

博彩業迅速發展後的澳門青少年價值觀探析*

黃雁鴻 阮建中 崔恩明

摘要：澳門博彩業近年高速發展，對於社會的各個層面都產生深遠的影響。為了探討博彩業發展對澳門年青新一代的價值觀的影響，本研究以問卷調查為主，結合訪談和文獻研究進行分析。結果我們發現博彩業的發展為澳門青少年帶來了更多的競爭意識，令他們承受壓力的能力增強，自我增值的意識也較強。但是在博彩業發展的同時，部分澳門青少年視博彩行業只是賺錢的途徑，“個人成就”等人生目標在現今特定的社會情況下變得迷惘，而高度的商業化令本來已不深的人文根基變得更加薄弱。總體而言，近年博彩業的發展已令澳門青少年的 人生價值觀、社會價值觀和擇業價值觀等受到了衝擊。

關鍵詞：博彩業 價值觀 青少年 澳門

研究背景及目的

隨著博彩業的蓬勃發展，近年來澳門經濟增長迅速，博彩業在澳門產業中的龍頭地位已日益穩固。不過，在博彩業一枝獨秀的形勢下，澳門青少年的就業選擇變得相對狹窄，不少年輕一代投身博彩業，而未能開拓更闊的視野，以及學習和發揮更多多元化的技能。

美國政治學家威爾森(James Q.Wilson)和犯罪學家凱林(George Kelling)提出著名的“破窗理論”(Broken Windows Theory)認為：如果有人打破了一個建築物的窗戶玻璃，而這扇窗戶又得不到及時的修理，別人就可能受到某些暗示性的縱容去打爛更多的窗戶玻璃。久而久之，這些破窗戶就會給人造成一種無序的感覺。結果在這種公眾麻木不仁的氛圍中，一些不良風氣、違規行為就會滋生、蔓延甚至繁榮。根據這個理論，假如博彩業的發展對澳門青少年價值觀造成了衝擊，而這一情形又不能及時得到政府和社會的關注，實施適當的措施加以改善的話，那麼這種價值觀上無序的情況將對於一個社會產生深遠的影響。

黃雁鴻，北京大學歷史學博士研究生，澳門理工學院科研暨出版處高級技術員。

阮建中，暨南大學區域經濟學博士研究生，澳門理工學院科研暨出版處高級技術員。

崔恩明，香港大學經濟學碩士，澳門理工學院科研暨出版處高級技術員。

* 本項目為澳門理工學院科研經費資助項目成果(項目編號：RP/OTHER-3/2005)。

另一方面，隨著賭權開放，博彩業人力市場的強大需求及其相對高薪的條件，令很多年輕人為了豐厚的收入，放棄求學和專業入職賭業，這種人力資源的錯配浪費了社會資源，增加了社會成本。據澳門旅遊博彩技術培訓中心的資料顯示，在該中心接受培訓的青少年當中，不乏醫生、工程師等人才，他們放棄自身抱負轉投博彩業，不能發揮過往所學；也有部分青少年學生，雖然有能力繼續升學，仍然放棄了升學機會，提前進入博彩就業市場。

其實，上述問題已引起不少關注青少年發展的本澳政府機構和社會團體的注意，他們也進行了一些關於博彩業與澳門青少年的研究，如教育暨青年局的《澳門青年參與博彩活動調查2004報告》(2004)和澳門聖公會青年領袖中心的《澳門青少年對博彩及金錢價值觀研究》(2006)等，然而這些報告主要是針對青少年參與博彩業的某些方面，相對而言，對青少年價值觀的系統研究還是付諸闕如。

根據香港特別行政區政府教育統籌局的研究，價值觀是個人對事物和概念的一致傾向，受著成長背景、教育、父母朋輩、社會風氣等因素影響。而青少年的價值觀將會直接影響他們的行為和處世，進而影響整個社會將來的發展勢態。價值觀包括個人、家長和學校；社交及社會；國家及全球等多個範疇¹。在價值觀體系中，人生觀是處於最核心的地位，因為會影響和衍生一系列與人生目的、意義相關聯的具體價值觀，它會貫穿人的一切活動和行為選擇之中。而社會價值觀主要是反映人對社會性事物與觀念作出接納或不接納的反應與評價。它相對於消費觀和擇業觀等日常生活價值觀具某種超越性，而相對於人生觀來說則較為具體。另外，對於青少年來說，選擇恰當和合適的職業，在很大程度上決定了他們日後開展職業生涯規劃的重要一步。² 有鑒於此，在近年來博彩業高速發展之際，研究澳門青少年的價值觀的現狀具有社會現實意義。因此我們的研究是以澳門青少年的人生價值觀、社會價值觀和擇業價值觀為框架進行。

