

# 東アジアを生活圏とする人々の異文化に対する 認識と行動に関する研究

——日本におけるカジノ産業の導入をケースとして——

古宮望美\*

## **A Study of Intercultural Perception in East Asia: The Introduction of the Casino Industry to Japan**

**KOMIYA Nozomi**

It has now been three years since the bill to legalise casinos in Japan was enacted. As many people in Japan are averse to casinos, promoters avoid using images of gambling as far as possible in their publicity campaigns. These promoters are relatively indifferent to the effects of the promotional activities in which they engage as part of their bid to enter the Japanese market successfully. This study examined the perceptions of those whose attitudes toward casinos are generally negative using a hypothetical human cognitive model. Data obtained via questionnaire survey from a total of 400 subjects were analysed. The study's main objective was to explore people's perceptions of casinos, focusing on Japan in its East Asian context, by defining 'participation in casinos' as participation in casino-based gambling activities, such as poker, blackjack and baccarat. To explore the subjects' perceptions of casinos, a questionnaire survey was conducted among 400 subjects in total, and their responses were subjected to factor analysis with the aim of investigating East Asian residents' attitudes toward casinos.

キーワード：カジノ，異文化経営，東アジア，意志決定，認知科学，因子分析

Key Words : Casino, Intercultural Management, East Asia, Decision-making, Cognitive Science, Factor Analysis

### 1. 背景と目的

2016年12月、日本において「特定複合観光施設区域の整備の推進に関する法律」、いわゆるカジノ法案が成立した。それから約2年後の2018年7月にはカジノ施設整備の実

---

\* 中央大学政策文化総合研究所 客員研究員

Visiting Research Fellow, The Institute of Policy and Cultural Studies, Chuo University

現に取り組むための法律である「特定複合観光施設区域整備法」が可決され、日本においてもカジノを合法化することが決定された。カジノを合法化することの主な目的は、健全なカジノ事業の運営による地域の収益の増加や、観光産業における収益の増加を目指すことである。実際にシンガポールやラスベガスをはじめとする世界各地においてカジノは既に合法化されており、カジノを含む統合型リゾートが観光産業として人気を博していることもよく知られている。一方で、日本においてはカジノに対して不信感を抱く人も多く、報道機関等が行う世論調査では、ほとんどの場合日本にカジノを導入することに反対している人の割合が、賛成の割合を上回る結果となっている。我が国においてカジノの導入が反対される主な理由として、治安の悪化やギャンブル依存症に対する懸念、カジノ誘致を巡る政治家の汚職といった点が挙げられる。しかしその一方で、日本には既に競輪・競馬・オートレース・競艇といった賭博行為が娯楽産業として認められている。加えて、一部の国では違法とされているパチンコも日本のあらゆる場所に立ち並び、賭博産業の市場規模は年間20兆円を超える（日本生産性本部，2017）という側面もある。こういった中で、なぜカジノの導入に対してだけは反対の声が一層強まるのかといった、カジノに反対する日本人の認識の深層については、未だ明らかにされていない。カジノに対する既往研究に関しても、統合型リゾートとしてのカジノがもたらす社会的・経済的影響を明らかにした研究や、ギャンブル依存症に関する精神医学的な研究が多く、カジノに参加すること自体への認識を追究している研究はほとんど存在していないのが実情である。そこで本研究では、ポーカーやブラックジャック、バカラ等のカジノゲーミングへの参加を「カジノへの参加」と定義し、日本で生活する人々がカジノに参加することに対して抱いている認識や、その背景に潜む要因の探索を行うことを目的とする。本研究においては、2020年1月時点で日本に居住している総勢400名の被験者に対してアンケート調査を実施し、探索的因子分析を行うことで前述した目的の達成を目指す。

## 2. カジノ市場を取り巻く課題と対策

本章では、国内外のカジノ市場に関連する研究や、未知なるものに対する人の認識について示されている既往研究を参照していく。

### 2.1 諸外国におけるカジノを含む統合型リゾートの運営

カジノ産業の多くは諸外国で合法とされ、米国、シンガポール、韓国といった世界各国に数多く存在している。特に、シンガポールやラスベガスはカジノによる経済的恩恵を大きく受けており、観光産業の発展やレジャー産業の投資の活発化に寄与できるとも言われ

てきた (大坂谷・田辺, 2000; 都竹, 2001). 日本においても 2016 年 12 月に「特定複合観光施設区域の整備の推進に関する法律」が成立した. 翌年の 2018 年 7 月には, カジノ施設整備の実現に取り組むための法律である「特定複合観光施設区域整備法」が可決されており, 諸外国同様に観光産業として発展を目指す態勢が敷かれている. なお, 2020 年時点で日本においては COVID-19 の世界的流行の影響もあり, カジノの整備・推進は停滞しているのが現状である.

