺傳因素 (60%) 和非共享環境因素 (40%) 解釋了對 GD 的影響力, 共享環境因素和性別差異沒有對 GD 造成影響 (David, et al., 2019), 說明遺傳比環境更具作用力。這樣, 遺傳所帶來的生物學特徵是否就是賭博失調的易感基礎? 是否有人由於天生的缺陷就喜歡 (傾向於尋求) 賭博並且易上癮呢? 《全球上癮行為統計》(2014 年報告) 顯示, 全球成年人口的問題賭博流行率大約為 1.5% (Gowing, et al., 2015)。本澳 2019 年賭博失調流行率為 0.8% (澳門大學博彩研究所, 2019), 雖然比全球平均水平低, 比過往也有大幅下降, 但也有患病率調查報告顯示 (Hodgins, et al., 2011), 只有一小部分 (<10%) 患有賭博疾病的人尋求正規治療, 不去治療最常見的個人原因是感覺羞恥和否認, 因此, 賭博失調的隱性人口問題仍然嚴峻。失調的賭博行為除了對失調者自身及其身邊的人都造成不同程度的傷害外, 還對社會造成沉重的負擔。NCPG 估計, 美國每年問題賭博造成的社會成本為 70 億美元, 這些費用包括與賭博有關的刑事司法和醫療保健支出, 以及失業、破產和其他後果 (NCPG 網站)。

目前, 對賭博失調生物學機制全面、系統的研究成果總結相對較少, 本地區的相關領域研究更是稀缺。因此, 本研究希望綜合神經生物學、神經化學、神經內分泌和遺傳學領域研究為基礎, 以人類為研究對象的研究成果來總結賭博成癮的生物學機制。藉由科學的證據, 在普遍風險因素後, 更深入地解釋賭博成癮易感性的原因和運作機制。本研究希望促進本地區學術相關領域的研究發展, 提高公共意識和賭博失調者的個體

認知, 有效地管理賭博行為; 再者, 也希望為社會和政府機構制訂博彩相關政策提供科學的依據, 以促進整體社會的健康發展。

1 賭博失調的生物學研究綜述

賭博失調的成癮生物機制研究主要涉及四個方面: 神經遞質系統、神經內分泌系統、基因、大腦結構性異常和大腦某些區域的功能異常。神經遞質系統主要包括多巴胺能、血清素能、去甲腎上腺素能、阿片體能和谷氨酸能 (Potenza, 2013); 神經內分泌系統主要涉及 HPA 軸; 基因方面的研究主要涉及與多巴胺能和血清素能系統的基因多態性的研究; 大腦結構性異常可能涉及區域體積和絕對體積的異常等, 大腦區域的功能異常主要涉及腹側紋狀體 (ventral striatum)、腹側前額葉皮質 (ventromedial prefrontal cortex)、腦島 (insula)、內側額葉皮質 (medial frontal cortex) 等 (Potenza, 2013; Oberg, et al., 2011)。

1.1 GD 與神經遞質系統

GD 在神經遞質系統的研究是基於對賭博失調作用因素的假設和理論的不斷論證, 包括了基於病理性賭博與其他衝動控制障礙的病因學親和力的研究。這些研究一方面假設喚醒和感覺尋求理論在病理性賭博中可能是必不可少的, 另一方面假設病理性賭博與成癮性疾病之間的關係 (Ibáñez, et al., 2002), 特別是獎賞系統的激活機制。過往的研究也陸續證明了賭博失調中多巴胺能、血清素能、去甲腎上腺素能、阿片體能和穀氨酸能機制的參與。

1.1.1 多巴胺能 (Dopaminergic)

多巴胺(Dopamine, DA)是中樞神經系統內常見的一種神經遞質。所有合成多巴胺的前體,所涉及的腦區以及其纖維投射通路,多巴胺的受體與信號轉導通路,調節多巴胺生物合成或代謝以及間接影響多巴胺受體或釋放的物質都歸於多巴胺能。多巴胺在賭博成癮中的角色是通過調節獎勵學習機制來驅動賭博行為,令個體增強對賭博的敏感性,這也是學習適應偶發性獎勵和不同獎勵幅度的適應行為。

在多巴胺前體的研究中,有研究通過檢查多巴胺的前體 L-DOPA 對健康人類參與者選擇的實驗範式(可區分風險的特定組成部分)的影響來探究多巴胺的作用,結果顯示,不論相對偏好如何,通過 L-DOPA 來提高多巴胺水平可提高與價值無關的基線賭博傾向(Rigoli, et al., 2016)。

在多巴胺的受體方面,有研究探討病理性賭博與多巴胺傳播異常(多巴胺 D2 受體缺陷)和逆向學習缺陷的相關性。研究者通過評估多巴胺 D2 受體拮抗劑舒必利(Dogmatil, Sanofi – Aventis; 400 mg)對 18 名病理性賭徒(PG)和 22 名健康對照組(HC)基於獎勵和懲罰的逆向學習的影響。結果表明舒必利對 D2 受體的阻滯削弱了 HC 的獎懲與懲罰逆轉學習;而在 PG 中沒有任何影響,說明病理性賭博與多巴胺 D2 受體相關的異常有關(Janssen, et al., 2015)。另一項研究分別將 D3 受體優選激動劑[11C]-(+)-丙基-六氫-蔡惡嗪(PHNO)和碳 11 雷氯必利([11C] raclopride)用於 13 名未經治療的男性 PG 和 12 名 HC,通過對上述兩組研究對象兩次 PET 掃描來評估 D2/3 DA 受體的有效性和個

體行為指標(自我報告調查表和老虎機遊戲),使用[11C]-(+)-PHNO 與賭博嚴重性/衝動性之間的關係表明,D3 受體參與了衝動/強迫性行為(Boileau, et al., 2013)。也有研究表明,相對於 HC,男性 PG 與其背側紋狀體中釋放的更多 DA 相關([11C]-(+)-PHNO 增加 54-63% 位移)。PG 的多巴胺能對苯丙胺的反應是通過 D3 受體水平(在黑質中測得)來預測的。黑質(substantia nigra, SN)中較高的 D3 受體利用率與紋狀體中較高的 DA 釋放有關(PG 紋狀體 DA 釋放越多,賭博的傾向就越大),可以藉此預測成癮的嚴重程度,此結果也與成癮的“誘因敏化”模型相符(Boileau, et al., 2014)。

多巴胺能在腦區的研究主要圍繞在獎賞路徑,獎賞路徑的功能障礙也與賭博失調相關聯。獎賞路徑由中腦腹側被蓋區(VTA)投射到伏隔核(NAc)及前額葉皮質(PFC)。已有不少研究證明了賭博任務中紋狀體多巴胺的釋放激活了中腦邊緣多巴胺的獎賞迴路,而紋狀體多巴胺能紊亂傳播在成癮的發展和維持中起著重要作用。1995 年 Kenneth Blum 提出“獎勵不足綜合症”(Reward Deficiency Syndrome, RDS),這裡的不足指的是滿足感。RDS 理論假設某些人具有多巴胺系統功能障礙(例如:有酗酒或其他成癮家族史的人可能天生就缺乏生產或使用這些神經遞質的能力),由於自然獎賞不足(例如:神經遞質水平低或未能傳遞到受體時),個體得不到滿足會伴有不適,因此試圖尋求外部的獎勵,例如:毒品、賭博、過度消費和癮症復發等等。根據 RDS 的理論,如果 PG 患者的獎賞不足,人

們會預設上癮程度越高的人多巴胺機制反應越遲鈍,這需要通過更高的下注,或更頻繁的賭博來增強。有研究的相關性分析表明,雖然上癮程度最高的賭徒(SOGS中得分最高)比上癮程度較低的賭徒釋放出更多的多巴胺,但當獎金固定且適度時,內源性多巴胺被釋放,並且上癮程度最高的人釋放出最多的多巴胺,同時也從任務中獲得最大的樂趣,這說明僅是對獎勵的期望/預測就足以誘發多巴胺能的改變,結果質疑了獎勵不足假設在病理性賭博中的有效性(Joutsa, et al., 2012)。

1.1.2 血清素能(Serotonergic)

血清素(Serotonin)是一種單胺型神經遞質,又稱5-羥色胺(5-HT),存在於人類大腦、胃腸道和血小板中。血清素參與多種生理系統,其受體調節多種神經遞質和激素,例如:多巴胺、穀氨酸、 γ -胺基丁酸(GABA)、去甲腎上腺素、催乳素和皮質醇等等。凡是能夠改變(激發或阻斷)5-羥色胺在體內作用的化學物質都可以歸為血清素能。血清素能在賭博活動中的功能被認為可以引發和停止行為(衝動和控制)。過往有不少研究顯示賭博失調和血清素能機制有關。有研究通過賭博失調者腦脊液(CSF)中的化合物直接測量血清素參數,分析了3x6 ml CSF中的前體、遞質和遞質代謝物,結果發現與健康對照組相比,PG的色氨酸和5-HT的CSF水平較低,而5-羥基吲哚乙酸(5-hydroxyindoleacetic acid, 5-HIAA)、酪氨酸(tyrosine)、DA、高香草酸(Homovanillic acid, HVA)、二羥基苯乙酸(Dihydrophenylacetic acid, DOPAC)和4-羥基-3-甲氧基苯基糖(4-hydroxy-3-me-

thoxyphenyl glycol, HMPG)則相反。PG中色氨酸的消耗量增加,5-HT的更新更快,表明色氨酸的消耗量與神經遞質的快速周轉有關(Nordin & Sjödin, 2006)。在一項PG血清素轉運蛋白(SERT)的研究中,通過3 H-帕羅西汀([3 H]-Par)與血小板膜結合的方法研究PG的SERT,結果發現PG者的最大綁定容量(B max)值顯著低於健康受試者,而解離常數(K d)值在兩組中沒有差異。由於血小板的SERT被認為是突觸前血清素能神經元的標誌,因此PG在血小板的SERT水平所顯示的功能障礙,證明5-HT系統的參與(Marazziti, et al., 2008)。有研究更進一步評估PG中的血清素1B受體(5-HT 1B Rs),顯示PG的嚴重程度與5-HT 1B水平升高有關,揭示了腹側紋狀體和前扣帶回皮質中血清素能功能的潛在作用加劇了問題賭博的嚴重性(Potenza, et al., 2011)。另外一項有關血清素和多巴胺在賭博追逐損失的補充作用的研究表明,5-羥色胺和多巴胺在維持賭博以彌補損失的趨勢中起著分離的作用。5-羥色胺的活性似乎在維持追逐行為中起作用,作為促進追逐損失的一種行為選擇,而多巴胺活性(至少涉及D2/D3受體系統)似乎調節了追逐或放棄的損失的幅度(Campbell-Meiklejohn, et al., 2011)。

1.1.3 去甲腎上腺素能(Noradrenergic)

去甲腎上腺素(Norepinephrine, NA)在化學結構上和多巴胺、腎上腺素同屬兒茶酚胺(Catecholamine)。去甲腎上腺素能(Noradrenergic)是負責去甲腎上腺素神經遞質的合成,儲存和釋放的神經元系統(Myn-

lieff, et al., 2019), 在賭博活動中的假設是激動和喚醒的作用。過往有研究通過測量腦脊液、血漿和尿液中的去甲腎上腺素、單胺代謝產物和肽的水平,發現 PG 腦脊液中的 3-甲氧基-4-羥基苯基乙二醇 (3-methoxy-4-hydroxy-phenylglycol, MHPG) 水平明顯高於對照組,尿液的去甲腎上腺素的水平也明顯高於對照組,表明 PG 的去甲腎上腺素能某些方面可能存在異常,而該系統被認為是感覺尋求行為的基礎(Roy, et al., 1988)。另有研究給 PG 和對照組服用了可樂定或安慰劑,來觀察其 GH (神經內分泌生長激素) 對 $\alpha 2$ -腎上腺素能受體激動劑可樂定(可樂定的作用是通過降低藍斑活動從而減少神經傳遞,並通過激活下丘腦中的突觸後 $\alpha 2$ -腎上腺素能受體刺激 GH 分泌)的反應去探討去甲腎上腺素能系統在 PG 中的作用。通過 PET 結果顯示,PG 組的 GH 對可樂定反應比對照組顯著降低。說明周圍的去甲腎上腺素能系統(peripheral noradrenergic)功能異常可能與皮質-額葉去甲腎上腺素功能減弱有關(皮質 NA 具有的認知功能包括喚醒、注意和學習等,前額葉的認知功能可以經由藍斑增強去甲腎上腺素而得到增強)(Pallanti, et al., 2010)。

1.1.4 阿片體能 (Opioidergic)

阿片樣物質(opioider)是指由阿片樣物質受體激活介導的所有天然的和合成的物質。阿片體能的功能可以直接調節阿片神經肽系統。在賭博活動中,阿片體能與愉悅體驗有關,中腦皮質邊緣系統多巴胺能途徑是獎賞系統的關鍵,它是由阿片樣物質系統調節的。阿片樣物質可以通過阻斷多巴胺

轉運體的活動來增加多巴胺的釋放。有研究使用 PET 和 MRI 掃描 14 名 PG 和 15 名健康志願者(HV)在口服 d-苯異丙胺(d-amphetamine) (0.5 mg/kg) (刺激釋放內源性阿片類藥物)之前和之後阿片類藥物受體(MOR)的可獲得性和內源性阿片樣物質釋放的情況。與 HV 相比,PG 表現出明顯的阿片樣物質釋放減弱,PG 顯示出較弱的苯丙胺誘發的欣快感和機敏性,支持了內源性阿片體能在衝動行為中的作用,特別是與情緒有關的衝動。阿片類藥物和多巴胺傳遞之間的調節異常可能是基於 PG 中弱化的阿片類藥物的釋放,PG 中阿片體能失調,與更廣泛的“獎勵不足假設”相一致(Mick, et al., 2016)。另有研究測試阿片類藥物拮抗劑納美芬(Nalmefene)在病理性賭博成人中的療效和耐受性,結果顯示接受納美芬的受試者病理性賭博的嚴重程度在統計學上顯著降低,說明納美芬減少了病理性賭博受試者的賭博症狀(衝動/思想和行為),並且在納美芬治療期間,包括肝功能檢查在內的實驗室檢查結果未發現臨床上的重大變化(Grant, et al., 2006)。另一項用阿片類藥物拮抗劑納曲酮(naltrexone)來測試在心理治療無效的 14 名 PG 患者,他們接受了納曲酮 50 mg/天的治療方案,結果顯示 PG 對賭博的渴望顯著下降,並且大多數人(60%)在治療期間完全放棄了賭博,另有 20% 的人將賭博減少到幾乎沒有。當然 PG 也報告了納曲酮副作用,例如,食慾不振、胃腸道疼痛、頭痛等(Ward, et al., 2018)。

1.1.5 穀胺酸能 (Glutamatergic)

穀胺酸(Glutamate)是神經系統中一種最廣泛的興奮性神經遞質,其通路與其他多

種神經遞質通路有關。穀胺酸能是指與穀胺酸有關的,影響其系統的物質,包括穀胺酸受體激動劑、穀胺酸鹽受體拮抗劑和氨基酸再攝取抑制劑。目前穀胺酸能已被證實與成癮行為的病理生理有關,有不少關於穀胺酸的研究通過穀胺酸的藥物作用在 PG 的賭博行為,特別是渴望、戒斷和認知方面的影響。穀胺酸參與學習、記憶以及動機過程,並可能啟動不同類型的谷氨酸受體,包括含獎勵電路的大腦區域表達的 NMDA(N-甲基-D-天門冬胺酸)受體,伏隔核內的穀胺酸水平介導獎勵尋求行為(Kalivas, 2009)。PG 通過快感的獎勵繼續尋求賭博行為,重複性的賭博行為和隨之改變的多巴胺神經傳遞可能導致中腦邊緣至前額葉穀胺酸能途徑的神經適應(van Holst, et al., 2010)。另外,海馬中穀胺酸的增加可能是由腦源性神經營養因子(Brain-derived neurotrophic factor, BDNF 是一種與認知功能相關的蛋白質)間接引起的(Agrawal, et al., 2017)。一項亞洲的研究也發現血清 BDNF 水平與問題賭博嚴重性指數(PGSI)評分之間存在顯著相關性,血清 BDNF 水平與愛荷華賭博任務(IGT)改善評分之間存在顯著負相關。GD 中血清 BDNF 水平升高可能表明決策能力差,支持了血清 BDNF 水平可作為這些患者神經可塑性和 GD 嚴重程度的候選生物標誌(Choi, et al., 2016)。因此,有藥物靶向穀胺酸能傳遞可能有助於對行為成癮的治療。

1.2 GD 與神經內分泌反應

神經內分泌系統的關鍵部分為 HPA 軸(hypothalamic-pituitary-adrenal axis),包括

下丘腦、腦垂體和腎上腺,下丘腦神經元可以合成並分泌抗利尿激素和腦下垂體釋放激素(corticotropin-releasing hormone, CRH),這兩種激素可以促進釋放促腎上腺皮質激素(adrenocorticotrophic hormone, ACTH),在 ACTH 作用下腎上腺皮質又可以合成糖皮質激素(主要是皮質醇),糖皮質激素作用於下丘腦和垂體形成負向調節迴路,參與調節壓力反應系統。有研究分析男性問題賭徒和正常受試者在賭博前、賭博中和賭博後的心率、兒茶酚胺(腎上腺素、去甲腎上腺素和多巴胺)、HPA 軸和其他垂體激素的數據,結果顯示問題賭徒較高的心率、去甲腎上腺素和多巴胺水平,表明了交感腎上腺啟動,並且血漿皮質醇濃度的增加證明了賭場賭博誘導了 HPA 軸的啟動(Meyera & Schwertfeger, 2004)。交感腎上腺的啟動是為了應付身體對強烈活動的需求,當這個系統被喚醒時,腎上腺所分泌的激素離開血流會有一段較長的時間,因此由賭博活動激活此系統時,有可能會強化和持續了賭博行為。娛樂性賭博可以增加循環中的皮質醇濃度,但在 PG 中,有假設 HPA 的應激反應可能異常,而且隨著暴露時間的延長,HPA 的反應會減弱,這種反應可能在成癮週期中起作用,研究結果證實了這個假設。PG 對任何一種視頻刺激(賭博刺激和中性刺激)都沒有出現唾液皮質醇的增加,說明 PG 由賭博線索而引起的 HPA 軸反應下降,而且性別差異可能有助於這種反應(Paris, et al., 2010)。進一步的研究在真實的賭博環境中觀察到性別效應,男性皮質醇水平高於女性,包括基線水平在內的所有時間點都觀察到了總體性別差異(Franco, et

al., 2010)。另有研究通過調查非物質相關成癮者的 HPA 軸活動,發現血漿皮質醇水平與病理性賭博的嚴重程度呈負相關 (Geisel, et al., 2015),也證實了 HPA 應激異常的假設。

1.3 GD 與基因

在遺傳學上,一般通過基因研究來分析與賭博失調相關的遺傳因素,主要包括了與多巴胺能、血清素能、兒茶酚胺系統等相關的基因。目前分離出的多巴胺能有 5 種受體,D1 受體組(D1 和 D5 受體)和 D2 受體組(D2,D3 和 D4 受體),相關的研究基本上都是圍繞這 5 種受體基因。在 DRD1 的受體方面,研究發現在 PG 組中,有 55.8% 攜帶 11 或 22 基因型(與對照組相比, $P = 0.009$) (Comings, et al., 1997),PG 與 DRD1 $\Delta 800T/C$ 等位基因 T 的顯著關聯($P = 0.03$),DRD1 受體的遺傳變異可能在學習障礙中起作用(Sabbatini da Silva Lobo, et al., 2007)。DRD2 的受體方面,有研究結果表明,DRD2 基因的遺傳變異在病理賭博中起作用,並支持這一基因的變異是衝動和成癮行為的危險因素(Comings, et al., 1996)。進一步有研究從口腔粘膜分析 DRD2 基因的 DNA 甲基化的結果也顯示,尋求治療的參與者中的 DRD2 基因甲基化水平明顯較低,戒斷的 PG 中 DRD2 基因甲基化水平顯著降低 (Hillemachera, et al., 2015),說明 DRD2 基因的 DNA 甲基化與賭博行為的病理生理表現有關。也有研究顯示,DRD2 相關的 ANKK1 基因 TaqIA 的多態性對賭博過程中獎勵或獎勵相關刺激的大腦多巴胺能的處理有影響。其中具有 A1A2 基因型

的參與者比具有 A2A2 基因型的參與者在賭博過程中釋放出更多的多巴胺 (Joutsa, et al., 2014)。在 DRD3 方面,有研究顯示 GD 與 DRD3 (rs167771) 和 CAMK2D (rs3815072) 有顯著關聯(CAMK2D 是 2 型 Ca^{2+} /鈣調蛋白依賴性蛋白激酶基因大家族的一部分,是所有五種與成癮有關的遺傳途徑之間共同紐帶)。並發現性別可能會緩解 CAMK2D 與 GD 之間的關聯 (Lobo, et al., 2015)。在 DRD4 方面,有研究顯示 DRD4 基因的 5 ~ 7 個重複等位基因與病理賭博有關 (Comings & Gac - Andavolu, 2001)。DRD4 長等位基因 VNTR 與較低的延遲獎勵折扣顯著相關 (Gray & MacKillop, 2014)。另一項對來自梅加拉亞邦西隆 (Shillong) 的 196 名印度-雅利安族成年人使用實時 PCR 系統對膠質細胞源性神經營養因子 (GDNF, 與多巴胺能神經元發育有關並且可以保護多巴胺神經細胞的生存) 的多態性進行基因分型顯示,GDNF 變異體 rs2973033 和 CNTNAP2 基因 (其參與神經元與膠質細胞之間的作用) 的變體 rs2530311 與賭博有顯著關聯,證實了這兩個基因和成癮行為有關 (Arundhuti, et al., 2019)。也有研究用多因素降維方法 (MDR) 分析多巴胺受體基因中選定的多態性是否與韓國血統人群相關,結果並沒有發現其相關性 (Lim, et al., 2012)。

在血清素能基因方面,有研究報告了 TPH gene 和 TDO2 基因與 PG 相關 (Comings & Gac - Andavolu, 2001)。5-羥色胺轉運蛋白功能多態性 (5-HTTLPR) 的轉錄效率較低的等位基因和 MAOA-uVNTR 多態性效率較低的變體與男性賭徒之間

呈顯著關聯,病理賭博程度更為嚴重的男性賭徒所顯現的這種關聯更強(Pérez de Castro, et al., 2002)。也有研究觀察到血清素受體 2A T102C(rs 6313)多態性的 C / C 基因型與 PG 表型顯著相關(Wilson, et al., 2013)。

在兒茶酚胺系統,基因研究主要集中在分解兒茶酚胺的單胺氧化酶 MAO,其兩種類型 MAO-A 和 MAO-B 在幾種神經遞質的降解中起著關鍵作用,這些遞質可能與病理性賭博的發病機理有關。有研究檢測 MAO-A 和 MAO-B 基因與 PG 的關聯性,結果發現 MAO-A 基因多態性的總體等位基因分佈上沒有顯著差異,但是在男性 PG 組呈顯著差異,而在 MAO-B 多態性標記物上未發現和 PG 之間的關聯(Ibáñez, et al., 2000)。另外,也有研究關注於 COMT(兒茶酚-O-甲基轉移酶)基因。COMT 是參與分解兒茶酚胺的酶之一,在前額葉皮質中調節多巴胺起著獨特的作用,與認知任務和衝動行為都有關,也被認為在問題賭博功能失調的認知中發揮作用。一項取用 260 名年齡在 18 ~ 29 歲之間,有不同程度賭博行為的非就診成年人所提供的用於 COMT val158met(rs4680)基因分型的唾液樣本進行分析,此項研究結果顯示 Val / Val COMT 基因型與 GD 比例最高(31.8%),並與 Val / Met 組(13.2%)的比例有顯著差異,Val / Val 基因型與風險調整(根據風險程度調整投注金額)能力受損、延遲厭惡(傾向於迅速做出反應而不是等待)和空間工作記憶問題(檢查策略和工作記憶)有關,說明年輕人 GD 和認知因素有關(Grant, et al., 2015)。

另外,還有些研究關注於全基因組。一項針對來自 894 個澳大利亞家庭的 1,312 對雙胞胎進行了賭博失調的全基因組關聯研究(GWAS),就其 2,381,914 個單核苷酸多態性(SNP)進行了基因和途徑富集分析,結果顯示第 9 號染色體上的兩個 SNP(靠近 VLDLR 的 rs1106076 和 rs12305135)和第 12 號染色體上的 FZD10 附近的 rs10812227 與 GD 顯著相關(Lind, et al., 2013)。另外一項對德國人口(445 例 PG 和 986 例對照組)進行了包括單個標記物基於基因和途徑分析在內的病理賭博的全基因組關聯研究,沒有發現單一標記或基因的全基因組與病理賭博的顯著關聯(Lang, et al., 2016)。

1.4 GD 與大腦區域功能、結構性異常

有關賭博成癮潛在的功能和結構性異常的神經機制,有研究(Fauth - Bühler, 2017)從成癮的主要特徵來概述相關的腦區,包括衝動性、強迫性、獎懲處理和決策。衝動性部分,有研究提出額葉紋狀體迴路的改變有助於衝動行為,其中紋狀體部分(包括腹側紋狀體)的驅動行為和前額葉部分(涉及前扣帶回皮質(ACC)/腹側前額葉皮質(VMPFC))未能發揮抑制性控制作用(Fineberg, et al., 2014)。在涉及風險的決策任務中,賭博問題的存在與 VMPFC 活動的改變有關。與強迫性有關的大腦迴路包括逆向學習(DLPFC,外側 OFC 和尾狀核)和習慣學習(輔助運動區、運動前區和殼核)的迴路(Grant & Kim, 2014)。自上而下的控制(額葉)區域的故障和過度活躍的紋狀習性電路(尾狀核和殼狀核)也可能是強迫行為的基礎(Fineberg, et al., 2014)。

大腦的獎賞系統從結構上看,獎勵電路由高度互連的皮質和皮質下結構組成,包括前額葉皮層、杏仁核、伏隔核(NAc)/腹側紋狀體(VS)、海馬結構的下支和中腦的腹側被蓋區(VTA)(Volman, et al., 2013)。

與GD成癮有關的大腦區域局部功能異常的研究也主要關注在上述區域。有研究顯示PG相對於HC在視覺賭博提示下右背外側前額葉皮質(DLPFC)包括額內回(Medial frontal gyrus)和額下回(Inferior frontal gyrus),右側海馬旁回(Parahippocampal gyrus)和左側枕葉皮質(含梭狀回)中表現出明顯更多的活動(Crockford & Goodyear, 2005)。PG在賭博任務中內側額葉皮質(MFC)表現出對獎勵的超敏反應。進一步研究表明,雖然PG與減弱的中腦邊緣——前額葉皮質激活相關聯,但當這些區域暴露在與賭博相關的刺激提示時,其激活性會增強(van Holst, et al., 2010)。也有金錢激勵延遲任務(MIDT)的研究顯示,相對於對照組,PG在獎勵預期期間的腹側紋狀體(VS)激活減少,在獎勵結果期間的VMPFC激活減少,在損失結果期間的腦島激活減少,並且VS的活動與PG的衝動水平成反比(Balodis, et al., 2012)。在獎勵結果中,GD比對照組表現出背側紋狀體激活減少而不是腹側紋狀體,表明金錢獎勵結果不一定吸引GD,也有可能實驗中提供的獎勵通常比在現實賭博中贏得的金錢要少,因此這些金錢獎勵可能較少引起GD的喚醒(Luijten, et al., 2017)。另外,也有研究調查了與賭博有關的認知扭曲的大腦區域,研究者用VMPFC或杏仁核受損的患者以及患有腦島損傷的患者和健康對照組相比,考察

他們在老虎機任務和輪盤任務中的賭博謬誤。在老虎機的任務中,設計了“近失和全失”後對獲勝機會等的評估。輪盤任務中考察顏色游程的長短對下次選擇的預測以及連勝對下次選擇的影響(例如是否出現轉移偏見)等。研究結果顯示,與腹側前額葉皮質或杏仁核受損的患者相比,患有腦島損傷的患者會消除這兩種賭博謬誤。這種結果表明PG的認知扭曲可能是由於腦島迴路過多加入所造成的(Clark, et al., 2014)。

在大腦結構性異常方面,研究主要利用MPI來識別腦結構的完整性或體積異常。有研究顯示PG與多個腦區(包括胼胝體、扣帶、上縱束、額枕下束、內囊前肢、丘腦前部放射線、下縱束)較低的白質完整性相關,但在白質和灰質的體積上沒有發現與對照組有差異(Joutsa, et al., 2011)。後有研究顯示相對於HC組,PG表現出左側海馬體和右側杏仁核的體積減少,行為抑制系統(BIS)和行為激活系統(BAS)評分更高,並且BIS評分與PG個體的左海馬和左杏仁核體積呈正相關,這些結構中的個體差異可能有助於PG的迴避行為(Rahman, et al., 2014)。PG的右腹側紋狀體和右前額葉皮層的體積更大,這有可能涉及大腦區域局部灰質的變化,前額葉皮層的肥大可能部分是由腹側紋狀體中較大的灰質體積引起(Koehler, et al., 2015)。另一項關於未經治療PG的腦體積研究發現,相對於HV組,PG的灰質絕對總體積有顯著增加,PG灰質總濃度的更高趨勢可以導致一般神經元受損;在左基底神經節、丘腦、海馬體積的減少,說明PG額葉紋狀體獎賞系統存在結

構性異常,這些腦區的異常似乎與成癮有關 (Fuentes, et al., 2015)。

2 總 結

從神經遞質系統、神經內分泌系統、基因,以及大腦結構性異常和某些區域的功能異常的研究綜述可知,賭博成癮是一種典型的行為成癮,雖然沒有外源性物質的侵入,但其成癮特質和治療中的反應與物質成癮非常相似。多巴胺能的獎賞路徑和獎賞機制似乎在賭博失調中起著重要的作用。在賭博活動中,神經遞質系統中多巴胺有獎勵和強化的作用(GD的多巴胺水平較高);血清素涉及獎賞行為和受到懲罰後的抑制行為(GD的血清素水平較低);穀氨酸水平影響獎勵尋求行為(GD的穀氨酸水平增加);去甲腎上腺素與阿片類物質都和獎勵處理有關(GD的去甲腎上腺素水平升高,阿片類物質釋放減弱)。多巴胺可以控制激素的釋放,例如在血管中可以抑制去甲腎上腺素的釋放,血清素能調節多巴胺、穀氨酸、去甲腎上腺素、皮質醇等,阿片體能可以調節多巴胺的釋放。因此,神經遞質之間、神經遞質與激素之間都互相影響,與獎賞路徑和獎賞機制有關的神經遞質系統所涉及的腦區又有重疊,神經系統和內分泌系統又都具有遺傳的基礎,多巴胺能、血清素能和兒茶酚胺系統的某些基因也表現出與賭博失調的關聯。另外,在PG與其他疾病合併症顯示,近四分之三(73.2%)的病理賭徒患有酒精使用障礙,38.1%患有藥物使用障礙,60.4%患有尼古丁依賴,49.6%患有情緒障礙,41.3%患有焦慮症和60.8%患有人格

紊亂(Petry, et al., 2005)。在其他疾病與PG合併症的研究表明,約有14%的藥物濫用患者表現出合併性病理賭博,約23%的患者表現出問題賭博(Cowlishaw, et al., 2014)。又有AOO(回顧性評估每種終生疾病的發病年齡)報告表明,除了創傷後應激障礙(PTSD)、重度抑鬱症、酗酒和吸毒之外,絕大多數並存的焦慮症都比PG早,所有合併症的衝動控制障礙都比PG早。在符合另一種終生疾病標準的PG回應者中,有74.3%的患者合併症(至少一種的其他終生疾病)的發生年齡比PG更早。這些模式說明某些精神障礙可能增加了PG的風險(Kessler, et al., 2008)。由此可見,賭博成癮的影響因素錯綜複雜,所表現的生物機制的脆弱性可能是由於先天的某種缺陷,或是受其他成癮問題和精神疾病的影響所導致,也有可能是一種行為成癮所造成的神經系統和神經內分泌系統的異常運作的後果。過往十幾年,在這些方面的研究進展對賭博失調行為的理解奠定了更科學的基礎,也為賭博成癮的社區防範和前期干預提供了更清晰的方向。由於賭博成癮生物機制的複雜性,將研究結果轉化為治療手段,特別是通過對神經系統的藥理干預治療並不容易,但這無疑是未來提高療效的靶向性的路徑。

參 考 文 獻

- [1] Agrawal, R., Kalmady, S. V., & Venkatasubramanian, G. (2017). In silico model-driven assessment of the effects of brain-derived neurotrophic factor deficiency on glutamate and gamma-aminobutyric acid: Implications for understanding schizophrenia pathophysio-

- logy. *Clinical Psychopharmacology and Neuroscience*, 15(2), 115-125.
- [2] Arundhuti, D., Pagliaroli, L., & Vereczkei, A., et al. (2019). Association of GDNF and CNTNAP2 gene variants with gambling. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(3), 471-478.
- [3] Balodis, I. M., Kober, H., & Worhunsky, P. D., et al. (2012). Diminished frontostriatal activity during processing of monetary rewards and losses in pathological gambling. *Biological Psychiatry*, 71(8), 749-757.
- [4] Boileau, I., Payer, D., & Chugani, B. et al. (2013). The D_{2/3} dopamine receptor in pathological gambling: a positron emission tomography study with [11C]-(+)-propyl-hexahydro-naphtho-oxazin and [11C] raclopride. *Addiction*, 108(5): 953-963.
- [5] Boileau, I., Payer, D., & Chugani, B., et al. (2014). In vivo evidence for greater amphetamine-induced dopamine release in pathological gambling: A positron emission tomography study with [11C]-(+)-PHNO. *Molecular Psychiatry*, 19(12), 1305-1313.
- [6] Campbell-Meiklejohn, D., Wakeley, J., & Herbert, V., et al. (2011). Serotonin and dopamine play complementary roles in gambling to recover losses. *Neuropsychopharmacology*, 36(2), 402-410.
- [7] Choi, S. W., Shin, Y. C., & Mok, J. Y., et al. (2016). Serum BDNF levels in patients with gambling disorder are associated with the severity of gambling disorder and Iowa Gambling Task indices. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(1), 135-139.
- [8] Clark, L., Studer, B., & Bruss, J., et al. (2014). Damage to insula abolishes cognitive distortions during simulated gambling. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(16), 6098-6103.
- [9] Comings, D. E., Gade, R., & Wu, S., et al. (1997). Studies of the potential role of the dopamine D1 receptor gene in addictive behaviors. *Molecular Psychiatry*, 2(1), 44-56.
- [10] Comings, D. E., & Gade-Andavolu, R., (2001). The additive effect of neurotransmitter genes in pathological gambling. *Clinical Genetics*, 60(2), 107-116.
- [11] Comings, D. E., Rosenthal, R. J., & Lesieur, H. R., (1996). A study of the dopamine D2 receptor gene in pathological gambling. *Pharmacogenetics*, 6(3), 223-234.
- [12] Cowlishaw, S., Merkouris, S., & Chapman, A., et al. (2014). Pathological and problem gambling in substance use treatment: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Substance Abuse Treatment*, 46(2), 98-105.
- [13] Crockford, D. N., & Goodyear, B. (2005). Cue-induced brain activity in pathological gamblers. *Biological Psychiatry*, 58(10), 787-795.
- [14] da Silva Lobo, D. S., Vallada, H. P., & Knight, J., et al. (2007). Dopamine genes and pathological gambling in discordant sib-pairs. *Journal of Gambling Studies*, 23 (4), 421-433.
- [15] Davis, C. N., Slutske, W. S., & Martin, N. G., et al. (2019). Genetic and environmental influences on gambling disorder liability: A replication and combined analysis of two twin studies. *Psychological Medicine*, 49 (10), 1705-1712.
- [16] Fauth-Bühler, M., Mann, K., & Potenza, M. N. (2017). Pathological gambling: A review of the neurobiological evidence relevant for its classification as an addictive disorder. *Addiction Biology*, 22(4), 885-897.
- [17] Fineberg, N. A., Chamberlain, S. R., & Goudriaan, A. E., et al. (2014). New developments in human neurocognition: Clinical, genetic, and brain imaging correlates of impulsivity and compulsivity. *CNS Spectrums*, 19(1), 69-89.

