

# 彩票與娛樂：基於公共健康模式的 彩票功能定位研究\*

董小晶<sup>1</sup> 勞倫斯<sup>2</sup>

(1. 澳門旅遊學院, 澳門; 2. 澳門理工學院, 澳門)

**摘要:**彩票是世界上最流行的博彩活動。每年的人口參與率, 一般國家都超過 50%。彩票更受低收入群體歡迎, 具有抗經濟衰退的特徵。經濟衰退與失業都使彩票銷售增長。彩票的累積大獎越大, 對居民的吸引力越大。中獎的概率對彩票銷售幾乎沒有影響。彩票與酗酒、抽煙具有互補性。彩票參與者同時也更喜歡其他形式的博彩。行為經濟學認為, 人們玩彩票是因為人們對彩票的認知偏差。本文通過梳理現有的文獻和分析, 從娛樂的視角提出人們玩彩票的動因, 並因此提出了居於娛樂定位的我國彩票發展戰略。本論文的研究能補充認知偏差的解釋的不足。

**關鍵詞:**彩票; 特徵; 動因; 認知偏差; 娛樂

**中圖分類號:**F590

## Lottery and Entertainment: A Study on the Functional Positioning of Lottery Based on the Public Health Perspective

Dong Xiaojing<sup>1</sup> Lawrence<sup>2</sup>

(1. Doctoral Student, Macao Institute for Tourism Studies, Macao;

---

基金項目: 國家自然科學基金委員會與澳門科學技術發展基金聯合科研資助合作研究項目“社會、環境、遺傳對博彩行為的影響——公共政策管理視角”(編號: 020/2017/AFJ)。

作者簡介: 董小晶, 澳門旅遊學院博士研究生; 勞倫斯, 澳門理工學院管理科學高等學校教授。

**Abstract:** Lottery is the most popular gaming activity in the world. The annual population participation rate is always over 50% in many countries. Lottery tickets are more popular with low-income groups and are resistant to the economic recession. Both recession and unemployment would increase lottery sales. The larger the jackpot of a lottery, the greater the attraction to the residents. The probability of winning a prize has little effect on the lottery sales. Lottery tickets are complementary to alcoholism and smoking. Lottery participants are also more likely to play other forms of gambling. Behavioral economics believes that people play lottery because of their cognitive bias about lottery. By analyzing the existing literature, this paper indicates the entertainment motivation of lottery players, and proposes a lottery development strategy for China based upon the functional positioning of entertainment. This study can also help complement the explanations by the cognitive bias alone.

**Key words:** lottery; feature; motivation; cognitive bias; entertainment

## 引 言

彩票是世界上最流行的博彩活動。不管是發達國家還是發展中國家,每年一般都有超過 50% 的人口玩彩票。彩票也是歷史悠久的娛樂活動。早在 1530 年,意大利就有了彩票,是世界上最早的現代彩票。澳門從 1847 年開始就一直有合法的彩票,迄今已有 172 年的歷史。彩票對發行彩票的國家(地區)的財政收入有積極貢獻。彩票的返獎率一般是 50% ~ 70%。也就是說,彩民每投入 100 元,得到的回報率平均只有 50 ~ 70 元(Perez & Humphreys, 2011)。政府從中獲得的收入高達 30% ~ 50% (其中包括發行成本),很少有行業能為政府提供如此高的“稅率”。雖然彩票歷史如此悠久,對社會、對政府具有如此大的影響,但迄今為止學術界對人們為什麼玩彩票並沒有合理的解釋,由此導致對彩票功能的定位並不清晰。弄清楚這個問題對瞭解人們賭博

的動機,更好地設計彩票乃至博彩遊戲,瞭解彩票以及博彩業未來的發展趨勢都具有重要意義。本論文試圖通過梳理現有的有關理論,並通過轉換視角的方法提出了新的解釋,從而補充了有限理性視角(認知偏差)的解釋的不足。