研究對象方法

本研究對象為15至30歲的本澳居民。研究方法以問卷調查為主，訪談和文獻研究為輔。

問卷設計：通過文獻研究調查重點，問卷的理論是根據洛卡奇(Rokeach, 1973)的18條工具性(instrumental)和18條終極性(terminal)價值命題(表1)，再參考香港教育統籌局2005年針對青少年推出的“價值觀探索網”的網上問卷而設計。(<http://mcevalues.education.com.hk/fs-main.htm>)

問卷的對象分為三組：學生(包括大學生、博彩培訓中心學生和高中學生)、博彩業從業員和非博彩業從業員的在職人士。基本問卷設計完成後請一些本澳青少年工作者對問卷提意見並進行10例預調查，根據青少年工作者的意見和預調查結果修改問卷，最後確定學生問卷20條問題、博彩業從業員問卷21條問題和非博彩業從業員的在職人士問卷20條問題，回答所有問題需要3-5分鐘。

表1. 洛卡奇建立的工具性及終極性價值內容

工具性價值(instrumental)	終極性價值(terminal)
有雄心的Ambitious	舒適的生活A comfortable life
心胸寬廣的Broadminded	刺激的生活An exciting life
有能力的Capable	成就感A sense of accomplishment
開朗的Cheerful	平和的世界A world at peace
乾淨的Clean	美麗的世界A world of beauty
有勇氣的Courageous	平等Equality
寬恕的Forgiving	家庭安全Family security
樂於助人的Helpful	自由Freedom
誠實的Honest	幸福Happiness
富有想象力的Imaginative	內在的和諧Inner harmony
獨立的Independent	成熟的愛Mature love
智力型的Intellectual	國家安全National security
思想有邏輯性Logical	快樂Pleasure
有愛心的Loving	拯救Salvation
服從的Obedient	自重Self respect
有禮貌的Polite	社會認可Social recognition
負責任的Responsible	真正的友情True friendship
自律的Self-control	智慧Wisdom

資料來源：Rokeach (1973:28)

調查時間是2006年4月底至5月底。大學生的調查對象包括澳門大學、澳門理工學院、澳門旅遊學院和澳門科技大學等本澳主要大專院校的學生；中學生的調查對象包括官立及私立中學的高中生；博彩業從業員包括澳博、金沙、銀河等本澳主要博彩公司員工；以及其它符合要求的學生和非博彩從業員。所有調查對象以分層抽樣的方式進行問卷調查，具體操作程序如下：如果問卷對象為大專院校和中學的在校學生，我們邀請有關學校的任教老師向所任教班級學生分發問卷；如問卷對象是博彩業從業員或非博彩機構的在職青少年，我們邀請有關機構主管或公關部負責人派發問卷。是次調查發出800份問卷，成功收回677份問卷，有效問卷670份，廢卷7份。調查的拒訪率為15%，廢卷的主要原因是主要問題填寫不完整。³

所有資料均錄入SPSS 13軟件處理。初步統計結果出來後，就一些問題訪談了一些本澳關心青少年事務的社會知名人士(有關訪談錄將另文刊登)和青少年工作者，以增加對調查結果的理解。得出具體結果後，再將之與楊雄在1994年對澳門青少年價值觀所作的調查數據作比較，來探討當中的相似、差異與變化。(楊雄所作的調查，下文稱楊氏調查)⁴

