

赌博接触

这个因素关于什么？

赌博接触描述了个人或群体遭遇赌博活动的程度。赌博的许多特征会对接触程度产生影响；这些特征包括赌博活动的类型、地点和场所数量。

这个因素为何重要？

赌博接触与赌博参与度密切相关，因为没有赌博机会，人们就无法参与。如果产生危害（例如财务困扰或个人压力），参与便可能导致赌博问题，并且某些类型赌博的风险程度比其他类型更高。更好地了解接触因素，有助于深入洞察影响人们赌博的原因。

这个因素中包含哪些主题？

赌博环境

赌博在不同的环境中进行，这可以根据场所的地点和类型而变化。在赌场和酒店等实地场所，人们常常感到安全和舒适，这可能会导致人们在赌博上花费比原计划更多的时间。这些场所也可以通过多种方式影响一个人接触赌博的风险。例如，接触可能受年龄限制，但通过自动取款机轻松获取资金、有吸引力的布局、以及随时可用的食物和酒精，可以提升接触程度。这些因素可能会鼓励人们继续赌博。不过，实地场所会通过诸如自我隔离方案、行为跟踪、现金或赊账预付政策、设定时间限制、以及提供时钟以便人们知道在赌场所花时间等方式，促进负责任的赌博行为。但是，这些做法的应用程度因司法管辖区而异。

近年来发展迅速的另一个环境是互联网赌博。这种类型的赌博可以从任何地点一天24小时轻松访问，并允许玩家赊账支付。目前没有明确的证据可以确定，较之于赌场，互联网赌博是否会使人们面临更大的赌博危害风险。

可获取性

如果不能获取赌博的途径，就无法接触或参与赌博活动。在过去的几十年里，赌博，特别是互联网赌博的获取途径有所增加。赌博可获取性的增加，以及对赌博态度的改变，被视为与赌博参与度、花费和相关危害的提升有关。研究表明，政策和其他因

素，如经济、文化习俗、地点、场所的可见度和营业时间，都会影响赌博的可获取性。

适应性

总体而言，缺乏有关个体或群体对赌博适应性的研究。现有的证据表明，当赌博变得更为普遍时，一开始赌博行为会有所增加，但随着时间的推移，这种情况会逐渐消失。一些研究人员认为，这部分是由于赌博变得正常化；还有政府政策和预防措施的原因。可能因为对老虎机和视频彩票终端等持续形式赌博（投注之间的延迟非常短）的相关风险和危害的意识提高，导致了态度的变化和参与的减少。

市场营销和信息传递

赌博常常出现在电影、电视节目和新闻媒体中。这些形式的媒体往往以积极的方式呈现赌博，这会影响到观众对参与赌博的态度。广告试图让赌博显得有趣诱人。例如，体育博彩广告通常将博彩与男性之间的纽带和对运动的热爱联系起来。新型的赞助和社交媒体营销活动正在取代传统广告，并且可能覆盖更广泛的受众。

在竞争激烈的市场中，广告对博彩公司来说非常重要。它可以帮助他们吸引新客户，并鼓励现有客户进行更多赌博。广告的有效性通常以赌博场所的利润来衡量，尽管对于市场营销对赌博行为的影响存在争议。一些研究表明，在个人层面，市场营销确实会影响人们对赌博的看法。例如，在瑞典有些地方，尽管赌博广告有所增加，对于赌博的参与度仍在减少。这个概念被称为“广告疲劳”。

其他研究发现，种族以及赌博问题的严重性可能会影响一个人对赌博的态度。有赌博问题的人经常表示，赌博广告会左右他们的意见。目前没有调查赌博广告对于群体影响的研究。

游戏和赌博的融合

游戏和赌博是非常相似的活动；博彩行业甚至会互换使用这两个术语。这两个术语之间的主要区别在于，对于游戏而言，结果是通过技巧而非机会实现的，对于赌博而言则恰恰相反。

许多游戏活动如今包含赌博功能，反之亦然。这些活动被称为类赌博游戏和类游戏赌博。由于这些活动的重叠，以及近年来这些活动的迅速发展，研究人员已经建立了一个框架以便区分它们。

类赌博游戏的一个例子是带有迷你游戏的视频游戏，让你可以在模拟赌场中下注。通过社交媒体参与社交类赌场游戏的机会也很多。另一个例子是带战利品盒的视频游戏，允许玩家花钱访问未知的游戏功能。不过，一些地区禁止使用战利品盒，因为它们与赌博非常相似。与在线付费赌博相比，免费的类赌博游戏现在更加常见。研究表明，接触这类游戏的年轻人和成年人可能更容易出现赌博问题。没有证据可以证明为什么会出现这种情况，但部分原因可能是游戏已经变得和赌博非常相似。近年来，对视频游戏结果下注赌博的人数也有所增加。

与流行的电视游戏节目主题相同的电子游戏机 (EGM) 便是类游戏赌博的一个例子。使用EGM的另一个例子是，它们现在拥有技能元素，或者具备使其看起来需要技能的功能。研究人员认为，这样的功能有助于吸引年轻参与者，并令他们一直赌博。

这两项活动的融合可能会让玩家觉得游戏和赌博更加刺激，从而导致更高的参与度。不过，尚需更多研究来了解赌博和游戏融合所产生的真正影响。

本文对赌博接触因素进行了总结，赌博接触素是构成有害赌博概念框架的八个相关联因素之一。如欲了解该因素的更多相关信息，请参阅[完整报告](#)或访问GREO网站上的[赌博接触因素网页](#)。