## 1 彩票的特徵

### 1.1 世界上最流行的賭博遊戲

彩票是世界上參與人數最多的博彩遊戲。按過去一年的人口參與率(參與人口佔總人口的比率)計算,英國國家彩票的參與率為 59% (2010),而賽馬僅為 16%,老虎機僅為 13% (Wardle, et al., 2011)。英國蘇格蘭,2017 年國家彩票的參與率為 45.7%,而非彩票的博彩遊戲,最高的賽馬,參與率僅為 10.5% (Gaming Commission, 2018)。美國的彩票博彩的參與率為 62%,而賭場博彩的參與率僅為 26.2% (Welte, et

al., 2015)。法國(2014)男性的參與率為 68.9%，女性為 31.1%。南澳大利亞，彩票的人口參與率達到了 55.5% (2012)；而電子博彩機的參與率僅為 26.5%，賽馬的參與率僅為 20.5% (香港理工大學, 2017)。在亞洲，香港居民最喜歡玩的三大博彩遊戲是六合彩(54.9%)、社交博彩(如涉及金錢的麻將、撲克)(31.6%)和賽馬(12.5%)(2016)。在澳門，儘管到處都是賭場，但澳門居民過去 1 年的賭場博彩的參與率僅為 6.9%，而六合彩的參與率高達 65.3%。排第二位的社交賭博參與率也僅為 21.8% (澳門大學博彩研究所, 2016)。

## 1.2 低收入的群體更喜歡的娛樂

彩票是一種廉價的娛樂形式。貧困率和彩票銷售之間存在著正的顯著關係。Barnes 等(2011)的研究發現，SES(社會經濟地位)處於最低級別的受訪者過去一年的彩票參與率為 61%，平均參與天數為 26.1 天。而處於 SES 最上面的三個級別的群體，過去一年的參與率為 42% ~ 43%，平均參與天數為 10 天。Blalock 等人(2004)利用 1990-2002 年美國 39 個州的彩票銷售、貧困率和失業率資料做回歸分析，他們發現，貧困率每增加 1%，彩票銷售就增加 2.3 美元。

Kramer(2011)利用麻塞諸塞州 52 個“公共使用微資料區域”(PUMA)資料(美國人口普查局提供了這些區域的收入資料)進行的分析發現，PUMA 的家庭收入中位數每減少 1 萬美元，該地區的彩票支出佔收入的比重就增加 0.4 個百分點。麻塞諸塞州收入中位數在 5 萬美元至 7 萬美元的

地區，2009 年財政年度居民用於彩票的支出佔總收入的比重平均為 2.2%，而收入中位數在 3 萬美元至 5 萬美元之間的地區的居民該年的彩票支出的比重則為 3.4%。

美國的全國調查顯示，全國家庭每年平均花在彩票上的錢為 162 美元，而低收入家庭的花費則達 289 美元。如果只計算每年參與了彩票的家庭(而不是所有家庭平均)的開支，收入高於 1 萬美元的家庭，人均開支是 289 美元，而收入低於 1 萬美元的家庭，人均支出為 597 美元(Clotfelter, et al., 1999)。

低收入者只要感覺貧窮都會增加購買彩票的可能性，無論其實際收入水平如何。Haisley, Mostafa 和 Loewenstein (2008)對低收入彩票購買者進行了兩項實驗，研究了低收入個人與其他收入階層的隱性比較對個人購買彩票的慾望的影響。在實驗 1 中，當參與者被引導認為自己的收入相對於隱含的標準更低時，他們就更可能買彩票。在實驗 2 中，當讓參與者注意到富人或窮人中中獎的機會都是平等的情景時，他們也購買更多的彩票。

為什麼窮人更喜歡買彩票？現有的流行解釋是：窮人玩彩票不是尋求娛樂和刺激，而是在進行投資，因為他們錯誤地認為彩票能從根本上改變他們的生活水平，彩票是一種方便易用的投資工具(Langer, 1975)。