日本以外の国や地域に目を向けると, カジノリゾートを誘致することで大きな経済効果が生み出されている事例が報告されており, 諸外国においては既に主力な観光産業へと成長していることが分かる. 例えば, マカオではカジノ市場の活性化を図るとともに地域全体を滞在型リゾートにすることで, カジノを健全で滞在可能なエンターテインメント施設とすることに成功した. その功績によって 2006 年, マカオはラスベガスをもしのぐ売上高を誇る, 世界一のカジノシティとなった (Masuko, 2013; Masuko, 2016). シンガポールにおいても, 都市計画と観光産業において「新たなビジネスゾーン」, 「レクリエーションエリア」といった施策の有用性が確認されている (Tsuruta, Soshiroda, & Tsutsumi, 2017; 石塚, 2014). このほかにも, カジノを含む統合型リゾートと都市計画に関する研究は数多く行われている. その一方で, ギャンブルによる社会的損失や自殺, 依存症のリスクといった, カジノによるネガティブなコストに言及した研究も報告されている. 例えばシンガポールでは, 問題のある賭博行動を行う顧客を更正させるためのケアが実践されている (Grinols, 2016). また, 顧客本人のみならず, 依存症患者らの家族が顧客の入場の制限を申請する「入場排除プログラム」や「入場回数制限」といった策も講じられている. 加えて, 入場制限だけでなく対象者へのカウンセリングやリハビリテーション等も併せて行っており, 国全体でギャンブル依存症患者に対する救済措置を講じてきた様子が窺われる (有限責任監査法人トーマツ, 2015). 田中・野村・鶴田 (2017) においては, 「個人の生活全般において, ギャンブル行動が [心理的な支障] をもたらしているかどうか」を基準として, 治療のターゲットになるか否かの境界を定めている. その中で, ギャンブル依存状態を一定に低減できる効果が認められている認知行動療法の実践 (Gooding & Tarrier, 2009) により, ギャンブルを生活から排除するのではなく, 上手く付き合いながら日常生活を送ることを目指すための議論が行われている.

精神医学的な側面からのフォローアップに加え, カジノ施設的环境そのものに言及した事例もある. Gough (2015) においては, カジノを構成する建物の構造や照明, 音楽といった外的な環境要因が, 問題のある賭博行動をする人々の精神にどういった影響を及ぼすのかについて研究されている. シンガポールの様にカジノ産業で成功を取めたとされている国でさえも, 自殺や依存症・犯罪等のリスクは当然想定される. その分, 諸外国にお