主要結果及發現

1、對青少年人生價值觀的衝擊

從表2可以看到，本次調查的頭四位人生目標與楊氏調查的人生目標已發生了較大的變化：人生目標—“家庭”由楊氏調查排第4位上升至本次調查的第1位；“世界和平”由第8位上升至第2位；“舒適人生”由第2位下降至第3位；“個人成就”由第1位急降至第4位。對於上述排位的變化，我們認為這是近年博彩業對青少年人生價值觀所造成的衝擊所致，這是因為：首先眾所周知，博彩業是24小時不停運作的行業，其從業員需24小時輪班工作，他們陪伴家人的時間相對地會減少。而本次訪談的對象有相當部分已是博彩從業員，再結合我們的訪談後，有理由相信，博彩業發展後更多人會更加珍惜“家庭”、“親情”。其次，澳門賭權的開放，引入了多家美國及其他國家公司的資金，國際及社會環境相對穩定，才能使澳門更加繁榮，因為戰火紛飛的地區，民眾難以分享社會經濟發展的成果，我們猜測澳門的青少年也意識到和平大環境的重要性，所以選擇“世界和平”作為人生目標的比例增加了。最後，我們認為，“個人成就”的急降反映出雖然越來越多的澳門青少年從事或打算從事博彩業，但博彩業給他們所帶來的個人成就感相對不大。

表2. 人生目標⁵比較

人生目標	本次調查的首犯要率位次	楊氏調查的首犯要率位次
家庭	第1位	第4位
世界和平	第2位	第8位
舒適人生	第3位	第2位
個人成就	第4位	第1位

此外，在回答誰是他們的偶像的問題上，答案顯示出當今年輕人多注重外表和形象而輕內涵的趨勢：當中28.8%的澳門青少年選擇了藝人明星為偶像、其次是選擇無偶像(佔22.9%)、再次為科學家和成功的商人(均佔10.5%)，偶像為傑出政治人物和思想家的僅佔8.7%及8.4%。此一結果反映出一般商業社會較現實但膚淺的追逐潮流、崇拜偶像的特徵。他們已脫離傳統的價值框架，不再以過往認為是理所當然的科學家、政治家、思想家等在歷史上有名和受到大眾欽佩的人作偶像。另外，無偶像所佔比重也不少，以及以成功商人為偶像的人比以政治家、思想家為多等數據顯示出近年博彩業的急速發展對澳門青少年的價值觀的影響。總體而言，青少年對偶像的選擇不能反映中國傳統中“重文輕商”的價值觀，顯示出本澳的青少年人文根基較為薄弱。

同時，被調查對象在處理社會和工作關係顯示出較為正面及中規中矩的態度。在工作出現問題或與別人有意見分歧時，澳門青少年中有41.4%的人選擇對事不對人，有37.2%選擇了服從大多數人的意見，避免衝突。且對於工作夥伴的態度也較為正面，

尤其是對工作上的新手，被調查的青少年當中有超過六成人會主動幫助對方適應新環境，但也有三成多的青少年不會主動幫助對方。而在擇友標準方面，以“談得來”作為標準的佔36.8%、“憑感覺”佔31.2%、“人好”佔21.6%。上述情況反映博彩業的發展並沒有影響大多數澳門青少年有幫助弱者的意識，保留了一定的人情味。但需要注意的是，上述情況也反映了澳門青少年由於年齡較輕，入世未深，在擇友時主要憑主觀感覺；相當部分青少年主觀判斷能力較弱，遇到不知如何處理的困境時，選擇跟隨大多數人的意見；更有一部分是不會主動幫助有需要的人。這些青少年的人生觀，對於他們日後的社會價值觀和擇業價值觀的影響是較大的。

不過，近年博彩業的高速發展，澳門經濟的騰飛，對澳門的青少年的人生價值觀及生活態度方面也帶來一定的正面影響。如在回答當生活遇上挫折(例如家庭經濟出現困難、親人染病或離世、失戀、考試失敗等問題)時，調查對象選擇“會積極面對”的超過一半，而“現在的態度比以前積極的”青少年佔了31.9%。我們認為，隨著博彩業的發展，競爭理念的加強打破了澳門原有相對“和諧”的商業模式，令現今澳門的青少年承受逆境的能力較強，或至少顯示他們知道在人生遇到挫折時應該採取的態度。同時，被調查對象在對待自身的教育方面，基本上也是積極向上的：他們的理想學歷是大學畢業或以上的佔了八成以上；而無論是在職還是學生，選擇將來繼續進修的青少年也超過八成，這些都說明了博彩業高速發展後所帶來的日益劇烈的社會競爭環境，令大部分青少年意識到自我增值的重要性。在這方面帶給我們可喜的訊息：澳門的青少年並沒有因為現時的博彩業繁榮得過且過，而是保持對自我的較高要求且有較長遠的打算。

