

赌博类型

这个因素为何重要？

赌博场所或互联网上有不同类型的赌博。赌博类型可分为两大类：

1. **机会游戏**为非战略型游戏，其结果仅由机会决定。例如，彩票、即时彩票、宾果游戏、以及诸如视频彩票终端或老虎机这样的电子游戏机（EGM）。
2. **技能游戏**为战略型游戏，其结果由技能和机会决定。例如，体育博彩、赛马投注和扑克。

不同赌博类型的差异在于游戏特征，也称为结构特征。此外，人们对赌博抱有不同的动机或理由。由于某些游戏的结构特征及人们的玩耍动机，人们可能会进行达到有害程度的赌博。该因素总结了研究中已知的不同类型赌博的结构特征和参与动机。它还涉及特定类型的赌博如何与有害赌博产生关联。

这个因素中包含哪些主题？

结构特征

不同类型的赌博具备一系列不同的结构特征。一个结构特征是进行赌博和了解结果之间的时间。在彩票中，购买机票和了解获胜结果之间通常会有很长的延迟，往往长达几天。在其他游戏，例如即时彩票和电子游戏中，延迟非常短，可能只有几秒钟；人们可以在这些类型的游戏中立即再次开始赌博。研究表明，有赌博问题的人更喜欢更快的游戏，并认为这些游戏更令人兴奋。

电子游戏被视为最有害的赌博类型之一。除了玩起来快，电子游戏机还有可能导致有害赌博的若干其他结构特征。电子游戏机的一个诱人特征是“奖励功能”，通常以免费再玩作为奖励。此外，电子游戏机以明亮的灯光和声音庆祝胜利，使得赌博的人开始把灯光和声音与胜利联系起来。具有奖励功能和庆祝性反馈的游戏对有赌博问题的人极具吸引力。

现代电子游戏机允许人们同时在多条线上下注。多线游戏将损失伪装成胜利（LDW），因为所赢得的金额低于赌注。即使“获胜”金额少于下注的金

额，“获胜”也伴随着相同的庆祝灯光和声音。通过这种方式，人们往往将LDW视为实际胜利，并用获胜的方式对其作出反应。对于LDW，人们经常高估赌博期间获胜的次数。

“近乎命中”是另一种可能有害的游戏功能。“近乎命中”指的是虽然失败，但结果非常接近胜利（例如，在刮刮卡上刮到赢得奖品所需的三个奖金符号中的两个）。在电子游戏中，据报道，LDW和“近乎命中”都会激励人们尽管遭受损失却仍然继续。有赌博问题的人特别容易受到LDW和“近乎命中”的影响。

某些赌博类型的结构特征可以增加控制的错觉。也就是说，人们错误地认为他们可以控制游戏的结果。尽管失控，但控制幻觉可能会导致人们继续赌博。赌博期间的早期胜利也可能导致控制错觉。研究表明，有赌博问题的人比没有赌博问题的人有更大的控制错觉。

动机特征

人们有不同的赌博动机，不同类型的游戏可以吸引不同的动机。

所有赌博类型的共同动机是赢钱的愿望。但是，有赌博问题的人往往比没有赌博问题的人更重视赢钱。在流行文化中，获胜与成功、幸福和更好的生活联系在一起。一些游戏，例如彩票，给人以通过小赌注赢得大奖的幻想。因此，虽然大多数情况下彩票被认为是非常无害的，但是经济困难的人可能在彩票上花费超出其承受能力的费用，并怀有不切实际的中大奖的希望。

赌博的社会背景可能很重要。人们赌博可能是出于社交原因，想与朋友和家人一起消磨时光。关于社会动机如何与有害赌博关联的证据有好有坏。一方面，人们可能希望与他人交往，因此，他们在赌博上花费了比预期更多的时间和金钱；另一方面，与其他人一起赌博可能成为一种社交控制形式。换句话说，人们可能会阻止自己赌博过度，以避免遭到他人的反对。

通过赌博获得兴奋感，以及通过赌博应对或摆脱压力和生活烦恼，是另外两个常见的动机。通过赌博

获得兴奋感，也被称为增强型动机，与有害赌博相关。一些游戏，包括高赌注的赌场游戏，都是为满足兴奋的欲望而设立的。在有赌博问题的人群中，通过赌博应对或摆脱压力和生活烦恼的现象非常普遍。有些游戏，包括电子游戏机，可能会带来一种分离状态。在那种状态下，赌徒们因为如此沉浸于游戏之中，以至于失去了忘记了时间和周遭环境。因此，他们用来赌博的时间和金钱比他们意识到的更多。

有些人通过赌博来展示他们的技能并与他人竞争。这两个动机在某些游戏的玩家中很常见，比如扑克和体育博彩。一些赌博的人可能会对自身的赌博技巧产生非理性的信念。例如，他们可能会相信，如果继续赌博，他们会变得更有技巧。他们也可能认为获胜是凭借他们的技能，而损失是由于运气不好。如果人们高估了自身技能对游戏结果的影响程度，可能会导致他们过度赌博。

一般来说，参与多种类型赌博的人往往也赌得更为厉害。因此，他们发生赌博问题的风险更大。

本文对社会因素进行了总结，社会因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[赌博类型因素网页](#)。