いても環境要因や精神医学のサポート体制を視野に入れながら、カジノの健全な運営を目指す必要があるとされている（一般社団法人自治国際協会，2015）。

## 2.2 東アジアの国におけるカジノの立ち位置

ここでは、東アジアの中でも日本に焦点を当てる。日本においてカジノを合法化し、一つの観光産業として成立させようという試みがある中で、日本で生活する人々はカジノに対してどのような認識を抱いているのか。ここでは、昨今の日本におけるカジノの立ち位置を明確にするために、カジノに対する認識を調査した結果やそこに関連する既往研究について示していく。Tanioka（2004）において実施された調査では、「カジノ合法化の賛否」及び「カジノに行ってみたいか」という質問を全国の男女合計2953名に示した結果、半数以上の回答者が「反対」であるとか「決められない」、「カジノについてよく知らない」といった回答をしている。また、「カジノに行ってみたいか」という問いに対しても、55%の回答者が「行こうと思わない」と回答しており、これらの結果からも日本におけるカジノへの印象は消極的なものであることが分かる。また、2017年においては、全国の15～79歳男女を対象に「カジノを含む統合型リゾートについての世論調査」が実施された（日本リサーチセンター，2017）。その結果、カジノの認知率は2016年の9月から2017年1月にかけて70.8%→72.4%→79.9%→87.1%と増加して9割近くに達したものの、「日本国内でカジノを含む統合型リゾートの整備を推進することに、賛成か、反対か？」という問いに対しては「反対派」が44.9%まで増加していたことが明らかにされている。このように、カジノを含む統合型リゾートの整備推進が行われていることについては認知されてきたものの、実際には賛同を得られていないという状況が浮き彫りになっている。これらの結果からも、多くの日本人にとってこれまでに馴染みがなかったカジノへの参加は、全くの未知であり異文化体験であることが推測できる。Hofsted（2001）によれば、文化とは「一つの人間集団の構成員を他の集団と区別する、集団的なメンタル・プログラミング」とされている。日本にはまだ合法的にカジノゲーミングへ参加できる環境が整っていない。そのため、カジノという文化は異国の象徴と認識され、異質な文化であると受け止める日本人も多いであろう。また、カジノゲームがどういったものなのかを知らないが故に、人々の間でカジノに対して悪い誤解が生じている可能性も考えられる。もちろんカジノに限らずとも、異文化経営視点での既往研究も数多く存在している。異文化経営論では主に、多様な文化を内包する企業や組織経営について論じられている（Hofsted, 1991）。これらの学問においては、単一の文化に偏ることなく議論が展開されるため、企業のみならず、社会において複数の文化を有する主体に幅広く適用されている（馬越, 2004）。Wakuta（2014）では、ある地域に新しい文化が入ってくる際には、理想的な概念

やその地域に根差した文脈依存のストーリーが重要となると述べている。このことから、カジノを日本に導入する際にも、顧客が納得や共感ができるようなストーリーが存在するカジノ空間であることが求められるのではないかと、美原（2018）においては、カジノを単なる賭博施設と捉えるのではなく、魅力的な統合型リゾートとして作り上げることで、観光顧客の誘致が期待できることを示唆している。中でも、カジノという新たなエンターテインメント産業を創出し、MICE 施設や劇場、イベント施設等の魅力的なハードとソフトを兼ね備える必要があると述べている。カジノ施設での感動的な体験や、経験に基づく知識がないことには、カジノという文化の浸透は難しいとも推測できる。森山（2013）で示された調査結果によれば、日本人にとってはパチンコやスロットといった賭博行為が大変身近な存在になっていることが指摘されている。すなわち、諸外国以上にギャンブル市場が盛んである我が国にカジノ産業が流入することで、ギャンブル依存症患者が増えるのではないかという危険性について懸念が示されている。そのため、心理的にもカジノの導入を受け入れがたくなっていることが推測できる。

これまでカジノに関連する既往研究について触れてきたが、諸外国においても日本においても、カジノゲームへの参加に対する議論というよりは、依存症患者への精神的な治療であったり、統合型リゾートとしての都市計画の視点であったりといった、カジノ周辺の議論が盛んに行われている傾向にある。カジノゲームへ参加することに対する認識や、その背景に潜む要因を明らかにしなければ、日本においてカジノの導入が強く反対されている原因を究明することは困難であると推測する。そのため本研究では、統合型リゾートを巡る都市計画や依存症患者への治療といった問題に焦点を当てるのではなく、カジノを経験したことのない多くの日本人が「カジノゲームに参加する」ということに対してどういった認識を抱いているのかを探索する。なお、本研究ではカジノゲームを「偶然や結果を左右するゲームや競技において金銭を賭ける行為」(Whelan, Steenbergh, & Meyers, 2007; 福居・土田監訳, 2015) と定義する。また、日本で身近に参加できるパチンコ・スロットのようなマシンゲームへの参加ではなく、ポーカーやブラックジャック、バカラといったテーブルゲームへの参加を前提として、カジノに対する認識の探索を進める。

### 3. カジノに対する認識を問う分析

冒頭でも述べた通り、本研究では東アジア諸国の中でも日本に焦点を当て、人々のカジノに対する認識の探索を行うことを目的としている。この目的を達成するために、総勢400名の被験者に対してアンケート調査を実施し、探索的因子分析を行うことで被験者らがカジノに対して抱いている認識の背景に潜む要因を明確にする。