2、對青少年社會價值觀的影響

根據我們的調查，本次受訪對象仍有明確的觀念，知道哪些是傳統上正確的社會價值觀，因此選擇了問卷上較為正面的答案。在博彩業高速發展之後，澳門的青少年對於涉及金錢和不涉及金錢的公益活動的取向大致是基於自身的經濟狀況而定(表3及表4)，如對於涉及金錢的公益活動，61.9%的青少年是要視乎自己的經濟情況而決定是否參與；而不涉及金錢的公益活動則有62.6%的青少年認為是很有意義而願意參加。另外，隨著博彩業的發展，澳門可用的自然和社會資源將會越來越稀缺，這樣令澳門青少年對於環境保護等社會事務的意識有了相當的提高，其中選擇比以前更關注環保的佔了48.4%(表5)。最後，需要指出的是，博彩業的發展對澳門青少年的社會責任感並沒有造成太大的衝擊，從表6我們可以看到，只有5.1%的青少年認為個人對社會沒什麼責任，而61.7%的青少年很清楚地認識到個人對社會除了守法之外，也要盡其他公民義務。

表3. 對於賑災、資助貧困山區小朋友等涉及金錢的公益活動的態度

		Frequency頻數	Valid Percent有效比例
Valid有效項	很熱心	63	9.4
	一向不太關心	57	8.5
	以前比現在熱心	30	4.5
	現在比以前熱心	106	15.8
	視乎自己經濟情況而定	416	61.9
	Total 有效項合計	672	100.0
Missing System 遺失項		5	
Total合計		677	

表4. 對於捐血和義工等不涉及金錢的公益活動的態度

		Frequency頻數	Valid Percent有效比例
Valid有效項	有意義	421	62.6
	浪費時間	21	3.1
	無所謂	164	24.4
	以前比現在熱心	29	4.3
	現在比以前熱心	37	5.5
	Total有效項合計	672	100.0
Missing System遺失項		5	
Total合計		677	

表5. 對於環境保護和節約能源的態度

		Frequency頻數	Valid Percent有效比例
Valid有效項	比以前更關注	325	48.4
	比以前更漠不關心	19	2.8
	一向都不重視	85	12.6
	一向都關心	243	36.3
	Total有效項合計	672	100.0
Missing System遺失項		5	
Total合計		677	

表6. 個人對社會責任的態度

		Frequency頻數	Valid Percent有效比例
Valid有效項	沒什麼責任	34	5.1
	守法就可以	221	33.2
	守法之外，也要盡其他公民義務	421	61.7
	Total有效項合計	666	100.0
Missing System遺失項		1	
Total合計		677	

由於本次研究是研究博彩業與澳門青少年價值觀的關係，在這裡我們因此有必要分析青少年對博彩行為和澳門博彩業的價值研判。從調查結果分析，63.1%的澳門青少年對於賭博的行為基本上是接受的。其中“接受其他人賭，自己不賭”的佔總數的36.9%；“比較接受賭博行為，自己偶爾賭”的佔總數的22.0%。而且，接近四成青少年有一位或以上親友從事博彩業。有22%的年輕人接受博彩業已成為澳門經濟支柱的現實，但超過一半的受訪者並不接受這一事實。

值得特別注意的是受訪者年齡群與他們對賭博行為的看法以及對澳門經濟依靠博彩業的看法存在明顯的差異，當中受訪者年齡群越大，對賭博行為越接受，也越接受澳門經濟依靠博彩業此一現象(表7)。年齡群越大的涉世越深，受社會相對於家庭和學校的影響更大，所以這種取向的傾向預示著整個社會價值觀的發展趨勢。

另外，崇拜不同偶像的受訪者，對接受賭博行為的問題存在明顯的差異性，以成功商人和思想家為偶像的人比較接受賭博行為；以詩人和藝術家為偶像的人則較傾向

於不接受(表8)。另一方面，崇拜不同偶像的受訪者對博彩業成為澳門經濟支柱的接受程度不存在差異。但是，對社會有不同責任感的受訪者對賭博行為的看法以及對澳門經濟依靠博彩業的看法存在明顯的差異：對社會愈有責任的人，愈不能接受博賭行為，也接受不了澳門經濟依賴博彩業的狀況(表9)。表示對於澳門社會有責任感的一群年青人，對博彩業的認受性並不強。