## 1.3 彩票抗經濟衰退

Horváth 和 Paap(2012)利用美國的時間序列資料來檢驗經濟週期對賭場博彩、彩票和賽馬投注支出的影響。他們發現彩票

博彩是唯一抗經濟衰退的博彩活動。

Eakins(2016)分析愛爾蘭政府統計局2004–2005年和2009–2010年的家庭預算開支資料發現,在2004–2005年和2009–2010年期間,賽馬博彩的每週平均實際支出因為2008–2009年的經濟衰退而大幅下降。而國家彩票的支出則增加。賽馬的總投注在2004–2005年和2009–2010年之間從大約2.68億歐元減少到1.79億歐元,而國家彩票的銷售從大約6.8億歐元增加到8.3億歐元,顯示經濟衰退對彩票消費反而有正面的影響。

她進一步研究了經濟衰退對居民的彩票消費的影響。她發現,經濟衰退並沒有影響居民的彩票參與:即使經濟不好,居民的參與仍然不變。但經濟衰退對居民的彩票支出有影響,而且是正面的影響,即經濟衰退不但不使彩票支出減少反而使彩票支出增加。居民彩票支出的總體彈性在2004–2005年為 $+0.441 (= 0.213 + 0.228)$ ,在2009–2010年為 $+0.343 (= 0.213 + 0.130)$ ,顯示彩票支出在經濟衰退時更加剛性。因此她得出結論,彩票是家庭的必需品,必需品是家庭即使在經濟衰退期間也不會減少的商品(Eakins, 2016)。

經濟衰退往往導致失業增加。但失業增加不但不會導致彩票銷售下降,反而會導致銷售增加。Mikesell(1994)分析了美國從1983–1991年的彩票銷售資料發現,個人收入和失業率都對彩票銷售有正的影響。個人收入每增長1%,彩票銷售增長3.9%。失業率每增加1%,彩票銷售就增加0.17%。

康奈爾大學的Just和Gabrielyan

(2017)利用郵遞區號研究更細分地區的失業與彩票的關係。他們對美國緬因州的彩票銷售研究發現,該州郵遞區號地區的失業率每增加1%,這些地區的彩票銷售額就增長4.7%。吸引新失業者的彩票主要是有累計大獎的彩票,即開彩票的吸引力較小。

Mikesell(1994)認為,經濟衰退使得彩票賭博更具吸引力,因為在經濟衰退期間,更大的獎金顯得更有價值。Just和Gabrielyan(2017)認為對失業者來說,買彩票似乎是一種解決眼前問題的方法。

#### 1.4 大獎的影響

累積大獎的金額大小對樂透型彩票銷售有重大的正面的影響。累積大獎金額每增加1%,抽獎彩票銷售就上升0.75%,彩票總銷售就上升0.49%。累積大獎金額對即時彩票銷售也有溢出效應。累積大獎額每增加1%會使即時彩票銷售額增加0.33%。然而,該系數僅在10%水平上顯著(Gabrielyan & Just, 2017)。由於只有樂透型彩票提供累積大獎,累積大獎額對即時彩票銷售的影響較小且不太顯著也就不足為奇了。

Garrett和Sobel(1999)以及Walker和Young(2001)發現,累積獎金大小對消費者而言比中獎的概率更重要。皮爾(Peel, 2010)發現,累積獎金的大小對彩票銷售的影響大於預期價格,這表明即使預期收益很低,大額累積獎金仍可能引發“樂透狂熱”。

Shapira和Venezia(1992)研究了票價、贏得大獎的可能性以及獎金結構對以色列樂透的需求的影響。他們發現較大的累積大獎比較大的二級獎金更受歡迎,但更頻繁

的二級獎金又比其他更低的彩票獎金更受歡迎。他們還發現,公佈的累積獎金的增加對彩票銷售有直接的、正面的影響,但彩票的銷售與彩票的價格之間存在負相關關係。

俄亥俄州的彩票銷售提供了一個更直接的證明。1987年11月,俄亥俄州彩票公司推出了一款新的即時遊戲:假日現金。其平均賠率高達75%,而一般遊戲的賠率僅為50%。在第一個月,假日現金銷售平均每週約400萬美元,這是俄亥俄州彩票公司以前推出的兩款即時遊戲的銷售額的兩倍左右。起初,這好像是證明銷售對賠率的增加非常敏感。然而,隨後的實踐否認了這種解釋可能性,因為在假日現金之後推出的兩款賠率都是50%的傳統賠率的彩票,銷售仍然保持高水平。影響銷售增長的真正原因是新的大獎結構(Clotfelter & Cook, 1989)。