### 3.1 調査対象

今回の調査では、日本にカジノが導入された後に主な顧客となり得る年齢層を対象とした。また、多くの日本人がカジノに対して抱えている認識を明らかにすることを目的としているため、被験対象者の職業や居住都道府県、所得等を限定することなく、25歳から64歳までの日本に在住している方を対象とした。これは、カジノの経験がほとんどない人やカジノについてよく知らない人も含めて、幅広い層の被験者からデータを獲得するためである。今回被験者から得た情報は、質問項目に対する回答以外に、①年代、②職業（雇用形態）、③公営競技の参加経験の有無やその内容である。なお、被験者400名の性別、年代内訳は2020年1月時点における人口構成比に基づいている。

### 3.2 準備：ロジックツリーを用いた質問項目の作成

日本人のカジノに対する認識の探索を行う目的で、アンケート調査を実施する。そのためにもまずは、①カジノに関する事柄への意識、②日本で起きている時事問題に対する意見、③被験者個人の嗜好に関する事柄を質問項目として作成した。その上で、質問に対して「とてもそう思う」、「そう思う」、「どちらでもないまたは分からない」、「そう思わない」、「全くそう思わない」といった、リッカート法の5段階評価を行ってもらったこととした。また、本研究においては、ロジックツリーを用いてアンケート調査に用いる質問項目の作成を行う。ロジックツリーは、物事を階層化して論理的に整理する過程を示した図であることが知られている（Marya & Judith, 1996; Wada et al., 2013）。そのため、ここでもロジックツリーを用いて被験者への質問を設計する。ロジックツリーを用いる目的は、カジノに関する問題意識に対する答えを洩れなく・重複なく・階層化して整理し、最終的には調査に用いる質問項目の形式に落とし込むことである。ここでは、「カジノをPRするためにはどのような施策が必要か」を考えるための①課題解決型ツリーと、「なぜ日本でカジノが敬遠されるのか」に対する理由を探索するための②原因究明型ツリーを作成し、アンケート調査に用いる質問項目の作成を行った。表1に示されているのが、前述した①の課題解決型ツリーである。このロジックツリーは、「日本人にとってカジノは馴染みがなく敬遠されることも多いが、法案が可決し国としてカジノ産業を推進していく以上、カジノ産業を繁栄させ経済発展に貢献したい」という問題意識に対して「そのためにはどうすればよいのか」という考え方で論理展開を進めたものである。また、同じく表1に示した通り、客観的に論理を展開するための一つの枠組みとして、Marketing Mix (Kotler, 1999) やPESTEL (Kotler & Keller, 2015; Johnson & Scholes, 1993)、「文化」、「便益」等の経営の視点に欠かすことの出来ない要素 (Kast & Rosenzweig, 1985) やアンカリング効果に基づく価格設定 (Epley & Gilovich, 2005; Mussweiler & Strack, 1999) といった、古典

的でよく知られているフレームワークを用いている。ここでは割愛するが、②原因究明型のツリーも同様の手順に従って作成されている。②のツリーについては、「日本においてカジノ法案が成立したものの、カジノの導入に抵抗や難色を示す人が多いという実情がある」という問題意識に対して「なぜならば」という考え方で思考の展開を行っている。以下の表1に、前述した①の課題解決型ツリーを示す。

次に、ロジックツリーの最下層に示された文章について、意味を変えることなく簡潔に、5段階で評価出来る形式に修正した。その結果完成した全44問の項目を表2に示す。なお、これらの質問の中にはロジックツリーの中で作られた【カジノに対する認識を問う設問】以外に、【音楽・ファッション・喫煙・スポーツ・時事問題・情報ソース・SNS・車】といった個人の嗜好を問う質問や、リスク認知に関する質問も含まれている。今後、これらの質問に対する回答の内容に基づいて被験者の属性を分類したり、カジノに対する