表7. 受訪者年齡與受訪者對澳門經濟依靠博彩業的態度以及對賭博行為的態度之間的交叉分析

Descriptives 統計描述

		N 樣本量	Mean 平均值	Std. Deviation 標準差	Std. Error 標準誤	95% Confidence Interval for Mean平均值 95%置信區間		Minimum 最小值	Maximum 最大值
						Lower Bound 下界	Upper Bound 上界		
澳門依 靠博 彩 業的 看 法	15-18歲	139	2.30	1.09	0.09	2.12	2.49	1	5
	19-21歲	270	2.57	1.06	0.06	2.45	2.70	1	5
	22-25歲	134	2.77	1.16	0.10	2.57	2.97	1	5
	26-30歲	126	2.78	1.25	0.11	2.56	3.00	1	5
	合計	669	2.59	1.14	0.04	2.51	2.68	1	5
對博 彩 行 為的 看 法	15-18歲	139	2.55	1.03	0.09	2.37	2.72	1	5
	19-21歲	270	2.77	1.01	0.06	2.65	2.89	1	5
	22-25歲	134	2.90	1.06	0.09	2.71	3.08	1	5
	26-30歲	125	2.93	1.03	0.09	2.75	3.11	1	5
	合計	668	2.78	1.03	0.04	2.70	2.86	1	5

ANOVA 變異性分析

		ss 平方和	df自由度	ms均方	F值	Sig.顯著性
澳門依 靠博 彩業的 態 度	Between Groups組間	20.289	3	6.763	5.323	0.001
	Within Groups組內	844.934	665	1.271		
	Total合計	865.223	668			
對博 彩行 為的 態 度	Between Groups組間	12.130	3	4.043	3.848	0.010
	Within Groups組內	697.635	664	1.051		
	Total合計	709.765	667			

表8. 受訪者的偶像與受訪者對澳門經濟依靠博彩業的態度以及賭博行為的態度之間的交叉分析

Descriptives 統計描述

	N 樣 本 量	Mean 平均 值	Std. Deviation 標準差	Std. Error 標準誤	95% Confidence Interval for Mean平均值 95% 置信區間		Minimum 最小值	Maximum 最大值	
					Lower Bound 下界	Upper Bound 上界			
澳門依靠博彩業的態度	科學家	5	2.60	.894	.400	1.49	3.71	2	4
	思想家	8	3.50	.756	.267	2.87	4.13	2	4
	政治人物	15	3.07	1.163	.300	2.42	3.71	1	5
	成功商人	10	3.40	1.174	.371	2.56	4.24	1	5
	藝人偶像	109	2.79	.991	.095	2.60	2.98	1	5
	親友	53	2.55	1.119	.154	2.24	2.86	1	5
	沒有偶像	451	2.79	1.1019	.048	2.70	2.88	1	5
	宗教人物	9	2.63	.916	.324	1.86	3.39	1	4
	詩人和藝術家	5	2.20	.837	.374	1.16	3.24	1	3
	其它	5	1.60	.894	.400	.491	2.71	1	3
	Total合計	669	2.78	1.031	.040	2.70	2.86	1	5
對博彩行為的態度	科學家	5	2.60	1.342	.600	.93	4.27	2	5
	思想家	8	2.38	1.061	.375	1.49	3.26	1	4
	政治人物	16	2.94	1.181	.295	2.31	3.57	1	5
	成功商人	10	3.00	1.491	.471	1.93	4.07	1	5
	藝人偶像	109	2.42	1.030	.099	2.23	2.61	1	5
	親友	53	2.57	1.118	.154	2.26	2.87	1	5
	沒有偶像	451	2.57	1.158	.055	2.54	2.75	1	5
	宗教人物	8	2.64	1.126	.398	1.18	3.07	1	4
	詩人和藝術家	5	2.13	1.095	.490	.84	3.56	1	4
	其它	5	2.40	1.342	.600	.73	4.07	1	4
	Total合計	670	2.60	1.141	.044	2.51	2.69	1	5