### 1.5 彩票與酗酒、抽煙

香煙、酒品與彩票消費有互補性。喜歡玩彩票的人也常常是喜歡酗酒和抽煙的人。樂透玩家有49.6%喜歡飲酒,27.7%吸煙,33%也參與其他賭博活動。刮刮卡玩家也喜歡飲酒(Jaunky & Ramchurn, 2017)。同樣,在中獎時,賭徒會喝更多酒,從而也更願意冒險。

反過來,煙草和酒精消費增加也導致彩票消費需求增加(Lin & Lin, 2007)。煙癮重的人也傾向於購買更多的彩票。香煙消費量每增加一個單位,導致樂透支出增加0.17個單位。每日或每週飲酒的個體的每週樂透彩票參與率比不飲酒的人增加9%(Yang, 2016)。

理性上癮行為(Rational addictive behavior)理論認為,彩票同煙酒一樣具有令人上癮的特徵。

### 1.6 彩票與其他博彩

其他博彩活動也對彩票消費產生影響。其他博彩活動每增加一個單位的消費,樂透的消費就增加13%(Clotfelter & Cook, 1989)。參與其他類型博彩的人比沒有參與其他形式賭博的人更有可能玩彩票並可能有更大的投注。因此,一個地方引進彩票並不僅僅使那些已經參與其他商業博彩的人增加了新的遊戲,還會使許多過去不玩商業博彩的人開始玩商業博彩。

對居住在有彩票的州和沒有彩票的州的居民調查發現,美國有彩票的州的居民除了玩彩票的人佔人口的比重更高以外,玩其他博彩的比重也比沒有彩票的州高百分之十幾,顯示一個州開設彩票,不僅增加了玩彩票的人口,也增加了玩其他博彩的人口。即使控制了有彩票的州和沒有彩票的州的人口在性別、年齡、宗教、收入、教育等方面的差距之後,也是如此。比如,一個在非彩票州的成年居民參與其他商業博彩的概率是27%,而在有彩票的州,一個成年居民參與其他商業博彩的概率高達52%。也就是說有25%的成年居民受彩票的影響而參與了其他商業博彩。

反過來,參與其他博彩的群體如果有機會,也比沒有參與其他博彩的群體更可能參與彩票博彩。有彩票的州,有其他博彩的居民參與彩票博彩的比重比沒有其他博彩的居民的比重要高一倍以上(74%:36%)。因此,彩票對現有的賭客有很強的吸引力,

同時,彩票也創造新的玩家(Shapira & Venezia, 1992)。

## 2 人們為什麼購買彩票

在幾乎所有博彩遊戲中,彩票的賠率是最低的。平均的回報率是負的。如果彩票玩家是理性的、追求財富最大化、厭惡風險,那他最不應該玩的博彩遊戲就是彩票遊戲。但彩票卻是最流行的博彩遊戲。為什麼?學術界至今沒有被普遍接受的解釋。目前最流行的解釋來自行為經濟學的理论。行為經濟學認為,人們參與博彩,尤其是彩票博彩,主要是人們的錯誤認知所致。人們不理解彩票中大獎的概率和中獎的隨機性(Rogers, 1998)。傾向於高估贏得彩票的機會,非理性地誇大了自己中獎的可能性。他們的“控制幻覺”使他們認為他們可以通過他們選擇特定的號碼影響中大獎的機會(Langer, 1975)。他們過於重視非常低概率的事件。在典型的樂透遊戲中,他們往往忽略獲勝的概率(中累積大獎的幾率是幾百萬分之一)而將注意力放在大獎的金額大小以及抽獎的頻率上(Blalock, et al., 2007)。