- [18] Franco, C., Paris, J. J., & Wulfert, E., et al. (2010). Male gamblers have significantly greater salivary cortisol before and after betting on a horse race, than do female gamblers. *Physiology & Behavior*, 99 (2), 225-229.
- [19] Fuentes, D., Rzezak, P., & Pereira, F. R., et al. (2015). Mapping brain volumetric abnormalities in never-treated pathological gamblers. *Psychiatry Research: Neuroimaging*, 232(3), 208-213.
- [20] Geisel, O., Panneck, P., & Hellweg, R., et al. (2015). Hypothalamic-pituitary-adrenal axis activity in patients with pathological gambling and internet use disorder. *Psychiatry Research*, 226(1), 97-102.
- [21] Grant, J. E., Leppink, E. W., & Redden, S. A., et al. (2015). COMT genotype, gambling activity, and cognition. *Journal of Psychiatric Research*, 68, 371-376.
- [22] Grant, J. E., Potenza, M. N., & Hollander, E., et al. (2006). Multicenter investigation of the opioid antagonist nalmefene in the treatment of pathological gambling. *Psychiatry*, 163 (2), 303-312.
- [23] Grant, J. E., Potenza, M. N., & Weinstein, A., et al. (2010). Introduction to behavioral addictions. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 233-241.
- [24] Grant, J. E., & Kim, S. W. (2014). Brain circuitry of compulsivity and impulsivity. *CNS Spectrums*, 19(1), 21-27.
- [25] Gray, J. C., & MacKillop, J. (2014). Genetic basis of delay discounting in frequent gamblers: Examination of a priori candidates and exploration of a panel of dopamine - related loci. *Brain and Behavior*, 4(6), 812-821.
- [26] Growing, L. R., Ali, R. L., & Allsop, S., et al. (2015). Global statistics on addictive behaviours: 2014 status report. *Addiction*, 110 (6), 904-919.
- [27] Hillemachera, T., Frieling, H., & Buchholz, V., et al. (2015). Alterations in DNA-methylation of the dopamine-receptor 2 gene are associated with abstinence and health care utilization in individuals with a lifetime history of pathologic gambling. *Progress in Neuro-Psychopharmacology and Biological Psychiatry*, 63, 30-34.
- [28] Hodgins, D. C., Stea, J. N., & Grant, J. E. (2011). Gambling disorders. *The Lancet*, 378, 1874-1884.
- [29] Ibáñez, A., Blanco, C., & Sáiz-Ruiz, J. (2002). Neurobiology and Genetics of Pathological Gambling. *Psychiatric Annals*, 32(3), 181-185.
- [30] Ibáñez, A., de Castro, I., & Fernandez-Piqueras, J., et al. (2000). Pathological gambling and DNA polymorphic markers at MAO-A and MAO-B genes. *Molecular Psychiatry*, 5, 105-109.
- [31] Janssen, L. K., Sescousse, G., & Hashemi, M. M., et al. (2015). Abnormal modulation of reward versus punishment learning by a dopamine D2-receptor antagonist in pathological gamblers. *Psychopharmacology*, 232 (18), 3345-3353.
- [32] Joutsa, J., Johansson, J., & Niemelä, S., et al. (2012). Mesolimbic dopamine release is linked to symptom severity in pathological gambling. *NeuroImage*, 60(4), 1992-1999.
- [33] Joutsa, J., Hirvonen, M. M., & Arponen, E., et al. (2014). DRD2-related TaqIA genotype is associated with dopamine release during a gambling task. *Journal of Addiction Medicine*, 8(4), 294-295.
- [34] Joutsa, J., Saunavaara, J., & Parkkola, R., et al. (2011). Extensive abnormality of brain white matter integrity in pathological gambling. *Psychiatry Research*, 94(3), 340-346.
- [35] Kalivas, P. W. (2009). The glutamate homeostasis hypothesis of addiction. *Nature Reviews*

- Neuroscience, 10(8), 561-572.
- [36] Kessler, R. C., Hwang, I., & LaBrie, R., et al. (2008). DSM-IV pathological gambling in the National Comorbidity Survey Replication. *Psychological Medicine*, 38(9), 1351-1360.
 - [37] Koehler, S., Hasselmann, E., & Wüstenberg, T., et al. (2015). Higher volume of ventral striatum and right prefrontal cortex in pathological gambling. *Brain Structure and Function*, 220(1), 469-477.
 - [38] Lang, M., Leménager, T., & Streit, F., et al. (2016). Genome-wide association study of pathological gambling. *European Psychiatry*, 36, 38-46.
 - [39] Lim, S., Ha, J., & Choi, S., et al. (2012). Association study on pathological gambling and polymorphisms of dopamine D1, D2, D3, and D4 receptor genes in a Korean population. *Journal of Gambling Studies*, 28 (3), 481-491.
 - [40] Lind, P. A., Zhu, G., & Montgomery, G. W., et al. (2013). Genome-wide association study of a quantitative disordered gambling trait. *Addiction Biology*, 18(3), 511-522.
 - [41] Lobo, D., Aleksandrova, L., & Knight J., et al. (2015). Addiction-related genes in gambling disorders: new insights from parallel human and pre-clinical models. *Molecular Psychiatry*, 20(8), 1002-1010.
 - [42] Luijten, M., Schellekens, A. F., & Kühn S., et al. (2017). Disruption of reward processing in addiction: an image-based meta-analysis of functional magnetic resonance imaging studies. *JAMA Psychiatry*, 74(4), 387-398.
 - [43] Marazziti, D., Golia, F., & Picchetti, M., et al. (2008). Decreased density of the platelet serotonin transporter in Pathological Gamblers. *Neuropsychobiology*, 57(1-2), 38-43.
 - [44] Mc Graw Hill AccessScience. (2019). Noradrenergic system. Retrieved 2020 from <https://www.accessscience.com/content/456150>.
 - [45] Meyera, G., & Schwertfeger, J. (2004). Neuroendocrine response to casino gambling in problem gamblers. *Psychoneuroendocrinology*, 29(10), 1272-1280.
 - [46] Mick, I., Myers, J., & Ramos, A., et al. (2016). Blunted endogenous opioid release following an oral amphetamine challenge in pathological gamblers. *Neuropsychopharmacology*, 41(7), 1742-1750.
 - [47] National Council on Problem Gambling (NCPG). (n. d.). FAQ. Retrieved May 12, 2020 from <https://www.ncpgambling.org/help-treatment/faq/>.
 - [48] Nordin, C., & Sjödin, I. (2006). CSF monoamine patterns in pathological gamblers and healthy controls. *Journal of Psychiatric Research*, 40(5), 454-459.
 - [49] Oberg, S. A. K., Christie, G. J., & Tata, M. S. (2011). Problem gamblers exhibit reward hypersensitivity in medial frontal cortex during gambling. *Neuropsychologia*, 49 (13), 3768-3775.
 - [50] Pallanti, S., Bernardi, S., & Alle, A., et al. (2010). Noradrenergic function in pathological gambling: blunted growth hormone response to clonidine. *Journal of Psychopharmacology*, 24(6), 847-853.
 - [51] Paris, J. J., Franco, C., & Sodano, R., et al. (2010). Gambling pathology is associated with dampened cortisol response among men and women. *Physiology & Behavior*. 99(2), 230-233.
 - [52] Pérez, de Castro, I., Ibáñez, A., & Saiz-Ruiz, J., et al. (2002). Concurrent positive association between pathological gambling and functional DNA polymorphisms at the MAO-A and the 5-HT transporter genes. *Molecular Psychiatry*, 7(9), 927-928.
 - [53] Petry, N. M., Blanco, C., & Auriacombe, M., et al. (2014). An overview of and rationale for

- changes proposed for pathological gambling in DSM-5. *Journal of Gambling Behavior*, 30 (2), 493-502.
- [54] Petry, N. M., Stinson, F. S., & Grant, B. F. (2005). Comorbidity of DSM-IV pathological gambling and other psychiatric disorders: Results from the national epidemiologic survey on alcohol and related conditions. *The Journal of Clinical Psychiatry*, 66(5), 564-574.
- [55] Potenza, M. N. (2013). Neurobiology of gambling behaviors. *Current Opinion in Neurobiology*, 23(4), 660-667.
- [56] Potenza, M. N., Walderhaug, E., & Henry, S., et al. (2011). Serotonin 1B receptor imaging in pathological gambling. *The World Journal of Biological Psychiatry*, 14(2), 135-149.
- [57] Rahman, A. S., Xu, J., & Potenza, M. N., (2014). Hippocampal and amygdalar volumetric differences in pathological gambling: a preliminary study of the associations with the behavioral inhibition system. *Neuropsychopharmacology*, 39(3), 738-745.
- [58] Rigoli, F., Rutledge, R., & Chew, B., et al. (2016). Dopamine increases a value-independent gambling propensity. *Neuropsychopharmacol*, 41, 2658-2667.
- [59] Romanczuk-Seiferth, N., Koehler, S., & Dreesen, C., et al. (2015). Pathological gambling and alcohol dependence: neural disturbances in reward and loss avoidance processing. *Addiction Biology*, 20(3), 557-569.
- [60] Roy, A., Adinoff, B., & Roehrich, L., et al. (1988). Pathological gambling: A psychobiological study. *Arch Gen Psychiatry*, 45 (4), 369-373.
- [61] The American Psychiatric Association (APA). (n. d.). What is gambling disorder? Retrieved April 22, 2020 from <https://www.psychiatry.org/patients-families/gambling-disorder/what-is-gambling-disorder>.
- [62] van Holst, R., van den Brink, W., & Veltman, D. J., et al. (2010). Why gamblers fail to win: a review of cognitive and neuroimaging findings in pathological gambling. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 34 (1), 87-107.
- [63] van Holst, R. J., van den Brink, W., & Veltman, D. J., et al. (2010). Brain imaging studies in pathological gambling. *Current Psychiatry Reports*, 12(5), 418-425.
- [64] Volman, S. F., Lammel, S., & Margolis, E. B., et al. (2013). New insights into the specificity and plasticity of reward and aversion encoding in the mesolimbic system. *Journal of Neuroscience*, 33(45), 17569-17576.
- [65] Ward, S., Smith, N., & Bowden-Jones, H., et al. (2018). The use of naltrexone in pathological and problem gambling: A UK case series. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 827-833.
- [66] Wilson, D., da Silva Lobo, D. S., & Tavares, H., et al. (2013). Family-based association analysis of serotonin genes in pathological gambling disorder: evidence of vulnerability risk in the 5HT-2A receptor gene. *Journal of Molecular Neuroscience*, 49(3), 550-553.
- [67] 澳門大學博彩研究所. 澳門居民參與博彩活動調查研究 2019. 澳門: 社會工作局. 2019.

澳門博彩中介監管問題探討

何 雄 威

(澳門理工學院,澳門)

摘 要: 博彩中介人作為娛樂場招待旅遊的營運者,其發展歷史反映了澳門博彩業在不同時期的行業狀況和監管制度,特別是自 2001 年賭權開放後,特區政府把博彩中介人納入博彩監控體系,讓娛樂場博彩中介業務得到穩健的發展。本文旨在探究澳門博彩中介業務的歷史演變及法律制度,以揭示行業的演變和特徵,並討論若干與博彩中介實務營運相關的監管問題及未來的規管方向,當中包括博彩中介人的准入門檻、貴賓廳的法律基礎,以及合作人的監管等。

關鍵詞: 博彩法;招待旅遊;博彩中介人;合作人;貴賓廳;賭場

中圖分類號: F592

Macao Junket Business: Some Regulatory Issues

Ho Hong Wai

(Macao Polytechnic Institute, Macao)

Abstract: The evolution of gaming promoters as junket operators reflects their business situation and regulatory system in different periods, particularly after Macao's gaming liberalization in 2001 with their incorporation into the regulatory regime by the Macao SAR Government for the stable development of the junket business. This study reviews the historical development and legal instruments associated with the junket business, with a view to revealing its evolution and characteristics. Some of the existing regulatory issues are highlighted in this paper along with the possible direction for future regulation, including the licensing of gaming promoters, the legality of

作者簡介:何雄威,澳門理工學院博彩旅遊教學及研究中心講師。

VIP rooms, and the oversight of collaborators.

Key words: gaming law; junket; gaming promoter; collaborator; VIP room; casino

引言

博彩中介人作為澳門博彩業一個重要的招待旅遊營運者 (Junket Operator), 是娛樂場用作招攬貴賓賭客的重要媒介, 其業務本身具有悠久的歷史和傳統。現行針對博彩中介人及其關連人士的法律制度尚有值得完善之處, 諸如適當資格審查、貴賓廳的經營模式、合作人的管理等。本文將探究澳門博彩中介業務的歷史演變, 包括回顧博彩中介人之起源、關鍵事件, 並分析當中的意義; 同時將檢視現行博彩中介人的法律制度, 討論若干與博彩中介實務營運相關的監管問題及未來的規管方向。

1 澳門博彩中介業務簡介

博彩中介人是一個與娛樂場幸運博彩承批公司或獲轉批給人 (下統稱“博企”) 有

合約關係之獨立服務提供者, 主要為娛樂場介紹或組織高注碼賭客來澳, 推動整體博彩收入, 並從博企收取佣金作為報酬。澳門娛樂場分為貴賓博彩業務和中場業務, 並將兩者的客人分為貴賓賭客和中場賭客。相對於中場, 貴賓博彩區域 (即一般所稱的“貴賓廳”) 除可使用現金碼投注外, 還接受泥碼 (Rolling Chip 或 Dead Chip) 投注。貴賓賭客是貴賓廳的主要顧客源, 該類客人一般由博彩中介人帶到專屬的貴賓博彩區域進行高注碼博彩活動, 客人多從中介人購買或借取泥碼投注, 且平均投注額較高; 中場賭客則自主在面向大眾的中場大廳以現金碼投注, 平均投注額較貴賓賭客低。貴賓博彩業務主要由博彩中介人及其合作人帶動。貴賓廳通常只提供百家樂這一種博彩遊戲, 而貴賓廳業務多年來一直佔澳門博彩收入的一半或以上 (見表 1)。

表 1 幸運博彩與貴賓廳之年度收入變化 單位: 百萬澳門元

年份	幸運博彩毛收入	貴賓廳毛收入 (貴賓百家樂)	貴賓廳佔比
2013	360, 749	238, 524	66%
2014	351, 521	212, 535	60%
2015	230, 840	127, 818	55%
2016	223, 210	118, 960	53%
2017	265, 743	150, 673	57%
2018	302, 846	166, 097	55%
2019	292, 455	135, 228	46%

資料來源: 本文作者根據博彩監察協調局資料自行整理

近年娛樂場中場和貴賓廳的界線漸趨模糊,特別是在新建成的綜合度假村,出現“中場高端化”和“貴賓廳大眾化”的發展趨勢。現時中場每局最低投注額已由賭權開放初期的港幣壹佰元調升至叁佰或伍佰元,有的主打高端賭客的娛樂場更高達壹仟元,娛樂場更會按需求(如繁忙時段)靈活調整最低投注額以增加每張賭桌的生產力;貴賓廳的最低投注額則一般在叁仟元以上,但最高投注額卻相對的高,“限紅”大多是上百萬的。另外,貴賓廳的泥碼銷售也逐漸走向大眾化,普通客人可自行到貴賓廳開設會籍和購買泥碼,賺取“轉碼數”(Rolling)的現金回贈及獎賞。儘管各大博企近年大力發展高端中場業務,但貴賓廳對澳門整體博彩收入仍佔有一定的比重。

2 博彩中介業務的歷史演變

2.1 早期的博彩中介業務

澳門博彩中介業務歷史悠久,現今的博彩中介人模式可追溯到 1930 年代,當時的博彩營運者開始採用內地非法賭館的“進客”模式。“進客”的工作是招攬客人到賭館耍樂,並從中收取報酬(劉品良,2002; Wang & Eadington, 2007)。在博彩政策方面,葡萄牙政府於 1961 年發布第 18267 號部長訓令,把澳門定位為“旅遊區”(Zona de Turismo)。隨後,澳葡政府頒佈第 1496 號立法性法規,將澳門確立為“恆久性的博彩區”(Zona de Jogo Permanente),並規範有關的博彩專營權。澳門旅遊娛樂有限公司(簡稱“澳娛”)於翌年取得該專營批給,

屬下葡京酒店娛樂場於 1970 年開業後成為知名旅遊景點,開啓亞洲地區“以博彩為主的旅遊”(Casino Tourism)之濫觴。因大量旅客經香港前往澳門,引起往來兩地船票的炒賣活動,澳娛最終於 1972 年介入,默許這些炒賣者在娛樂場內“搵食”(賺錢),轉型為銷售泥碼的“疊碼仔”(劉品良,2002)。

1976 年,澳葡政府對博彩稅制進行改革,博彩特別稅由原本每年固定的溢價金,改為按博彩毛收入徵收。因應稅項增加,澳娛引入美國博彩業盛行的“賭團”(Junket)模式,組織及免費招待高注碼賭客來澳博彩。為更好管理賭團業務及疊碼仔,澳娛於 1980 年代中期推出“貴賓廳承包制”(Wang & Eadington, 2008),讓具實力的賭團營運者承包特定博彩區域內賭桌之損益;貴賓廳承包人(“廳主”)同時也協調來自不同背景的疊碼仔,形成“澳娛—貴賓廳—疊碼仔”的三層組織結構。然而,黑社會開始在 90 年代全面滲入博彩中介業務,直接經營貴賓廳,更因互相爭奪博彩週邊利益,導致澳門回歸前治安狀況嚴重惡化(Leong, 2002; Lo, 2005; Ho, 2017)。

2.2 賭權開放後的博彩中介人

澳門於 1999 年回歸中國後,特區政府即對博彩政策進行調研,立法會也於 2001 年通過第 16/2001 號法律《娛樂場幸運博彩經營法律制度》,正式開放博彩業。為整治回歸前貴賓廳的亂象,特區政府隨後發布經第 27/2009 號行政法規修改並重新公布的第 6/2002 號行政法規《規範娛樂場幸運博彩的中介業務》,規範從事博彩中介業務的資格及規則。博彩業自賭權開放後高速發

展,各大博企屬下首批娛樂場相繼於 2006–2007 年落成,並因爭奪貴賓賭客而不斷提高中介人佣金,逐漸演變成“碼佣戰”(商訊,2008 年 6 月),碼佣由從前大約 0.7% 升高至高達 1.35%,即每壹百萬元的泥碼銷售,中介人可獲發 13,500 元的佣金。六大博企遂於 2008 年成立行業商會,經協商後把碼佣上限定為 1.25%,避免惡性競爭。

澳門博彩業主要依賴國內旅客,易受國家政策和經濟周期的影響,尤其是自 2014 年內地反貪腐行動以來,嚴重打擊貴賓博彩業務,貴賓廳的市場份額自此一直呈下降趨勢;同期,貴賓廳也發生多宗挪用公款案件,如“多金”貴賓廳賬房總監涉嫌攜款潛逃(澳門日報,2015 年 9 月 12 日),以及貴賓廳非法向公眾高息集資等行為(Ho, 2018),監管當局於是進一步加強博彩中介業務的規管(博彩監察協調局,2015 年 9 月 21 日),並持續收緊博彩中介人准照的數目。2020 年初獲中介人准照的共有 95 個(博彩監察協調局,2020 年 1 月 17 日),與 2013 年高峰期的 235 個相比,減少近百分之六十。近年,中介人也因應市場的轉變,朝綜合娛樂企業方向發展,除優化本身的營運外,同時經營多元化業務,提供高端購物、節慶娛樂活動等延伸服務;一些具規模的中介人更進軍海外,在東南亞等地開發自家經營的娛樂場度假村。

3 博彩中介人法律簡介

澳門自 2002 年起開始對博彩中介業務

實行准照制度。根據第 16/2001 號法律《娛樂場幸運博彩經營法律制度》第二條第一款第(六)項的定義,博彩中介人是指“在娛樂場推介幸運博彩者,其工作係給予博彩者各種便利,尤其是有關交通運輸、住宿、餐飲及消遣等,而收取由一承批公司支付之佣金或其他報酬。”現行監管博彩中介人的法律主要是根據經第 27/2009 號行政法規修改並重新公布的第 6/2002 號行政法規《規範娛樂場幸運博彩的中介業務》,其內容包括從事博彩中介業務的資格、適當資格的審查程序,以及訂定博企可支付予中介人的佣金上限。按該行政法規第三條的規定,博彩中介業務只可由符合資格的屬公司或屬自然人商業企業主的博彩中介人從事,普通的自然人是不能直接成為博彩中介人的。

根據第 6/2002 號行政法規第六條的規定,申請成為博彩中介人的任何人或實體必須具備適當資格。當中屬公司的申請人,博彩監察協調局會審查持有公司 5% 或以上股權的股東、董事及主要僱員是否具備適當資格;同樣,屬自然人商業企業主的申請人及其主要僱員皆要接受有關的審查。適當資格主要是根據申請人及其關連人士的經驗、商譽、司法歷史,以及遵守法律的情況而定。若申請人通過適當資格審查,博彩監察協調局可向其發出博彩中介人准照,准照有效期為一曆年,每年續期一次。在准照期內,中介人必須保持適當資格,同時還須向監管當局提供現金擔保(保證金),金額為澳門元拾萬元^①。該行政法規第十七條還容

^① 第 6/SEF/2004 號經濟財政司司長批示。

許中介人可因業務需要自行遴用合作人,但必須向博彩監察協調局提交合作人名單。監管當局對於合作人實行核准制度,有關人士須提交身份證明文件和刑事紀錄證明,經核准後便可向中介人提供服務,而局方也可隨時取消名單上任一合作人。中介人有義務監管其合作人,並就屬下僱員及合作人在娛樂場進行的活動負連帶責任。

對於博彩中介人的報酬,現時博企支付給中介人的佣金有兩種計算方式:第一種是“轉碼數”,是按泥碼銷售額的一定百分比作為佣金;第二種是“輸贏數”,是中介人直接對特定賭桌的輸贏金額與博企進行損益分成(Ho, 2018)。目前,中介人多以“輸贏數”作為計算佣金的基礎,儘管有不同的報酬制度,特區政府為維持博彩市場的秩序,避免如上述的“碼佣戰”,於2009年對碼佣水平作出指引,隨後經濟財政司司長發布第83/2009號批示,明確“博彩中介業務報酬不得高於投注總額(Net Rolling)的1.25%,不論有關計算基礎為何。”因此,中介人的報酬仍然是以貴賓賭客的投注總額(即所有已下注並輸掉的泥碼之總和)為根本的報酬計算方式。

4 現有博彩中介監管的主要問題

儘管特區政府自發布規範博彩中介人的第6/2002號行政法規後,持續改善業界的監管,並於2009年修訂有關的法律制度。自2015年“多金”事件後,監管當局更不斷提高中介人的營運要求,開展一系列應對措

施,當中包括修訂娛樂場之《最低內部監控要求》(MICR);對貴賓廳營運進行實地審視;加強有關預防及遏止清洗黑錢的法律;制定中介人的財務會計制度指引等(Ho, 2018)。然而,博彩中介人的工作性質是流動的(王長斌,2013),日常的監管仍存在困難,本節將集中探討博彩中介人及其合作人的實務營運操作及當中存在的監管缺陷。

4.1 博彩中介人的監管

4.1.1 博彩中介人的多重角色

澳門博彩中介業務歷史悠久,其起源遠早於2002年生效的博彩中介人法律制度。博彩中介實務營運一直有其行業的潛規則(Eadington & Siu, 2007; Siu, 2007),有別於上述的法律定義,中介人在博彩業肩負著多重角色,當中包括:市場推廣、旅遊代理、泥碼銷售、信貸實體和債務追討等。對於博企,中介人根據自身的社會關係和資源,向特定客群推介娛樂場,並激發客人的博彩動機,從而增加娛樂場的博彩收入。對於賭客,中介人是他們的私人旅行代理,負責安排客人由原居地至澳門娛樂場的交通、食宿和娛樂等旅遊配套服務。作為第三方的服務提供者,中介人也是一名娛樂場博彩體驗的推銷員,其收入主要是通過銷售泥碼收取博企佣金。另外,中國旅客是澳門娛樂場的主要顧客源,但來自內地的貴賓賭客皆面對賭本不足的難處。按內地有關規定,旅客可攜帶人民幣現鈔出入境的限額為人民幣20,000元,外幣現鈔則不得超過等值5,000

美元^②。因應內地賭客所持的現金不足以參與高注碼的博彩活動,中介人作為澳門合法的信貸實體,會審查客人的財務狀況和還款能力,向其發放貸款(泥碼)用於博彩,中介人隨後會以債權人的身份向內地賭客追討有關的博彩債務,當中會涉及跨境收債及可能的違法行為(Godinho, 2006; Ho, 2018)。另外,中介人及其合作人也會擔任匯款代理或金錢服務經營者(Money Service Operator)的角色,常替內地賭客調撥資金,進行跨境資金的匯兌和轉移活動,當中可能涉及不正規的操作,以及洗黑錢的可疑交易(Financial Action Task Force & Asia/Pacific Group on Money Laundering, 2009)。

4.1.2 “貴賓廳”的法律基礎

“貴賓廳”是本澳博彩中介業務的傳統經營模式(Wang & Eadington, 2007; Wang, 2014; Ho, 2018)。“貴賓廳”一般是指博企與博彩中介人簽訂博彩中介合同,中介人承諾每月完成一定數量的泥碼銷售額,因而獲博企許可在專用的博彩區域工作,但這些“廳主”並不承包貴賓廳內的賭桌營運,所有博彩管理和操作仍然是由博企負責,而對於由中介人主導的貴賓廳,其存在的法律基礎仍然比較薄弱。在法律監管方面,澳門只有規管博彩中介人的行政法規,現行的博彩法律並沒有明確界定何謂“貴賓廳”。根據

第6/2002號行政法規第二十四條的規定,中介人必須與博企簽訂合同才可於娛樂場從事博彩中介的業務,而博企必須將有關合同及文件送交博彩監察協調局,而簽訂的博彩中介合同必須列明:“博彩中介人可在娛樂場從事業務的條件及方式,尤其是有否分配專用的場地。”因此,“貴賓廳”只是中介人在娛樂場內工作活動的場所,而上述的合同條款是否可作為貴賓廳存在的法律基礎,仍需要監管當局作進一步說明。實務上,博彩監察協調局的其中一項主要職責是監管娛樂場的日常經營活動,其監管對象是娛樂場內的博彩區域,而非“貴賓廳”,但貴賓廳作為一個專用的貴賓博彩區域,中介人可在所屬的博彩區域內設立其自主管理的賬房和市場營銷團隊,對博彩營運具有一定的管理權和影響力,導致貴賓廳可能出現如“賭底面”(在許可經營博彩地方進行不法賭博)的潛在違法行為;再者,一個貴賓博彩區域可以有數間貴賓廳在經營,一間大型的貴賓廳也可橫跨娛樂場或綜合度假村內不同樓層的博彩區域,這些都是有關貴賓廳營運在實務中亟待明確的法律問題。

4.2 合作人的監管

4.2.1 合作人的資格審查

除博彩中介人外,澳門博彩中介業務還存在一種特殊的中介人:合作人。合作人是

^② 根據中國人民銀行公告2004年第18號《關於決定調整國家貨幣出入境限額》的規定,自2005年1月1日起,中國公民出入境、外國人出入境每人每次攜帶的人民幣限額由原來的6,000元調整為20,000元。同時,海關總署公告2007年第72號《關於在全國各對外開放口岸實行新的進出境旅客申報制度》規定,出入境旅客不得攜帶人民幣現鈔超過20,000元,或外幣現鈔折合超過5,000美元,否則須向海關申報及驗核。

協助中介人的第三方人士,負責招攬賭客和銷售泥碼,有的更會從事放貸和收債的業務 (Siu Lam & Eadington, 2009; 王長斌, 2016)。合作人大多來自中國內地 (Siu Lam, 2013; 劉昭瑞和霍志釗, 2017), 主要協助中介人組織內地或境外客戶來澳博彩, 並從中獲得報酬。本質上, 博彩中介人和合作人都是推廣博彩業務的“中介人”, 他們都是 2002 年博彩中介人法律制度生效前的“疊碼仔”, 但現時針對合作人的監管過於寬鬆。由於合作人與博企沒有直接的合約關係, 也沒有持有博彩中介人准照, 故沒有經過監管部門的特別調查和審查。簡而言之, 合作人只是博彩中介人的服務提供者, 但實務上卻具有從事博彩中介業務的性質。現行的博彩法律並沒有要求合作人必須領有准照才可從事博彩中介業務, 合作人只需提交簡單的證明文件, 經監管當局核准後, 合作人便可向其所屬的中介人提供“博彩中介”服務, 而不需像中介人一樣通過適當資格的審查。博彩監察協調局每年皆會公布中介人數目, 但合作人則一直沒有正式的官方數字, 現存已知的合作人數目是根據 2018 年澳門政府代表在立法會討論修訂《規範進入娛樂場和在場內工作及博彩的條件》之法律時, 提供當時已獲核准的合作人共有 5,698 人 (澳門日報, 2018 年 8 月 9 日)。相對於現有的 95 個博彩中介准照持有人, 數量龐大的合作人卻沒有相應的法律法規去約束其業務範疇, 導致監管當局很難對這些“疊碼仔”作全面的規管, 業務容易出現不規範的操作行為, 諸如合作人向賭客不法放貸等行為。

4.2.2 合作人的工作合法性

合作人在澳門工作的合法性也是一個常被忽略的監管問題。合作人大多為非澳門居民, 通過招攬賭客和銷售泥碼從中介人獲取報酬。如上所述, 監管當局對於合作人實行的是以文件提交為主的申報制度, 而局方的核准並不能代表合作人具有相關資格和可自由在澳門從事收取報酬的工作。從稅務的角度來看, 合作人以自僱形式向中介人提供服務, 是否應向澳門財政局登記成為《職業稅章程》內所指的第三組納稅人 (自由及專業人士), 但《職業稅章程》及有關的自由及專門職業表卻沒有“博彩中介業務”這類工種。根據第 17/2004 號行政法規《禁止非法工作規章》, “非法工作”的其中一項定義是指“非居民在未持有為他人進行活動所需的許可下從事活動, 即使無報酬者亦然”; 該法規也訂定“非居民為自身的利益親身及直接從事活動必須預先取得為此效力的行政許可”。不論合作人作為自僱或受僱人士, 收取中介人的報酬, 但顯然沒有向澳門財政局登記自僱工作或獲得勞工事務局的工作許可, 非澳門居民的合作人是否已觸犯了“非法工作”, 並構成行政違法行為和倘有的刑事責任, 對於這些合作人是否正在澳門提供非法服務或從事非法工作、獲取非法報酬、或沒有履行其稅務責任, 這些問題尚待相關部門進一步釐清。

5 結論與建議

自 2001 年賭權開放後, 澳門博彩業取得長足的發展, 以博彩收入計算, 澳門位居世界前列。特區政府也持續改善本澳博彩

業的監管機制,優化和推出各項的博彩政策及法律法規,特別是針對博彩中介人的報酬、會計及營運等方面制定了相關的法規和指引,以加強中介業務的規範運作。但擁有悠久歷史的博彩中介人,有別於法律上的定義,其日常的實務營運仍依循行業慣例和存在不規範的經營行為,其中包括中介人的業務操作及潛在的違法行為、“貴賓廳”的經營模式,以及協助中介人招攬賭客的合伙人及其監管問題等。現時,監管當局因應特定議題的需要而對法律法規作出修訂或增補,結果在法律上形成一個“碎片化”的體制,缺乏整體、連貫的規管體系,當局應根據本澳博彩業的發展政策和現況,制定一個完善的博彩中介監管制度。