ANOVA 變異性分析

		ss平方和	df自由度	ms均方	F值	Sig 顯著性
澳門依靠博 彩業的態度	Between Groups組間	21.139	9	2.349	2.248	.001
	Within Groups組內	688.676	659	1.045		
	Total合計	709.815	668			
對博彩行為 的態度	Between Groups組間	10.979	9	1.220	0.936	.010
	Within Groups組內	860.019	660	1.303		
	Total合計	870.999	669			

表9. 受訪者的社會責任感與對澳門經濟依靠博彩業的態度以及
受訪者對賭博行為的態度之間的交叉分析

Descriptives 統計描述

		N 樣本 量	Mean 平均 值	Std. Deviation 標準差	Std. Error 標準 誤	95% Confidence Interval for Mean平 均值95%置信區間		Minimum 最小值	Maximum 最大值
						Lower Bound 下界	Upper Bound 上界		
澳門依靠 博彩業的 態度	沒有任何責任	34	3.206	1.321	0.226	2.745	3.667	1	5
	守法就可以	211	2.739	1.127	0.078	2.586	2.892	1	5
	除了守法，還要 盡其他公民責任	421	2.482	1.114	0.054	2.375	2.589	1	5
	Total 合計	666	2.601	1.142	0.044	2.514	2.688	1	5
對博彩行 為的態度	沒有任何責任	34	3.206	1.095	0.188	2.824	3.588	1	5
	守法就可以	211	2.957	0.987	0.068	2.823	3.091	1	5
	除了守法，還要 盡其他公民責任	420	2.664	1.024	0.05	2.566	2.763	1	5
	Total 合計	665	2.785	1.028	0.04	2.707	2.863	1	5

ANOVA 變異性分析

		ss平方和	df自由度	ms均方	F值	Sig 顯著性
澳門依靠博彩業的態度	Between Groups組間	22.42	2	11.2105	8.792	0.00017
	Within Groups組內	845.3	663	1.27502		
	Total合計	867.8	665			
對博彩行為的態度	Between Groups組間	18.41	2	9.2052	8.911	0.00015
	Within Groups組內	683.8	662	1.03299		
	Total合計	702.2	664			

3. 對青少年擇業價值觀的影響

根據一般的理論，青少年擇業的動機在很大程度上取決於自我意識的發展水平和成就慾望的高低。根據澳門統計暨普查局的統計資料，2005年全澳每月工作收入總體中位數為5,765澳門元，而博彩業的月收入總體平均數為11,881澳門元，較全澳總體中位數高出超過六成。在此種情況下，對青少年的擇業觀有何影響呢？根據我們的調查，只有17.4%的青少年學生表示考慮入職賭場，62.2%是持否定的態度，未能決定則佔了20.4%。同時，如上所述，有超過六成的受訪青少年基本上對於賭博的行為基本上是接受的，當中更有三成多的受訪青少年“接受其他人賭，但自己不賭”；二成多的受訪青少年“比較接受賭博行為，而且自己偶爾賭”。這些都說明在當前的社會經濟大環境下，有些澳門青少年雖然在某一層次接受賭博行為，但是在更深層次，對於賭博行為或是它可能造成的危險，仍是保留了自己的想法。因此，博彩業當前只被認為是青少年的次好職業選擇。然而，正如前述，對博彩行為及博彩業的認受性隨著年齡群的增大而增加，從中長期來看，博彩業的高速發展對青少年的擇業價值觀會造成不可忽視的衝擊。

除此以外需要注意的是，本次調查所顯示的現時青少年擇業注重因素的重要性與楊氏調查的因素已經存在差別。楊氏調查擇業因素頭三位的分別是強調有晉升的機會(佔16%)、強調社會威望，名氣好聽(佔16%)、強調有豐厚收入(佔15%)。而本次調查顯示，在選擇入職賭博業的受訪者中，入職的因素頭兩位分別是博彩業的收入高(佔59.2%)和個人的發展(佔18.8%)。在這種因素的作用下，薪金高的博彩業職位勢必對青少年有很大吸引力。