表1 課題解決型のロジックツリー

課題解決型：そのためには			
第一階層	第二階層	第三階層	第四階層
日本人にとってカジノは馴染みがなく敬遠されることも多いが、法案が可決し国としてカジノ産業を推進していく以上、カジノ産業を繁栄させ経済発展に貢献したい	price	アンカリング効果を狙う	リゾート施設内のハイブランドなブティックや高級な宿泊施設に追随する価格設定を行う
		名声価格効果を狙う	経済的に余裕があったり社会的地位があったりする人でなければ入れない高級なカジノを作る
		習慣価格法を狙う	既存の海外カジノの金額設定に則る
	place	アクセスが良い都市部	都心の歓楽街や、交通機関でのアクセスが容易で賑やかな場所にカジノを設置する
		郊外の観光地	大規模なテーマパークと併設させたり商業施設のようにしたりすることで、簡単にアクセスは出来ないが非日常的な楽しさが味わえる場所にする
		土地が広い地域	苫小牧や夢洲のような、広大な土地を利用する
	promotion	体験できる場を設ける	実際にお金を賭けずにカジノゲームが体験できるような、アミューズメント施設や飲食店などを展開する
		既存のレジャー産業との協業	既存の商業施設や交通機関、遊興施設との協働企画を行いカジノへの関心を集める
		偏りのない報道	ネガティブな印象を払拭する、メディアを利用したカジノへのポジティブな印象の醸成
	product	オンラインで参加できるカジノ	スマホやネットを通じてカジノゲームに参加できる
		会員制で限られた人をターゲットにしたカジノ	会員のランクによって顧客が享受できるサービスを差別化できる
		協力企業と提携した付帯サービスがあるカジノ	クルージングや空港のラウンジで遊べる

認識の傾向を分析したりする際に必要な情報であると考え、直接的にカジノの認識を問わない項目も敢えて 44 問の中に入れていた。以下が、被検者に提示した全 44 項目の質問内容である。

表 2 調査に用いた質問項目 (全 44 問)

番 号	質 問
Q4.1	カジノは高級なものだ
Q4.2	カジノに参加すると多額の金銭を損失しそうで怖い
Q4.3	カジノゲームのルールがよく分かっていないまま騙されそうで危ない
Q4.4	対外的に自分をアピールするために Instagram や Twitter, ブログの投稿をしている
Q4.5	リゾート施設以外の場所にあるカジノには行きたくない
Q4.6	苫小牧 (北海道) や夢洲 (大阪府) のような広い土地をカジノリゾートの建設に使うべきだ
Q4.7	大規模なカジノリゾート施設が日本にできることに新鮮さを感じる
Q4.8	空港のラウンジにあるカジノで遊びたい
Q4.9	経済的に余裕のある人がカジノに行くべきだ
Q4.10	カジノへの入場料 (1 回 6,000 円) が負担だ
Q4.11	豪華客船上で開催されるカジノパーティーに参加したい
Q4.12	賭け事には反社会的なイメージがある
Q4.13	カジノは都市部からアクセスのいい歓楽街に作るべきだ
Q4.14	ギャンブル依存症対策の法律が整備されても効果は期待できない
Q4.15	高級な車を持つことより SNS 上で人気があることの方が嬉しい
Q4.16	カジノよりも楽しめる娯楽がある
Q4.17	喫煙出来る場所が減っているのは良いことだ
Q4.18	リゾート施設に訪れる客層に見合った minimum
Q4.19	カジノは日本の文化に馴染まない
Q4.20	賭け事は娯楽にふさわしくない
Q4.21	入場者の経済状況によってカジノの利用に制限を設ける必要はない
Q4.22	流行の音楽よりクラシック音楽の方が好きだ
Q4.23	カジノの雰囲気を経験してみたい
Q4.24	遠方のリゾート施設への移動費を負担してでもカジノに行きたい
Q4.25	テーマパーク内にカジノのアトラクションがあったら楽しいと思う
Q4.26	インターネットを介してカジノゲームに課金するのは嫌だ
Q4.27	これまでに経験のないことにも躊躇せず挑戦するほうだ
Q4.28	自分がギャンブル依存症になるかもしれない恐れがある
Q4.29	カジノのゲームのルールをよく知っている
Q4.30	賭け金の制限は既存の海外カジノの相場に則らず、日本独自で設けるべきだ
Q4.31	メディアはカジノをめぐる事柄に関して公平な報道をしている
Q4.32	大型ショッピングモールの中にカジノが出来ても行きたくない
Q4.33	自分の身なりにこだわっていない
Q4.34	賭け事が娯楽の一つとして流行しても治安は悪化しない
Q4.35	日本にカジノが出来たら行きたい
Q4.36	カジノ誘致よりも年金や景気不安といった問題の解決が先だ
Q4.37	カジノを会員制にし、顧客のランクごとにサービスの幅を持たせるべきだ
Q4.38	ネットニュースよりもテレビや新聞から情報を得ている
Q4.39	政治家が汚職をするので日本でカジノ導入を進めない方が良い
Q4.40	スポーツは参加するより観戦することの方が好きだ
Q4.41	高級感溢れるカジノは入りにくい
Q4.42	カジノ解禁に伴い違法賭博も蔓延しそうで危険だ
Q4.43	ゲームで金銭を賭けることがあっても良い
Q4.44	レジャー施設で開催されるカジノイベントに参加したい