博彩中介人是娛樂場用作招攬高注碼賭客的重要媒介,唯現行針對中介人的資格和業務性質尚有模糊之處,監管當局應提高中介人的准入門檻,規範從事有關業務的準則,特別是在以下兩方面:適當資格和財力要求。對於中介人的適當資格,監管當局應訂立更具體和嚴格的審查標準,擴大適當資格的審查程度和範圍,尤其是加強對申請人的背景、品格、資金來源的調查措施;同時,當局應清晰界定“主要僱員”的定義,把所有從事中介業務的管理人員納入規管體系,杜絕不符合資格的人士、甚至不法份子以受僱或任何形式參與博彩中介業務。在財力方面,現行的中介人保證金僅為澳門元拾萬元,與博彩中介的業務量完全不成比例,當局應按比例原則,根據中介人的營運規模(如貴賓廳和賭桌的數目)、泥碼銷售(轉碼數)、營運風險等實行分級制度(Tiered

System),訂定相應的資本和財力證明要求,以及交納更高的保證金。

雖然貴賓廳作為本澳博彩業一個重要的組成部分,其運作卻欠缺透明度,且沒有實質的法律基礎,但全面禁止貴賓廳的經營模式在實務上不符合博彩業的整體利益,為此,監管當局應著力堵塞有關的法律漏洞,正視“貴賓廳”的存在,規範其經營行為,並應完善相關的法律法規,制定適當的法定要求、監管標準、營運指引及風險管控。為加強貴賓廳的財務穩健,當局應按日常業務之資金需求,適度規定貴賓廳之營運資金必須維持在一定的比率;為杜絕任何非正規的營運模式,如上述的高息集資和跨境資金轉移活動等違法行為,應加強博彩中介業務的財務管理和透明度,中介人及其貴賓廳宜採用符合國際標準的會計制度,如《國際財務報告準則》(IFRS),其賬目必須經獨立註冊核數師審核,以確保業務營運及相關會計處理的準確性和合規性。

對於合作人的資格審查及其在澳工作的合法性,現行的簡單文件申報制度,讓可能不具有從事博彩中介資格的人士,在中介人的名義下以合作人的形式從事有關的中介及放貸業務,避開監管部門的直接監督和審查。當局應在博彩中介人法律的框架內消除有關的監管空白,在法律上清晰定義何謂“合作人”,並根據合作人的特性訂定從事該類業務的准入資格、法定要求、審查程序,以及合作人的工作性質、許可業務範圍、報酬和稅務制度等。鑑於現存的合作人數目眾多,當局若對每一合作人作深入的調查核實,在實務上並不可行。然而大部分的合

作人是內地居民,當局可嘗試通過內地權限當局的協助,建立兩地的合作機制,加強信息分享,全面掌握合作人的背景,包括個人經歷、財務狀況、司法歷史、遵守法律的情況等,繼而可集中監管資源對業務量高的合作人或特定高風險人士作全面、詳細的審查工作。

澳門作為全球領先的博彩市場,博彩業也是本澳傳統的支柱行業,在國際上擁有明顯的領先優勢。但博彩中介業務的日常營運仍存在不規範的經營行為,博彩中介人及其合作人的監控尚有值得改進之處。隨著幸運博彩經營批給合同的期限將於 2022 年屆滿,特區政府也多次表示正在對本澳博彩政策進行檢視,並將著手修訂幸運博彩經營的法律制度和博彩中介人的行政法規。本文通過討論中介人的歷史演變和法律制度,揭示博彩中介業務之營運狀況和探討有關的監管問題,以及當中的法律空白,冀特區政府藉着修法的契機,優化本澳的博彩政策,完善有關的法律和監管制度,推動澳門博彩業健康及可持續的發展。

參考文獻

- [1] Eadington, W. R., & Siu, R. C. (2007). Between law and custom—examining the interaction between legislative change and the evolution of Macao's casino industry. *International Gambling Studies*, 7(1), 1-28.
- [2] Financial Action Task Force & The Asia/Pacific Group on Money Laundering. (2009, March). Vulnerabilities of casinos and gaming sector. <http://www.fatf-gafi.org/publications/methodsandtrends/documents/vulnerabilitiesofcasinosandgamingsector.html>.
- [3] Godinho, J. A. (2006). Credit for gaming in Macau. *Gaming Law Review*, 10(4), 363-368.
- [4] Ho, H. W. (2017). The junkets in Macau casinos: Evolution and regulation. *Gaming Law Review*, 21(10), 721-729.
- [5] Ho, H. W. (2018). Gaming promoters: The junket operations in Macau casinos. *Gaming Law Review*, 22(9), 549-558.
- [6] Leong, V. M. A. (2002). The bate-ficha business and triads in macau casinos. *Queensland University of Technology Law and Justice Journal*, 2(1), 83-97.
- [7] Lo, S. H. (2005). Casino politics, organized crime and the post-colonial state in Macau. *Journal of Contemporary China*, 14(43), 207-224.
- [8] Siu, R. C. S. (2007). Formal rules, informal constraints, and industrial evolution—the case of the junket operator regulation and the transition of Macao's casino business. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 11(2), 49-62.
- [9] Siu Lam, C. (2013). Changes in the junket business in Macao after gaming liberalization. *International Gambling Studies*, 13(3), 319-337.
- [10] Siu Lam, C., & Eadington, W. R. (2009). Lessons from the Nevada Model on Macao's Junket Operations. *Gaming Law Review and Economics*, 13(1), 6-22.
- [11] Wang, C. (2014). Licensing VIP-room contractors or gaming promoters in Macao: The status quo and improvement. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 18(2), 105-112.
- [12] Wang, W. Y., & Eadington, W. R. (2008). The VIP-room contractual system and Macao's traditional casino industry. *China: An*

International Journal, 6(2), 237-260.

- [13] 澳門特別行政區公報. 博彩監察協調局 – 名單. 第二組, 第 5 期, 2020-01-30 日, 1615 – 1618.
- [14] 博彩監察協調局. [2020]. <http://www.dicj.gov.mo/web/cn/information/index.html>.
- [15] 博監局再次提醒市民注意法例規定 依法加強監督審計 審視及完善法例. 博彩監察協調局. [2015-09-21]. <http://www.dicj.gov.mo/web/cn/news/Year-2015/2015-09-21.html>.
- [16] 賭廳借貸過度再傳虧空. 澳門日報, 2015-09-12.
- [17] 劉品良. 澳門博彩業縱橫. 香港: 三聯書店, 2002.
- [18] 劉昭瑞, 霍志釗. 蝶變: 澳門博彩業田野敘事 (下). 北京: 商務印書館, 2007.
- [19] 廳主疊碼未列禁足惹議. 澳門日報, 2018-08-09.
- [20] 王長斌. 澳門博彩法律制度. 北京: 人民出版社, 2013.
- [21] 王長斌. 澳門博彩業中期檢討的幾個問題. 港澳研究, 2016(1): 52-61.
- [22] 五 餘. 政府喝停“碼佣戰”. 商訊, 2008-06-16.

組織承諾在職業承諾和工作安全感間的 仲介效應：基於澳門賭場員工的研究

馬爾丹¹ 黃智超²

(1. 雲南財經大學, 昆明; 2. 澳門科技大學, 澳門;)

摘要：一般認為職業承諾更高的員工對工作的依賴更強，對工作的投入更深，所以他們的工作能力和工作表現一般更好，他們會對自己在職場上的競爭力更為自信，因而可能對於工作更有安全感。儘管員工的職業承諾和工作安全感是業界乃至全社會關注的焦點，但是對於二者關係的研究幾乎沒有。該文希望驗證二者的關係，並探索組織承諾在這一關係中的作用。在搜集和分析了 1,241 份澳門賭場員工的調查樣本的基礎上發現，職業承諾正向影響工作安全，組織承諾扮演不完全仲介作用。研究結果證明，提高員工的職業承諾和組織承諾有助於增加員工的工作安全感，此研究為人力資源部門提高員工工作安全感提供了新的視角。

關鍵詞：組織承諾；職業承諾；工作安全感；澳門賭場員工

中圖分類號：F272

The Mediating Effect of Organizational Commitment on Occupational Commitment and Job Security: A Study of Casino Employees in Macao

Ma Erdan¹ Huang Zhichao²

(1. Yunnan University of Finance and Economics, Kunming;

2. Macau University of Science and Technology, Macau)

Abstract: It is widely believed that employees with higher occupational commitment are more reliant on their work and committed to it, so they can generally perform better at their jobs, are

作者簡介：馬爾丹，博士，雲南財經大學副教授；黃智超，澳門科技大學酒店與旅遊管理學院碩士研究生。

more confident in their competitiveness in the workplace, and have greater sense of job security. Although employees' occupational commitment and job security have been the focus of the industry and the society at large, surprisingly little research has been done to explore the relationship between the two. This article examined this relationship, and explored the role of organizational commitment on the relationship. Based on the survey of 1,241 casino employees in Macao, the findings supported that occupational commitment was positively related to job security, and organizational commitment had a partial mediating effect. It was found that enhancing employees' occupational commitment and organizational commitment could promote their job security, and this study helped provide a new perspective for the HR department in improving employees' sense of job security.

Key words: organisational commitment; occupational commitment; job security; Macau casino employee

1 研究背景

博彩業是澳門經濟的命脈,2019 年幸運博彩毛收入達到 2 933.12 億澳門元(澳門博彩監察協調局,2019)。博彩業也為澳門人提供了大量崗位。據澳門統計暨普查局 2019 年 6 月的統計資料,賭場從業人數為 5.78 萬人,也就是說在澳門的上班族中,每 5 人就至少有 1 人從事博彩業。博彩員工是澳門最大的職業群體之一,博彩業是澳門社會最大的穩定器。

賭場工作本是工作穩待遇優的工作,深受本地人青睞,尤其是回歸之初,博彩產業剛剛開放,大量娛樂場相繼落成,博彩人力資源需求劇增,迎來澳門博彩行業黃金時代。博彩從業人員供不應求,不僅在公司內有很大的晉升空間,在公司外也有豐富的轉職機會,博彩員工不愁工作。然而,2010 年以後,澳門政府對博彩業的戰略由擴張轉為控制,博彩產業規模開始逐漸穩定,博彩業的人力資源供求總體上開始平穩。尤其是

2008 年全球金融危機以及 2015 年澳門賭場貴賓廳塌方,博彩業採取減薪、裁員和轉崗等方式收縮規模。賭場工作不再安穩,博彩業員工也不再視賭場為一個“鐵飯碗”。這些問題,使得博彩業員工越來越意識到這份工作不再安穩,員工的工作安全感開始成為澳門博彩業關注的熱點。

承諾是員工對組織和職業的認同和捲入(Blau,1985,1989),捲入程度即員工對工作的認同程度(Lodahl & Kejner,1965),並在此基礎上形成的認定和期望(Schein,1980)。承諾甚至有助於實現未滿足期望(unmet expectation)的員工的滿意感(Wang Sang & Li Zhao,2016)。Hobfoll(2001)認為當員工感到會失去某些資源時就會感到不安全感,即工作滿意感只會在感到工作安穩的情況下才會產生,工作滿意感應當包括工作安全感。滿意的員工一般會對工作有更多的正向情感狀態的影響(Locke,1969),因此工作滿意應當包含對自身工作處境的滿意(Herzberg,1959)。儘管業界越來越重視員工的承諾,但目前承諾與工作安

全感的關係仍不清晰。本文希望探索對職業認可和投入高的員工是否會更感安全？增加員工的承諾是否會促進他們的安全感？職業一般需要在組織中實現，那麼，這個關係是否會通過員工對組織的承諾實現？

2 研究綜述和模型假設

2.1 職業承諾

職業承諾展現的是員工對自己所從事職業或事業的態度，這種態度包含兩方面，其一指員工對自己從事的職業持有強烈認同感，其二指的是員工在當前職業捲入度很深(Blau, 1985; 1989)。當這種對職業的認同感和捲入度很深時，員工更可能全身心地投入到工作中，更願意為了職業的信念和價值，從而繼續保持停留在當前職業的一種渴望(Morrow & Writh, 1989)。

另一種職業承諾是員工與職業建立起來的心理紐帶(Lee, 2000)。Schein(1980)認為職業與員工相互認定是員工與職業之間產生了心理契約，而他對契約的解釋是“個體或組織中沒有書面化的期望總和”。換句話說，這份職業需要員工付出什麼，員工通過付出後又能得到什麼。因此有學者認為，員工與職業之間的認定關係是基於員工對從事職業產生情感的反饋作用(Lee, et al., 2000)。在更早之前，Hall(1983)和London(1983)在他們的研究中認為，職業承諾是員工認同自己當前所從事的職業，員工也因此在此前職業中能更加熟練職業技能。這種員工與職業相互認定的關係更多體現的是員工和職業之間的相互反饋。

綜上所述，員工除了會在工作過程中考慮自己的興趣是否與當前職業相匹配，還會把自己從事職業的薪酬、成就感、自我實現感、職位提升等與其他職業的員工相互比較，然後將這種比較的結果與自己對職業的期望再次進行對比，如果最終的比較結果符合或者高於自己對當前職業的期望，就會正向提高職業承諾，如果低於對當前職業的期望，就會降低職業承諾。由此看來，職業承諾的產生與所從事的組織並無特定關係，也就是說職業承諾的產生在任何組織下都能完成；同樣的，員工在評估自己對職業的滿意程度時，所參考的對象不是組織而是職業。所以員工如果不滿意當前組織但是滿意所從事職業的時候，員工也可以在其他組織中繼續從事當前的職業；因為在其他組織中，員工也可以完成自己的職業規劃和從事這份職業所需要承擔的責任和義務。

2.2 工作安全感

工作安全感的概念最先是由Caplan(1975)提出，他認為工作不安全感是員工對失業可能性的認知。隨後，Greenhalgh和Rosenblatt(1984)對Caplan的定義進行了開發和探索，並發現工作安全感的概念除了員工對失業可能性的認知外，還包含了當前工作價值的喪失(如計算機技能的普及對打字員的衝擊)，當員工感受到工作價值喪失和失業所帶來的威脅時，他們會對這種威脅產生無力感。直到20世紀90年代初，學者們發現員工在考慮工作持續性時，不只考慮員工在當前公司的工作持續性，還會考慮在未來公司的發展過程中的可持續性(Roskies & Louis, 1990; Witte, 1999)。Ethel

和 Roskies(1990) 等人在研究中將工作不安全感定義為員工對工作可持續性的擔心,這意味著如果員工有充分的市場機會,即使可能失去現有的工作,也不會感到不安全。Elman 和 O'Rand(2002) 在其研究中證實,員工的工作安全感主要受到兩方面威脅,一是受到失去現有工作的威脅,二是受到因員工不自信而找不到替代現有工作的威脅。Kelley 和 Slack(2004) 在對企業員工的研究中進一步證實,工作不安全感不僅是公司員工感到可能失去當前的職位,更是對維持當前現狀感到無助,即職業的可持續才是最重要的。如果自信能夠找到另一個組織,還能從事這份職業,則不安全感會降低。

2.3 職業承諾與工作安全感

職業通常被用於衡量一個人的生存能力,而且與職業相關的能力通常能夠用於不同組織,因而能夠帶來更大的安全感。比起組織因素通常受更多外部因素影響,職業選擇通常主要取決於個人,因而其個人可控性可以帶來更多的安全感。

離職表現出員工對職業不同的態度,有的員工被迫離職,也有的員工會為了職業發展而主動離職,因此他們會投入其他更好的組織中繼續從事該職業(Allen, Meyer, Simth, et al., 1993)。很顯然,後者的離職可能並不是出於工作態度或感到自己從事職業的不安全,而是因為對自己職業生涯發展的更高期望,他們對自己的工作機會更加自信。有學者認為,員工因職業發展而跳槽其實並不會降低該員工的工作安全感,反而有可能提升員工的工作安全感(Kim, 1996)。離職風險常常被視為工作不安全感的重要

來源,研究證實了承諾與離職意向的反向關係(Yousaf, Sanders, Abbas, et al., 2015),承諾會降低離職風險。承諾涉及長久的志願投入,這種投入將與員工的表現和職業期望相互促進,這種員工與職業之間的相互反饋,增加了員工的安全感。因此,本文提出如下假設:

H1: 澳門賭場員工的職業承諾對工作安全感產生正向影響。

2.4 組織承諾與組織承諾的仲介角色

組織因素一向被視為影響員工的工作認知與工作態度的決定因素(Greenhalgh & Rosenblatt, 1984)。在對企業員工的研究中,研究者通常會把組織承諾當做判斷員工是否願意留在當前企業繼續工作的衡量標準。組織承諾是指員工在當前組織不斷的付出甚至更加投入的一種表現。Becker(1960)認為組織承諾應該包含三個方面:第一,員工對組織有情感的依賴和態度的認同,從行為上表達為更加忠誠的工作,他將這種表現定義為組織情感承諾;第二,員工繼續停留在當前組織是因為對離開組織所帶來損失的認知,並將這種認知定義為組織持續承諾;第三,員工認為停留在該組織是基於對社會的義務,而這種義務感的產生是社會長期內化的結果,並將其定義為組織規範承諾(Meyer & Allen, 1997)。

過去對組織承諾和職業承諾的研究結果證實,職業承諾和組織承諾之間存在某種正向聯繫(Mathieu & Zajac, 1990; Meyer & Allen, 1993)。賭場員工受僱於賭場,服務於來澳賭客。當前澳門賭場競爭激烈,過強的工作壓力會使得員工抵觸當前組織,造成

組織承諾的低下(湯菲,2014)。低組織承諾的員工在其對組織的態度上會有所轉變(Becker,1960)。比如說,當賭場面臨收入降低、來澳賭客減少(外部環境變化),不得不對員工內部結構進行調整時(失去工作特徵),會造成該員工對組織的不忠誠和不信任(Ashford,1989),亦造成該員工工作安全感的降低(缺乏組織保護)。

儘管一些研究顯示,員工承諾已經從組織承諾轉向了職業承諾(Meyer, et al., 1993; Meyer & Allen, 1997),但本文作者認

為組織帶給員工的安全感仍然不容忽視,對組織的承諾仍然是員工感到安全的表現。

因此本文提出以下假設:

H2:職業承諾對組織承諾具有正向影響;

H3:組織承諾對工作安全感具有正向影響;

H4:澳門賭場員工組織承諾仲介職業承諾對工作安全感產生正向影響。

根據本文的研究目的和問題闡述,並依據相關文獻,提出如下研究框架(見圖1)。

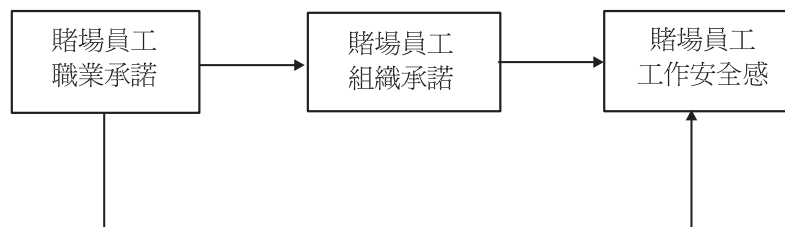


圖1 研究框架圖

3 研究設計

3.1 研究對象

此次調查將以澳門6家博彩公司旗下的主要娛樂場中的2,000名澳門賭場員工為研究對象,共計發放2,000份問卷,通過答卷瞭解其組織承諾、職業承諾和工作安全感之間的關係。各賭場發放數量會考慮賭場規模,以保證樣本分佈比較均衡合理。此次收集的資料包括了澳門賭場員工的人口基本資料、組織承諾量表、職業承諾量表和工作安全感量表。問卷從發放至回收共歷時1年零3個月,共收回問卷1,741份,回收率為87.05%。數據回收後,通過對所有

回收問卷的整理、查閱後,將其中有答案缺失、答案矛盾以及極端作答的問卷進行刪除,總共獲得有效問卷1,241份,有效率為71.80%。

樣本特徵:男性共計648人,佔總樣本的51.8%;女性共計602人,佔總樣本的48.2%;中小學學歷佔78.2%;工齡在15年以內的佔93.8%;薪資集中分佈在10,000~19,000澳門元(58.1%)和20,000~39,999澳門元之間(37.8%)。

3.2 變量的測量

本研究所包括的變數有三個:職業承諾、組織承諾、工作安全感,共28道題目,以Likert七點式量表進行評價,1表示“非常

不同意”,7 表示“非常同意”。

(1)職業承諾。職業承諾量表主要依據 Meyer,Allen 和 Smith(1993)的職業承諾量表修訂。修訂後此量表共有兩個維度,其中職業情感承諾共包含 4 道題目,職業繼續承諾共包含 2 道題目。

(2)組織承諾。組織承諾量表是基於 Meyer,Allen 和 Smith(1993)的組織承諾量表的修訂所得。此量表有組織情感承諾 6 道題目、組織繼續承諾 5 道題目和組織規範承諾 6 道題目。

(3)工作安全感。工作安全感量表採

用的是 Scott 和 Peter(1997)等人編制的工作安全感量表。本文選用了其中 5 道題目作為問卷來調查賭場員工工作安全感現狀。

4 研究結果

4.1 信度與效度

信度分析結果顯示,職業承諾、組織承諾和工作安全感的 Cronbach α 係數都高於 0.7,問卷信度高於 0.8,所以本文可以判斷此次調查問卷整體信度很高(見表 1)。

表 1 各個構面信度分析摘要表

量表	維度	Cronbach α	題項數目
職業承諾	職業情感承諾	0.767	4
	職業繼續承諾	0.764	2
組織承諾	組織情感承諾	0.900	6
	組織繼續承諾	0.83	5
	組織規範承諾	0.8	6
安全感量表總體		0.85	5

資料來源:本研究整理

因組織承諾和職業承諾出自同一份量表,驗證問卷整體有效性時可共同運算。因此,本文對數據進行了 CFA(驗證性因數分析)效度分析。

量表的收斂效度考察的統計量是平均方差抽取量(Average Variance Extracted, AVE),AVE 的數值越大,則測量指標越能反映其共同因素的潛在特質,即收斂效度越大。一般而言,AVE 大於 0.5,則認為量表

的收斂效度較好。

運算結果顯示,組織承諾量表和職業承諾量表擬合度非常高,變量具有聚合效度。通過表 2 發現,組織承諾和職業承諾的收斂效度也滿足運算要求(AVE>0.5),因此可以判斷組織承諾和職業承諾量表能夠非常客觀地反映其聚合效度、區分效度、收斂效度。

表 2 組織承諾和職業承諾量表的驗證性因數分析

擬合 指標	γ^2/P	RMR	RMSEA	GFI	AGFI	NFI	TLI	CFI
擬合 標準	<3	<0.05	<0.08 (若<0.05 優良; <0.08 良好)	>0.90	>0.90	>0.90	>0.90	>0.90
運算 結果	2.726 是	0.040 是	0.063 良好	0.952 是	0.918 是	0.969 是	0.971 是	0.980 是

資料來源:本研究整理

表 3 組織承諾和職業承諾量表的收斂效度

維度	題項	因素 負荷量	信度 係數	測量 誤差	組合信度 (C. R)	平均方差抽 取量(AVE)
職業承諾	職業承諾 1	0.70	0.49	0.51	0.79	0.60
	職業承諾 2	0.82	0.67	0.33		
	職業承諾 3	0.85	0.73	0.27		
	職業承諾 4	0.83	0.68	0.32		
	職業承諾 5	0.64	0.40	0.60		
	職業承諾 6	0.83	0.69	0.31		
組織承諾	組織承諾 1	0.76	0.57	0.43	0.88	0.72
	組織承諾 2	0.72	0.51	0.49		
	組織承諾 3	0.79	0.62	0.38		
	組織承諾 4	0.86	0.73	0.27		
	組織承諾 5	0.78	0.61	0.39		
	組織承諾 6	0.73	0.54	0.46		
	組織承諾 7	0.81	0.66	0.34		
	組織承諾 8	0.77	0.59	0.41		
	組織承諾 9	0.67	0.45	0.55		
	組織承諾 10	0.58	0.34	0.66		
	組織承諾 11	0.57	0.33	0.67		
	組織承諾 12	0.93	0.87	0.13		
	組織承諾 13	0.60	0.35	0.65		
	組織承諾 14	0.99	0.97	0.03		
	組織承諾 15	0.97	0.94	0.06		
	組織承諾 16	0.72	0.52	0.48		
	組織承諾 17	0.66	0.43	0.57		

資料來源:本研究整理

表 3 顯示,量表的平均方差抽取量 AVE 值在 0.5 以上,由此可以知道量表的收斂效度較好,更進一步說明量表的內部質量非常好。工作安全感量表的擬合度如表

4 所示,收斂效度如表 5 所示(AVE>0.5),因此可以判斷,工作安全感的 5 個題項能夠非常客觀地反映其聚合效度、區分效度、收斂效度。

表 4 安全感量表的驗證性因數分析

擬合指標	χ^2/P	RMR	RMSEA	GFI	AGFI	NFI	TLI	CFI
擬合標準	<3	<0.05	<0.08 (若<0.05 優良;<0.08 良好)	>0.90	>0.90	>0.90	>0.90	>0.90
運算結果	2.185 是	0.042 是	0.058 良好	0.905 是	0.906 是	0.939 是	0.921 是	0.919 是

資料來源:本研究整理

表 5 工作安全感量表的收斂效度

維度	題項	因素負荷量	信度係數	測量誤差	組合信度(C.R.)	平均方差抽取量(AVE)
工作安全感	工作安全感 1	0.73	0.53	0.47	0.84	0.74
	工作安全感 2	0.58	0.34	0.66		
	工作安全感 3	0.70	0.49	0.51		
	工作安全感 4	0.81	0.66	0.34		
	工作安全感 5	0.77	0.59	0.41		

資料來源:本研究整理

4.2 模型檢驗

運用 AMOS 21.0 對前文圖 1 進行驗證,發現以上的路徑模型圖與真實資料的配適狀況非常好。各種擬合指標的結果表明,

擬合模型提供了很好的數據擬合,因此,該模型的路徑係數的運算結果能夠非常真實地反映出組織承諾在職業承諾和工作安全感之間發揮的仲介作用(見表 6)。

表 6 模型擬合狀況

擬合指標	χ^2/P	RMR	RMSEA	GFI	AGFI	NFI	TLI	CFI
擬合標準	<3	<0.05	<0.08 (若<0.05 優良;<0.08 良好)	>0.90	>0.90	>0.90	>0.90	>0.90
運算結果	2.282 是	0.039 是	0.069 良好	0.901 是	0.902 是	0.902 是	0.913 是	0.901 是

資料來源:本研究整理

表 7 三個變數之間的直接效應

			Estimate	S. E.	C. R.	P
職業承諾	→	安全感	0.39	0.03	27.16	* * *
職業承諾	→	組織承諾	0.99	0.11	16.55	* * *
組織承諾	→	安全感	0.48	0.03	29.19	* * *

資料來源:本研究整理

注: * * * 表示 P 無窮小

從表 7 可以清晰看出:

感(0.48, $P < 0.01$)。

職業承諾可以直接顯著正向影響安全感(0.39, $P < 0.01$);

得出了三個變數之間均存在顯著正向影響的關係之後,還需要更進一步研究組織承諾在職業承諾和安全感之間發揮的仲介效應。

職業承諾可以直接顯著正向影響組織承諾(0.99, $P < 0.01$);

職業承諾可以直接顯著正向影響安全

表 8 組織承諾的仲介效應分析

因數	仲介變數	因變數	仲介效應	P
職業承諾	組織承諾	安全感	0.99 * 0.48 = 0.475	0.034

資料來源:本研究整理

從表 8 可以清晰看出,組織承諾在職業承諾和安全感之間能夠起到顯著的正向仲介作用 ($M = 0.475, P < 0.05$)。

分,會引致安全感提升 0.865 分,其中,0.39 分是職業承諾直接對安全感的影響,而剩下的 0.475 分是由組織承諾發揮的仲介作用完成的。組織承諾的仲介效應佔比為: $0.475/0.865 = 54.9\%$ 。

綜合以上直接效應和仲介效應的分析,可以最終得到職業承諾對安全感的總效應為: $0.475 + 0.39 = 0.865$,總效應的顯著性為 $P = 0.001 < 0.05$,由此得知,職業承諾能夠顯著正向影響安全感,職業承諾提升 1

組織承諾在職業承諾和安全感之間發揮了部分仲介作用,仲介作用佔比為 54.9%。假設檢驗結果如表 9 所示。

表 9 研究假設結果表

假設	結論
H1:澳門賭場員工的職業承諾對工作安全感產生正向影響	支持
H2:職業承諾對組織承諾具有正向影響	支持
H3:組織承諾對工作安全感具有正向影響	支持
H4:澳門賭場員工組織承諾仲介職業承諾對工作安全感產生正向影響	支持

資料來源:本研究整理

5 結論及管理啟示

本研究以澳門賭場員工為研究對象,探

討了員工組織承諾、職業承諾和工作安全感之間的關係,這對於提高員工工作安全感具有重要的理論意義。主要的研究結果有以

下幾點：

5.1 澳門賭場員工職業承諾對工作安全感的正向影響

當前，澳門各大賭場在人力資源與發展管理方面更側重於員工的招聘要求或者考核等，往往忽視賭場員工的職業規劃。本文通過調查發現，賭場員工以低學歷人群為主，他們大部分人都不太明白何為職業規劃。作為賭場運營的一線人員，更加需要科學系統地幫助員工分析其性格特徵與能力特長，使員工對自己有客觀全面的認識，將他們的優勢與工作崗位相匹配，從而讓員工明白自己適合做什麼；企業還需對員工加強培訓，將企業的目標和未來的規劃作為培訓內容，以晉升環境和人才需求為誘導，使員工認為自己在這份職業中能夠得到良好的發展並提升自我，將員工的個人發展規劃和賭場的目標聯繫在一起，從而降低了工作不安全感的風險。綜上所述，培訓和職業規劃可以增加員工職業承諾，從而提升員工工作安全感，以達到避免員工盲目就業和頻繁跳槽的目的。

從澳門賭場現狀來看，賭場員工的職業發展主要以縱向發展為主（部門內直升），缺乏員工橫向發展（跨部門）的培養。橫向發展主要以輪崗的形式體現，若以荷官為例，通過員工的經驗和個人努力有可能會晉升為莊荷監督，若員工想轉做帳房時，卻因缺乏相關經驗和知識被拒之門外。若人力資源部門能開展員工職業的橫向發展，可以幫助員工對個人能力的綜合培養，有利於增加員工的忠誠度，達到人盡其才的目的，從而提高員工的工作安全感。除此之外，還需要增加配套的制度作為保障，比如員工的獎

罰制度、薪酬制度和激勵制度等，以此激勵和規範員工的工作態度，削弱員工的消極影響。綜上所述，賭場人力資源部門可以通過員工的橫向發展幫助員工找到適合自己的定位，再通過縱向發展提高員工職業承諾，從而減少工作的不安全感，而員工也會在職業生涯中將企業目標和自己的目標合二為一，最終實現自己的職業夢想。

5.2 澳門賭場員工組織承諾對工作安全感的影響

Dick 等人（2004）在研究中發現，組織情感承諾和規範承諾對員工的行為起到決定性作用，只有情感承諾和規範承諾高時，員工行為才能被認為是可信有效的。情感承諾和規範承諾的提高可以通過組織對員工的付出（團建、旅遊、學習機會）獲得。如果公司願意為員工提供相關的培訓、學習、團建的機會，讓這部分員工會更加熱愛當前組織（情感承諾），員工為了感謝組織對自己的重視，會將為組織的付出作為一種義務和責任（規範承諾）（Jonson, 2010）。這樣，可以讓員工更加地認同當前組織，提高工作捲入度，提高工作安全感，為公司創造更好的績效。

5.3 澳門賭場員工組織承諾在工作安全感和職業承諾的仲介效應

從仲介效應結果來看，如果要提高賭場員工的工作安全感，共同提高其組織承諾和職業承諾可能更為有效。據本文作者所知，澳門整體消費水平偏高，每個家庭需要承擔的經濟壓力較大，而賭場員工這份工作並不需要很高的學歷就可以獲得相當豐厚的收入。從事賭場工作受到更多的是生存壓力

而並非內心的選擇。如果僅僅是依靠一份較為豐厚的收入而留在當前職業顯然是不明智的。所以,若要提升員工的工作安全感,就得先從員工對組織和職業的承諾提升入手。

5.4 本文的局限和未來研究方向

透過前文分析可以看到,組織承諾還受到其他因素的影響,因此本文作者建議澳門社會人士和學者可以依此展開相關研究,將組織承諾的其他影響變量(如社會內化、倦怠、情緒耗竭、個人實現、身體健康、家庭影響等)作為今後的研究重點,以此能夠更全面更宏觀地分析澳門員工工作安全感,相關部門也可依據調查結果採取更積極有效的措施。

第一,本研究採取問卷發放的方式對各因素實施評測,此類方式對被測者答題的真實性難以控制,單依靠數據並不能非常準確的表達澳門賭場員工現狀。所以在今後的研究中,可以採取問卷調查與訪談相結合的方式來獲取研究所需要的資訊,以盡可能的將研究達到標準化評測。

第二,本研究主要側重於個人對組織和職業的承諾對於工作安全感的影響,沒有考慮個人的其他因素(如人格、動機、家庭因素等)對工作安全感的影響。未來的研究中,可以將這些因素考慮在本研究模型中,用以彌補個人因素對模型完整性的影響。

第三,本文發現澳門賭場員工的職業承諾水平較低,但職業承諾對工作安全感具有顯著影響。然而什麼原因導致賭場員工的職業承諾較低?這些原因的改善是否能夠提升賭場員工的職業安全感?這些問題將是改善澳門賭場員工職業安全感的關鍵,也

是未來的研究目標。

第四,本研究也鑒定了組織承諾在這一關係中的仲介作用,它的作用大且顯著,然而組織承諾整體評分卻不高,是什麼原因導致員工的組織承諾不高?這些原因的改善是否能夠提升賭場員工的組織安全感?這些問題將是改善澳門賭場員工組織安全感的關鍵,也是未來的研究目標。

參 考 文 獻

- [1] Ashford, S. J., & Lee, C., Bobko, P. (1989). Content, cause, and consequences of job insecurity: A theory-based measure and substantive test. *Academy of Management Journal*, 32 (4), 803-829.
- [2] Becker, H. (1960). Notes on the Concept of Commitment. *American Journal of Sociology*, 66(1), 32-40.
- [3] Caplan, R. D. (1975). Job demands and worker health: Main effects and occupational differences. U. S. Dept. of Health, Education, and Welfare, Public Health Service, Center for Disease Control, National Institute for Occupational Safety and Health: for sale by the Supt. of Docs., U. S. Govt.
- [4] Colarelli, S. M., Dean, R. A., & Konstans, C. (1987). Comparative effects of personal and situational influences on job outcomes of new professionals. *Journal of Applied Psychology*, 72(4), 558-566.
- [5] Elman, C., & O'Rand, A. M. (2002). Perceived job insecurity and entry into work-related education and training among adult workers. *Social Science Research* 31(1), 49-76.
- [6] Roskies, E., & Louis-Guerin, C. (1990). Job insecurity in managers: Antecedents and consequences. *Journal of Organizational Behavior*, 11(5), 345-359.