但行為經濟學的解釋有幾大問題令人困惑。首先行為經濟學的解釋否認了人的學習能力。現代彩票,一般都有非常長的歷史。美國1964年就引進了州政府支持的彩票,到目前已有55年。香港的六合彩從1976年開始,至今已有43年;澳門有連續記錄的合法彩票歷史已有172年;內地的彩票從1986年開始,至今也超過30年。這麼長的彩票歷史,彩民作為一個整體,不能從

歷史中學習,不清楚彩票大獎的頻率或中獎的機會大小,從理論上說是不可能的,尤其是在資訊技術高度發達,資訊傳播幾乎沒有時空限制,彩票玩家很容易交流彼此的心得的今天。此外,許多彩民自己有多多年玩彩票的經歷。他們個人不可能不從自己的經歷中學習。發展中國家的彩民對中獎的概率不瞭解,能獲得的資訊少,但是在發達國家,資訊非常流通的情況下,彩民仍然對彩票感興趣,這是不能解釋的。比如在英國,中大獎的概率被媒體和彩票公司廣泛報導,全國都不知道不可理解。

其次,彩票累計大獎增加,居民的彩票消費就增加。獎池資金金額累積越高,採用倍投方式購買彩票的彩民就越多。這顯然是完全理性的行為,很難認為是居民認知方面的問題。

最後,行為經濟學的解釋也不能說明為什麼喜歡彩票的人常常也是喜歡飲酒、抽煙、喜歡玩其他博彩的人。如果行為經濟學的認知缺陷理論是合理的,那可能的解釋就是喜歡抽煙、飲酒和玩其他彩票的人比不喜歡抽煙、飲酒、玩彩票的人是更不理性的人。顯然這種解釋是不合理的。

因此,對人們玩彩票的動因,需要從新的角度加以理解。

## 3 基於公共健康的視角的彩票遊戲

1999年Korn和Shaffer(1999)發表了《博彩與公共健康:基於公共健康的視角》(*Gambling and the health of the public: Adopting a public health perspective*)一文,正式把公共健康的模式引入了博彩研究和

博彩決策領域,從而開啟了博彩研究的新視角。公共健康模式:同時關注人口中健康與不健康的博彩行為;關注針對不同程度的博彩問題的預防措施、減少危害措施和治療措施;主張利用基於公共健康視角的全面、平衡的決策方法來考慮博彩的風險和後果,然後做出選擇。公共健康模式對於博彩業的發展提出了四大原則:科學研究是瞭解博彩對公共健康的影響的知識基礎;公共健康的知識來自對人口的觀察而不是對個人的觀察;有關健康的行動都是主動的而不是被動的,比如以健康促進和事前預防為主,治療為輔;公共健康的觀點是平衡的,既看到博彩的成本也看到博彩的價值(Shaffer, 2003)。公共健康模式為彩票研究提供了一個全新的研究模式,對促進彩票的健康發展都具有重要意義。目前,加拿大、澳大利亞、紐西蘭和美國(部分州)都把公共健康模式作為博彩決策的指導理論。基於公共健康的視角,彩票與飲酒一樣,適度的、節制的消費對公共健康是有利的,過度消費則對公共健康造成危害。

彩票對公共健康的正面影響,主要在於彩票的娛樂性。Burger 等人(2016)等認為博彩,尤其是彩票博彩的主要動機有三個:贏錢、娛樂以及參與社交活動。Clotfelter 和 Cook(1989)分析了美國的一項彩票玩家調查結果,提出了兩個相互競爭的彩票參與動機的假設:一些投注者為娛樂價值而玩,而另一些則希望獲得經濟利益;消費者購買彩票要麼是尋求樂趣要麼是獲得利潤。Mcgrath 等人(2010)使用研究酗酒的模型來對比人們參與彩票博彩的動因。他們將博彩的動因歸為三類:應對動機(減少或避