### 3.3 カジノに対する認識の探索：因子分析

まず初めに、3.2の表2に示した全44項目に対して因子分析を行った。初めは因子数を決定する目的で、全ての項目を用いて分析を行った。その結果、固有値の変化に着目したところ、第1因子から順に9.88, 4.85, 2.22, 1.89, 1.50…と、値が減少していくことが分かった。加えてスクリープロットを参照したところ、第3因子と第4因子の間に大きな傾きが見られたが、第4因子以降は傾きが小さくなる様子が確認出来た。その結果、固有値の大きさとスクリープロットに基づいて3因子構造と仮定し、最尤法・プロマックス回転で分析を行った。また、3因子構造と仮定して因子分析を行った際、44項目の中で共通性の値が.50に満たない項目については、抽出された因子における説明力が低いと判断し、本研究においては削除した。その上で、残った項目に対して探索的因子分析を実施した。これまでの結果は次の表3に示す通りである。

ここまでは獲得したデータを利用して探索的因子分析を行ってきたが、ここからはその結果に基づき、因子の解釈を進めていく。まず初めに、第1因子はカジノに行きたい、参加したい、体験してみたいといった内容の項目がまとまった因子であることが分かる。このことから第1因子を「カジノ導入に対する期待」と命名した。

次に、第2因子についてである。第2因子を構成する項目はいずれも、カジノが日本に導入されることをよく思っていないなかったり、カジノの導入を懸念したりしている内容であった。このことから第2因子を「カジノの導入に対する懸念」と命名した。

最後に、第3因子に着目する。第3因子は、カジノが日本の文化に馴染むかどうかや、

表3 カジノに対する認識の因子分析結果 (最尤法, プロマックス回転)

	因子			共通性
	1	2	3	
遠方のリゾート施設への移動費を負担してでもカジノに行きたい	.85	-.05	.25	.59
豪華客船上で開催されるカジノパーティーに参加したい	.84	.04	.15	.58
レジャー施設で開催されるカジノイベントに参加したい	.80	.05	-.10	.71
空港のラウンジにあるカジノで遊びたい	.79	.05	.07	.55
カジノの雰囲気を経験してみたい	.74	.08	-.24	.76
テーマパーク内にカジノのアトラクションがあったら楽しいと思う	.74	-.03	-.09	.64
日本にカジノが出来たら行きたい	.71	-.04	-.24	.76
賭け事は娯楽にふさわしくない	.06	.78	-.13	.69
カジノ解禁に伴い違法賭博も蔓延しそうで危険だ	-.01	.73	.28	.55
カジノは日本の文化に馴染まない	.07	.25	.56	.71
大規模なカジノリゾート施設が日本にできることに新鮮さを感じる	.52	-.18	.54	.46
因子間相関				
	1	2	3	
1	—	-.31	-.53	
2		—	.51	
3			—	

今まで日本に存在しなかった大規模なカジノリゾートが誕生することに対する心境を表した項目で構成されていることが分かる。これらはいずれも、カジノと自分自身の心理適な距離を表した項目であるとも推察できる。馴染みがあるかどうかというのは、まさにカジノが自分達の生活の中にどれだけ受け入れられるものなのかといった、カジノに対する心理的な距離感を表しているし、新鮮さを感じるかどうかについても同様の解釈をすることが出来る。以上のことから、第3因子については「カジノとの心理的距離」と命名した。また、表3にも示した因子間相関に着目すると、第1因子の「カジノ導入に対する期待」と第2因子の「カジノの導入に対する懸念」、第3因子の「カジノとの心理的距離」にはそれぞれの因子間に負の相関が認められた。この結果から、カジノに対する心理的な距離が増すと、カジノの導入に対する期待は反対に下がっていくということが予測できる。反対に、第2因子と第3因子の間には正の相関が認められた。このことから、「カジノの導入に対する懸念」が高まることによって「カジノとの心理的距離」も広がっていくということが推測された。以上が、カジノに対する認識に関して探索的因子を行った結果と、そこから推測された事柄である。次章において、結果に基づいた考察と今後の展望を示す。