- [7] Gautam, T., Van Dick, R., Wagner, U., Upadhyay, N., et al. (2005), Organizational citizenship behavior and organizational commitment in Nepal. *Asian Journal of Social Psychology* 8(3), 305-314.
- [8] Greenhalgh, L., & Rosenblatt, Z. (1984). Job insecurity: Toward conceptual clarity. *Academy of Management. The Academy of Management Review* 9(3), 438-448.
- [9] Hall J. (1983). A nurse-based group OH service – a viable proposition? *Occupational Health. A Journal for Occupational Health Nurses*, 35(4), 169-178.
- [10] Herzberg F., Mausner B., & Snyderman B. B. (1959). *The motivation to work*. 2nd Edition, New York: John Wiley.
- [11] Hewlin, P. F., Sung, S. K., & Young, H. S. (2016). Creating facades of conformity in the face of job insecurity: A study of consequences and conditions. *Journal of Occupational and Organizational Psychology* 89(3), 539-567.
- [12] Hobfoll, S. E. (2001). The influence of culture, community, and the nested - self in the stress process: Advancing conservation of resources theory. *Applied Psychology*, 50 (3), 337-421.
- [13] Huang, G. H., Zhao, H. H., Niu, X. Y., et al. (2013). Reducing job insecurity and increasing performance ratings: Does impression management matter? *Journal of Applied Psychology*, 98(5), 852-862.
- [14] Kim, S. W., Price, J. L., Mueller, C. W., et al. (1996). The determinants of career intent among physicians at a U. S. air force hospital. *Human Relations*, 49(7), 947-976.
- [15] Jean, K. L., Mary, H., Beck, K. J., et al. (2004). Promoting service quality and client adherence to the service plan: The role of top management's support for innovation and learning. *Administration in Social Work*, 28 (2), 29-48.
- [16] Lee, K., Carswell, J. J., & Allen, N. J. (2000). A meta-analytic review of occupational commitment: Relations with person- and work-related variables. *Journal of Applied Psychology*, 85(5), 799-811.
- [17] Locke, E. A. (1969). What is job satisfaction. *Organizational Behavior and Human Performance*, 4(4), 309-336.
- [18] Lodahl, T. M., & Kejnar, M. (1965). The definition and measurement of job involvement. *Journal of Applied Psychology* 49(1), 24-33.
- [19] London, M. (1983). Toward a theory of career motivation. *Academy of Management Review*, 8(4), 620-630.
- [20] Macduff, I. (2009). Mediating commitments. *Journal of Conflictology*, 98-104.
- [21] Mathieu, J. E., & Zajac D. M. (1990). A Review and meta-analysis of the antecedents, correlates, and consequences of organizational commitment. *Psychological Bulletin* 108(2), 171-194.
- [22] Meyer, J. P., & Allen, N. (1997). *Commitment in the workplace: Theory, research, and application*. Thousand Oaks: SAGE Publications, Inc.
- [23] Meyer, J. P., Allen, N. J., & Smith, C. A. (1993). Commitment to organizations and occupations: Extension and test of a three-component conceptualization. *Journal Of Applied Psychology*, 78(4), 538-551.
- [24] Morrow, P. C., & Wirth, R. E. (1989). Work commitment among salaried professionals. *Journal of Vocational Behavior*, 34 (1), 40-56.
- [25] O' Driscoll, M. P., & Randall, D. M. (1999). Perceived organisational support, satisfaction with rewards, and employee job involvement and organisational commitment. *Applied Psychology: An International Review*, 48 (2), 197-209.
- [26] Porter, L. W., Steers, R. M., Mowday, R. T., et al. (1974). Organizational commitment, job

- satisfaction, and turnover among psychiatric technicians. *Journal of Applied Psychology*, 59(5), 603-609.
- [27] Prosser, D., Johnson, S., Kuipers, E., et al. (1996). Mental health, 'burnout' and job satisfaction among hospital and community-based mental health staff. *British Journal of Psychiatry the Journal of Mental Science*, 169(3), 334-337.
- [28] Roskies, E., & Louis - Guerin, C. (1990). Job insecurity in managers: antecedents and consequences. *Journal of Organizational Behavior*, 11(5), 345-359.
- [29] Rousseau, D. M. (1995). *Psychological contracts in organizations: Understanding written and unwritten agreements*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- [30] Schein, E. H. (1980). *Organizational Psychology*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- [31] Slack, K., & Jones, A. P. (2004). Examining job insecurity and well-being in the context of the role of employment. ProQuest Dissertations Publishing.
- [32] Wallace, J. E. (1993). Professional and organizational commitment: Compatible or incompatible? *Journal of Vocational Behavior*, 42(3), 333-349.
- [33] Wang, P. Y., Sang, J. Y., Li P., & Zhao, J. (2016). How to make a newcomer happy? The mediating role of career commitment on the relationship between unmet expectations and job satisfaction. *Social Indicators Research*, 127(1), 401-412.
- [34] Hans, D. W. (1999). Job insecurity and psychological well-being: Review of the literature and exploration of some unresolved issues. *European Journal of Work and Organizational Psychology*, 8(2), 155-177.
- [35] Yousaf, A., Sanders K., & Abbas, Q. (2015). Organizational/occupational commitment and organizational/occupational turnover intentions. *Personnel Review*, 44(4), 470-491.
- [36] 澳門博彩監察協調局. [2019-12]. http://www.dicj.gov.mo/web/cn/information/DadosEstat_mensal/2019/index.html.
- [37] 澳門統計暨普查局. [2019-06]. <https://www.dsec.gov.mo/ts/#!/step2/zh-MO>.
- [38] 高 芳, 陳海平. 企業員工職業生涯高原、工作不安全感與組織承諾的關係研究. *心理研究*, 2010, 3(2): 72-77.
- [39] 胡三嫻. 企業員工工作不安全感與組織承諾—領導—部屬交換關係的調節效應研究. *重慶工商大學學報(社會科學版)*, 2011, 28(1): 60-66.
- [40] 胡三嫻. 企業員工工作不安全感與組織承諾的關係研究—以心理契約破壞感為仲介變數. *經濟管理*, 2012, 34(8): 105-113.
- [41] 孔瑩. 工作壓力對企業員工工作安全感的影響. 碩士論文. 曲阜: 曲阜師範大學, 2010.
- [42] 劉小平, 王重鳴, Brigitte Charle-Pauvers. 組織承諾影響因素的模擬實驗研究[J]. *中國管理科學*, 2002(6): 98-101.
- [43] 劉 軒. 工作不安全感對組織承諾的影響及作用機制研究. 碩士論文. 哈爾濱: 哈爾濱工業大學, 2013.
- [44] 湯 菲. 知識型員工工作壓力、組織承諾和心理授權的關係研究. 碩士論文. 南京: 南京師範大學, 2014.
- [45] 游 浚, 靳強強, 李 憶. 不安全感對組織承諾的影響——心理授權的仲介作用. *軟科學*, 2014, 28(9): 95-98.
- [46] 張 莉, 陳 龍, 趙 甯, 等. 工作不安全感對組織承諾的影響: 主動化行為的仲介作用. *工業工程與管理*, 2016, 21(4): 159-165.

我國競猜型彩民的行為特徵

——基於全國六市數據的實證研究

李 海¹ 趙 陽¹ 徐家熹²

(1. 上海體育學院, 上海; 2. 山東體育學院, 濟南)

摘 要:本研究以彩民認知-行為模型為理論依據, 探討了如何實現我國競猜型體育彩票市場的“多人少買”的健康發展模式, 實現銷量和彩票責任雙重最大化的利益訴求。通過對我國 6 城市的 1,093 名彩民的數據進行分析, 將我國競猜型彩民分為“高價值”和“低價值”兩個群體, 結果顯示: 高價值群體的整體情況良好, 但在投入精力方面(時間、金錢等)明顯高於低價值彩民, 且較難控制自身購彩行為, 儘管希望通過購彩實現娛樂休閒的目的, 但仍表現出向問題彩民演化的傾向; 低價值群體以高學歷年輕女性為主, 消費金額和時間呈現隨機化, 有一定技巧因素影響, 但也表現出追逐勝利的不健康購彩行為傾向。基於此建議: 依托互聯網技術, 構建實名註冊制系統; 加快推進構建問題博彩預防體系; 利用體驗營銷和客戶關係管理吸引更多新彩民, 優化彩民結構。

關鍵詞:競猜型彩票; 彩民; 責任博彩

中圖分類號:F590

Research on the Behavioural Characteristics of the Chinese Sports Betting Lottery Customers: An Empirical Study of Six Cities in China

Li Hai¹ Zhao Yang¹ Xu Jiaxi²

(1. Shanghai University of Sport, Shanghai; 2. Shandong Sport University, Jinan)

作者簡介: 李 海, 上海體育學院經濟管理學院、上海體育彩票研究中心教授, 博士生導師; 趙 陽, 上海體育學院碩士; 徐家熹, 山東體育學院博士。

Abstract: Based on the cognitive and behavioural theory, this study discussed how to realize the healthy development mode of “more people with reduced purchases” of China’s sports lotteries in order to achieve the dual objectives of sales volume maximization with its social responsibility. By analyzing the data of 1, 093 Chinese lottery customers in six cities, this research categorized the customers into two groups: high value group and low value group. The findings showed that the overall situation of the high value group was good, but the resources (time, money, etc.) were significantly higher than those of the low value group. Although they hoped to enjoy the entertainment, they had difficulties to control their own betting behaviour and showed some symptoms of problem gambling. The low value group was mainly young women with high educational background. Their consumption amount and time were random, influenced by certain technical factors, and showed the unhealthy trend of chasing losses. Based on the above, the authors suggested: establishment of the real-name registration system based on the internet technology; speedy construction of the problem gambling prevention system; attracting more new lottery customers and optimizing the customer structure by applying experience marketing and customer relationship management.

Key words: sports betting lottery; lottery customers; gambling responsibility

引 言

近些年,隨著國家相關政策利好推動,國際經驗交流愈加頻繁,競猜型彩票潛在發展空間逐步擴張,取得了較為可喜的成績。2019 年銷量達到 1,219.43 億元人民幣,與 2015 年相比,銷量增長 106.95% (國務院,2015;財政部綜合司,2017),業已成為中國體育彩票^③銷量增速最快的彩種。

當前,中國彩票業進入了並將長期處於由銷量為主導向責任彩票工作為核心的轉型階段(張弛等,2019)。與此同時,有著較大發展空間的競猜型彩票市場對於進一步繁榮與擴張的需求愈加強烈,各利益相關群體對自身權益得到切實保障的願望也不斷

增長,而對於購彩者的不理性購彩行為的干預與幫扶問題首當其衝。

縱觀學界研究,國外學者更注重微觀層面的彩民行為和認知狀況,國內學者則對責任博彩的心理學問題較少關注,而拆分彩種,對競猜型彩票責任博彩問題的研究幾近真空。因此本研究關注競猜型彩票的特殊性,以我國競猜型體育彩票彩民為研究對象,初步探討競猜型彩民認知對其購彩行為的影響,對競猜型彩民的“認知-行為”模型進行多維延展,得出更具操作意義的市場營銷和問題彩民預防的理論依據。本研究基於連續統一體的研究視角,主要解決如下三個問題:不同人口特徵的競猜型彩民的心理

^③ 中國體育彩票是由國家體育總局發行管理的國家彩票,目前包括樂透型(例如超級大樂透)、競猜型(例如競彩)、即開型(例如頂呱刮)和數字型(例如七星彩)四種玩法。

認知和行為特徵是什麼；競猜型彩民的購彩行為有哪些認知影響因素；如何細分競猜型彩民，以及不同類型競猜型彩民的“認知-行為”關係是否相同。

1 文獻回顧

彩民在本研究中首先被視作購買合法彩票的人，私彩、境外彩的購買者不列入研究範圍。《現代漢語詞典》(第5版)定義的彩民是指購買彩票或獎券的人，設購買頻率較高的作為主要部分。而體育彩民，顧名思義，就是購買體育彩票的彩民。國內學者對體育彩民的界定也較為統一，多指每月都有體育彩票消費且持續購買3個月及以上的人群(劉煉,2012;張凱,2014)。本研究基於學界的這一界定，並從中抽取主要購買競猜型體育彩票的人群作為競猜型彩民。

關於彩民購彩相關認知的研究多從經濟活動視角(市場營銷)、臨床醫學(精神健康)視角和連續統一體視角三個方面進行討論和分析(王斌,2013)。縱觀前人研究，從連續統一體視角對彩民消費行為進行討論較為廣泛且深入，首先問題博彩在根本上是對行為特徵的分類，同時涉及等級標準的設定，病理視角或經濟視角的嚴格區分在一定程度上沒有十分的必要；其次消費者參與博彩的程度是連續的，沒有明顯的斷層，在其他兩個視角的研究中所涉及到的研究對象數量相對較小，價值往往偏小。從已有研究來看，學者也更多地突出彩民為滿足自身需求在購彩過程中表現出的消費習慣，如消費時間、地點、方式、種類、頻率、持續狀況等，通過不同影響因素或特徵分類，對彩票

市場未來可持續發展提供了多方面的支撐與指導(王斌等,2016;馬紅宇等,2012;楊柳,2011;林成福,2005)。Oh和Hsu(2001)表示，彩民的消費行為很大程度上受到其消費意向的影響，在計劃行為理論的基礎上，彩民的主觀規範、行為態度和知覺行為控制等因素有著較為明顯的正向作用；同時，直覺行為控制和購彩意向對彩民行為均有不同程度的影響。

本研究認為，無論從行為意圖，還是行為態度、主觀規範和知覺行為控制三個因素，從種屬關係的角度來看都屬於彩民心理活動的範疇，在連續統一體視角的基礎上，可通過“認知-行為”模型進一步探索特定玩法彩民的行為特徵及其影響因素。

2 研究假設

本文研究採用理論與實際相結合的方法，從研究的背景以及目的、意義出發，從國內外彩民購彩行為、認知狀況、量表編制及實證分析等相關文獻入手，通過對當前國際與區域性彩票組織的相關標準、彩票發達國家及我國香港、澳門地區的研究進行分析，瞭解世界範圍內彩民購彩行為及認知的研究現狀。

至於認知對行為的影響，可追溯到Icek Ajzen的計劃行為理論(1985)，再基於文獻綜述部分對學者研究的梳理，可知該理論在我國競猜型彩民行為研究領域的適用性。由於行為意圖及其三個影響因素，從種屬關係的角度屬於心理活動的範疇，因此計劃行為理論模型也可以簡化成“認知-行為”的理論支撐。在此基礎上，本研究關注競猜型

體育彩票研究的特殊性,提出研究假設如下:

H1:競猜型彩民不同的認知維度對購彩行為有正向影響

H1a:競猜型彩民不同的認知維度對迷信行為有正向影響

H1b:競猜型彩民不同的認知維度對控制失調有正向影響

H1c:競猜型彩民不同的認知維度對追逐行為有正向影響

H1d:競猜型彩民不同的認知維度對代買行為有正向影響

H1e:競猜型彩民不同的認知維度對號碼關聯有正向影響

3 調查對象與方法

3.1 調查對象

本文的研究對象是 2016–2017 年全國抽樣的 6 個城市中在過去一年購買過體育彩票競猜型彩票的彩民($n = 1,093$)。

3.2 調查量表的選擇

對彩民的調查主要包括購彩行為、認知狀況和基本信息。購彩行為的測量採用《彩民購彩行為量表》(*Gambling Behavior Characteristics Scale*) (徐家熹, 2018; 徐家熹等, 2018), 該量表形成於 2017 年, 以彩民購彩時的行為表現為基礎, 與國內其他已有的彩民行為量表或問卷相比, 所測量內容較廣, 維度數量適中, 在前期對中國大陸地區彩民群體進行評價時表現出較好的適用性, 穩定性較強。該量表包含 15 個條目, 共 5 個維度, 分別是: 迷信行為 (彩民認為通過一定方式可以控制彩票的開獎結果或提高

中獎概率)、控制失調 (彩民很難或無法停止自己的購彩行為)、追逐行為 (彩民在購買彩票時堅持某一些號碼或持續投注直到中獎或通過大量投注以免自己錯過中獎機會)、代買行為 (彩民讓運氣好或其他可幫助自己提高中獎概率的人替自己購買彩票)、號碼關聯 (彩民把中獎與選擇號碼的方式進行聯繫)。

本研究在對認知狀況測量工具選擇時, 首要考慮該量表是否曾以中國彩民為樣本進行過測量, 包括香港、澳門和臺灣或者其他國家的華人社區群體; 其次量表是否可以檢測彩民潛在的博彩問題以及是否有足夠的實證數據予以支撐。通過篩選, 本研究選用了博彩相關認知量表中文版 (*Gambling Related Cognition Scale—the Chinese Edition, GRCS-C*), 共 23 個條目, 5 個維度, 分別是: 控制錯覺、購彩期望、預測控制、解釋偏差和無力戒賭 (楊裕萍等, 2013)。

彩民的基本信息以人口特徵為主, 包括性別、年齡、身份 (職業)、學歷、婚姻、職業等。

3.3 量表發放與回收

本次調查按 2015 年全國體育彩票銷售情況, 在每個省級行政區內分別選取體育彩票銷售量最高的城市, 即上海、鄭州、廣州、蘭州、重慶和瀋陽作為主要研究城市, 進行彩民調查。根據不同城市的網點比例, 在不同城市不同行政區抽取銷售網點進行發放, 每 10 萬人約發放 5 份問卷。實際回收有效問卷為蘭州 195 份, 廣州 700 份, 鄭州 488 份, 瀋陽 404 份, 重慶 1,575 份, 上海 1,200 份, 共計 4,562 份, 篩選出競猜型體育彩票

彩民樣本 1,093 份(調查量表見附件一、附件二)。

3.4 信度和效度檢驗

3.4.1 信度檢驗

結果顯示,GRCS-C 的總體 Cronbach's α 系數為 0.91,5 個維度 Cronbach's α 系數區間為 0.64 ~ 0.78,均大於 0.6,量表信度在可接受範圍。彩民購彩行為特徵量表的總體 Cronbach's 系數為 0.82,除控制失調外的 4 個維度 Cronbach's α 系數區間為 0.61 ~ 0.73,均大於 0.6,量表信度在可接受範圍;其中控制失調信度為 0.51,信度較低的原因從拆分城市來看,是由於鄭州和重慶的系數在 0.4 左右,其餘城市均接近或大於 0.6,因此後續的分析涉及控制失調部分的結論,對於鄭州和重慶地域的人群存在數據的局限性。

3.4.2 效度檢驗

表 1 彩民認知量表整體 CFA 模型適配度檢驗($n = 547$)

	χ^2	df	χ^2 / df	GFI	AGFI	CFI	RMSEA
GRCS-C	518.41	198	2.62	0.91	0.88	0.90	0.06
行為特徵	131.38	65	2.02	0.95	0.93	0.96	0.05

4 數據結果與分析

本研究對 1,093 份樣本做了隨機拆分處理,其中約 70% 的數據($n = 738$)用於分析和建模,約 30% 的數據($n = 355$)用於驗證。

4.1 競猜型彩民人口特徵

為避免抽樣誤差造成的差異,首先分析不同人口變量認知狀況的差異。博彩認知的 5 個維度作為因變量,人口變量作為自變

隨機抽取約 50% 的樣本進行探索性因子分析($n = 546$),GRCS-C 和行為特徵量表的 KMO 值分別為 0.92 和 0.83,球形檢驗 P 值均小於 0.05,兩個量表的 5 個維度累計貢獻率分別達到 53.56% 和 62.32%。

然後對剩下的約 50% 樣本進行一階驗證性因子分析($n = 547$),在兩個量表的檢驗過程中,分別將“b1←購彩期望”“b4←預測控制”“b5←解釋偏差”“b2←無力戒賭”“b3←控制錯覺”和“a3←迷信行為”“a2←控制失調”“a5←追逐行為”“a4←代買行為”“a1←號碼關聯”的未標準化回歸系數參數設為固定參數(值為 1),不進行路徑系數顯著性檢驗,路徑系數均為顯著的情況下,標準化回歸系數顯示所有因素負荷量基本介於 0.6 ~ 0.8 之間,兩個量表的模型較為合理,一階模型與數據適配性均較好,內在假設模型與數據擬合程度良好(見表 1)。

量,置信度定義為 0.05,分析結果如表 2 所示。依據顯著性小於 0.05 的標準篩選出 14 組變量關係作下一步分析。

獨立樣本 t 檢驗結果顯示,方差齊性檢驗 P 值 0.06 大於 0.05,在雙尾檢測下 t 值 2.35,顯著性 0.02 小於 0.05,不同性別在無力戒賭上差異最為顯著。同時,在很少無力戒賭到有時無力戒賭區間,男性比女性得分高出約 0.2 分,更傾向於有時無力戒賭。

表 2 不同人口特徵的競猜型彩民認知狀況 ($n = 738$)

	性別		年齡		婚姻		身份		學歷	
	<i>t</i> 值	Sig.	F 值	Sig.	F 值	Sig.	F 值	Sig.	F 值	Sig.
控制錯覺	0.07	0.94	2.01	0.08	0.39	0.67	2.34	0.01	2.08	0.07
購彩期望	1.64	0.10	7.71	0.00	6.22	0.00	1.43	0.17	4.43	0.00
預測控制	1.63	0.10	5.79	0.00	4.32	0.01	3.27	0.00	4.93	0.00
解釋偏差	1.33	0.18	6.63	0.00	3.62	0.03	2.04	0.03	1.12	0.35
無力戒賭	2.34	0.02	3.37	0.05	2.59	0.08	1.99	0.04	2.90	0.01

方差分析結果顯示,購彩期望、預測控制和解釋偏差在不同年齡段之間在 0.05 置信水平上存在顯著性差異,18 ~ 30 歲和 41 ~ 50 歲的彩民認知存在較大差異,同時表現出年齡越大越容易向問題彩民演變的趨勢,而 41 ~ 50 歲的競猜型彩民最容易出现問題購彩行為。不同婚姻狀況彩民在購彩期望、預測控制和解釋偏差存在顯著性差異。離異或者喪偶對彩民認知影響差異並不顯著,其中已婚競猜型彩民更容易產生博彩相關認知問題,但程度不明顯。不同身份的競猜型彩民除購彩期望外,其他維度均差異顯著。三資企業員工容易出现博彩相關認知問題,特別是控制錯覺和預測控制兩個

維度。不同學歷的購彩期望、預測控制和無力戒賭均存在顯著性差異,整體來看,教育程度越高,購彩行為出現風險的比例越低,高中及中專學歷和大專學歷的購彩期望、預測控制和無力戒賭均存在顯著性差異,同時與本科的購彩期望、預測控制均存在顯著性差異。

4.2 競猜型彩民人口特徵與購彩行為

在交叉分析之前先選擇獨立樣本 *t* 檢驗和方差分析,其中購彩行為 5 個維度作為因變量,人口變量作為自變量,置信度定義為 0.05。分析結果如表 3 所示,篩選出 11 組變量關係進行下一步的分析。

表 3 不同人口特徵的競猜型彩民的購彩行為 ($n = 738$)

	性別		年齡		婚姻		身份		學歷	
	<i>t</i> 值	Sig.	F 值	Sig.	F 值	Sig.	F 值	Sig.	F 值	Sig.
迷信行為	-0.43	0.67	1.42	0.22	0.24	0.79	1.64	0.12	1.55	0.17
控制失調	0.10	0.92	0.58	0.71	0.73	0.48	0.70	0.71	1.60	0.16
追逐行為	2.38	0.02	5.81	0.00	2.72	0.07	2.73	0.00	2.40	0.04
代買行為	-3.07	0.00	2.43	0.03	0.47	0.62	0.63	0.74	0.73	0.60
號碼關聯	2.41	0.02	8.68	0.00	8.79	0.00	2.65	0.00	2.50	0.03

方差分析結果顯示不同性別彩民在追逐行為、代買行為和號碼關聯上差別顯著,男性的追逐行為和號碼關聯得分均高於女性,而女性的代買行為則得分更高。不同年齡段之間追逐行為、代買行為和號碼關聯差別顯著,18 ~ 30 歲和 41 ~ 50 歲之間的彩民

行為有顯著差異,41 ~ 50 歲彩民更容易發生購彩行為問題,但問題程度尚不明顯。只有號碼關聯在不同婚姻狀況中存在顯著性差異,而其餘行為在不同婚姻狀況的競猜型彩民中差異並不顯著,但已婚彩民的號碼關聯行為顯著高於未婚。不同身份的追逐行

為和號碼關聯差異顯著,三資企業員工在追逐行為上的表現最為突出。不同學歷彩民中,追逐行為和號碼關聯行為存在顯著性差異,對於追逐行為來說,高中及中專顯著高於小學及以下;對於號碼關聯來說,碩士及以上顯著低於小學及以下,也顯著低於高中及中專。

4.3 競猜型彩民的市場細分

對競猜型彩民進行市場細分可以在市場營銷過程中,更有效實現社會責任工作的

開展,特別是對問題彩民的精準預防與幫扶。本研究以競猜型彩民的基本消費情況為市場細分的標準。

參考市場營銷領域的 RFM 客戶價值模型(1994),本文對購彩頻次、購彩支出、時間支出和消費比例 4 個選項進行二階聚類,將競猜型彩民劃分成 3 類,分別為:“高價值彩民”、“中價值彩民”和“低價值彩民”。為使不同價值競猜型彩民對比更加明顯,刪去中價值彩民,高、低價值彩民的人口特徵如表 4 所示。

表 4 高、低價值競猜型彩民人口特徵($n = 585$)

		高價值彩民 $n = 321$	低價值彩民 $n = 264$			高價值彩民 $n = 321$	低價值彩民 $n = 264$
性別	男	91.90%	81.44%	週購買 次數	1 次	0.62%	9.85%
	女	8.10%	18.56%		2-5 次	2.49%	31.06%
年齡	18-20	0.93%	4.17%		6-10 次	46.42%	10.23%
	21 ~ 30	14.64%	29.17%		11-15 次	18.07%	6.44%
	31 ~ 40	31.78%	33.71%		15 次以上	14.02%	4.55%
	41 ~ 50	36.14%	23.48%		不規律	18.38%	37.88%
	51 ~ 60	13.71%	6.06%	週購彩 能力	20 以下	1.25%	19.7%
	61 歲及以上	2.80%	3.41%		20-50	9.03%	23.86%
婚姻	已婚	78.19%	70.45%		51-100	18.38%	19.32%
	未婚	13.08%	25.00%		101-200	21.18%	10.23%
	離異或喪偶	8.72%	4.55%		201-500	19.00%	10.23%
身份	公務員	5.61%	3.79%		500 元以上	31.15%	16.67%
	事業單位人員	9.03%	9.09%	日時間 投入	1 小時以下	6.85%	98.48%
	國有企業員工	10.28%	9.85%		1-2 小時	44.55%	0.38%
	三資企業員工	14.95%	18.56%		2-3 小時	28.04%	0.00%
	個體及私營業主	20.87%	17.42%		3-4 小時	10.59%	0.76%
	自由職業	25.55%	21.59%		4-5 小時	4.36%	0.00%
	退休或賦閒在家	6.85%	8.33%		5 小時以上	5.61%	0.38%
	學生	0.00%	7.58%	購彩積 極性	10% 以下	23.36%	97.35%
	農民	3.43%	0.76%		10-30%	48.60%	2.27%
	其他	3.43%	3.03%		30-50%	18.69%	0.00%
	小學及以下	4.98%	1.89%		50-80%	7.79%	0.38%
學歷	初中	16.51%	12.88%		80% 以上	1.56%	0.00%
	高中及中專	39.88%	32.58%				
	大專	19.94%	22.35%				
	本科	15.89%	28.03%				
	碩士及以上	2.80%	2.27%				

由上表可以看出,高價值彩民以 31 ~ 50 歲的已婚男性為主,主要為個體及私營業主和自由職業者,學歷為高中及中專水平,週購買次數 6 ~ 10 次,每天要花 1 到 2 個小時在彩票上,每月花 2,000 元左右,佔到月收入的 10% ~ 30%。

低價值彩民雖然也以男性為主,但約每 5 個人裏就有 1 個女性,女性比例更高。年齡在 20 ~ 50 歲之間,已婚佔比約 75%,職業較為分散,高中及中專學歷彩民最多,但是大專和本科的比例較高價值彩民更多,整

體受教育水平較高。每週購買彩票的次數不固定,每週購彩不超過 50 元,幾乎全部的低價值的競猜型彩民每天花在彩票上面的時間少於 1 個小時,而花費的金額不足月收入的 10%。

獨立樣本 t 檢驗結果顯示,除代買行為不存在顯著性差異外,高價值彩民的認知和行為得分均高於低價值,說明高價值彩民中更加容易出現問題博彩問題,是責任博彩預防的重點對象(見表 5)。

表 5 高、低價值競猜型彩民認知和行為的差異($n = 585$)

變量名稱		方差齊性假設	平均差(高-低)	t 值	顯著性(雙尾)
彩民認知	控制錯覺	已假設	0.28	3.83	顯著
	購彩期望	已假設	0.58	7.54	顯著
	預測控制	已假設	0.39	5.87	顯著
	解釋偏差	已假設	0.44	6.17	顯著
	無力戒賭	未假設	0.63	7.91	顯著
彩民購彩行爲	迷信行爲	已假設	0.28	3.63	顯著
	控制失調	未假設	0.31	4.78	顯著
	追逐行爲	已假設	0.35	4.15	顯著
	代買行爲	已假設	0.09	1.19	不顯著
	號碼關聯	未假設	0.53	6.14	顯著

5 競猜型彩民認知與行為的關係研究

5.1 彩民認知與購彩行為

首先對認知狀況和購彩行為的相關性進行檢驗,彩民認知和購彩行為各維度的皮爾森相關系數區間為 0.14 ~ 0.69,斯皮爾曼相關系數區間為 0.13 ~ 0.67,P 值均小於 0.01,表明認知和購彩行為適合做回歸模型

(見表 6)。

以購彩行為的 5 個維度為因變量,以虛擬處理後的人口學特徵變量為控制變量,以認知特徵的 5 個維度為解釋變量。其中虛擬處理過程裏,變量的基準分別是:性別(女)、年齡(18 ~ 20 歲)、婚姻(未婚)、身份(國有企業員工)、學歷(碩士及以上)。對數據進行層次回歸分析,彩民認知和行為各維度的取值為測量項的平均值(見表 7)。

表 6 彩民認知和購彩行為各維度的相關矩陣($n = 738$)

	迷信行為	控制失調	追逐行為	代買行為	號碼關聯	控制錯覺	購彩期望	預測控制	解釋偏差	無力戒賭
迷信行為	1.00	0.29**	0.52**	0.46**	0.48**	0.49**	0.38**	0.49**	0.51**	0.35**
控制失調	0.27**	1.00	0.13**	0.48**	0.18**	0.44**	0.28**	0.37**	0.29**	0.4**
追逐行為	0.52**	0.14**	1.00	0.17**	0.5**	0.31**	0.51**	0.53**	0.54**	0.44**
代買行為	0.48**	0.46**	0.17**	1.00	0.24**	0.42**	0.21**	0.37**	0.29**	0.21**
號碼關聯	0.50**	0.19**	0.5**	0.25**	1.00	0.35**	0.42**	0.48**	0.45**	0.38**
控制錯覺	0.49**	0.42**	0.32**	0.42**	0.36**	1.00	0.49**	0.6**	0.52**	0.47**
購彩期望	0.38**	0.29**	0.51**	0.2**	0.42**	0.5**	1.00	0.6**	0.55**	0.67**
預測控制	0.51**	0.37**	0.53**	0.36**	0.48**	0.63**	0.62**	1.00	0.65**	0.62**
解釋偏差	0.51**	0.29**	0.54**	0.29**	0.45**	0.53**	0.56**	0.66**	1.00	0.55**
無力戒賭	0.34**	0.39**	0.43**	0.18**	0.37**	0.47**	0.69**	0.64**	0.55**	1.00
均值	2.82	1.98	3.20	2.36	2.90	2.53	2.83	2.80	2.85	2.74
標準差	0.90	0.82	1.01	0.92	1.04	0.89	0.94	0.80	0.87	0.99

注:對角線以下是皮爾森相關系數,對角線以上是斯皮爾曼相關系數;* * 表示在置信度(雙側)為 0.01 時,相關性是顯著的

表 7 層次回歸結果($n = 738$)