免負面情緒)、增強動機(增加積極情緒)和社交動機(增加社會歸屬感)。他們認為增強動機是博彩的主要動因。

仔細分析上面列出的動機,可以發現,不管什麼動機,都與彩票的娛樂性有關。如果彩票沒有娛樂性,以贏錢為目的的玩家可以選擇其他投資方式,以社交活動為目的的玩家可以有更多的其他社交選擇。因此我們認為彩票的娛樂性是彩票流行的主要導因。彩票的娛樂性在於中獎的不確定性帶來的刺激和挑戰,帶來愉悅和主觀幸福。

### 3.1 彩票提高幸福水平

英國的研究人員利用英國賭博流行率調查的資料來做了一個分析(Lin & Lin, 2007)。英國的賭博流行率調查是一項大規模的,具有全國代表性的調查,該調查關注的重點是英國全國人口博彩參與情況以及問題賭博的流行率。他們的總樣本包括了2010年調查的近7700個觀測值。研究發現,如果不考慮動機,彩票玩家與非彩票玩家差別不大。但如果根據玩彩票的動機對彩票玩家分類,就發現玩彩票的動機對玩家的幸福感有影響。以娛樂為目的的玩家(為娛樂)比非彩票玩家更快樂。為娛樂或愛好而玩彩票的玩家,平均比非彩票玩家的類似人群幸福得分高14.2%。此外,出於社交動機的彩票玩家也比非玩家更快樂。將以社交為動機或以娛樂為動機(即非贏錢為目的者)的所有玩家合併分析時,發現這些玩家通常比非玩家更快樂。

與此同時,以贏錢為目的的彩票玩家平均而言並不比非彩票玩家更快樂,因為參與彩票的群體僅僅為了錢而無法獲得快樂積

分。將僅為娛樂的彩票玩家與僅為贏錢的彩票玩家進行比較,第一組明顯比後者更快樂。同樣,非為金錢的玩家比以贏錢為唯一目的的玩家更快樂。

Shaffer(2003)的研究發現,彩票消費能降低一個人的負面情緒,促進其情感的正面變化。購買彩票的支出越多,負面情緒的減少也越多。玩彩票能加強社會關係以及彩票玩家在一個群體的成員身份。就像去看電影、光顧俱樂部或參與體育活動,到彩票銷售處或視頻彩票終端廳逗留能提供日常工作或社會孤立之外的改變和放鬆,這對健康是有利的。理性的購彩行為也能增加老年人的社會活動,有利於老年人的身心健康,對提高老年人的幸福水平有著重要的意義。老年彩民在彩票消費過程中能夠體驗到中獎的興奮,彩民間的積極交流有助於老年彩民負性情感的釋放。調查顯示購彩頻率對社會支援和幸福度均有顯著的影響作用,隨著購彩頻率的增加,老年人的社會支持上升,幸福度呈提高的趨勢。而購買的金額多少則沒有影響(劉煉等,2014)。

Greveling(2017)指出,賭博有多種動機。但娛樂與享受是最主要的動機,特別是對於沒有產生問題的玩家。這種動機可能表明賭博與幸福之間存在關聯。Van Boven(2005)指出,對於那些為了娛樂而玩的人來說,為體驗而參與能增加幸福感。因此,彩票不是一種投資,而更像是一張門票,讓購買者享受短暫的、真實的戲劇。從這個角度看,更窮的人購買更多的彩票,是因為他們沒有錢享受更高品質的娛樂。

### 3.2 彩票帶來積極的預期

彩票,尤其是樂透彩票,能給人帶來積

極的預期情緒。彩票玩家或至少其中大多數買彩票是因為彩票帶來可能發大財的美夢。彩票玩家可以在購買彩票和抽獎之前的這段時間獲得贏一百萬大獎的希望。這種“彩票誘惑”(Cohen,2001)使得彩票不是一種以金錢為目的的投資,而是白日夢的觸發器,一種立即逃離現實的工具(Beckert & Lutter, 2013)。因此,樂透玩家願意接受比當場知道結果的其他類型博彩更低的預期價值。他們從等待期間獲得額外的效用,因此,更喜歡傳統的彩票而不是即時開獎的彩票(Blalock, et al., 2007)。