#### 4. 考察と今後の展望

本章では、結果に基づく考察と今後の展望を述べる。本研究においては、日本で生活する人々がカジノに対して抱いている認識の背景に潜む要因を明らかにするために、400名の被験者に協力を得てアンケート調査を実施し、探索的因子分析を行った。その結果、日本で生活する人々のカジノに対する認識の背景には、①カジノ導入に対する期待、②カジノの導入に対する懸念、③カジノに対する心理的な距離の3つが存在することを明らかにした。一般的な世論調査では、単純にカジノ建設に対する賛否を問うだけの質問が多く、日本で生活する人々の多くがカジノに対してどのような認識を抱いているのか、またその背景にはどういった要因が潜んでいるのかについては明らかにされていない。しかしながら、今回実施した探索的因子分析においては、単なるカジノへの賛否に留まることなく、前述した3つの因子を抽出するまで分析を進めることが出来た。カジノに対する認識の一部分がより明確になったことは、本研究における成果であると考えられる。

また、本研究を行った結果、限界点も浮き彫りになった。例えば、因子分析に用いる項目をどのように決定するかは、因子負荷量を参考にして決める場合や、共通性の値を考慮して行うやり方がある。本研究では共通性の値を基準として、分析に用いる項目を決定した。しかしながら、因子負荷量や共通性に基づいて除外された項目が、分析を行うにあたり必ずしも意味のない項目かという点、決してそうであるとは限らない。改めて、今回の

分析では除外された項目に着目し、それらの項目に対しても検討を行う余地があると考えられる。また、探索的因子分析は、分析に用いる項目の決定以外にも、因子数の設定や回転といった実験者に依存して決定される事柄が多い分析手法であることがよく知られている。したがって、必ずしも今回の因子分析で得られた結果が、カジノに関する要因のすべてを現している訳ではないことを認識しておく必要がある。探索的因子分析は、実験者・あるいは被験者が変われば抽出される因子や結果の構造も大きく変わりかねないという点を考慮した上で、必要に応じて他の分析手法を併用しながら検討を行う必要があると考える。

また、本研究で行った分析は、人々のカジノへの参加に対する認識と、その背景に潜む要因を抽出することを目的としていた。そのため、カジノに対する認識の仮説を設定して検証したり、その場合の因子構造がどれだけ実データに適合しているのかを明らかにしたりするという分析は行っていない。今後は因子間の関係に何らかの仮説を設定しながら検証を進めることで、日本で生活する人々のカジノに対する認識や、その背景に潜む要因についてより詳しく追究することが出来ると推測する。

#### 参考文献

- 石塚芳子 (2014). 「シンガポールにおける観光立国への取り組みと空港の国際競争強化」『日本国際観光学会論文集』 21 : 159-166.
- 大坂谷吉行・田辺晋 (2000). 「シンガポールの 1991 年改訂コンセプトプランに関する報告」『都市計画』 224, pp. 67-78.
- 一般財団法人 自治体国際協会 (2015). 「シンガポールにおける IR (統合型リゾート) 導入の背景と規制」. *CLAIRREPORT*, No. 417.
- 田中佑樹・野村和孝・嶋田洋徳 (2017). 「ギャンブル障害に対する認知行動療法の研究と実践に関する今後の展望—合法的に営まれるギャンブルに焦点を当てて—」. *Journal of Health Psychology Research*, 30, Special issue: 203-209.
- 有限責任監査法人トーマツ (2015). 『平成 26 年度 内閣官房委託調査 特定複合観光施設区域に関する海外事例調査報告書』.
- 都竹淳也 (2001). 「シンガポールの観光政策」『都市計画』 229 : 33-36.
- 公益財団法人 日本生産性本部 (2017, July 17). 「レジャー白書 2017」. [PDF file]. Retrieved from <https://www.jpc-net.jp/research/assets/pdf/R51attached.pdf>
- 日本リサーチセンター (2020 Sept. 20). 「カジノを含む統合型リゾートについての世論調査」. [PDF file]. Retrieved from [https://www.nrc.co.jp/report/pdf/NRCrep\\_casino2017.pdf](https://www.nrc.co.jp/report/pdf/NRCrep_casino2017.pdf)
- 馬越恵美子 (2004). 『異文化経営論の展開』学分社.
- 美原融 (2018). 「IR 政策の動向と IR の効果, 周辺地域への影響」『日本不動産学会誌』 32(3) : 28-33.
- 森山成彬 (2013). 「病的ギャンブリングの今日的課題」『臨床精神医学』 42 : 1125-1129.
- Epley, N., & Gilovich, T. (2005). When effortful thinking influences judgmental anchoring: differential effects of forewarning and incentives on self-generated and externally provided anchors. *Journal of*