變量	迷信行為		控制失調		追逐行為		代買行為		號碼關聯	
	M1	VIF	M2	VIF	M3	VIF	M4	VIF	M5	VIF
第一步：控制變量										
性別 男	-0.04	1.09	0	1.09	0.03	1.09	-0.10**	1.09	0.05*	1.09
年齡段 21-30 歲	0.11	8.52	-0.05	8.52	0.15*	8.52	0.10	8.52	0.11	8.52
31-40 歲	0.08	13.26	-0.14	13.26	0.15	13.26	0.10	13.26	0.21*	13.26
41-50 歲	0.07	12.95	-0.22*	12.95	0.2*	12.95	-0.02	12.95	0.23**	12.95
51-60 歲	0.04	6.35	-0.11	6.35	0.13*	6.35	-0.01	6.35	0.09	6.35
61 歲及以上	0.04	3.60	-0.14**	3.60	0.12**	3.60	-0.07	3.60	0.09	3.60
婚姻 已婚	0	2.36	0.03	2.36	-0.04	2.36	0.04	2.36	0.04	2.36
離異或喪偶	0.03	1.82	0.05	1.82	-0.05	1.82	0.06	1.82	-0.02	1.82
身份 公務員	0.02	1.53	0.04	1.53	0.02	1.53	0.05	1.53	0.06	1.53
事業單位人員	0.05	1.87	0.02	1.87	0.05	1.87	0.04	1.87	0.02	1.87
三資企業員工	0.02	2.26	0.02	2.26	0.02	2.26	0	2.26	0.03	2.26
個體及私營業主	0.01	2.36	0.01	2.36	0.04	2.36	-0.01	2.36	0.07	2.36
自由職業	0.01	2.71	0	2.71	0.06	2.71	0	2.71	0.08	2.71
退休或賦閒在家	-0.04	2.07	0.06	2.07	-0.01	2.07	0.03	2.07	0	2.07
學生	0.03	1.88	0.01	1.88	-0.01	1.88	0.07	1.88	0.01	1.88
農民	0.02	1.34	0	1.34	0.01	1.34	0	1.34	0	1.34
其他	-0.01	1.33	0.02	1.33	-0.04	1.33	-0.02	1.33	0.05	1.33
學歷 小學及以下	0.01	2.93	0.04	2.93	-0.04	2.93	0.11**	2.93	0.06	2.93
初中	-0.12	8.38	-0.03	8.38	-0.04	8.38	0.14	8.38	0.01	8.38
高中及中學	-0.03	12.71	-0.16	12.71	0.01	12.71	0.13	12.71	0.09	12.71
大專	-0.05	9.36	-0.11	9.36	0.01	9.36	0.13	9.36	0.06	9.36
本科	-0.07	9.67	-0.08	9.67	0	9.67	0.11	9.67	0.08	9.67
第二步：解釋變量										
控制錯覺	0.23**	1.84	0.27**	1.84	-0.11**	1.84	0.30**	1.84	0.05	1.84
購彩期望	0.05	2.32	-0.05	2.32	0.23**	2.32	-0.05	2.32	0.12**	2.32
預測控制	0.19**	2.77	0.11*	2.77	0.27**	2.77	0.25**	2.77	0.23**	2.77
解釋偏差	0.28**	2.07	-0.01	2.07	0.27**	2.07	0.07	2.07	0.17**	2.07
無力戒賭	-0.06	2.28	0.25**	2.28	-0.01	2.28	-0.10**	2.28	0.01	2.28
F	14.94		9.30		17.52		8.59		11.74	
R ²	0.36		0.26		0.40		0.25		0.31	
Durbin-Waston	1.91		1.94		1.98		1.94		1.79	

注:M1-M5 的系數為標準化回歸系數;* 表明在 0.1 水平達到顯著;* * 表明在 0.05 水平達到顯著

結果顯示,年齡段和學歷存在一定的多重共線性情況,但不明顯,可以在不影響模型研究情況下忽略不計;在此基礎上,5 個模型的 R 方在 0.25 ~ 0.40 之間,說明對因變量的解釋力尚可且符合實際;DW 統計量均在 2 左右,說明殘差基本符合正態分布。

在 M1 中,對迷信行為有顯著解釋的彩民認知變量,按照重要性從大到小排序依次是:解釋偏差、控制錯覺和預測控制;在 M2 中,對控制失調有顯著解釋的彩民認知變量,按照重要性從大到小排序依次是:控制錯覺和無力戒賭;在 M3 中,對追逐行為有顯著解釋的彩民認知變量,按照重要性從大到小排序依次是:預測控制、解釋偏差、購彩期望和控制錯覺,其中控制錯覺負向影響追逐行為;在 M4 中,對代買行為有顯著解釋的彩民認知變量,按照重要性從大到小排序依次是:控制錯覺、預測控制和無力戒賭,其中無力戒賭負向影響代買行為;在 M5 中,對號碼關聯有顯著解釋的彩民認知變量,按照重要性從大到小排序依次是:預測控制、解釋偏差和購彩期望。

因此研究假設 H1a、H1b、H1c、H1d 和 H1e 部分得證,H1 基本得證。

5.2 彩民價值調節作用

在表 7 中的 5 個模型中,有 15 組因自變量存在顯著關係,對高、低價值彩民的 585 份數據進行分析,將 15 組關係再分別建立線性模型,並利用費雪 Z 轉化公式,用 15 組模型的非標準化系數和標準差計算費雪 Z 值,和 1.96 的顯著性標準進行比較 (Baron & Kenny, 1986)。其中用模型的非標準化斜率和標準差計算費雪 Z 值的公式為:

$$Z = \frac{b_1 - b_2}{\sqrt{se_{b1}^2 + se_{b2}^2}}$$

結果顯示,有 3 組“認知-行為”關係受到了高、低彩民價值的影響,分別是控制錯覺-追逐行為、購彩期望-號碼關聯和預測控制-號碼關聯(見表 8)。

對 3 組數據進行分析發現,低價值彩民認為比賽競猜結果和自己的技巧、能力及知識有關的情況下,更容易導致堅持購彩以免錯過中獎機會;同時低價值競猜型彩民在對購彩收益的期望刺激下,出現自己能夠通過某些線索來預測中獎結果的情況下,更容易導致選擇特定的購彩號碼;而高價值彩民在這些方面會表現得更為穩定(見圖 1)。

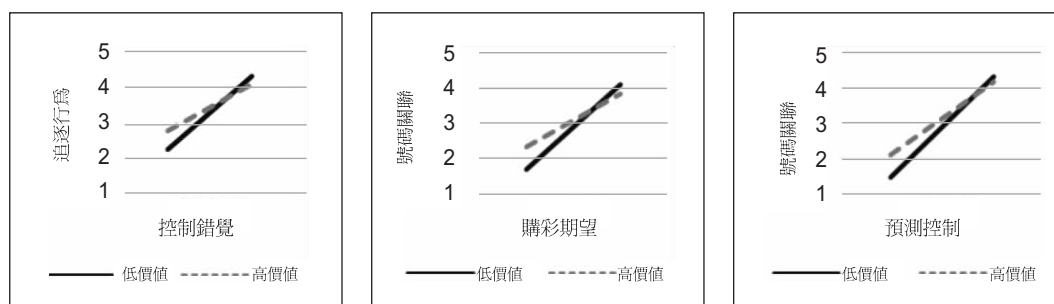


圖 1 高、低價值的競猜型彩民彩民認知-行為關係示意圖[n = 585]

注:虛線為高價值彩民,實線為低價值彩民;橫坐標為感知得分,縱坐標為行為得分

表 8 在 15 組模型中高、低彩民價值調節效應檢驗結果 ($n = 585$)

模型	非標準化 B	標準差	費雪 Z 值	調節效應
控制錯覺—迷信行爲(高、低)	0.54	0.05	0.53	不顯著
	0.50	0.06		
預測控制—迷信行爲(高、低)	0.62	0.05	0.45	不顯著
	0.59	0.06		
解釋偏差—迷信行爲(高、低)	0.56	0.05	-0.02	不顯著
	0.57	0.06		
控制錯覺—控制失調(高、低)	0.44	0.05	1.19	不顯著
	0.36	0.04		
無力戒賭—控制失調(高、低)	0.38	0.04	0.99	不顯著
	0.32	0.04		
控制錯覺—追逐行爲(高、低)	0.33	0.06	-2.10	顯著
	0.51	0.07		
購彩期望—追逐行爲(高、低)	0.51	0.05	-1.47	不顯著
	0.63	0.06		
預測控制—追逐行爲(高、低)	0.64	0.06	-1.09	不顯著
	0.74	0.06		
解釋偏差—追逐行爲(高、低)	0.62	0.05	-1.49	不顯著
	0.74	0.06		
控制錯覺—代買行爲(高、低)	0.44	0.05	-0.22	不顯著
	0.45	0.06		
預測控制—代買行爲(高、低)	0.43	0.06	0.04	不顯著
	0.43	0.06		
無力戒賭—代買行爲(高、低)	0.14	0.05	-1.93	不顯著
	0.29	0.06		
購彩期望—號碼關聯(高、低)	0.38	0.06	-2.73	顯著
	0.61	0.06		
預測控制—號碼關聯(高、低)	0.52	0.06	-2.12	顯著
	0.72	0.07		
解釋偏差—號碼關聯(高、低)	0.50	0.06	-1.94	不顯著
	0.67	0.06		

6 研究結論

6.1 不同人口變量的認知和行為特徵

首先,女性彩民更容易讓運氣好的人代為購買彩票以提高自己的中獎概率。其次,相比 18 ~ 30 歲的彩民,41 ~ 50 歲的彩民更期望能夠通過購彩帶來相應的收益和感受,他們認為購彩是愉悅身心、減輕壓力的一種方式;而且會意識到自己行為存在問題,但

是無力停止購彩。第三,相比較高中及中專學歷,碩士及以上的彩民更不容易出現認知和行為問題,自控力更強,其表現更為理性。最後,高價值彩民更容易出現認知和行為問題,特別是購彩期望、預測控制、解釋偏差和無力戒賭,以及控制失調行為和追逐行為。另外,高價值彩民人群中有 29.3% 的人是 41 ~ 50 歲且高中及中專學歷,在問題購彩預防上對這部分的人群需要格外注意。

6.2 購彩行為存在的認知影響因素

第一,迷信行為可能受到控制錯覺、解

釋偏差和預測控制的影響。第二,控制失調可能受到控制錯覺和無力戒賭的影響。第三,追逐行為受到預測控制和解釋偏差的影響。第四,代買行為受到控制錯覺和預測控制的影響。第五,號碼關聯受到預測控制和解釋偏差的影響。

6.3 競猜型彩民的細分及對應的“認知-行為”關係

低價值彩民可能會在比賽競猜結果和自己的技巧、能力及知識有關的情況下,更容易導致堅持購彩以免錯過中獎機會。他們還可能會在受到購彩收益的期望刺激和自己能夠通過某些線索來預測中獎結果的時候,更容易選擇特定的購彩號碼。高價值彩民認為購彩是愉悅身心、減輕壓力的一種方式,期望能夠通過購彩帶來相應的收益和感受,但是有時候會過度,即雖然意識到自己可能有問題,但是却很難或無法停止自己的購彩行為。他們還會覺得自己能夠通過某些突出線索(例如主力球員傷病),或者過去的輸贏經驗,來預測購彩結果,從而堅持購買某一結果,如果沒中獎會覺得與之前

的運氣、概率有關,不管是賺錢還是賠錢都會繼續,直到中獎。

7 對策與建議

第一,依托互聯網技術,構建競猜型彩民實名註冊制系統。

第二,依據現有問題博彩預防體系和相關經驗,構建競彩型彩民問題博彩預防體系,主要面對高價值彩民,限制潛在問題彩民的每日購彩金額、增加責任博彩宣傳和提供問題購彩救助系統等。注意問題博彩預防對象的一般性和特殊性,而大數據算法是其中關鍵。

第三,利用體驗營銷和客戶關係管理的概念和策略,去吸引更多新彩民以優化彩民結構,以及讓低價值彩民參與更多,例如在觀賽渠道冠名贊助免費競猜的體驗活動,或者針對性地免費派發大概率中獎的彩票等。如果是線下營銷,則要突出地方特色,例如以當地賽事為競猜對象等。另外球迷協會、意見領袖在體驗營銷中的作用不容忽視,鼓勵彩民樂於分享是營銷的重點。

附件一：

彩民購彩行為評價量表

編號	題目	選項				
		從不	很少	有時	很多	總是
1	我會通過分析號碼走勢圖來購買彩票					
2	我會在購買彩票時超出自己的承受能力					
3	我會用夢見的數字去購買彩票					
4	我會讓不懂彩票的人幫我選擇號碼					
5	我會在沒有中獎時繼續購買彩票					
6	我會在感覺運氣好的時候購買更多的彩票					
7	我會用中獎的獎金繼續購買彩票					
8	我會用冷號或熱號購買彩票					
9	我會在經濟拮据時增加購買彩票的次數或金額					
10	我會用自己選擇的號碼持續購買彩票					
11	我會用與自己相關的數字(生日、紀念日等)去購買彩票					
12	我會在購買彩票時超出給自己設定的資金限額					
13	我會讓運氣特別好的人替我購買彩票					
14	我會在曾經中獎的時間段去購買彩票					
15	我會在沒錢的時候想辦法去買彩票(例如借錢)					

附件二：

博彩相關認知量表中文版

編號	題目	選項				
		從不	很少	有時	很多	總是
1	購買彩票使我更快樂					
2	購買彩票已經成為我生活中不可缺少的一部分					
3	祈禱可以幫助我中獎					
4	當多次不中獎的時候,我堅信接下來一定會連續中獎					
5	我中獎與我的技巧和能力有相關					
6	購買彩票讓生活變的更美好					
7	我根本不能控制自己不去購買彩票					
8	特別的數字或顏色可以增加我中獎的機會					
9	多次不中獎的經歷會增加我的購彩經驗					
10	我沒有中獎與運氣不好有關					
11	購買彩票讓未來變得更光明					
12	我對購買彩票的渴望非常強烈					
13	特殊物品可以增加我中獎的機會					
14	當我中過一次獎後,肯定會再一次中獎					
15	我沒有中獎與概率有關					
16	購買彩票可以幫助我降低緊張及壓力					
17	我無法停止購買彩票					
18	特殊的儀式或行為可以增加我中獎的機會					
19	運氣好可以增加我中獎的機會					
20	想到上次中獎獲得的獎金會促使我繼續購買彩票					
21	我不願意停止購買彩票					
22	我可以預測自己中獎					
23	一直用相同的號碼購買彩票可以增加我中獎的機會					

參考文獻

- [1] Baron, R. M., & Kenny, D. A. (1986). The moderator – mediator variable distinction in social psychological research: Conceptual, strategic, and statistical considerations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51 (6), 1173–1182.
- [2] Oh, H., & Hsu, C. H. C. (2001). Volitional degree of gambling behavior. *Annals of Tourism Research*, 28(3), 618–637.
- [3] 財政部綜合司. 2017 年 12 月份全國彩票銷售情況. http://zhs.mof.gov.cn/zhengwuxinxi/zonghexinxi/201801/t20180123_2799468.html, 2017.
- [4] 國務院. 中國足球改革發展總體方案. 北京: 中央全面深化改革領導小組第十次會議, 2015.
- [5] 林成福. 彩民群體分化: 合法與非法間的社會學思考. 博士論文. 福州: 福建師範大學, 2005.
- [6] 劉 煉. 我國體育彩民購彩意向與行為關係研究. 博士論文. 武漢: 華中師範大學, 2012.
- [7] 馬紅宇, 吳艷萍, 劉 煉, 等. 不同性別體育彩民購彩行為現狀分析. *北京體育大學學報*, 2012, 35(6): 74–78.
- [8] 王 斌, 樊 榮, 劉 煉, 等. 不同玩法偏好體育彩民購彩心理與行為特徵研究. *西安體育學院學報*, 2016, 33(4): 427–432.
- [9] 王 斌, 史文文, 劉 煉. 體育彩民的界定及購彩心理與行為特徵. *華中師範大學學報 (人文社會科學版)*, 2013, 52(2): 171–176.
- [10] 徐家熹, 李 海, 吳 殷. 博彩相關認知與問題博彩的關聯及其對問題博彩的預測及影響研究. *山東體育學院學報*, 2018, 34(2): 9–15.
- [11] 徐家熹. 購彩行為、購彩認知與問題購彩的交互影響——基於上海市體育彩票彩民的實證研究. 博士論文. 上海: 上海體育學院, 2018.
- [12] 楊 柳. 全國“三高”彩民購買體育彩票的心理與行為特徵調查研究. 博士論文. 武漢: 華中師範大學, 2011.
- [13] 楊裕萍, 吳大興, 李涵貴, 等. 賭博相關認知量表中文版在大學生中的信效度檢驗. *神經疾病與精神衛生*, 2013, 13(1): 23–26.
- [14] 張 弛, 馮 欣, 王樂萌. 中國體育彩票責任彩票內容體系研究. *體育科學*, 2019, 29(9): 41–50.
- [15] 張 凱. 湖北省體育彩民購彩滿意度現狀調查研究. 博士論文. 武漢: 華中師範大學, 2014.

· 旅遊研究 ·

基於穿越視角的旅遊發展觀

周 廣 鵬

(東北財經大學旅遊與酒店管理學院,大連)

摘 要:旅遊研究經歷了多次研究視角的轉換,從經濟的視角轉向社會文化的視角,又轉向體驗的視角。這種轉化體現了旅遊研究從僅僅關注外部經濟效應逐漸聚焦於旅遊者內在需要的歷程。在體驗視角需要進一步細化和深化的背景下,筆者依據對客觀事實和社會現象的觀察和思考,提出從穿越的視角重新審視旅遊的本質的觀點。通過對旅遊動機的深入分析和旅遊業的現實供給分析可以看出,旅遊本質上具有穿越屬性。相比於無法實現的物理穿越和居家神遊而言,由於旅遊具有身臨其境和多感官體驗的特性,旅遊成為現實的穿越替代方式。穿越視角的提出具有一定的理論價值和現實價值,基於穿越的視角看待旅遊業發展,可以為旅遊企業的市場定位、行銷宣傳和景區規劃方面提供具體的指導和借鑒。

關鍵詞:旅遊體驗;旅遊;穿越

中圖分類號:F590

Tourism Development Concept through Time Travel Perspective

Zhou Guangpeng

(Dongbei University of Finance & Economics, School of Tourism and Hotel Management, Dalian)

Abstract: Tourism research has experienced many perspective changes, from economic to social-cultural, and then to experiential perspectives. This change reflects the process of tourism research focus from external economic effects to tourists' internal needs. To further refine and deepen the experiential perspective, the author, based on the observation and contemplation of objective facts

作者簡介:周廣鵬,東北財經大學旅遊與酒店管理學院講師,酒店管理教研室主任。

and social phenomena, suggested re-examining the tourism ontology. An in-depth analysis of tourist motivation and the supply and demand of the industry indicated its ontological attribute of crossing different perspectives. Compared with the impossible physical penetration and strolling at home, tourism has become an alternative way of time travel because of its immersive and multi-sensory experience. It has certain theoretical and practical value to suggest the perspective of time travel, which can provide guidance and lessons for enterprises in market positioning, promotion and scenic area planning.

Key words: travel experience; travel; time travel

1 穿越視角的緣起

1.1 體驗視角深化和細化的需要

旅遊研究經歷了多次研究視角的轉換，從經濟的視角轉向社會文化的視角，又轉向兼顧旅遊的外部效應和旅遊者內在需求的綜合視角。進入新世紀以來，聚焦於旅遊者的內在需求的體驗視角逐漸佔據了主流地位。

從宏觀的角度將旅遊看作一種行業，關注其外部經濟和社會效應無可厚非，但真正推動旅遊業蓬勃發展的原動力只能是源於旅遊者內心的需要。僅僅關注旅遊現象的外部特徵和外部效應，不聚焦於旅遊者的內在需求，不回答旅遊者為什麼旅遊這個核心問題，就永遠無法觸及旅遊的本質。筆者也完全認可體驗視角研究旅遊發展是十分恰當和必要的。然而，正所謂，“無體驗，不生活”，人類的生命歷程當中所有的行為都是為了體驗或者本身就是一種體驗，從這個角度來看，將旅遊的目的或本質定義為體驗好像也太過寬泛。謝彥君（2010）和徐菊鳳（2011）等學者都使用異地性、暫時性和休閒性對旅遊體驗進行了嚴格的界定。強調

旅遊的休閒屬性是為了將旅遊與商務旅行等職業行為加以區分；異地性和暫時性這兩個時空範疇的界定將旅遊與其他日常休閒活動進行區分。但是這種界定還不能完全回答旅遊體驗與日常生活體驗有什麼不同和特點。因而，體驗視角需要進一步細化和深化，需要在體驗視角的統攝之下，從旅遊現象的本質出發拓展出一些新的視角來審視旅遊。

1.2 滿足人類穿越需求的需要

1.2.1 人類的穿越情結

“穿越”動機往往處於人類的潛意識之中，穿越需求也並不屬於人類的基本需求，人們的穿越動機和需求卻總是潛在地存在著，有時會投射到其外部行為上，從而使這種動機得到間接和局部的滿足。人類的穿越情結，可以從創作者對穿越題材的鍾愛，以及大眾對穿越文學影視作品的癡迷上體現出來。

“前不見古人，後不見來者。念天地之悠悠，獨愴然而涕下。”這首膾炙人口的千古名句是陳子昂登上幽州臺時觸景生情而作，表達了作者哀傷自己只能活在現世，無法穿越古今的無奈。亦如白居易在《長恨歌》中的哀歎：“上窮碧落下黃泉，兩處茫茫

皆不見!”中國古典文學中,對於時空穿越類作品有一個專門的稱謂——“仙鄉淹留”。這種“仙鄉淹留”類型的故事中,往往會出現“誤入仙境”故事情節,其結果往往是仙界一日,人間百年(李永平,2011)。仙鄉淹留類型的故事總體上是一種在時間流逝方向上加速前進,進而穿越到未來的故事。丁乃通(2008)和鍾敬文(2010)的相關研究都表明仙鄉淹留類型的故事除中國小說和民間傳說以外,也見於其他國家的各類文學作品,是一種世界範圍內普遍存在的民間觀念。

直至當代,穿越題材的文學作品依然廣受歡迎。中國最大的文學閱讀平臺起點中文網在2016年的統計結果顯示,閱讀量前20位的作品中有8部是穿越題材的小說。如今最火爆的網路小說之一——《臨高啟明》從2009年11月至今,持續佔據起點中文網強力推薦榜首頁將近9年時間。這本網絡小說描述了500名現代人穿越到明朝時期的海南臨高縣的精彩故事,截至2018年7月31日其字數已經達到了驚人的718.86萬字,且依然沒有完結。“時空穿越”題材的影片已經成為現代電影的一個主要類型(蔡衛和遊飛,2004)。耳熟能詳的相關影視作品不勝枚舉,穿越題材的受歡迎程度可見一斑。

穿越題材廣受歡迎的一個根本原因,是人類在內心深處有強烈的穿越動機和需要,文學影視作品在一定程度上能夠緩解這種無法真正滿足的需要。人類先天具備的某些基因資訊以及集體無意識深刻影響了文學創作,穿越題材的文學作品也一定反映了人類的某種基因和心理情結。這一心理情

結就是擺脫時空束縛,實現時空穿越。

1.2.2 由虛漸實的穿越供給

穿越文學作品和影視作品的蓬勃發展不僅印證了人類普遍存在的穿越情結,也在一定程度上,至少在精神層面滿足了人類的穿越需求。但這個看不見、摸不著,只能靠精神想像的虛擬世界也給人們帶來了些許遺憾。穿越影視作品相比於文學作品而言,顯然可以更加直觀地滿足人們的視覺和聽覺需求,解決了“看不見”、“聽不到”的缺憾,但“摸不著”的問題依然存在。人類顯然不會坐視這種缺憾,現實生活中,人們對復古和懷舊現實載體的追求日益強烈。以重溫歷史和回憶童年為主題餐廳的興盛就是一個現實的回應,從90年代流行的知青飯店以及現在廣受歡迎的外婆家餐廳、媽媽的味道餐廳等,都可以說明這一點。

不僅特色餐廳在打“穿越”的賣點,旅館經營者也意識到了這一點。位於舊上海法租界內的一家名叫“時間膠囊”的民宿憑藉優越的地理位置以及獨特的室內裝潢,吸引了不少房客。

人類穿越情結的表現形式經歷了從想像、神話傳說、穿越小說到穿越影視作品的過程,這個過程不僅僅是表現形式的變化,對穿越的哲學思考、穿越故事情節處理等方面都日漸走向細化和具身化。生活於資訊爆炸的現代社會中,人們已經不再可能沉浸於單一情節、單純形式的仙鄉淹留的“迷思”當中,單純的聽聞享受不足以滿足其多感官體驗的慾望。

廣義的旅遊業是包含食、住、行、遊、購、娛六要素的綜合性行業,這些要素顯然與文學、影視、音樂和建築密切相關;餐廳和旅館

本身就是廣義旅遊業的組成部分。按此推理,旅遊業理所應當地應該在滿足人類穿越需求方面有自己的一席之地。歷史地看,穿越需求正在從早期的虛擬或幻想逐漸形化為物質實體或確切的時空存在,從而為人們的具身造訪和體驗提供了機會。換言之,從文學作品到影視劇再到建築實體以及主題化的運營空間,穿越的隱性需求逐漸外化為一種顯性需要。於是,它與旅遊的關聯便由此產生了。

2 旅遊的穿越屬性

作為旅遊活動外部特徵的“異地性”和“暫時性”是互相影響、不可分割的,它們歸根結底是時間問題和空間問題,這一點與穿越具有內在的一致性。謝彥君(2015)認為,“探尋旅遊現象的本質屬性離不開對旅遊目的的研究”。要探尋旅遊的穿越屬性的存在與否,就需要從旅遊動機入手。

2.1 旅遊動機中的穿越傾向

2.1.1 遁世與懷舊

克朗普頓(1979)識別出七種動機,其中第一種就是“逃避所感知的世俗環境”。格雷所提出的所謂“漫遊癖”(wanderlust)和“戀物癖”(sunlust)(謝彥君,1999),包含了強烈的融入未知世界的張力。艾澤歐-阿荷拉則提出了與之接近的“逃逸因數”和“逐求因數”旅遊動機二分法,逃逸相當於漫遊,逐求相當於戀物(謝彥君,1999)。漫遊和逃逸都具有“逃避”或者“遁世”的意味。正如郭少棠(2005)所說:“當代社會中的個體都有遊移現世空間的心理渴望。”這類旅遊動機事實上都暗含了穿越的意味。

日本學者田中喜一(1950)將格利斯曼的四類動機細分為十一種,其中提到了“思鄉心”這一動機;克朗普頓識別出七種動機中的第五種是“懷舊”;日本心理學家今井省吾認為現代人的旅遊動機包括對“未來的嚮往”(謝彥君,1999),這類表述中的穿越動機已經十分明顯了。

需要說明的是,“懷舊”的時空範圍得到了極大的拓展,不再局限於個體生活和經歷的時空。Stem 從文化的層面將懷舊劃分為歷史懷舊和個人懷舊兩種(趙靜蓉,2009)。歷史懷舊是借用歷史事件及人物來興發浪漫情懷,個體認為過去好於現在,為了逃避現在的生活而渴望回到過去。“歷史懷舊”這個概念的提出,極大地擴充和豐富了“懷舊”的內涵,不再將懷舊的時間跨度和水平局限於個體生存時間的長短,從而賦予懷舊以更為廣闊的含義,使懷舊從個體水平擴展至集體水平,並延伸至歷史的深處。這種擴展使懷舊和穿越到過去具有了幾乎相同的內涵。

2.1.2 尋求“差異”的穿越

謝彥君(1990)認為旅遊的動機可以歸結為對差異的追求,並進一步指出:“旅遊實質上是一種矛盾現象,是人類矛盾心理的突出產物,從古代的吟游詩人到現代的旅遊者,不管是流連於山川秀色,還是沉迷於古老文化,都是在尋求與其個人當時處境相悖的某種補償。誘發旅遊行為的根本因素是個人心理狀態與其所處的自然及社會環境之間存在的差異。這種內化的矛盾就是推動旅遊活動發生的第一動力。”人類面臨的最大的匱乏就是對時光流逝的無奈,時空差異也遠比地域差異更加強烈,穿越古今

也一定是旅遊動機的一部分。

謝彥君在探討旅遊者的心理需要與不同類型的旅遊景觀之間對應關係時曾提出一個模型,如圖 1 所示。

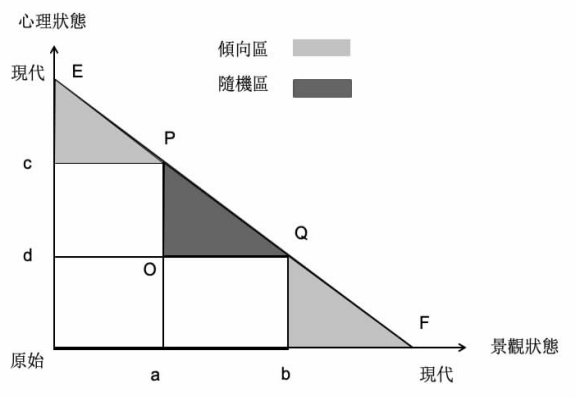


圖 1 旅遊者心理狀態與景觀狀態對應關係模型圖

資料來源:謝彥君,論旅遊的現代化與原始化,旅遊學刊,1990(4)。

模型顯示,旅遊景觀狀態和旅遊者心理狀態之間存在某種“負相關”關係。旅遊者的心理狀態越接近原始狀態則越傾向於偏愛現代特徵明顯的旅遊景觀,反之,旅遊者的心理狀態越接近現代狀態則越傾向於偏愛原始狀態的旅遊景觀。作者稱這兩個區域為“傾向區”(圖中 EcP 和 QbF 區域)。介於這兩個區域之間的 OPQ 區域稱為“隨機區”,這個區域的景觀偏好並不明顯,這個區域中的旅遊者的具體旅遊行為更多地受到其他因素的影響,通常也會體現出對原始和現代兩個極端類型旅遊景觀的偏愛。這一模型極具穿越意味,對原始狀態的嚮往,可以理解為回到過去的嚮往,對現代狀態的渴望也就是對未來的渴望。

總體來說,旅遊者在選擇目的地、以及形成旅遊期望的過程中,獲得穿越體驗往往不是主要動機,甚至完全是一種潛在的動機。由於環境的提示或激發作用,才使得這

些潛在的動機被喚起,最終旅遊者以意外驚喜的形式獲得了穿越感。但在針對特殊目的地的時候也有例外。這種情形多見於旅遊目的地具有強烈而明顯的穿越特徵時。例如,朝鮮作為一個特殊的旅遊目的地,對於中國旅遊者有著某種穿越的意義,可以讓遊客切身體驗到逝去時代的某些特徵。旅遊者在選擇這類目的地的時候,其主要動機就是體驗一次穿越之旅。如果要用一個連續譜的兩極來代表一次旅行所含有的穿越成分,那麼,去朝鮮旅遊是最能體現穿越動機的一端,另一端是個別完全不具備穿越動機的旅遊活動,更多的旅遊活動則位於二者之間,或多或少的、明顯或潛在的具有穿越動機。

2.2 現實中的穿越供給

很多旅遊景區和企業推出的旅遊產品並沒有將“穿越”作為題材和賣點,但嗅覺敏銳的新聞記者在新聞報導時卻有意無意地使用了“穿越”的表述。例如,2006 年 6 月《中山日報》記者閆瑩瑩和曾淑花在報導香山文化遺產旅遊時,稱其為“穿越時空的一日遊”;2014 年 3 月《中國資訊報》記者李麗媛將皖北旅遊開發的亮點表述為“穿越時空的隋唐盛世”。這些現象說明,儘管業界沒有意識到旅遊產品的穿越屬性,但新聞工作者憑藉其敏銳的職業直覺從中提煉出了“穿越”這個主題。儘管旅遊學術界對於穿越幾無關注,但旅遊業界也有部分企業和景區注意到了“穿越”題材的獨特吸引力,推出了相關主題的旅遊產品。在景區大型演出劇碼中突出“穿越”主題,如“麗江千古情”、“夢回大唐”等。

還有一種更為常見的情況就是供給方和宣傳者都沒有強調穿越主題,但是旅遊者在旅遊過程中體驗到了穿越的感覺。年輕的遊記作家晨曦歷時7年,遊歷了50個國家、200個城市,2016年,作者把旅遊過程中創作的70個遊記結集出版,取名《曦遊記》,在書中有這樣一段精彩的敘述:

“旅行是一門大綜合,它讓我親自接觸世界的每一種可能,也讓我可以在不同的角色扮演中更深切地理解生活,去回首過去,融匯現在,貫通未來。”(晨曦,2016)

在《羅素談人的理性》第二十一章“不同的快樂理想”開篇就是這樣的敘述:

“大家都知道威爾斯寫過一本幻想小說《時間機器》。在這本小說中,機器的主人在時間上能做過去和未來的旅行,能讓他看見自己過去和未來是怎樣的。然而人們卻常常想不到在今天通過周遊世界也能獲得威爾斯設想的許多好處。一個到過紐約和芝加哥的歐洲人等於看見了未來,因為如果歐洲度過了經濟危機,它將要走向的未來大概就是現在紐約和芝加哥的樣子。另一方面,當這個歐洲人來到亞洲,他看見的就是過去,在印度能看見中世紀的情形。”(羅素,2016)

羅素將“旅遊”和“時間機器”等同起來,通過旅遊,人類可以實現向過去和未來兩個方向的穿越。無論旅行到哪裏我們看見的也是當下的芝加哥、現在的印度,羅素所說的情形顯然也並非真正的穿越,而是現實的旅遊。

3 旅遊是現實的穿越替代方式

到目前為止,人類所擁有的最好的“時

間機器”就是我們的大腦。人類利用大腦的想像功能暢遊寰宇,此之謂“神遊”。龔鵬程(2001)認為,“所謂神遊,是指一種特殊的旅遊情況,旅遊者形體不動,並不展開遊覽行動,卻宣稱在其內心去遊歷過了”。

通過“神遊”的定義可以發現,神遊含義中有兩個要點,第一個要點是“神遊”過程中遊者的身體不動,動的是精神,可理解為一種身體不進行空間移動的“精神旅遊”;第二個要點是神遊會給人一種“身臨其境”的主觀感覺,但這只是一種虛擬感覺,需要個體的主動宣稱。由此可見,神遊不過是沒有時空突破、不需要物質實體支撐的虛擬旅遊而已,它雖不是旅遊,但卻具備“旅遊的精神”。