另外，不選擇入職博彩業的主要是因為缺乏興趣(佔42.5%)，原因不合自己的道德標準和家人反對的相對較少(佔18.2%)。對比兩次調查的結果，楊氏調查中，澳門青少年的擇業價值觀強調自我未來發展與現實經濟利益並重。而本次調查則反映，博彩業向來不符合傳統道德也具有不正面的行業印象，但相當部分的澳門青少年在選擇職業時還是較為現實，不會因為傳統道德標準或家人的反對而不從事該行業。博彩業高收

入的吸引力以及“隨波逐流”的人生觀已開始逐漸影響澳門青少年的擇業觀。

結論和建議

根據以上的調查結果，我們可以看到澳門博彩業近年來的高速發展對青少年的影響是不能忽視的，表現在：

1. 博彩業的發展帶來的競爭意識和環境，令澳門青少年承受逆境的能力增強，以及令他們對自身教育水平提高的要求也隨之增強。不過我們也不能忽略博彩業高速發展對於澳門青少年人生價值觀的衝擊。譬如對於“個人成就”的追求，在澳門單一經濟結構的社會環境中，顯得較為困難。所以在以博彩業帶動的經濟發展的同時，這一觀念反而對於年青人如何追求個人成就變得迷惘。這一種矛盾的趨向，應該是澳門政府和社會所需要關注的。

2. 博彩業的發展並沒有使澳門青少年認同博彩業是使他們在事業上有所成就的行業，他們之所以加入博彩業只可以說視為賺錢捷徑。也就是說，博彩業的發展令澳門這個原本已經相對商業化的社會更加商業化，澳門青少年原本不深厚的人文思想的底蘊可能會更加弱化。對於那些入世未深的澳門青少年來說，他們在處理社會和工作關係方面也只能隨波逐流，未能確定適合自己的人生目標，因此他們成為可以獨立思考的未來社會的棟樑的前景並不樂觀。

3. 博彩業的發展對澳門青少年傳統正確的社會價值觀的影響不算很大，這表現在澳門青少年大多數較為積極參與不涉及金錢的公益活動、對社會責任感和環保有較正確的觀念等方面。

4. 本澳年輕人對博彩業及博彩行為的看法有雙重性：最明顯的是有相當一部分人選擇“接受其他人賭，但自己不賭”。具體而言，一方面在社會層面，博彩行為和博彩業大致已被接受。另一方面，在自身層面，青少年對博彩行為和博彩業仍然持有保留的態度。而且，大部分已入職博彩業的青少年並不以該行業為長遠發展的目標，有些從業員打算在工作一段時間後嘗試其他工作。另外，雖有超過一半受訪者不接受澳門經濟依賴博彩業，但只有不足兩成的青少年希望這個情況能有所改善，超過兩成半受訪者沒有意見。反映了澳門年輕人對於現狀逆來順受，怯於行動的普遍趨勢，可見向來政治冷感的意識形態影響了下一代，本澳青少年大多數不思變，社會使命感並不強。

5. 雖然短期來講，博彩業發展對青少年擇業價值觀的影響不大，但可以預計中長期的衝擊不容忽視。本次調查反映澳門青少年在考慮選擇職業時，對於收入的因素越來越被看重，加上對博彩行為及博彩業的逐步接受，“隨波逐流”的人生觀不可避免地將逐漸影響澳門青少年的擇業觀。特別需要指出的是，隨著永利、星際銀河等大型賭場相繼開幕，博彩業的工資更被大幅扯高，近期某賭場揚言荷官類職位的月工資高達18,000澳門元以上，較2005年同工種的月工資平均數增加近五成。如果現時年輕的一代都把着眼點放在高收入之上，漠視未來的人生發展及應走的路向，甚至為“賺快錢”而放棄擁有更大的成就的機會，這將會對社會的下一代有很深遠的影響。調查中

有不少青少年的親友在賭場工作，說明賭場學歷要求不高但收入不錯，青少年便更容易產生讀書不成也不要緊的觀念。加上家庭以外，社會人士、立法會議員等支持發展博彩娛樂事業，都加強了青少年對賭博行為及從事博彩業心態的認同。因此，我們預期，博彩業的發展將會越來越影響澳門青少年未來的擇業觀。

在賭場林立的大環境下，我們的下一代及社會將來的中流砥柱——青少年的人生、社會和的擇業等的價值觀，直接反映了澳門未來社會的普遍價值觀，也決定未來的本澳社會人文素質。因此，我們建議：