- Behavior Decision Making*, 18: 199-212.
- Gooding, P., & TARRIER, N. (2009). A systematic review and meta-analysis of cognitive-behavioural interventions to reduce problem gambling: Hedging our bets? *Behaviour Research and Therapy*, 47: 592-607.
- Gough, K. F. (2015). The Influence of Casino Architecture and Structure on Problem Gambling Behavior: An Examination using Virtual Reality Technology. *Proceedings of the 14th European Conference on Research Methods for Business and Management Studies*: 66-73.
- Grinols, E. (2016). *Gambling in America: Costs and Benefits*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hofstede, G. (1991). *Cultures and Organizations*. UK: McGraw-Hill.
- Hofstede, G. (2001). *Culture's Consequences: Comparing, Values, Behaviors, Institutions, and Organizations across Nations 2nd edition*. CA: Sage Publications.
- Johnson, G., & Scholes, K. (1993). *Exploring corporate strategy—Text and cases*. Hemel Hempstead: Prentice-Hall.
- Kast, F. E., & J. E. Rosenzweig (1985). *Organization and Management: A Systems and Contingency Approach 4th edition*, pp. 136-144. NY: McGraw-Hill.
- Kotler, P. (1999). *Kotler on Marketing: How to Create, Win and Dominate markets*. NY: The Free Press.
- Kotler, P. & Keller, K. (2015). *Marketing Management 15th edition*. London: Pearson.
- Marya, W. H. & Judith, K. S. (1996). *Presentations for Decision Makers Third Edition*. NY: Wiley.
- Masuko, Y. (2013). Macau and Casino Industry. *The Journal of Japanese Society for Global Social and Cultural Studies*, 10 (1): 3-12.
- Masuko, Y. (2016). Structural change in the Macau casino industry in reference to the open-door policy to invested capital from abroad. *Journal of Japan Society for Global Social and Cultural Studies*, 13 (1): 26-36.
- Mussweiler, T., & Strack, F. (1999). Comparing Is Believing: A Selective Accessibility Model of Judgmental Anchoring. *European Review of Social Psychology*, 10 (1): 135-167.
- Tanioka, I. (2004). Attitude toward the Legalization of Casino Gaming in Japan—The Difference in Regions, Urbanization Levels, and by Socio-Economic Background—. *Japanese General Social Surveys Research Series*, 3(24): 77-92.
- Tsuruta, H., Soshiroda, A., & Tsutsumi, T. (2017). The process of examinations for legalizing casinos in Singapore. *Journal of the City Planning Institute of Japan*, 52 (3): 723-730.
- Wada, H., Kishita, Y., Mizuno, Y., Fukushige, S. & Umeda, Y. (2013). Proposal of a Design Support Method of Backcasting Scenarios for Sustainable Society. *Transactions of the Japan Society of Mechanical Engineers Series C*, 79(799): 845-857.
- Wakuta, Y. (2014). The Discovery strategy of Cultural Entrepreneurship in Regional Revitalization: A Study on “Creative Village” in Sasayama City from kotozukuri Perspective. *Journal of Strategic Management Studies*, 6 (2): 17-36.
- Whelan, J. P., Steenbergh, T. A., & Meyers, A. W. (2007). Problem and pathological gambling. Cambridge, MA: Hogrefe & Huber. (ウエラン, J. P.・ステーンバーグ, T. A.・メイヤーズ, A. W. (著) 福居顯二・土田英人 (監訳) (2015) 『エビデンス・ベイスト心理療法シリーズ6 ギャンブル依存』 金剛出版).