當代的最佳穿越替代方式,恐非旅遊莫屬。旅遊在獲得穿越體驗方面具有自身的特點和優勢。

3.1 身臨其境

旅遊通過真實的空間移動到達“異地”,進入“現場”,這在外在表現上和單純的神遊具有根本性區別,對旅遊者的內在體驗也具有積極意義。

李白《經下邳圯橋懷張子房》中有云:“我來圯橋上,懷古欽英風。”明代的劉基在《紹興崇福寺記》中寫道:“因登其皆山之樓,眺於群山,悠然而懷古焉。”兩位詩人的懷古之情都是由於移動到圯橋之上、登上樓宇之後油然而生,可見旅遊由於“異地性”的基本特徵帶來的空間移動對於穿越體驗的生成有特殊意義。

美國著名盲人女作家海倫·凱勒在其代表作《假如給我三天光明》第十六節“世

界博覽會”有這樣的敘述：

“我們是在3月份去尼亞加拉的。站立在瀑布邊的高崖上，只覺得空氣顫動，大地震抖，此時此地的心情非筆墨所能形容。”

一個極富感性的作家都無法用語言來形容她進入現場時的感受，可見進入現場是任何其他方式都無法替代的。對於一個存在視覺和聽覺障礙的旅遊者依然可以獲得愉悅的旅遊體驗，可以感知到周圍的特殊氛圍，這也是得益於進場。

和不進行空間移動的神遊相比，旅遊可以使旅遊者真實的進入“現場”。而且，那些富含“歷史”和“文化”時間烙印的場所，絕大多數都已經被開發為旅遊景區，對於喚起旅遊者的穿越動機，滿足旅遊者的穿越需求都具有積極的意義。

3.2 多感官體驗

旅遊者的“全身心進場”帶來的一個好處就是通過多感官形成整體性的旅遊體驗。可以說多感官體驗即是旅遊者進場的目的，也是進場的結果。由於旅遊是真實的空間移動，旅遊者真實地進入一個與日常生活不同的環境當中，因此，其體驗必然是具身的，可看、可聽、可聞、可觸摸、可品味，當然也可以想像。當這些感知的物件帶給感知主體以超越於其個人日常生活經驗的閾限時，感知主體便能獲得穿越的精神體驗。

遊記作家孤獨川陵(2013)在《最美的年華在旅行》中有這樣的描述：

“爬上高地，穿過一條狹窄的小巷，古堡便出現在眼前。我邁開腿，用雙腳感受著那凹凸不平的石板路；我低下身，品嚐著路邊老式飲水器裏流淌出來的泉水；我抬起

頭，仰望著古堡上生滿鐵銹的十字架；我伸出手，輕叩著被歲月雕琢得異常光滑的木門……在這短短的幾分鐘內，這簡直是穿越時空的漫步。我仿佛被帶到了幾百年前的歐洲小鎮——老安道爾絕對是個能讓你陶醉其中的地方。”

作者通過攀爬、觀看、觸碰和品嚐達到了通感，獲得了很好的穿越體驗。

相反，如果不能多感官攝入，僅僅依靠單一感官，即使是人最重要的視覺也可能導致人缺乏臨場感，即使你真的到了那個地方。例如，加拿大學者謝弗(Raymond Murray Schafer, 1977)在其著作《世界的旋律》(*The Tuning of the World*)一書中也這樣的描寫：

“我記得有一次坐火車經過洛磯山脈。坐在圓頂透明的觀覽車廂裏，聽著從公共擴音系統裏傳出膚淺煽情的背景音樂，我不禁想到：我不過是在欣賞一部關於洛磯山脈的旅遊觀光影片——我根本沒有‘來到’這裏。”

可見僅僅只有進場或者多感官體驗其中之一都很難獲得強烈的體驗，只有二者兼備才是最佳方式。旅遊就是這樣一種全身心在場的具身體驗。

旅遊者具有穿越體驗的旺盛需求，旅遊企業自然會將目光投向現實世界的穿越供給，這些現象也顯示了穿越視角研究旅遊的必要性。

4 提出穿越視角的意義

4.1 理論意義

穿越視角的提出是來自對客觀事實和社會現象的觀察和思考，從穿越的視角重新

審視旅遊及旅遊體驗的本質,具有一定的創新性。按照這個新的視角審視旅遊體驗,可能獲得更為深刻的知識,並將旅遊體驗研究從原有的僅限於管理學、心理學等少數的學科邊界拓展至更為寬廣的領域。

歷來的旅遊體驗研究,基本上就是就體驗談體驗,旅遊體驗研究的知識細化和深化還沒有充分展開,其中也缺乏獨特的理論範疇來作為支撐和引導。穿越視角的提出,為旅遊體驗研究開拓出一片新的研究領域,拓展了旅遊穿越體驗研究的範圍。在穿越的視角下,大量前所未有的研究課題都將進入旅遊研究的視野,對於洞察旅遊體驗的本質有積極意義。

最後,就旅遊穿越體驗領域自身而言,它是一個未曾得到應有的學術關注的領域。在這一領域展開系統研究,可能會開拓一個有價值的研究領域,增進旅遊體驗研究問題域的廣度和深度,對豐富旅遊學科的內容有一定的探索價值。

4.2 現實意義

4.2.1 指導旅遊發展實踐

通過前文的分析,可以看出,人類具有強烈的穿越需求。當大眾旅遊時代到來之際,旅遊活動也可以在一定程度上滿足人類的穿越需求,成為穿越體驗更為現實的替代方式。部分旅遊業經營者已經有意無意的在提供相關的穿越供給,相關的遊記研究也顯示旅遊者在旅遊過程中獲得了穿越體驗

(周廣鵬,2018),相應的旅遊研究顯然不能長期的缺位。基於穿越視角對旅遊現象展開系統而深入的研究,將旅遊景觀的穿越特徵進行更為清晰和具體的描述;開發出針對旅遊者的穿越體驗的維度和穿越感的測量。這些研究方向勢必對於提升旅遊者的體驗品質、景區的規劃設計和情境營造提供幫助,可以為旅遊產業發展實踐提供理論指導。

4.2.2 提高遊客旅遊體驗品質

人類穿越情結的表現形式經歷了從想像、神話傳說、穿越小說到穿越影視作品的過程,這個過程不僅僅是表現形式的變化,也反映出了人對穿越需求滿足的要求日漸走向細化和具身化。旅遊可以為遊客提供身臨其境的多感官體驗,這些特色可以提供更好的穿越體驗。

而且穿越體驗是一種旅遊活動中的“激勵因素”^④,由於穿越動機具有潛在性,旅遊者在旅遊活動中獲得穿越體驗的期望並不明顯,甚至自己都完全意識不到。據此,可以設想在旅遊活動中沒有獲得穿越體驗,旅遊者並不會有不滿的情緒。相反,在適當的旅遊情境中,由於旅遊的具身性特點,旅遊者穿越動機被喚起和穿越體驗的獲得變得相對容易起來,而這種不在計劃內的“突襲”而來的穿越體驗對於旅遊者而言自然屬於意外驚喜。一般情況下,在旅遊活動中沒有獲得穿越感並不會讓旅遊者感到不

^④ “激勵因素”是諸如晉升、意外的獎金等可以給員工帶來滿意的那些因素,激勵因素缺失並不會令員工不滿,僅僅是沒有滿意而已,要想讓員工滿意就需要在激勵因素上做文章;“保健因素”則是指工作安全、按時發工資等因素,這些因素特點是不能給員工帶來滿意,但是保健因素做不好將會導致員工的不滿。參見:弗雷德裏克·赫茲伯格. 赫茲伯格的雙因素理論. 北京:中國人民大學出版社,2009.

快,但是如果在旅遊活動中獲得了穿越體驗,遊客會視之為一種意外收穫,進而提升整個旅遊體驗的品質。

前文在分析旅遊活動中的穿越動機時提到了一種特指性的穿越動機,例如到朝鮮旅遊和一些其他由強烈的懷舊動機驅動的旅遊活動不在此列。在這種特殊的旅遊活動中,穿越成為主要動機,則穿越體驗就變成了“保健因素”,按照雙因素理論的原理,一旦不能很好的滿足,會極大地降低遊客體驗品質,事實上還是為提高遊客體驗品質提供了理論依據。

5 基於穿越視角對產業實踐的幾點建議

5.1 因地制宜的產品定位

不同類型的旅遊景區所具有的穿越特質在程度和類型上存在差異,從穿越視角採取的定位策略也不盡相同。穿越特質非常突出的景區應該突出基於穿越感的產品定位;幾乎沒有穿越特質的景區可以從其他視角下定位自己的產品;介於二者之間的景區可以根據具體情況將穿越體驗的營造定位於“激勵因素”或“保健因素”。

產品定位的差異也直接影響著企業宣傳策略,將穿越特質作為主要賣點的景區,穿越體驗成為遊客出遊的主要動機和旅遊體驗的“保健因素”時,旅遊經營者要重點宣傳景區的穿越屬性;具有一定的穿越特質,但是其主要賣點的景區在宣傳時可以不宜宣傳穿越屬性,有利於作為“激勵因素”的穿越體驗給遊客帶來驚喜。

基於穿越視角可以從旅遊產品具有歷

史感、未來感和永恆感來進行旅遊景觀分類,不同地區、城市和區域的旅遊景區可以根據自身特點選擇這些穿越感的亞類進行市場定位。一般而言,歷史文化景區、博物館等更適合營造歷史感;科技館、科幻主題公園和現代都市適合營造未來感;沒有人類加工痕跡的自然風景區可以考慮永恆感的營造。需要說明的是,很多自然風光為主的景區即使沒有人類加工痕跡,由於歷史記載、文學作品的描寫,也可能帶來歷史感;類似沙漠無人區那樣完全不具備任何時代特徵的景區適合營造永恆感,同時也具有營造未來和過去雙向穿越體驗的可能。

5.2 重視整體穿越氛圍情境的營造

高品質穿越感的營造具有整體性、系統性的要求,並非單一某個載體所傳達的資訊就可以達到,因此,它要求的是整體的氛圍感。

旅遊景區規劃的核心無疑是核心景觀,產品定位也必然是主要依據核心景觀來確定的。核心景觀如果不具備時代特徵,無論周邊的氛圍因素做的再好也不會喚起穿越感的產生。這就要求核心景觀儘量保持其“原汁原味”的時代特徵。

穿越氛圍情境的營造不僅要求核心景觀的原汁原味,其他周邊要素也需要和核心景觀保存一種整體協調,這一點對於氛圍的營造十分重要。這些周邊的氛圍因素不是營造穿越感的核心因素,卻可以破壞穿越感的喚起和保持。由於旅遊體驗具有多感官的性質,感官類別的增加,使得旅遊者在觀賞景觀、聆聽背景音樂、品嚐美食、入住酒店、乘坐特色交通工具以及與他人互動的過

程中穿越體驗都可以得到喚起,這種體驗可能會貫穿在旅遊過程的始終,呈現出貫穿性的特點。同時,破壞穿越感的干擾因素同樣彌漫在旅遊氛圍情境當中,不合時宜的景觀、外界的噪音、自身攜帶的現代化設備等等,這些因素可以把瞬間喚起的穿越體驗也以瞬間出戲的方式消退。時代特徵載體包括:建築、交通工具、地域性美食、活化的生活情景和符合場景特點的聲音景觀。就像龍迪勇(2008)所說的那樣:“一個逝去時代的精神風貌總是潛藏在那些空間性的建築、古物或圖像中,正因為如此,這些空間性物件對於再現往昔的歷史時才顯得格外的重要。”

參 考 文 獻

- [1] Crompton, J. L. (1979). Motivations for pleasure vacation. *Annals of Tourism Research*, 6 (4), 408-424.
- [2] 伯特蘭 威廉 羅素. 羅素論人的理性. 石磊, 編譯. 北京: 中國商業出版社, 2016: 153-153.
- [3] 蔡 衛, 遊 飛. 美國電影研究. 北京: 廣播電視出版社, 2004.
- [4] 晨 曦. 曦遊記: 換一套生活劇本, 演一場旅行電影. 長沙: 湖南人民出版社, 2016.
- [5] 丁乃通. 中國民間故事類型索引. 武漢: 華中師範大學出版社, 2008.
- [6] 孤獨川陵. 最美的年華在旅行. 北京: 北京聯合出版社, 2013.
- [7] 龔鵬程. 游的精神文化史論. 石家莊: 河北教育出版社, 2001: 177-177.
- [8] 郭少棠. 旅行: 跨文化想像. 北京: 北京大學出版社, 2005.
- [9] 龍迪勇. 空間敘事學. 博士論文. 上海: 上海師範大學, 2008.
- [10] 李永平. 一個跨學科研究的嘗試——“仙鄉淹留”故事範型的再探討//“跨文化與跨學科的對話”學術研討會暨中國“外國文化與比較詩學研究會”第三屆研討會. 西安: 陝西師範大學, 2011: 163-171.
- [11] 田中喜一. 觀光事業論. 東京: 觀光事業研究會, 1950.
- [12] 徐菊鳳. 關於旅遊學科基本概念的共識性問題——兼與若干學者商榷//2011 旅遊學刊中國旅遊研究年會會議論文集. 北京: 北京聯合大學, 2011: 454-471.
- [13] 謝彥君. 旅遊的本質及其認識方法——從學科自覺的角度看. *旅遊學刊*, 2010, 25(1): 26-31.
- [14] 謝彥君. 基礎旅遊學. 北京: 商務印書館, 2015.
- [15] 謝彥君. 基礎旅遊學. 北京: 中國旅遊出版社, 1999.
- [16] 謝彥君. 論旅遊的現代化與原始化. *旅遊學刊*, 1990(4): 49-51.
- [17] 周廣鵬. 旅遊世界的穿越體驗研究. 大連: 東北財經大學, 2018.
- [18] 趙靜蓉. 懷舊: 永恆的文化鄉愁. 北京: 商務印書館, 2009: 78-78.
- [19] 鍾敬文. 鍾敬文民俗學論集. 合肥: 安徽教育出版社, 2010.

全域旅遊視角下澳門文化旅遊資源開發

唐 娟 其木格

(澳門科技大學,澳門)

摘 要:回歸二十年,澳門創造了歷史上最好的發展局面,為了進一步推動經濟多元化發展,旅遊業亟需新的熱點。在此現實背景下,本研究嘗試引入全域旅遊的視角,對澳門文化旅遊資源進行系統梳理,採用許春曉版標準對澳門文化旅遊資源進行分類整理,並根據澳門實際情況增加了澳門特有的文化旅遊資源類別,從而彌補了原有的分類標準和澳門的文化旅遊資源的契合度問題,填補了許春曉標準運用於澳門文化旅遊資源領域的研究空白。研究進一步通過 SWOT 分析,對澳門未來發展文化旅遊資源的前景進行了展望,提出了若干開發建議:把握優勢,融入一程多站大灣區大旅遊建設;升級內部基礎設施,強化政府協調監督;發揮特色文化優勢,資源優勢互補;創造文化新熱點,營造智慧旅遊魅力;協調不同熱度資源開發,均衡客流量分佈。

關鍵詞:全域旅遊;文化旅遊資源;SWOT

中圖分類號:F272

The Development of Macao's Cultural Tourism Resources from the Perspective of All-for-one Tourism

Tang Juan Chimeg

(Macau University of Science and Technology, Macau)

Abstract: Twenty years after Macao's handover to China, Macao's economy has reached its historical peak. To further diversify its economic development, Macao needs new tourism hotspots.

基金項目:澳門基金會項目《澳門文化旅遊資源的開發和調查》(項目編號:MF-17-002h-R)的成果之一。
作者簡介:唐娟,澳門科技大學酒店與旅遊管理學院助理教授;其木格,澳門科技大學酒店與旅遊管理學院博士研究生。

With the all-for-one tourism perspective, this article systematically sorted out Macao's cultural and tourism resources primarily based on Xu's cultural tourism categories, and introduced Macao's unique cultural tourism resources to make these resources better fit in the original categories. Such adjustment to apply Xu's categories has filled a research gap. Furthermore, a SWOT analysis was conducted for the future development of Macao's cultural tourism with the following suggestions: Utilizing the opportunity to build the Greater Bay Area tour with multi-stops; upgrading internal infrastructure and strengthening government supervision and coordination; leverage cultural advantages with complementary resources; creating new cultural hotspots and introducing smart tourism appeal; coordinating the development of different resources and balancing the tourist flow distribution.

Key words: all-for-one tourism; cultural tourism resources; SWOT

引言

回歸二十載,澳門在各方面都取得喜人的成績,人均地區生產總值高居世界第二,社會呈現穩定和諧局面,民生福利水準顯著提升,在旅遊方面遊客數量連年創造新高,旅遊收入逐年增加,賭城之名享譽世界。作為優勢產業,旅遊業需為經濟多元化發展助力,並為提升居民幸福感做出貢獻。國家“十二五”、“十三五”計劃以及澳門特別行政區首個五年規劃均將澳門定位為世界休閒旅遊中心,為達成這一目標,發展文化旅遊是必行之舉。建立在權威文化旅遊資源分類標準基礎上,並結合澳門的實際情況對區域內資源進行系統梳理,是未來進一步強化文化旅遊資源開發的基礎。2018年初國務院辦公廳發佈《關於促進全域旅遊發展的指導意見》,全域旅遊上升為國家戰略。澳門特別行政區旅遊局公佈的《澳門旅遊業發展總體規劃》中表明澳門將以全域旅遊為指導原則進行發展。文化和旅遊部副部長李金早認為,澳門是一個開放的旅遊城

市,可稱得上是實施全域旅遊的典範(龍土有,2017)。在這樣的背景下,有關澳門全域旅遊的研究卻鳳毛麟角,重新審視全域旅遊模式的內涵以及對澳門未來發展文化旅遊資源的啓示,有可能成為幫助澳門旅遊業健康發展的有效手段。

1 全域旅遊

全域旅遊,國務院辦公廳印發的《關於促進全域旅遊發展的指導意見》中將其詮釋為:將一定區域作為完整旅遊目的地,以旅遊業為優勢產業,統一規劃佈局、優化公共服務、推進產業融合、加強綜合管理、實施系統營銷,有利於不斷提升旅遊業現代化、集約化、品質化、國際化水平,更好滿足旅遊消費需求。對全域旅遊的研究分為兩種,一種注重“全”,最有代表性的如厲新建等(2013)認為全域旅遊的核心為“四新”(即全新的資源觀、產品觀、產業觀、市場觀)和“八全”(即全要素、全行業、全過程、全方位、全時空、全社會、全部門、全遊客)。另一種則重在“域”,如張輝等(2016)提出全

域旅遊應解釋為“域的旅遊完備”，即空間域、產業域、要素域和管理域的完備。楊振之(2016)則認為全域旅遊其核心是結合M. 波特的鑽石理論和區位理論，培育全域旅遊產業集群。結合澳門博彩業獨大的實際情況，筆者更傾向於厲新建等對全域旅遊的詮釋，澳門亟需全新的資源觀、產品觀、產業觀和市場觀。

旅遊業一直是澳門的強勢產業，其發展歷史悠久，早在明朝時澳門就已經成為對外開放的前沿地區，葡萄牙人來此經商定居，並修建教堂、居所等建築，其獨特的建築風格吸引了很多文人商旅來此參觀遊覽。清朝時，由於政府被迫開放口岸與英國佔據香港等原因，作為通商口岸的澳門陷入低迷時期，澳門由國際轉口型貿易轉向內陸消費型貿易(林廣志和李超,2017)，後由於博彩業的發展，澳門的旅遊業再度繁榮。19世紀40年代開始，澳門開始拓展城區，而後新建道路，修建公園並進行城市綠化(趙殿紅和趙新良,2019)。酒店業開始不斷發展壯大，並較之前有了質的提升。同時，澳門紳商在政府的支持下舉辦各種類型的廟會活動，吸引鄰近地區大批民眾湧來觀看，對博彩旅遊業有顯著的促進作用(胡根,2011)。這體現出旅遊業與文化產業相互促進，融合發展。博彩業的興起與發展挽救了晚清葡澳政府的經濟，同時也成為了澳門近代發展的最重要推動力(林廣志,2005)。商人加大了投資，澳門的對外水陸交通得到了極大的改善，也促使澳葡政府在市政建設方面投放更多的公共資源，使澳門迅速成為一個比較發達的商業城市(胡根,2011)。博彩業的發展極大地增加了政府收入，使得政府有能

力在基礎設施等方面投放資金，增加城市便利性。澳門依賴式的經濟方式卻帶動酒店、飲食、娛樂、手信諸種領域，興起了全域型旅遊(張中鵬,2019)。以博彩業作為優勢產業來拉動其他產業的發展，是當時澳門成為較發達城市的重要原因之一。

結合全域旅遊的概念來看，在清朝時期澳門就已經顯露出全域旅遊的雛形，博彩業作為主要的旅遊資源吸引大量遊客前來，提供可觀的稅收來促進城市基礎設施的完善，刺激與拉動城市文化和其他產業的發展。但是後續的發展中，博彩業強勢地搶佔了其他行業的生存空間，因此需要從全域旅遊視角下為其他旅遊資源創造生存空間。澳門土地面積有限，但文化旅遊資源眾多，發展文化旅遊前景可期。澳門文化旅遊資源雖多，但分佈不均勻，開發程度也不盡相同，為了對澳門文化旅遊資源進行更深入的瞭解，下面將對澳門現有文化旅遊資源進行分析。

2 澳門文化旅遊資源豐度分析

澳門是一座包容性極強的文化城市，文化旅遊資源豐富且類目眾多。從時間上看，有年代久遠的歷史城區和特色建築，也有當代特色文化產品；從空間上看，澳門半島、氹仔島、路環島上均有不同類型的文化旅遊資源；從文化角度看，既包括中國傳統文化產物，也涵蓋西方特色文化產物；既包括有形的建築物，也包括無形的技藝與表演。為了對澳門文化旅遊資源有更直觀瞭解，本文對澳門文化旅遊資源進行分類整理。2003年國家發佈旅遊資源分類的國家標準，由於其年代久遠漏洞較多，許春曉和胡婷(2017)

在原國家標準基礎上進行新的細分。本文增加了澳門特有的文化旅遊資源類別(見採用許春曉版的分類標準,對澳門文化旅遊表 1)。資源進行分類整理,並根據澳門實際情況,

表 1 澳門文化旅遊資源

主類	亞類	基本類型
A 人類文化遺址遺跡	AB 歷史人文活動遺址遺跡	ABB 軍事遺址與古戰場:大炮台、望廈炮台、加思欄炮台及兵營、東望洋炮台、聖地牙哥炮台、馬交石炮台、燒灰爐炮台、氹仔炮台 ABF 廢城與聚落遺跡:聖方濟各斜巷一段城牆遺跡、近加思欄馬路一段城牆遺跡、近若憲馬路一段城牆遺跡、近西望洋聖堂一段城牆遺跡 ABH 教堂遺址:聖保祿學院天主之母教堂遺址(大三巴牌坊、前地及石階)
B 歷史建築與文化空間	BA 現代綜合人文旅遊地	BAB 康體遊樂休閒度假地:澳門漁人碼頭、步行徑、小型賽車、高爾夫球、保齡球及溜冰 BAC 宗教與祭祀活動場所:大三巴牌坊、大堂(主教座堂)、聖母雪地殿聖堂、主教山小堂、路環聖方濟各聖堂、聖彌額爾小堂、嘉模聖母堂、花地瑪聖母堂、九澳七苦聖母小堂、馬禮遜教堂、聖安多尼教堂、聖奧斯定教堂、玫瑰堂、望廈聖方濟各小堂、聖若瑟修院及聖堂、聖老楞佐教堂、望德聖母堂、西望洋聖堂及主教私邸、聖若瑟修院大樓、媽閣廟、觀音堂(普濟禪院)、蓮峯廟、蓮溪廟、菩提禪院、譚公廟、關帝廟(三街會館)、哪吒廟(大三巴)、哪吒古廟(柿山)、觀音蓮花苑、康真君廟(康公廟)、觀音古廟(觀音仔)(路環)、南山廟、包公廟、醫靈廟及呂祖仙院、仁德堂公所(魯班師傅廟)、天後古廟、土地古廟(沙梨頭)、福德祠(河邊新街)(石牆街)(大碼頭街)、雀仔園福德祠、觀音廟(九澳)、觀音岩、北帝廟、天後宮、三婆廟、三聖宮、大王廟、四面神壇(氹仔澳門賽馬會停車場旁、新口岸馬六甲街國際中心金裝四面神殿) BAD 園林遊憩區域:白鴿巢公園(賈梅士花園)、何賢公園(香山公園)、宋玉生公園、藝園、二龍喉公園、螺絲山公園、盧廉若公園、南灣花園(加思欄花園)、紀念孫中山市政公園、得勝花園、華士古達嘉馬公園、望廈山公園、氹仔市政公園(嘉模公園)、花城公園、石排灣郊野公園、路環山頂公園和媽祖像、黑沙水庫郊野公園、媽閣山、西望洋山、東望洋山、馬交石山、望廈山、青洲山 BAE 文化活動場所:澳門博物館、澳門海事博物館、澳門葡萄酒博物館、澳門藝術博物館、澳門回歸賀禮陳列館、澳門科學館、玫瑰堂生物寶庫、聖若瑟院珍藏館、天主教藝術博物館、澳門國父紀念館、澳門林則徐紀念館、澳門消防博物館、瘋堂十號創意園、藝竹苑(仁慈堂婆仔屋)、創意空間、九號碼頭、牛房倉庫、海事工房 1 號、塔石藝文館、南灣雅文湖畔、饒宗頤學藝館、沙梨頭更館、戀愛電影館、澳門茶文化館、典當業展示館、中西藥局舊址、市政署畫廊 BAF 建築工程與生產地:荔枝碗船廠 BAG 社會與商貿活動場所:澳門金沙酒店、澳門威尼斯人度假中心酒店、澳門銀河綜合度假城、澳門永利酒店、澳門永利皇宮、澳門巴黎人酒店、澳門金沙城中心、澳門新濠影匯、澳門新濠天地、澳門美高梅酒店、澳門葡京酒店、澳門新葡京酒店、澳門百老匯酒店、澳門星際酒店、澳門羅斯福酒店、萊斯酒店、澳門凱旋門酒店、澳門總統酒店、澳門勵宮酒店、金獅美高梅 BAH 動物與植物展示地:澳門大熊貓館 BAJ 邊境口岸:關閘 BAK 景物觀賞點:金蓮花廣場、觀音蓮花苑、8 字摩天輪

續表 1 澳門文化旅遊資源

B 歷史建築與文化空間	BB 單體活動場館	BBB 展示演示場館:澳門旅遊塔會展娛樂中心
	BC 景觀建築與附屬型建築	BCB 塔形建築物:東望洋燈塔 BCC 非宗教類樓閣廟宇:總督府舊址(現政府總部)、市政廳舊址(現市政署大樓)、澳門仁慈堂大樓、中西藥局舊址、竹仔室總督官邸舊址(現禮賓府)、何東圖書館大樓、陸軍俱樂部大樓、摩爾兵營舊址(現海事及水務局大樓)、消防局大樓、郵政局總部大樓、紅街市大樓、春草堂(盧廉若公園)、大西洋銀行總行大樓、伯多祿官立小學大樓舊址(現高美士中葡中學大樓)、快樂別墅舊址(現嶺南中學大樓)、培道中學大樓(南灣分校)、盧廉若私邸舊址(現培正中學行政樓)、利瑪竇中學附屬小學大樓舊址、崗頂劇院、白馬行醫院大樓及花園舊址(現葡萄牙駐澳門及香港總領事館)、峯景酒店舊址(現葡萄牙駐澳門及香港總領事官邸)、寶血女修會大樓舊址(現澳門金融管理局大樓)、助學會大樓舊址(現青少年展藝館)、大寧堂舊址、鴉片屋舊址、法院大樓舊址、六國飯店舊址、南灣大馬路 679 號房屋、水坑尾街 165 號房屋、耶穌會紀念廣場 2 號房屋、伯多祿局長街 24A 號、26 號、28 號、28A 號房屋、怡和洋行舊址、民國大馬路 6 號房屋、德生大按、高陞大按、德成按、人昌押、高士德大馬路 14 號、16 號大樓、西墳馬路 6 號房屋、市政牧場舊址及市政狗房、海島市政廳舊址(現路氹歷史館)、寶信押、路環圖書館大樓、荷蘭園大馬路 89 號至 95G 號 BCI 廣場:金蓮花廣場、亞美打利庇盧大馬路(新馬路)/議事亭前地/板樟堂前地、亞婆井前地及龍頭里、柯邦迪前地(司打口)、崗頂前地、美上校操場舊址(現塔石廣場)
	BD 居住地與社區	BDA 傳統與鄉土建築:東方基金會會址、澳門檔案館 BDB 特色街巷:大三巴巷、戀愛巷、福隆新街及福榮里、嘉模前地/海邊馬路、嘉妹前地/買賣街/中街、馬忌士前地/客商街/恩尼斯總統前地、由嘉樂庇總督大橋至聖地牙哥炮台之海旁、由龍嵩正街至風順堂街、高樓街、媽閣街、媽閣斜巷之街道、由路環碼頭至譚公廟前地之海旁 BDD 名人故居與歷史紀念建築:盧家大屋、鄭家大屋、文第士大宅舊址、華士古達嘉瑪紀念像、冼星海紀念銅像、葉挺將軍故居、賈梅士洞、刻有葡國徽號之石塊(蓮峯廟旁)、刻有葡國徽號之石塊(望廈馬交石斜坡) BDG 特色店鋪:威尼斯人購物中心、新濠影匯購物大道、澳門漁人碼頭、澳門銀河時尚匯購物中心、新濠大道、金沙廣場
	BE 歸葬地	BEB 墓(群):伊斯蘭清真寺及墳場、基督教墳場、巴斯墓園(白頭墳場)
	BF 交通建築	BFA 橋:港珠澳大橋、澳門輕軌(目前僅為氹仔段開通) BFB 車站:港珠澳大橋車站 BFC 港口渡口與碼頭:港澳碼頭、北安碼頭 bfd 航空港:澳門機場
C 文化旅遊商品	CA 地方文化旅遊商品	CAD 特色旅遊食品:葡式蛋撻、豬扒包、杏仁餅、花生糖、牛肉乾、馬介休、水蟹粥、免治、鮮蝦濃湯、椰汁糕、甘薯蛋糕

續表 1 澳門文化旅遊資源

D 人文活動	DD 傳統戲劇	DDA 戲曲:粵劇 DDB 話劇:土生土語話劇
	DE 傳統曲藝	DEE 說唱書:南音說唱
	DF 雜技與競技	DFA 傳統武術:武林群英會 DFE 其他項目:澳門銀河娛樂國際排聯世界女子排球聯賽、澳門國際龍舟賽、國際青年舞蹈節、澳門格蘭披治大賽車、澳門國際馬拉松
	DH 傳統手工技藝	DHB 傳統飲食工藝:土生葡人美食烹飪技藝、世界美食之都 DHE 傳統器物製作工藝:木雕-神像雕刻
	DJ 民風民俗	DJA 地方風俗禮儀:道教科儀音樂 DJB 特色節慶:澳門城市藝穗節、農曆新年花車巡遊匯演、澳門藝術節、HASH! 沙灘音樂會、澳門荷花節、澳門國際煙花比賽匯演、澳門國際音樂節、葡韻嘉年華、澳門高爾夫公開賽、澳門媽祖文化旅遊節、澳門美食節、澳門光影節、澳門國際幻彩大巡遊、澳門國際影展暨頒獎典禮、澳門購物節 DJC 宗教祭祀活動:苦難善耶穌聖像出遊、花地瑪聖母聖像出遊 DJD 廟會與集會:魚行醉龍節 DJE 飲食習俗:土生葡人美食烹飪技藝
	DN 民間信仰經驗與理論	DNE 俗神信仰:朱大仙信俗、土地信俗、媽祖信俗、哪吒信俗
	DO 當代特色表演	DOA 當代舞台表演:水舞間、西遊記、賭場提供的特色成人表演 DOB 當代器械表演:巴黎鐵塔及燈光秀、觀光纜車、表演湖、吉祥樹、富貴龍、財運銀鑽、如意水晶
	DP 當代特色休閒娛樂活動	DPA 幸運博彩:百家樂、角子機、骰寶、廿一點、白鴿票、賽馬、足球/籃球博彩
4 主類	16 亞類	41 基本類型

注:ABH、DO、DP 類為結合澳門實際情況新增之文化旅遊資源分類兩大亞類,已用底線標注。因篇幅原因,徐春曉分類中澳門目前無所體現的類別在此表中將不予記錄

根據表 1 可以看出澳門文化旅遊資源呈現如下特徵:第一,有形文化旅遊資源多於無形文化旅遊資源。建築類的文化旅遊資源佔一半以上,建築多數分佈在澳門半島,氹仔島和路環島相對較少。被列入世界遺產名錄的澳門歷史城區就坐落在澳門半島,澳門歷史城區由 22 處建築物與相鄰的 8 塊前地組成,最為人熟知的大三巴牌坊

就包含其中。無形資源雖然數量上少於有形資源,但在時間上分佈均勻,平均每個月都會有賽事或節事活動。從每年一月份舉辦的澳門城市藝穗節到 12 月份的澳門購物節,全年有 15 項特色活動,6 項重大賽事,每年都吸引大量遊客前來參與。相對於體驗性強的無形文化旅遊資源,有形的文化旅遊資源缺乏吸引力。第二,宗教信仰相關的

文化旅遊資源豐富。澳門的宗教信仰可以很好地體現澳門中西文化交融的特徵,佛教、基督教、天主教、伊斯蘭教、道教等信仰同時存在,不同信仰的建築與宗教儀式保存完整。第三,澳門當代文化旅遊資源多與博彩業相關。澳門旅遊業在發展之初就得益於博彩業的壯大,這樣的模式一直延續至今。2019 年澳門共有娛樂場 41 間,博彩業稅收112,710百萬澳門元,博彩業仍然是澳門最具優勢的產業。開發文化旅遊資源時,也應借助博彩業優勢,互利互惠,共同發展。綜上所述,澳門的文化旅遊資源雖然豐富,但仍存在一些問題,在全域旅遊的大背景下開發文化旅遊資源應首先明確自身的優、劣勢,存在的機遇與面臨的挑戰。

3 全域旅遊視角下澳門文化旅遊資源開發 SWOT 分析

3.1 優勢(Strengths)