1. 因為上述分析反映本澳青少年的人文根基仍然較為薄弱，入世未深而隨波逐流的情況較為明顯，在博彩業高速發展的今天和可見的將來，加強對澳門青少年的人文教育，向他們灌輸正確的價值觀相信應是當務之急。

2. 本次調查所顯示的青少年價值觀整體來說較為正面。然而，隨著博彩業的發展，澳門青少年會否由於價值觀的轉變而有可能產生更多因博彩業發展而衍生的社會問題(如“病態賭徒”的增加等)，這些問題會在隨後我們對社會知名人士的訪談中提及)，也就是說，政府和相關團體應針對此問題及早展開研究和輔導工作。

3. 相關課題的研究，政府及從事本澳青少年工作的學者和社會人士應進行定期的跟蹤研究，以利於及時了解青少年價值觀的轉變，預早採取針對性措施。

註釋

1. 香港特區政府教育統籌局網頁，http://mcevalues.education.com.hk/fs_main.htm。
2. 楊雄，《後過渡時期的澳門青少年》[M]，澳門基金會，1996。
3. 本次問卷調查設定每份問卷中個別問題(不多於5題)沒有作答仍視作有效問卷，故在部分分析中的樣本總數可能會少於670。
4. 楊氏調查採用的數據是楊雄在1994年對澳門青少年價值觀所作的調查，數據詳見楊雄所著《後過渡時期的澳門青少年》(澳門基金會1996年出版)。
5. 本次調查和楊氏調查設定的人生目標用語略有不同。

參考文獻

- (1) Coleman, J.S. & T. Husen (1985). *Becoming Adult in a Changing Society*. [M] Paris:OCDE.
- (2) Chinese Culture Connection (1987). “Chinese Values and the Search for Culture-free Dimensions of Culture” [J], *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 18(2).
- (3) 日本總務廳青少年對策本部，現代青年生活價值觀與現代青年生活志向研究調查報告書[R]。日本大藏省，1987。
- (4) Klein, H. (1990), “Adolescence, Youth, and Young Adulthood: Rethinking Current Conceptualizations of Life Stage” [J], *Youth & Society*, Vol.21.
- (5) 廖季清等，《我國青少年價值觀念及其因素》[R]，中國台灣教育部教育計劃小組，1983。
- (6) 澳門特區政府教育暨青年局，《澳門青年參與博彩活動調查2004報告》[R]，<http://www.dsej.gov.mo>。
- (7) 澳門聖公會青年領袖中心，《澳門青少年對博彩及金錢價值觀研究》[R]，2006。
- (8) Rokeach, M. (1973), *The Nature of Human Values* [M], New York: Free Press.
- (9) 楊雄，《後過渡時期的澳門青少年》[M]，澳門基金會，1996。

- (10) 黃成榮,《青少年價值觀及違規行為探索》[M],三聯書店(香港)有限公司,1999。
- (11) 黃雁鴻,淺析博彩發展對澳門社會價值觀的衝擊[C],《“博彩產業與公益事業”國際學術會議研討會論文集》,北京大學、澳門理工學院,2004。
- (12) 黃雁鴻等,博彩業與澳門青少年價值觀[N],《澳門日報》,2006/6/11。

Analysis of Macao Youths' Value System in the Wake of the Booming Gaming Industry

Denise Wong Ngan Hong, Kendrew Un Kin Chong, Elizabeth Tsui Yan Ming

Abstract:

The recent rapid development of Macao's gaming industry is believed to have had far-reaching influences on the society from all aspects. In order to analyse its effect on Macao youth's value system, this study was conducted through a questionnaire survey, a series of interviews and a literature review. It was found that the booming gaming industry has strengthened youths' awareness of competition, and the concept of 'self value added', as well as the ability to withstand pressure. However at the same time, Macao youths view working in the gaming industry only as a quick way to earn money. Also, the ideal of the need to accomplish has become much weaker. It appears that in this highly commercialized society, the already, some would say, shallow value system of Macao's young people has been further weakened. To sum up, the fast growing gaming industry has had a significant and, in the writer's view, negative impact on young Macao residents' value systems.

Key Words:

Gaming industry, Value system, Youth, Macao