從全域旅遊視角來看澳門文化旅遊資源開發在內部優勢有以下幾點:首先,優質的文化旅遊資源。如前文所示,澳門的文化旅遊資源種類齊全且形式多樣,可以滿足不同年齡、不同性別、不同類型的旅遊者的需求,達到了全域旅遊全遊客標準。澳門特殊的歷史背景使這裡形成了多信仰融合的景象,同時擁有眾多宗教信仰的教堂、廟宇等,不僅可以滿足普通遊客的參觀遊覽需要,同時也可以滿足有信仰遊客的朝拜需求,與除香港外的大部分灣區城市相較都有明顯優勢。即使與同為特別行政區的香港相比,作為全球四大賭城之首的澳門不僅擁有種類多樣的博彩娛樂活動,還擁有與博彩相伴而

生的特色表演節目,皆為澳門的絕對優勢。有形資源不受季節限制可全年遊覽,接連舉辦的各類活動也基本覆蓋全年時間,可遊覽時間涵蓋日間和夜間,符合全域旅遊的全時空概念。縱然是和同樣享譽全球以賭城著稱的拉斯維加斯這座沙漠上的城市相比,面臨相似的賭場風情,大水壩和巨型岩石的獨特自然風景魅力競爭,澳門在上表四大主題的文化資源綜合實力表現上,仍具獨特優勢之地位。其次,有力的政策支持。特區政府一直致力於推動多元化發展,重點發展文化旅遊。2017 年公佈的《澳門旅遊業發展總體規劃》中就明確指出了將全域旅遊作為整部旅遊規劃的指導原則,將文化旅遊發展作為其中一個重點。2020 年的施政報告中,推動旅遊業發展仍然是重點之一,此外還不斷推進內地旅客赴澳門旅遊簽注放寬事宜。再次,紮實的經濟基礎。博彩業每年可以為政府帶來可觀的稅務收入,因此政府有能力為旅遊業的發展提供完備的基礎設施建設。可以看到為了緩解地面交通壓力而修建的澳門輕軌系統氹仔段已經實現通車。澳門旅遊業發展成熟,擁有便捷的公共交通網絡,適合不同消費層級的酒店、餐飲和店鋪等,都是開發文化旅遊資源的有力輔助條件,也是滿足全域旅遊全過程的必要條件。最后,新增海域面積。2015 年澳門新增 85 平方公里海域,海洋相關的文化旅遊資源開發有了平台與空間,通過科學的規劃與開發,澳門海上文化旅遊將更具競爭力。與同屬大灣區內的城市相較,澳門所擁有的優勢其他城市在短時間內難以超越,且澳門擁有的文化旅遊資源其他城市無法複製。

3.2 劣勢 (Weaknesses)

開發文化旅遊資源過程中不得不面對的劣勢首先便是博彩業的一家獨大。博彩業雖然帶動了酒店、餐飲、珠寶、服飾等行業的發展,但過於強大的博彩業會限制文化旅遊資源開發空間。享譽世界的賭城之名掩蓋了澳門文化名城的風采,儘管對 79 個國家實行免簽入境政策,但由於賭權開放,導致一些特殊身份人群需經過辦理繁瑣的手續才能前往,降低了前往意願。其次,文化旅遊資源的市場營銷力度和基礎設施配備失衡。作為世界遺產的澳門歷史城區受到大部分遊客的青睞,遊覽其中的大三巴牌坊更是成為了到澳門旅遊的標誌性事件,致使歷史城區附近人滿為患,不僅降低了遊客的旅遊體驗,對附近居民造成困擾,更是擠兌了其他資源的市場空間。路環碼頭至譚公廟前地的海旁及沿路擁有聖方濟各教堂、馬忌士前地、路環圖書館、路環兒童公園以及譚公廟等,建築風格與歷史城區類似,是中西文化融合的典型代表,卻因受到交通、宣傳等因素的制約較少受到遊客青睞。再次,基礎設施有待更新。澳門旅遊業起步早,相對於遊客的增長速度,基礎設施的更新換代嚴重脫節,這不僅影響遊客的旅遊體驗,更加限制了文化旅遊資源開發的可能性。最后,土地資源匱乏。澳門土地面積有限,歷史文化遺產多集中於澳門半島上,每天都有海量遊客到訪,這讓本來就狹小的社區更加擁擠不堪,本地居民也多居住於澳門半島,導致這些區域內人口密度過大,限制文化遺產旅遊資源的開發可能,另外遊客的到訪造成交通的堵塞,聲音污染更是嚴重影響當地

居民生活。澳門是大灣區中城市面積最小的,與鄰近的香港、珠海相比,部分文化旅遊資源過度集中在狹小的空間且分佈不均,這是澳門最大的劣勢,需依靠全域旅遊轉變理念,為文化旅遊資源開發創造新平台。

3.3 機遇 (Opportunities)

受益於國家整體發展戰略,澳門將會獲得諸多發展機遇。首先,“一帶一路”合作倡議。澳門處於“一帶一路”中的重要節點,是中國與葡語國家聯絡的重要紐帶,澳門獨特的中西結合文化,向內向外都有巨大吸引力,配合國家“一帶一路”合作倡議是轉變澳門形象的絕佳機遇。其次,粵港澳大灣區建設。大灣區內合作可以有效補充澳門土地面積匱乏的短板,例如 2020 年 4 月橫琴為民生項目“澳門新街坊”出讓 19 萬平方米用地,此舉可為當地居民提供更多可能性(胡瑤,魏蒙,2020)。港珠澳大橋的建成通車不僅方便了三地人力資源流動,新建成的關口亦可緩解高峰時段的擁擠情況。再次,遊客人數與消費能力同步增加,市場前景廣闊。據澳門特別行政區政府統計暨普查局數據顯示,近十年來入境澳門旅客連年增加,由 2010 年的近兩千五百萬遊客增至 2019 年的近四千萬遊客,2018 年遊客總消費取得十年內的最高值 697.87 億澳門元。具有消費能力的遊客不可勝數,是文化旅遊市場與文化旅遊產品市場發展的重要機遇。

3.4 威脅 (Threats)

地處大灣區澳門發展文化旅遊受到周邊城市的嚴重威脅。首先,“美食之都”。除澳門之外,同處大灣區的順德也獲得了

“美食之都”的稱號，兩地同時擁有粵式美食文化，且順德 2014 年就獲得了此稱號，對於美食文化的開發更久，挖掘更加深入，反觀澳門對於美食文化關注仍不足。其次，世界遺產與歷史名城。眾所周知澳門歷史城區列入了世界文化遺產名錄，但大灣區中的廣州、佛山、中山、惠州、肇慶都被認定為國家級歷史文化名城，幾地的文化旅遊資源類

似，比起需要通行證才能進入的澳門，到訪其他幾地更加便利。再次，周邊地區科技發展。臨近的廣東省已經開始鋪設 5G 網絡基站，為文化旅遊資源新形式開發提供基礎，且在科技發展與文化創意產業有機融合方面不斷嘗試，和內地相比，澳門仍存在一定的差距。澳門文化旅遊資源開發 SWOT 分析如表 2 所示。

表 2 文化旅遊資源開發 SWOT 分析

內部優勢 (Strengths)	劣勢 (Weaknesses)
優質的文化旅遊資源	博彩業的一家獨大
有力的政策支持	文化旅遊資源的市場營銷力度和基礎設施配備失衡
紮實的經濟基礎	土地資源匱乏
新增的海域面積	基礎設施有待更新
機遇 (Opportunities)	威脅 (Threats)
“一帶一路”合作倡議	周邊“美食之都”的競爭
粵港澳大灣區建設	周邊世界遺產與歷史名城的競爭
主要客源地居民消費能力增加	周邊地區科技的發展

4 基於 SWOT 分析的澳門文化旅遊資源開發建議

4.1 把握優勢，融入一程多站大灣區大旅遊建設

參與大灣區建設是澳門實現經濟適度多元化的有效途徑，同時也是發展文化旅遊的有利時機，在進行文化旅遊資源開發時應關注以下幾點。

首先，加強與灣區內城市合作，合力打造文化旅遊路線。澳門不僅是粵港澳大灣區內核心城市，同時也是連結葡語系國家的重要節點，與葡語系國家文化融合產生的獨特文化使澳門在灣區內獨樹一幟。可與香

港聯合打造異域文化之旅，港澳兩地獨特歷史造就了兩地帶有異域風情的文化，兩地的建築、飲食、文化活動各具特色相互補充。同時，往來兩地水路交通便利，新開通的港珠澳大橋更增加了來往兩地的便利性，兩地強強聯合，實現“一帶一路”所預期的“一加一大於二”的效果可期。

其次，加強海上文化旅遊合作，拓展海洋文化旅遊項目。灣區內澳門、珠海、中山、廣州、東莞、深圳、香港幾地水域相連，可協同打造海上文化項目。澳門水域面積為新增，相較之下澳門海上文化旅遊發展略滯後，但發展潛力巨大，應積極與發展較好地區合作、學習，努力實現市場共用、資訊互補，共同探索開發海上文化旅遊資源，構建

大灣區內合作新形式。

再次,推行非博彩簽證,為灣區內合作提供便利。澳門賭權開放給部分希望前往的遊客帶來不便,對此可以發揮政策優勢推行非博彩簽證。非博彩簽證將為大灣區內合作提供更多可能,避免了博彩因素帶來的制約,還可以增加部分如親子遊類型遊客的吸引力。此外,非博彩簽證在澳門博彩業一家獨大的背景下為文化旅遊開拓新的空間,為澳門文化旅遊長足發展提供保障。

4.2 升級內部基礎設施,強化政府引導協調職能

澳門全域旅遊的發展基礎堅實,但早期所配備的基礎設施無法很好地滿足當前文化旅遊發展需要,應借大灣區建設契機,參考灣區內其他城市經驗,升級設施並提升政府協調監督能力。

首先,滿足文化旅遊資源開發需求,增加無線網絡覆蓋範圍。澳門已經建成一條 Wi-Fi 全覆蓋的街道,街區內信號穩定並且網速快,受到廣泛好評。一些景點、公交車內設有 Wi-Fi go 網絡信號,但信號不穩定,一些已經失效。應擴大無線網絡覆蓋區域,特別是文化旅遊資源分佈區域增加連接點,改善信號強度並加快網速。這可以促進遊客分享當下旅遊經歷,為澳門文化旅遊資源向外傳播助力。

其次,把握市場機遇,在政府引導下加快文化旅遊商品開發。近十年來澳旅客人均購物消費均維持在 700 澳門元以上,應藉此機會加快文化旅遊商品研發。通過政府引導與幫助,在現有的文化旅遊紀念品、手信外開發備受大眾青睞的彩妝、護膚品、服

裝、電子科技產品等商品。打造澳門文化旅遊商品品牌,融合多產業共同發展,促進就業與人才培養,真正發揮文化旅遊帶動其他產業發展的功能。

再次,發揮政府協調監督能力,對遊客類型進行精分。大三巴附近有多處知名的景點,吸引很多遊覽客人前往,同時,離大三巴不遠處的議事亭前地又有多處手信店、化妝品店、金店等吸引購物人群前往,這就導致很小的區域內匯集兩種類型遊客聚集,人口密度過大,不僅影響旅遊體驗,還不利於有形文化旅遊資源的保護。針對這樣的情況,首先將兩種類型遊客進行分離。在路環島等人口較少,文化旅遊資源密度不大的地區,建立創意文化集群,並考慮將現有的部分熱門店鋪遷移,同時配以鼓勵支持政策,實現全域旅遊的輻射帶動作用。提高歷史城區內的店鋪實行準入門檻,將一些污染少,文化底蘊豐厚的店鋪保留。此外,在熱門點提供限時、限次的免費無線網絡,通過控制免費無線網絡使用時間影響遊客的逗留時間。

4.3 發揮特色文化優勢,資源優勢互補

大灣區內城市地理位置相近,文化也具有一定的相似性。雖然澳門的文化旅遊資源具有明顯優勢,但仍需面對來自周邊城市的競爭,面對這樣的情況,不僅要維持本身資源的優勢,更需要正確處理來自外部的挑戰。

首先,堅守優勢,穩步前進。儘管受到諸多質疑,但博彩及其相關文化始終都是澳門最具特色且最有競爭力的資源,在大灣區內是獨一無二的存在。旅遊業的起步和發

展皆有賴於博彩業的繁榮，儘管博彩業搶佔了大部分資源，但是也為文化旅遊全面發展打下良好基礎，博彩業與文化產業的結合仍在不斷摸索中前進，未來發展仍有空間。博彩文化作為澳門的“金字招牌”仍應格外重視，且繼續嘗試博彩文化資源與其他文化旅遊資源融合發展的路徑。

其次，錯位互補，避免惡性競爭。澳門與順德同為“美食之都”，兩地美食中均包含了粵系菜，順德作為粵菜的發源地，顯然更具有優勢。在這樣的情況下，澳門美食文化的發展應避其鋒芒，選擇更具有澳門特色的葡國菜或土生葡菜，來減少灣區內部城市的惡性競爭，防止出現兩敗俱傷的情況。同樣的“世界遺產”與“歷史名城”競爭中，澳門也應著重宣傳與發展更具異域風情的、中西文化交融的文化旅遊資源。在與同樣中西文化交融的香港競爭時，則應將重點放在例如“格蘭披治大賽車”這樣的澳門特色活動上。

再次，共同發展，互利共贏。灣區內水路、陸路交通發達，城市間合作十分便利。如前文提到的與香港聯合打造異域風情旅遊，澳門還可以與順德一起打造美食之旅，將可能出現競爭的項目聯合發展，相互學習借鑑，共同發展。通過文化旅遊項目打破城市壁壘，深度合作形成新的發展思維，同時增加城市居民間流動，共用文化旅遊發展帶來的成果，實現全域旅遊所倡導的改善居民生活環境，提升居民幸福感，實現多方共贏。

4.4 創造文化新熱點，營造智慧旅遊魅力

一直以賭城之名聞名國內外的澳門其實是一座名副其實的文化之城，中西交融的

歷史使澳門形成了其獨具特色的文化風格。中西方不同的宗教都在澳門和諧共融，不同宗教的廟宇和祭拜傳統都在這裡完整保存。但提起文化遺產大部分人都只能想起大三巴，除了其本身的特殊性外，還因為其他文化旅遊資源宣傳方式有待改善，令遊客無法留下深刻印象。隨著科技的進步，文化旅遊的宣傳與發展模式都要與時俱進。

首先，創造文化新熱點。當今社會已經進入移動網絡時代，人們對於零散而直觀的資訊更加接受。可借助當下較為流行的短視頻平台如抖音、快手、TikTok、Lasso 等對澳門非熱門的文化旅遊資源賦予新活力。如前文所提到的路環碼頭至譚公廟前地的海旁及沿路，整體建築風格與澳門歷史城區類似，同時擁有教堂、廟宇、歷史建築等多種極具特色的建築，馬忌士前地地面同樣鋪砌葡式石仔，呈黑白相間的波浪形。資源本身較好，只是缺乏熱度，可借力於平台與名人效應，通過合理話題製造，同時輔以科學投放增加知名度，使其逐步成為澳門文化旅遊的新熱點。

其次，為現有文化旅遊資源賦予新的吸引點。“上車睡覺下車拍照”的旅遊方式將成為歷史，當下的文化旅遊資源開發應更注重遊客的體驗性。遊客在遊覽建築的同時，通過 AR（增強現實）技術瞭解到建築的歷史，並且能夠參與到其中，建立景點與遊客之間的聯繫，使遊客從旁觀者的角度轉到參與者的角度。澳門特別行政區政府旅遊局推出的 app“感受澳門”中已經推出遊戲與擴增實境部分，但仍處在較低發展階段。將 AR 技術深入應用到文化旅遊中，不僅能改善遊客體驗促進文化旅遊健康發展，也會為

澳門科技界發展帶來契機。

再次,發展 VR(虛擬現實)旅遊。疫情的來臨為 VR 旅遊發展帶來了絕佳的機會,VR 的不斷完善與普及,為 VR 旅遊提供了堅實的基礎。強大的互動式體驗為文化旅遊提供了更多可能性,遊客可以身處任何一個地方,對文化旅遊資源進行遊覽。VR 的可操作性可以給遊客帶來全新的旅遊體驗,特別是文化旅遊方面,通過構建虛擬環境為遊客提供更加完整的文化呈現。此外,線上、線下交互可以為文化旅遊商品銷售注入新的活力,通過 VR 技術親自製作或選定的旅遊商品,線下交付,可有效促進相關產業發展。

4.5 協調不同熱度資源開發,均衡客流量分佈

全域旅游的發展理念並不是遍地景點的意思,在澳門這樣特殊的地區更加不能這樣理解。澳門旅遊業從無到有,從弱到強的發展軌跡與全域旅游的發展理念相符,與大陸地區的旅遊發展進程不同,澳門作為全域旅游的典範,當下應該進入全域旅游的更高階段。在此情景下開發文化旅遊資源就應擺脫傳統的發展模式,對文化旅遊資源進行新的定位,針對不同類型的文化旅遊資源採取不同的開發方式。

首先,合理增強低熱度文化旅遊資源的宣傳開發力度。如加大力度開發前文提到的路環碼頭至譚公廟前地的海旁及沿路,可作為歷史城區的優質替代。此舉可拉動周邊經濟發展,完善周邊基礎設施,提升交通便利程度,為周邊居民提供工作崗位,亦可達到降低熱門景區遊客密度的作用。此地

還可採用新的文化旅遊資源開發模式,成為新模式的試點,為澳門文化旅遊後續發展提供經驗。

其次,可以參照疫情期間的人流管控方式,在節假期間對於進入遊客密集的景點與區域實施預約制,分時段進入熱門區域,對客流實施科學管控。亦可在客流過大時暫時關閉景點,或收取較高額度的門票費用及維護費用,來降低遊客紮堆情況的出現。還可以利用 AI(人工智慧)機器人,有效記錄遊客在特定區域內逗留時間,及時疏散人群。

再次,形成特色區域。目前各界都非常關注澳門承載力的問題,且大部分目光都聚焦到旅客入境總量上,但筆者認為,更應該關注的是如何將入境旅客人流疏散到不同區域。結合澳門文化旅遊資源分佈來看,可將各區域按特色規劃(見圖1)。



圖1 區域特色規劃圖

由於澳門半島上歷史文化遺產資源豐富,可將其打造成歷史文化專區,限制景點每日參觀人數,這樣不僅可以有效緩解部分

街區過熱的情況,還能提升遊客旅遊體驗,符合全域旅遊發展理念。氹仔島上各類高檔酒店林立,酒店內配套設施完善,可作為博彩及商業區域,另外該區域也適合開發演藝類文化旅遊資源。路環島居住人口相對較少,自然風景優美,且擁有荔枝碗船廠這一特殊的工業遺產,可以考慮將該區域改造成為新型購物娛樂專區,成為澳門文化旅遊的新地標。還應在路環島新增通關口岸,以緩解拱北口岸壓力,實現全域旅遊倡導的空間佈局合理,資源配置優化。

參考文獻

- [1] 澳門統計暨普查局. 統計數據庫: 時間序列數據庫. 2020. <http://www.dsec.gov.mo/TimeSeriesDatabase.aspx>.
- [2] 澳門特別行政區政府旅遊局. 澳門旅遊業發展總體規劃綜合報告. 2017. <https://masterplan.macaotourism.gov.mo>.
- [3] 澳門特別行政區政府治安警察局. 非澳門居民之入境及出境. http://www.fsm.gov.mo/psp/cht/psp_top5_2_1.html.
- [4] 胡根. 澳門早期博彩業. 香港: 三聯書店(香港)有限公司, 2011: 19-43.
- [5] 厲新建, 馬蕾, 陳麗嘉. 全域旅遊發展: 邏輯與重點. 旅遊學刊, 2016, 31(9): 22-24.
- [6] 厲新建, 張凌雲, 崔莉. 全域旅遊: 建設世界一流旅遊目的地的理念創新——以北京為例. 人文地理, 2013, 28(3): 130-134.
- [7] 林廣志. 晚清澳門華商與華人社會研究. 廣州: 暨南大學, 2005.
- [8] 林廣志, 李超. 人口結構與經濟轉型: 以近代澳門為例. 華南師範大學學報(社會科學版), 2017, 49(1): 13-26.
- [9] 劉麗斌. 澳門新增 5 個非物質文化遺產項目. 國際在綫, [2017-09-23]. https://www.sohu.com/a/194018387_115239.
- [10] 匿名. 李金早: 澳門是全域旅遊典範. 中新網, [2018-03-19]. <http://www.myzaker.com/article/58ce8d811bc8e09250000014/>.
- [11] 匿名. 澳門首次明確 85 平方公里海域 將獲更大發展空間. 人民日報海外網, [2015-12-21]. http://m.haiwainet.cn/middle/3541083/2015/1221/content_29468764_1.html.
- [12] 匿名. 澳門與珠海橫琴合作推出民生項目拓展澳門居民生活空間. 新華網, [2020-04-09]. http://www.xinhuanet.com/politics/2020-04/09/c_1125834924.htm.
- [13] 唐娟. 澳門旅遊形象的優化——基於文化內涵的探討. 旅遊科學, 2009, 23(2): 16-20.
- [14] 許春曉, 胡婷. 文化旅遊資源分類賦權價值評估模型與實測. 旅遊科學, 2017, 31(1): 44-56.
- [15] 楊振之. 全域旅遊的內涵及其發展階段. 旅遊學刊, 2016, 31(12): 1-3.
- [16] 張輝, 岳燕祥. 全域旅遊的理性思考. 旅遊學刊, 2016, 31(9): 15-17.
- [17] 張中鵬. 東方蒙特卡羅還是東方羅馬?——近代澳門旅遊業的興起, 演變與城市定位. 廣東社會科學, 2019(2): 95-103.
- [18] 趙殿紅, 趙新良. 近代澳門財政轉型, 城市建設與旅遊業的興起. 暨南學報(哲學社會科學版), 2019, 41(3): 118-132.
- [19] 中華人民共和國中央政府網站. [2018-03-22]. http://www.gov.cn/zhengce/content/2018-03/22/content_5276447.htm.

多元文化的旅遊模式：澳門工業、飲食和宗教旅遊發展芻議

黃 雁 鴻

(澳門社會文化發展研究學會,澳門)

摘 要:博彩業是澳門的經濟支柱,旅遊業也因博彩業帶動而迅速發展。可以說,澳門近年來遊客的旅遊模式較多圍繞博彩或其周邊產業,模式較為單一。然而要保障社會可持續發展,必須促進澳門產業多元化,實現國家給予澳門的發展定位:建設“世界旅遊休閒中心”。本文探討澳門如何利用多元、寬容、開放的社會和文化,發展除現在較流行的博彩旅遊外的其他旅遊模式:工業、飲食和宗教旅遊。探討其背景、可行性及政策建議。

關鍵詞:澳門;工業旅遊;飲食旅遊;宗教旅遊;多元化

中圖分類號:F590

Multicultural Tourism Model: A Discussion on the Development of Macao's Industrial, Food and Religious Tourism

Denise, Wong Ngan Hong

(Association for Social and Cultural Development Research of Macau, Macau)

Abstract: Macao's economic development is extremely dependent on its gaming industry, which has triggered the rapid development of the tourism industry. In recent years, Macao's tourist model has primarily focused on gaming or its surrounding industries, so to speak. To ensure the sustainable development of the society, Macao needs to promote the diversification of its industry so as to achieve Macao's position to be the world centre of tourism and leisure according to the national

作者簡介:黃雁鴻,澳門社會文化發展研究學會副理事長。

development plan. This article explored how Macao could use its diverse, accommodating and open socioculture to develop other tourism models like industrial, food, and religious tourism, apart from the gambling tourism. It also explored the background, feasibility and policy recommendations of such models.

Key words: Macao; industrial tourism; food tourism; religious tourism; diversification

前言

近年來，澳門的旅遊業發展一日千里，成績有目共睹。而在發展的同時，我們看到，雖然 2005 年本澳的“歷史城區”已列入世界文化遺產名錄，但澳門的文化旅遊相對於博彩旅遊來說發展仍相當緩慢。這顯然和本澳正全力落實的“世界旅遊休閒中心”發展定位有一定落差。基於澳門自身的特點，特區政府和不少專家學者都提出了要挖掘澳門的文化內涵，為遊客塑造高峰旅遊體驗。所謂文化遺產旅遊，其核心是旅遊目的地的內在文化，並以各種方式展示這些內在的文化要素，從而形成為人們所認知的圖譜。這些文化遺產內涵的挖掘深度和所展現的內容將直接影響遊客的旅遊體驗。因此，文化遺產旅遊實質上是一種穿越時空的體驗，而體驗和感知的真實性又是遊客滿意與否的決定因素。旅遊者來到文化遺產旅遊地，都期望得到特別的“體驗”——一種通過各種感官體驗的深化而得到的高峰體驗、一種能觸動內心深處的歷史文化與民族文化的體驗。可見，文化遺產旅遊者最主要的旅遊需求就是學習和體驗遺產中蘊含的豐富的文化內涵。因此，除了本澳的“歷史城區”外，還可以發掘澳門尚待挖掘的城市文化內涵，工業遺產、飲食文化和宗教信仰皆是城市文化內涵的一部分，展現了澳門中

西文化交匯的特色。發展工業遺產、飲食和宗教旅遊，既能記錄澳門社會和文化的承傳和變革，見證普羅大眾的生產、生活和城市發展的特定歷史階段，表達澳門城市記憶中的一種歷史情感，保持精神文化的延續性，是澳門城市深層的精神紐帶，以及全體居民內心深處對自己所在城市的共同體驗，是社會認同感和歸屬感的基礎。又能在進行城市特色文化建設時，深入挖掘和開發城市的工業遺產、飲食和宗教文化內涵，充分展現澳門多元文化的特色，將對世界旅遊休閒中心的建設起到添磚加瓦的作用。

1 文獻回顧

工業遺產旅遊的理論來源要追溯到西方的工業考古學。人們對工業遺產的研究最初是集中於對工業的考古研究 (Cossons, 1975; Hudson, 1971; Minchinton, 1984)。“工業考古”這個術語最早出現在 19 世紀末期的英國，到了 50 年代，工業考古開始受到普遍關注，考古對象從古代的工業遺產漸漸聚焦到特定的工業大發展時代所遺存下來的遺跡上。隨著研究的深入，對工業遺產的研究也從考古研究轉移到以保護為重點的研究上來。如 P. Berliet (1987) 研究了工業遺產的保護途徑和方法，M. Binney (1984) 和 T. Aldous (1999) 則分析了本國工業遺產進行保護的必要性。

對於澳門工業遺產的研究是近年才興起,朱蓉等(2014)以益隆炮竹廠作為案例進行研究,從文化旅遊發展方向,闡明了工業遺產保護與開發在城市更新中所具有的歷史文化、環境、社會與旅遊綜合效益(朱蓉和吳堯,2014)。本人檢視了包括英國、德國、法國和臺灣地區等多個國際知名的工業遺產旅遊地,分析這些國家和地區發展工業遺產旅遊的歷史和現狀,總結其成功經驗,並以這些工業遺產旅遊發展模式,作為澳門發展相關旅遊產業的啟示;透過深入挖掘和開發澳門的工業文化內涵,展現更多的澳門城市文化(黃雁鴻,2013)。社會對氹仔益隆炮竹廠的保護與活化提出了不少想法和意見。有學者以澳門益隆炮竹廠的文化再生改造為樣本,探討傳統產業遺址文化再生的可行性策略以及具體做法(袁柳軍和孫瑱,2012);政府亦推出了“路環舊市區荔枝碗規劃研究”,在社會上引起了對舊船廠遺址保育與否的探討(呂澤強,2013)。

關於飲食文化,飲食的體驗是吸引遊客的重要王牌,不僅僅是遊客消費的基本必須品,可以滿足遊客在旅遊過程中對物質、文化、社交和聲譽等的多重需求,而且是一個旅遊目的地文化的核心成份(Hjalager & Richards, 2002)。近年來已有許多旅遊目的地結合地方傳統美食、飲食文化、與旅遊活動,逐漸成為旅遊目的地營銷的重要手段(Kim, et al., 2009)。從文化的角度來看,飲食既是日常生活的一部分,更是當地文化的一種象徵與展現。品嘗當地美食已成為遊客感受旅遊目的地文化的一條重要途徑(Long, 2004)。

澳門飲食文化源遠流長,早在明清時期

已開始了中西飲食文化的交流(洗劍民和盧金玲,2005)。宋柏年和牛國玲描繪了澳門飲食的文化之旅(宋柏年和牛國玲,2010);彭海鈴細說了澳門飲食文化的歷史和變遷(彭海鈴,2010);潘知常提出可以把“美食澳門”作為文化產業發展戰略思考(潘知常,2012);張濤在澳門進行問卷調查,發現飲食旅遊的推動動機為休閒放鬆、飲食獵奇和文化探索,拉動飲食產品和配套服務(張濤,2012);陳小連採用訪談法對澳門美食旅遊的典型元素進行了分析(陳小連,2013);Wan 和 Chan(2013)調查了影響澳門美食節慶滿意度與忠誠度之因素;王熹(2014)對澳門傳統茶樓進行了研究;阮永君和吳靖怡(2015)則從文化資源的角度,探討澳門飲食文化資源的開發,總結澳門飲食文化資源的特色;向芳(2017)認為澳門獨特的飲食文化特徵,真實清晰地詮釋了澳門多元文化和諧匯融的歷史。

宗教旅遊至今仍未有準確的定義,早期的學者只把宗教旅遊定義成一種以“朝拜、求法、傳道”為目的的朝覲旅遊模式(保繼剛和陳雲梅,1996)。近年,專家學者從不同角度定義宗教旅遊,比如從旅遊資源的角度(明世法,2008)、從遊客的角度(顏亞玉,2000)等。但綜合而言,今天的宗教旅遊已經不僅局限於一個簡單的朝聖旅遊活動,更是一個以遊覽“旅遊吸引物”,尤其是以參觀宗教場所為中心,來普及宗教思想、傳播和諧概念和提升並淨化心靈境界的一次宗教旅遊活動。而且,這種宗教旅遊是每一個旅遊者都能體驗到的旅遊經歷(MacCannell, 1973),即宗教旅遊是一個與其他旅遊類型,如休閒度假、文化旅遊、大眾旅遊等可

相容的旅遊模式。它是一個多功能的旅遊活動,短期宗教旅遊可以採取到附近的宗教場所進行一日遊的旅遊模式;長期宗教旅遊則是幾天至幾個星期,到境內外的宗教場所進行觀光旅遊的模式(Rinschede,1992)。

澳門城市雖小,卻能和諧地屹立著大大小小的教堂、佛寺、廟宇等。各個宗教在這悠長的歲月裡,並沒有發生過正面衝突。澳門宗教具有東、西方文化系統的多元性特徵;澳門宗教與族群有密切關係;澳門宗教既與中國文化息息相關,又具西方文化特色的中西合璧性(孫九霞,2001)。事實上,對澳門宗教研究並不多,第一次較為完整研究澳門宗教是1994年,黃啓臣和鄭煒明(1994)合著的《澳門宗教》,從中西文化交流和歷史的角度,介紹了澳門的道教與民間傳統信仰、佛教、天主教、基督教和其他宗教。其後,一些學者從澳門宗教文化(黃雁鴻,2018;周筠,1999;駱莉,1999;唐娟,2009)、旅遊資源(羅千人,1999;葉桂平和王心,2009;劉曦璟,2016)、宗教史(蘇一揚,2005)、宗教建築(姚曄,2008)、宗教與社會(婁勝華,2013;邱永輝和陳進國,2015)等角度研究澳門宗教。當中研究宗教旅遊的文獻僅有數篇,反映這並不是熱點。也就是說,相關研究範疇仍有較大的研究空間。

由上述文獻梳理可見,對澳門工業遺產、飲食文化和宗教文化旅遊的研究已有方興未艾之勢,但三者同樣在文化範疇以內,找出這三種旅遊模式其協調、共同發展之道,以吸引不同背景、文化和階層的遊客,是值得一試的研究素材。

2 澳門工業遺產旅遊的內涵價值與發展方向

澳門雖然不是一個工業城市,但漁業和造船業在19世紀至20世紀初曾盛極一時。隨着社會的發展,爆竹、火柴和神香等澳門三大傳統手工業也曾是雄踞澳門經濟的重要行業,為澳門的工業發展立下不少功勞,可見不少工業在澳門城市發展的歷史進程中,對社會的變遷和居民的生活均有一定的影響。雖然本澳工業遺產不多,但都能夠代表澳門昔日鼎盛發展的成就。事實上,澳門是一個文化多樣性非常豐富的城市,包括已列為世界文化遺產的傳統中西合璧建築群,還有很多與居民生活密切相關的工業遺產,特別是氹仔益隆炮竹廠、路環荔枝碗造船廠等均非常具有保育及發展潛力。如何再利用這些工業遺產對於發展澳門旅遊產業的多元化是極有助力的(黃雁鴻,2013)。另一方面,澳門的工業遺產具有以下多方面的價值,利用這些價值優勢,可進一步推動澳門工業遺產旅遊的發展。

2.1 文脈價值

澳門的工業遺產作為一種符號系統,是工業文明的產物,是歷史的見證、時代資訊的載體,忠實地記錄着建造年代的科學技術、文化、經濟財力等諸多方面的內容,向人們傳遞着豐富的歷史文化內涵,是我們,尤其是澳門的年輕人認識過去的有效媒介,能給所有關心澳門城市生產環境與生存環境的人們帶來記憶的載體與想像的空間。正處於快速發展的澳門,歷史文脈的喪失是無法用任何新的形式予以重現的,歷史建築的

拆除也是沒有其他辦法能夠補償的。因此有必要更好地保留這些歷史文脈,更好地把握澳門的文脈價值,讓澳門做到真正的“與別不同”。

2.2 歷史價值

在澳門工業遺產的結構和性狀中,凝結着澳門具有普遍性的歷史價值,這是無法替代的。忽視或者丟棄這一寶貴遺產,就抹去了澳門城市一部分最重要的記憶。因此,保護澳門的工業遺產,發掘其豐厚的歷史底蘊,將會充實澳門工業遺產旅遊的休閒元素。

2.3 景觀價值

工業遺產不僅為我們再現了工業技術和工業生產的場景,同時為我們提供了包括工人居住、生活方式和其他相關的社會歷史資訊。工業遺產構成的工業景觀形成了無法替代的城市特色。澳門的工業遺產作為城市文化的一部分,無時不在提醒我們,澳門曾經的輝煌,同時也為澳門居民留下更多的嚮往。同時,澳門的工業遺產作為文化景觀的一部分,反映了澳門人自然觀、生態觀的演變,同時也教育和啟迪着澳門人的環境生態思想。

2.4 經濟價值

澳門工業遺產的經濟價值主要表現在兩方面。一方面,澳門工業遺產的文化價值可能帶來的商業價值,通過工業旅遊的方式或者文化創意企業/藝術家的進駐帶來商業開發;另一方面,澳門工業遺產物質空間部分在功能上具有使用價值,工業建築物和建築物本身由於特殊的結構特點具有大而靈

活的使用潛力,可以改造、拓展、轉變原有功能,如在益隆炮竹廠遺址上興建和炮竹業有關的旅遊景點、進一步開發荔枝碗船廠舊址,興建“澳門造船業博物館”之類結合工業和文化遺產元素的設施等,保持地區活力的延續性,為澳門居民提供更多的多元就業機會。

2.5 社會價值

澳門的工業遺產記錄了本澳上幾代的生活情景,成為澳門社會認同感和歸屬感的基礎之一,構成不可忽視的社會影響。它所蘊含的務實創新、包容並蓄;勵精圖治、銳意進取;精益求精、注重誠信等工業生產中鑄就的特有品質,為澳門社會發展添注一種永不衰竭的精神。工業發展的歷史深入到市民生活的細微之處,與工業發展有關的建築設施和技術工藝,都能引起人們驚奇、思考、聯想、領悟、認同等情感活動,對於長期生於斯、長於斯的澳門人來說更具有特殊的情感價值,對它們加以妥善保護將給予澳門居民以心理上的穩定感。

由此可見工業遺產的價值是客觀的,是遺產本身固有的。它所具有的寶貴的歷史文化價值,蘊含的巨大價值,也為現今的人們利用和再開發提供了豐富的可能性。

3 澳門飲食文化旅遊的資源特色和開發利用

澳門文化是以中華文化為主體,中葡交匯、多元共存的文化。澳門的飲食文化,主要受到兩股主流的影響,一是東方的飲食文化,二是西方的飲食文化(宋柏年和牛國玲,2010)。可見,澳門飲食文化資源特色是

多元、寬容、開放、豐富的，主要體現在以下幾個方面：

3.1 多元融合的飲食風味

澳門的地理環境因素賦予了澳門的飲食海洋文化的特色。16 世紀開始，隨著葡萄牙人等外國人來澳門數量的增多，澳門迅速興起為遠東地區重要的國際貿易商埠。隨著西方人源源不斷地來到澳門，西方的飲食也傳到了澳門。西餐的出現，為澳門的飲食文化注入了新鮮的養分（冼劍民和盧金玲，2005）。現在，大部分國家的美食均可在澳門品嚐到。各國菜肴的存在方式也較為特別，有的是以單一菜系形式存在，有的是多種菜系形式存在。當然，以後者的方式居多，如在西餐廳可以吃到“揚州炒飯”和“廣東粥”，而在中式食肆的餐牌上可找到“羅宋湯”和“粟米羹”。又如在葡國餐廳內可以品嚐“葡國雞”和“馬介休炒飯”，但這些都不是葡國菜，而是澳門經過多年改良過的菜肴。最後，澳門多元文化融合的飲食風味，不得不提的是澳門的茶餐廳，這更是中西文化交融的產物，現時的“茶餐廳”最主要的特色是食品多元化。

3.2 濃淡相宜的烹調藝術

澳門中菜中最具代表性的是粵菜，其注重口味的清淡，澳門的粵菜就較為講究清中求鮮、淡中求美，且隨著季節時令的變化而變化，夏秋偏重清淡，冬春偏重濃鬱，追求色、香、味、形。同時講究食味的清、鮮、嫩、滑、香；調味遍及甜、酸、苦、辣。而在澳門與中菜並駕齊驅的葡國菜，其特點與粵菜則大相逕庭，菜式最大特點是鹹鹹及味道較濃，焗、繪、烤、炒是葡國菜的主要烹調技巧。葡

國菜重視就地取材，所取的食材也多為濃鮮之物，如澳門的葡國菜中以椰汁代替原來葡國菜中的新鮮牛奶，在澳門著名澳葡菜“葡國雞”中，在進行葡式“焗”的烹煮基礎上，加入東南亞一帶慣用的水欖、椰汁；在“非洲雞”、“咖喱蟹”等菜式中加入非洲贊比亞、東南亞等地的辣椒和咖喱。所以我們認為，濃淡相宜的烹調藝術是澳門飲食文化的另一特點。

3.3 異國情調的飲食風情

澳門飲食風情是多元共融，百花齊放的，來自各地的居民自然而然的族群聚居，在澳門不同的區域可以讓遊客體驗不同的異國情調的飲食風情，如葡國餐不僅菜餚美味獨特，而且很注重餐館的情調，不少葡國餐館都古樸典雅，歷史悠久，如建於一八七〇年的陸軍俱樂部餐廳，又如位於澳門路環島竹灣酒店內擁有濃鬱葡萄牙風味的葡國餐廳；在媽閣附近，由於葡人來澳，在此駐兵紮營，以正宗葡國菜為賣點的餐點相繼在此經營起來。而在市區三盞燈圓形地附近的街道，各式東南亞美食，如緬甸魚湯粉及椰汁雞麵，越南牛肉飯和牛肉檬粉等的異國情調餐飲，已開始吸引遊客專程而至。在水坑尾至荷蘭園一帶，由於有不少泰國華僑聚居，加上 20 世紀 70 年代末期，澳門有許多夜店聘請泰國籍舞小姐，不少泰式餐館因此應運而生，著名菜式有“富貴魚”、“粉絲蟹煲”等，其泰國餐飲文化也吸引不少居民和遊客前往。這些具有異國情調的飲食風情構成了澳門飲食文化一道道亮麗的風景線。

3.4 豐富的非物質飲食文化景觀

非物質飲食文化景觀是在物質飲食文

化景觀基礎上產生的深層理念,包括飲食觀念、對神靈的崇拜,形成風俗活動、節日、慶典以及各種食物在人情往來、祭祀活動、社交活動中所扮演的角色等(蔡曉梅等, 2011)。澳門非物質飲食文化景觀主要包括神靈崇拜和祭祀活動中的飲食文化景觀、時令節慶中的飲食文化景觀、人際交往中的飲食文化景觀等。當中,澳門神靈崇拜和祭祀活動中的飲食文化景觀較為獨特,如媽祖信俗已成為中國境內媽祖信俗的重要組成部份,具有歷史悠久、紮根社區、從未間斷、影響中外的特色,也是澳門重要和影響深遠的民俗節慶;又如對“土地神”的崇拜節慶活動更是整個嶺南地區保留得最為完整的。此外,澳門時令節慶中的飲食文化景觀也較為獨特。如在一些普通的土生葡人家庭,每逢家庭聚會、過節或婚慶、生日等特別日子,有著特定的節日菜式,像聖誕節會有 Diabo(鬼肉)、Virado(雜肉碎)、Ladu(糯米甜糕)、Alua(豬油糕)等菜式;復活節有葡式烤羊肉,四旬齋期必備甜品是龍鬚糖和豆撈;婚禮及領洗禮專用甜品有紅酒提子蛋糕、燉蛋、糯米糕和馬拉糕等。最後,人際交往中的飲食文化景觀也較為獨特。如澳門魚行醉龍節,該節慶澳門魚行醉龍節由行友成員的定期團聚活動,逐漸形成共同參與、固定的節慶活動,隨後,更輻射到社會上不同階層廣泛參與,成為獨具特色、頗有影響的一項澳門民間傳統節慶活動。吃龍船頭長壽飯、舞醉龍巡遊、免費派送龍船頭飯,是節慶中主要活動內容。舞醉龍、舞醒獅是節日中兩項主要表演形式。

澳門飲食文化既然如此獨特,具有豐厚的文化價值,應多加利用和開發,以飲食文

化為主題,發展澳門的飲食旅遊。當中應遵循下列原則:

第一,澳門飲食文化資源的開發首先要注重澳門傳統旅遊休閒飲食文化的保護和復興,突出和強調旅遊休閒飲食產品的文化底蘊。

第二,隨著旅遊業的發展,遊客的消費需求呈現多樣化的趨勢。因此澳門飲食文化資源開發要充分體現旅遊餐飲的澳門風味特色,以滿足遊客求新、求奇、求特、求優的生理和心理需要。

第三,澳門飲食文化資源的開發要與澳門整體旅遊產品和旅遊路線的開發相結合,要綜合考慮旅遊景觀、項目、設施、氛圍等旅遊因素的特點,相關餐飲設施的空間配置應注意集中與分散相結合。

開發澳門飲食文化資源的主要措施建議如下:

(1) 繼續開發和整合澳門旅遊休閒的飲食文化資源,尤其是非物質飲食文化資源。澳門的旅遊休閒餐飲不要只著眼於為遊客提供基本的飲食需要,而應加強飲食文化資源的開發,尤其是非物質飲食文化景觀的開發。

(2) 相關部門針對澳門旅遊休閒文化資源開展進行調查、分類,建立資源資訊系統,並給予準確的評價,分析其吸引力和開發潛力。如明確飲食文化吸引物的知名度、歷史價值、可接受性、開發的可行性、開發的環境和社會影響、與其他旅遊文化資源的關係等,從而有利於以特色文化為核心的澳門美食旅遊休閒開發。

(3) 政府部門和業界加強澳門飲食文化旅游休閒線路和產品宣傳。例如,可以考

慮推行澳門旅遊休閒路線時,打造多條澳門美食旅遊路線,相關路線應該包括可以讓遊客挖掘澳門飲食文化的內涵和特色的多元化路線,並在此基礎上,政府和業界可作多層次的介紹、推介,尤其是在現有的導遊圖、旅遊宣傳手冊、景點說明書中增加有關旅遊餐飲的部分。

4 澳門宗教旅遊的特色與可持續發展

中國的宗教在澳門有多年的歷史,遺留下大量的寺廟宮觀。同時,澳門有著一大批西方式教堂以及與宗教相關的建築,如修院、主教府等。長期以來,為提高澳門旅遊業的文化品位,發展澳門旅遊業,澳門政府和社會對一些宗教文化旅遊資源積極進行了開發和利用,形成了一批旅遊景點。早在1992年的“澳門八景”中,與宗教有關的名勝古蹟佔了三景,包括媽閣紫煙(媽閣廟)、普濟尋幽(普濟禪院)、三巴聖蹟(大三巴牌坊和大三巴大炮台)。這已說明了澳門宗教旅遊的發展是有相當基礎的。同時,澳門宗教旅遊具有獨特的文化特徵,主要有下列表現。

4.1 多元性

文化多元是指一個國家或一個民族在社會發展的過程中,在繼承本民族的優秀文化基礎上,兼收並蓄其他國家或民族的優秀文化,從而形成以本國或民族文化為主,外來文化為輔的百花齊放,百家爭鳴的和諧社會氛圍。如《論語·子路》所載孔子的一句名言:“和而不同”。

事實上,中西文化在澳門多元共存是澳

門文化的重要特徵,在宗教旅遊來看更是如此:第一,中國民間宗教在澳門發展興盛,有大小廟宇40多座、幾十間土地廟神舍,供奉眾多包括道教、佛教的神祇,媽祖信仰、觀音信仰等在澳門落地生根。這些廟宇有的屬佛教,供奉諸佛菩薩,如觀音堂、菩提園等;有的屬於道教,如位於三巴門的呂祖仙院等;有的屬於敬天法祖的儒家正統;但絕大多數是屬於融合儒、釋、道三教於一體的民間信仰,如屬於媽祖信仰的媽閣廟、天后宮、天后古廟,屬於觀音信仰的觀音堂、觀音岩、觀音古廟,還有康公廟、譚公廟、北帝古廟、蓮溪廟、康真君廟、醫靈廟、包公廟、三婆廟、三聖宮、武帝殿等。在這些廟宇中,供奉著形形色色的神祇,他們或者互不干擾,或者和平共處。第二,西方及其他地方宗教包括天主教、基督教、伊斯蘭教、巴哈伊教等也在澳門和平共存。當中屬於天主教超過400年的澳門三大古教堂:望德聖母堂、聖老楞佐堂、聖安多尼堂目前已是澳門重要的旅遊資源。同時,澳門是亞洲第一個基督教的傳教地區,是第一個華人信徒洗禮之地,是第一本中文聖經翻譯之地,是基督教第一位來華宣教士馬禮遜長埋之地,這些也吸引著不少的宗教旅遊者。此外,在澳門已有二三百年歷史的伊斯蘭教,以及有數十年歷史的巴哈伊教,也吸引了小眾的宗教旅遊者。第三,節慶活動是澳門的重要旅遊資源,如中國傳統的農曆新年(春節)、清明節、端午節、中秋節、重陽節、佛誕節等,西方天主教的聖誕節、復活節、追思節、聖母無原罪瞻禮日等;民間經常舉行的“娘媽誕”、“醉龍醒獅大會”、“花地瑪聖母出遊”等,相當大部分活動都和澳門的中西方宗教文化有關。

4.2 包容性

自 16 世紀中葡萄牙人前來定居後，澳門在四百多年來中西文化交流下，已經形成了自己獨特的文化風格，確立了以中國文化為主流，中國文化、西方尤其是葡國文化和土生葡人文化三者並立共濟的和諧局面。當中，中國文化對於澳門內部文化多樣性和各種外部文明都表現出罕見的包容態度，也恰恰是這種寬鬆的包容態度，客觀上降低了周邊不同文化群體的心理距離感，增強了他們潛在的情感向心力和凝聚力。

澳門的宗教信仰也是始終保持著這種恪守傳統、兼收並蓄的“中庸之道”，故時至今日，在澳門的多個區域，包括旅遊區域，在居民的店舖、住宅門前，有不少是豎立著堆滿供品的門神碑；在深街小巷的拐角處，有著香火不絕的小神龕。在鱗次櫛比的摩天大廈的陰影下，就掩映著一座座具有歷史的小寺廟；在摩肩接踵的喧囂鬧市的路口，則安敞著一座座安靜平和的天主堂。因此，宗教信仰和文化隔閡所引發的衝突紛爭在世界各地不斷發生的當今，澳門的宗教發展情況卻充分表明，具有不同宗教文化背景的人完全可以通過一種彼此寬容和相互理解的良性互動方式來實現共存共榮，這種以包容性為特點的宗教旅遊資源是非常特別的，應該可以進一步挖掘利用。

4.3 雜糅性

文化雜糅性一般是指在不同文化以平等及互相尊重的態度融合交流的基礎上，相互吸取養分後產生一新的文化，既具有本地特色，又能使各方接受。

澳門宗教旅遊的文化雜糅性是非常明

顯的：一方面，澳門宗教建築物有明顯的東西方文化融合的特性，以澳門地標式景點“大三巴”牌坊為例，它是聖保祿教堂的遺址門樓，是中西建築美學的合璧，揉合了歐洲文藝復興時期與東方建築的風格。同時它的右方還有一個石圍欄夾，其形制與中國過去的衙門或祠堂廟宇前所豎立的欄杆一樣。大三巴牌坊上雕刻著耶穌會的聖人、天使和聖像，其中“聖母踏龍頭”的雕像，既有天主教神祇聖母，又有中國傳說中的神獸龍，可謂充分展現了在澳門發展的天主教的雜糅性。

另一方面，澳門宗教的文化雜糅性從中西合璧的婚俗中可見一斑。一般說來，澳門天主教傳統的葡裔，或者是儒家傳統的華裔，他們都固有自己的婚俗。而隨著澳門四百多年的中西文化交流，族際婚的比率上升，族際婚的婚姻儀式也是混合式的。現在的婚禮中，一般都有中國傳統的嫁妝和聘禮；婚禮一般先進行天主教結婚儀式，當晚則設中國式婚宴。中國一方的新人並不一定是天主教徒，但他們認為天主教式的婚禮是時髦的、美妙的，而在婚禮中，不少新娘會多次更換服裝，包括了西方婚紗和中式旗袍。這些具有雜糅性的宗教婚俗也會成為很好的宗教旅遊吸引物。

澳門宗教旅遊已具備了很多旅遊目的地所沒有的特色，如何使這種模式成為遊客到澳門的主要目的，來一次“朝聖之旅”，則可參考下列建議，以保障澳門宗教旅遊的可持續發展：

第一，利用宗教盛事活動，發展澳門宗教旅遊。一方面，澳門的盛事活動中，相當部分是與中西宗教活動相關的，現在已有不

少中外遊客是衝著這些宗教盛事活動而訪澳,這說明發展宗教盛事旅遊已有相當的基礎。另一方面,特區政府和社會對於宗教盛事旅遊已展開了具體的工作,旅遊局與民間團體已在2014年合辦推廣廟宇的“澳門廟宇遊蹤”,2016年為遊客精選的多條步行路線,推介的除了覆蓋了“澳門歷史城區”的多座中西方宗教建築外,還包括了澳門新橋區和中區、氹仔舊城區,以及路環市區的中西方宗教建築和它們獨特的盛事,這說明了特區政府和社會對發展澳門宗教盛事旅遊已有了共識和行動。

第二,開發宗教文化產品,助力澳門文化旅遊發展。澳門目前較為單一的宗教旅遊產品遠遠不能滿足多元化的宗教旅遊市場需求,其旅遊價值未能真正實現。因此,澳門應針對旅遊市場不同的需求特點,特區政府、宗教團體以及相關旅遊企業應加強溝通聯繫,開發多樣化的旅遊項目。例如可考慮把婚慶活動與宗教旅遊結合。在教堂舉行與眾不同的婚禮是年輕人所期盼的,畢竟對大多數人來說結婚只有一次,都想婚禮辦得隆重、高雅和令人難以忘懷,澳門有那麼多相對來說比較有名的教堂,比如主教座堂、聖老楞佐教堂、聖母玫瑰堂、聖若瑟修院及聖堂、聖安多尼教堂等。

第三,挖掘宗教旅遊內涵,助力澳門經濟適度發展。大量的研究也表明,通過宗教旅遊能促進人的身心健康,增長人們的宗教知識,修養心性、陶冶情操、提升境界。同時,宗教旅遊具有參與程度高的特點,能夠在觸覺、感覺、悟覺之間調動旅遊者的積極性,使他們身心得到高品質的放鬆與滿足。更為重要的是,一些宗教如道教,其本源的

傳統道家思想中有不少順應天道的養生哲學,轉化為現實的養生保健概念,再結合宗教旅遊,更可促進與養生概念有關的產業如中醫藥的發展。

第四,完善宗教旅遊經營管理體系,助力文化旅遊持續發展。從目前情況分析,澳門宗教旅遊開發中的單極化經營管理模式不適合各利益相關者的和諧發展,不利於宗教旅遊的長遠發展。為此,澳門應構建多元合作的經營管理模式,建立合理的利益分配機制。政府應對宗教旅遊進行科學規劃,發揮宗教和諧生態的作用,積極有效地處理好宗教旅遊資源開發與保護的關係。強化與各個宗教團體的溝通與協調,促進不同宗教團體在宗教旅遊事務上的合作。加強對旅遊從業人對宗教歷史知識與思想文化的培訓,通過“寓教於遊”的方式將宗教倫理為現代社會所用,發揮宗教旅遊的社會價值。

5 結 語

產業多元化、建設“世界旅遊休閒中心”是澳門可持續發展的當務之急。近年來,澳門發展了多個新興產業,效果也是可喜的。作為澳門經濟支柱之一的旅遊產業更應配合時代與社會的發展,不能一再依賴博彩旅遊,因為“逆水行舟,不進則退”;故應推陳出新,發展更多元化、更能反映澳門特色的旅遊模式。本文建議發展的工業遺產、飲食和宗教文化旅遊,雖是圍繞不同主題展開的旅遊模式,當中有一個特別之處,是利用了澳門中西文化交融共存的多元文化特色。無論是益隆炮竹廠或是荔枝碗船廠舊址、土生菜或粵菜、天主教還是佛教,都

是澳門四百多年多元文化交融共同發展的歷史沉積。以工業旅遊為例,不但能讓遊客和居民感受澳門過往工業發達歲月的痕跡,更能進一步彰顯澳門工業遺產的價值。而澳門飲食文化正是澳門以中華文化為主體,中葡交匯、多元共存文化的典型代表。同時,雖然澳門旅遊餐飲業近年迅速發展,但也存在上文所提及的問題和困難,尤其是當中特色中小企餐飲發展和非物質飲食文化資源利用等問題應引起相關部門的重視。多元、寬容、開放、豐富的澳門宗教文化對人的心靈有所啟迪、健康有所促進、社會有所幫助、生態有所保護,應積極宣導和發展健康、文明、和諧的現代宗教旅遊活動,挖掘澳門宗教旅遊的更多內涵,利用宗教的養生概念和理論,將宗教養生旅遊作為澳門吸引遊客的一個重要吸引物。可見多元文化是澳門旅遊業的核心和重要資產,以此為中心,在工業遺產、飲食和宗教等相關度甚大的旅遊模式上發展更進一步,更可成為澳門經濟適度多元化的一個新亮點。

參 考 文 獻

- [1] Aldous, T. (1999). Britain's industrial heritage seeks world status. *History Today*, 49(5), 3-3.
- [2] Binney, M. (1984). *Our vanishing heritage*. Arlington, London.
- [3] Berliet, P. An approach to conservation of the industrial heritage. In *The industrial heritage: what policies?* International colloquy, Lyons, Vaulx-en-Velin, 22-25 October 1985. (pp. 142-145).
- [4] Cossons, N. (1975). *The BP book of industrial archaeology*.
- [5] Hjalager, A. M., & Richards, G. (Eds.). (2003). *Tourism and gastronomy*. Routledge.
- [6] Hudson, K. (1971). *A guide to the industrial archaeology of Europe*. Bath: Adams & Dart.
- [7] Kim, Y. H., Yuan, J., Goh, B. K., et al. (2009). Web marketing in food tourism: A content analysis of web sites in West Texas. *Journal of Culinary Science & Technology*, 7(1), 52-64.
- [8] Long, L. M. (Ed.). (2004). *Culinary tourism*. University Press of Kentucky.
- [9] MacCannell, D. (1973). Staged authenticity: Arrangements of social space in tourist settings. *American journal of Sociology*, 79(3), 589-603.
- [10] Minchinton, W. E. (1984). *A guide to industrial archaeology sites in Britain*. Granada.
- [11] Rinschede, G. (1992). Forms of religious tourism. *Annals of tourism Research*, 19(1), 51-67.
- [12] Wan, Y. K. P., & Chan, S. H. J. (2013). Factors that affect the levels of tourists' satisfaction and loyalty towards food festivals: A case study of Macau. *International Journal of Tourism Research*, 15(3), 226-240.
- [13] 保繼剛, 陳雲梅. 宗教旅遊開發研究——以廣東南華寺為例. *熱帶地理*, 1996, 16(1): 89-96.
- [14] 陳小連. 澳門美食旅遊的典型元素分析. *中國商貿*, 2013(2): 121-123.
- [15] 蔡曉梅, 朱 竑, 司徒尚紀. 廣東飲食文化景觀及其區域分異研究. *熱帶地理*, 2011, 31(3): 321-327.
- [16] 黃啓臣, 鄭煒明. 澳門宗教. 澳門: 澳門基金會, 1994.
- [17] 黃雁鴻. 國際工業遺產旅遊發展及其對澳門的啟示. *行政*, 2013(4): 941-954.
- [18] 黃雁鴻. 澳門的"祛病"文化: 廟宇崇拜與民間信仰. *中國文化研究*, 2018(4): 106-113.

- [19] 劉曦璟. 分析澳門旅遊發展路徑. 旅遊縱覽 (下半月), 2016(7): 166-166.
- [20] 駱 莉. 澳門宗教文化身份的歷史變遷. 人文雜誌, 1999(5): 139-142.
- [21] 羅千人. 澳門宗教及其人文旅遊資源. 韶關大學學報(社會科學版), 1999(6): 11-16;
- [22] 婁勝華. 雙源共存: 澳門的宗教慈善及社會服務. 行政, 2013(3): 565-585.
- [23] 呂澤強. 思考澳門工業遺產的保護與再利用. 澳門日報, 2013-02-13(D8).
- [24] 明世法. 社會學視角下的宗教旅遊開發與共贏理路——以中國佛教旅遊開發為例. 雲南社會科學, 2008(6): 88-92.
- [25] 潘知常. 美食澳門: 文化產業發展戰略思考之七. 九鼎, 2012, 61(11): 24-27.
- [26] 彭海鈴. 食相-漫談澳門飲食文化. 澳門: 澳門近代文學學會, 2010.
- [27] 邱永輝, 陳進國. 澳門宗教報告. 北京: 社會科學文獻出版社, 2015.
- [28] 阮永君. 澳門飲食文化旅遊資源的開發. 博彩與旅遊休閒研究, 2015(1): 66-76.
- [29] 蘇一揚. 種族中心論與辯護: 澳門宗教史學之探討. 行政, 2005(2): 527-547.
- [30] 宋柏年, 牛國玲. 澳門文化之旅. 北京: 中國旅遊出版社, 2010.
- [31] 孫九霞. 澳門宗教文化的獨特性研究. 華南理工大學學報(社會科學版), 2001, 3(4): 36-39.
- [32] 唐 娟. 澳門宗教文化與博彩業的互動——兼論澳門賭神之原體. 澳門理工學報, 2009(4): 133-153.
- [33] 王 熹. 澳門傳統茶樓的文化圖景——以《澳門鄉土茶事》中心的考察. 民俗研究, 2014(2): 114-120.
- [34] 向 芳. 澳門飲食文化的特徵及歷史淵源. 美食研究, 2017, 34(3): 26-29.
- [35] 冼劍民, 盧金玲. 明清時期澳門中西飲食文化的交流. 廣西社會科學, 2005(11): 117-119.
- [36] 顏亞玉. 宗教旅遊論析. 廈門大學學報(哲學社會科學版), 2000(3): 69-73
- [37] 姚 曄. 從澳門宗教建築看嶺南文化和西方文化的交融. 內蒙古農業大學學報(社會科學版), 2008(3): 199-200.
- [38] 葉桂平, 王 心. 拜祭"賭神"的經濟現象分析——澳門宗教旅遊資源開發芻議. 澳門研究, 2009(53): 70-74.
- [39] 袁柳軍, 孫 瑱. 傳統產業遺址的文化再生——以澳門益隆炮竹廠改造為例. 南京藝術學院學報, 2012(6): 178-180.
- [40] 張 濤. 飲食旅遊動機對游客滿意度和行為意向的影響研究. 旅遊學刊, 2012(10): 78-84.
- [41] 周 筠. 澳門的寺廟與中華文化. 縱橫, 1999(12): 49-52.
- [42] 朱 蓉, 吳 堯. 基於文化旅遊視角的澳門益隆炮竹廠的改造保護段. 工業建築, 2014, 44(2): 37-39.

《世界博彩與旅遊研究》徵稿啟事

《世界博彩與旅遊研究》是由澳門理工學院出版發行的學術性期刊,每年出版2期。

一、宗旨

通過發表有關博彩與旅遊的學術研究,推動博彩與旅遊業的健康發展和可持續發展;為政府和博彩企業的科學決策提供支持。

二、主題內容

世界博彩產業發展趨勢;
澳門博彩產業發展趨勢;
世界博彩遊戲機發展現狀及趨勢;
博彩遊戲開發理論與案例;
博彩遊客消費偏好演變趨勢;
博彩監管理論與案例;
負責任博彩理論與實踐;
博彩心理與行為研究;
中國遊客旅遊及消費模式;
全球旅遊趨勢;
遊客行為理論與案例研究;
旅遊目的地管理理論與實踐;
其他與博彩與旅遊相關題目。

三、評審及稿酬

論文將由兩位同行匿名評審,論文

發表之後將支付稿酬。

四、論文格式及要求

1. 首頁請載明:

中文論文題目、作者姓名、服務機構及職稱、作者簡介及聯絡方式(電話、電郵等資料)。

2. 來稿內容限定在6,000至10,000字之間。

3. 稿件順序:

首頁、中文摘要(300字以內)、中文關鍵詞(三個至五個)、正文(含圖表)、參考文獻。

4. 最後一頁請載明:

英文的題目、作者姓名、摘要及關鍵詞。

5. 所有來稿請用WORD版本格式投到 globalgaming@ipm.edu.mo。

五、版權事宜

1. 本刊秉持文責自負原則。請作者確認本論文無一稿兩投、抄襲、或侵犯他人著作權之糾紛。

2. 經刊登之論文,其著作財產權歸本刊所有,非經本刊同意,不得轉載或轉譯。

《世界博彩與旅遊研究》參考文獻著錄格式及示例

本期刊參考文獻格式中文參照 GB/T 7714(不寫文獻類型字母代碼),英文參照 APA(第7版)。示例如下:

一、專著著錄格式

中文:

[序號] 作者1,作者2,作者3,等. 書名. 版次(第1版不寫). 出版地:出版商名稱,出版年:專著中的析出文獻應注明起止頁碼.

例:[1] 孫家廣,楊長青. 計算機圖形學. 北京:清華大學出版社,1995:23-59.

英文:

[序號] 作者.(年份). 書名(版次,頁碼). 出版地:出版商名稱.

例:[1] Skolink, M. I. (1990). Radar handbook (2nd ed., pp. 23-59). New York: McGraw-Hill.

二、譯著著錄格式

[序號] 作者. 書名. 譯者. 出版地:出版者,出版年:專著中的析出文獻應注明起止頁碼.

例:[2] 霍斯尼 R K. 穀物科學與工藝學原理. 李慶龍,譯. 北京:中國儀器出版社,1989.

三、期刊著錄格式

中文:

[序號] 作者. 題名. 刊名,年,卷(期):起止頁碼.

例:[3] 楊得慶,隋允康,劉正興,等. 應力和位移約束下連續體結構拓撲優化. 應用數學和力學,2000,21(1):17-24.

英文:

[序號] 作者.(年份). 文章標題. 期刊名,卷(期),起止頁碼.

例:[3] Kucheiko, S., Choi, J. W., & Kim, H. J., et al. (1997). Computer architecture: A quantitative approach. Journal of the American Ceramic Society, 80(11), 2937-2940.

四、會議論文(集)著錄格式

[序號] 作者. 題名//論文集名. 出版地:出版者,出版年:起止頁碼.

[序號] 作者. 論文題目. 會議名稱. 會議地點, 會議時間.

英文版的會議年份/出版年份放在作者後面。

例:[4] 張佐光, 張曉宏, 仲偉虹, 等. 多相混雜纖維複合材料拉伸行為分析//第九屆全國複合材料學術會議論文集(下冊). 北京: 世界圖書出版公司, 1996: 410-416.

[4] Mounarath, R., Lovallo, D., & Dong, A. (2011). Choosing innovation: How reasoning affects decision errors. International Conference on Engineering Design (ICED11). Technical University of Denmark, 15-18 August.

五、學位論文著錄格式

[序號] 作者. 題名. 學位論文類型. 學位授予單位, 完成年份.

英文版的完成年份放在作者後面。

例:[5] 金宏. 導航系統的精度及容錯性能的研究. 碩士論文. 北京航空航天大學, 1998.

[5] Paxson, V. (1997). Measurements and analysis of end-to-end internet dynamics. Doctoral dissertation, University of California.

六、報告著錄格式

[序號] 報告者. 報告題名, 報告編號. 地點: 報告機構, 完成年份.

英文報告的完成年份放在作者後面。

例:[6] World Health Organization. (1998). Factors regulating the immune response: Report of WHO Scientific Group. Geneva: WHO.

七、國際或國家標準著錄格式

[序號] 起草責任者. 標準代號 標準順序號 - 發佈年份 標準名稱. 出版地: 出版者, 出版年份.

例:[7] 全國文獻工作標準化技術委員會第六分委員會. GB 6447-86 文摘編寫規則. 北京: 中國標準出版社, 1986.

八、專利著錄格式

[序號] 專利申請者. 專利題名: 專利國別, 專利號. 發佈日期.

例:[8] 薑錫洲. 一種溫熱外敷藥製備方案: 中國, 881056073. 1989-07-06.

九、報紙著錄格式

[序號] 作者. 文名. 報紙名稱, 出版日期 (版次).

英文報紙的出版日期放在作者後面, 如果沒有作者則放在文章標題後面。

例: [9] 丁文祥. 數字革命與競爭國際化. 中國青年報, 2002-11-20(15).

[9] Scientists say music manipulates shoppers. (2000, September 14). The Ottawa Citizen, pp. A1, A20.

十、網絡文獻著錄格式

[序號] 作者. 文章標題. 網站名稱, 文章發佈時間. [引用日期], 獲取或訪問路徑.

英文版的文章發佈時間放在作者後面。

例: [10] Black, J. S., & Bright, D. S. (2019, June 5). Organizational Behavior. OER Commons. [May 8, 2020], <http://...>

(如果沒有作者, 可將網站名稱放到作者的位置。如果沒有發佈日期, 可在發佈日期的位置寫 n. d. 或不寫。)

注:

1. “作者”三位以內全部列出, 多於三位的列出前三位後加“等”或“et al.”;
2. “出版地(保存地點)”請給出城市名, 對同名異地或不為人們所熟悉的地名, 可在城市名後附州名、省名、國名等。

世界博彩與旅遊研究

GLOBAL GAMING & TOURISM RESEARCH

2020年第二期 (半年刊)

主辦單位: 澳門理工學院

主 編: 曾忠祿

聯繫地址: 澳門高美士街
澳門理工學院

聯繫電話: (853) 2883 9648

圖文傳真: (853) 2883 6321

電子郵箱: globalgaming@ipm.edu.mo

ISSN 2707-7438

eISSN 2707-7446

ISSN 2707-7446



9 772707 744006