### 3.3 過程比結果重要

彩票很大部分價值是在實際抽獎之前帶來的希望和憧憬中體現的。因此,持有彩票的人可能更喜歡延遲開獎以更多地享受正面的預期情感。彩票的過程包括看電視上抽選中獎號碼的過程,看一張即開彩票是否中獎,憧憬中獎之後如何花錢,或者同朋友討論樂透選號戰略等等所帶來的愉悅。為了享受過程帶來的快樂,大多數彩票購買者一旦決定要玩彩票,會每週玩一張或幾張彩票而不是儘量集中買。如果買彩票是為了贏錢,那就應該集中購買,因為這樣更能節約交易成本。

## 4 基於公共健康定位的彩票發展戰略

基於娛樂視角的彩票理論,能為彩票的發展提供現實的理論基礎。它能增加彩票存在的合理性:a. 彩票的發展不是在利用人們的認知缺陷,而是在為社會提供娛樂,滿足居民日益增加的對娛樂的需求。b. 彩



票不是在剝削窮人,而是為窮人提供了廉價的娛樂方式。c. 在經濟衰退時期,或失業增加時期,彩票提供了人們舒緩壓力的一種方式。d. 在我國,彩票可能是對地下賭博最好的替代品,因為彩票的發行,是有政府監管的,對其可能的負面影響,是能更有效的控制的。

因此彩票的發展應基於彩票的娛樂功能來定位。基於娛樂定位,現有的彩票發展應該以增強娛樂性為目標。為此,我國的彩票事業可採取如下戰略來推動發展。

#### 4.1 提高累計大獎的金額

人們玩彩票是因為彩票消費的過程帶來懸念、刺激與娛樂。由於大獎越大,其帶來的懸念、刺激與娛樂性就越大,就越能吸引玩家參與,因此彩票設計應盡可能在遊戲的財務限制範圍內提高大獎的金額。又考慮到彩票購買者關注的重點在於大獎的金額,而對中獎的概率不敏感,因此大獎設計可考慮通過降低中獎的概率而達到增加大獎金額的目的。

#### 4.2 增加彩票的戲前遊戲

彩票的玩家正逐漸由更年輕一代主導。他們比老一代玩家更喜歡遊戲的挑戰性。有研究顯示,亞太地區(APAC)40%的消費者(彩票玩家和非玩家的數量大致相當)表示他們願意接受更多的“新挑戰”,歐洲的比例為33%(IGT, 2018)。因此視頻彩票可以通過為玩家提供新型的戲前挑戰,例如任務、謎題和尋寶等“選擇性購買障礙”來增加彩票的娛樂性。這種挑戰有助於增加彩民在社交場合或社交媒體上的話題,增加彩票的樂趣。

#### 4.3 視頻彩票終端廳應向綜合娛樂中心發展

我國的視頻彩票廳應向綜合娛樂中心的方向發展。除了現有的小型視頻彩票廳以外,在人口相對集中的地方,可把視頻彩票廳建成綜合娛樂中心,其中設置大量的休閒娛樂設施,形成娛樂經濟與體驗經濟的整合。娛樂中心除了視頻彩票終端外,還可設保齡球、室內旱冰場、水療、電影院、餐飲、大腕明星表演、低價自助餐、特色菜、酒店等等類型的休閒娛樂設施,使娛樂中心成為本地人去,以及遊客去的地方。彩票娛樂廳是拉動這些娛樂元素的把手,因為有彩票娛樂廳,其他項目更容易得到資金支持。

#### 4.4 保持彩票的低價格

由於彩票玩家有較高比重的是低收入群體,因此彩票需要繼續保持低價格的特徵。購買一張彩票,內地是2元一張。即使購買單注獎金高達500萬人民幣的雙色球,最低限度的購買也僅14元,即購買7張彩票。在美國,獎金高達4000萬美元的Mega Millions,最低限度的購買僅需12美元,每張彩票僅2美元。彩票應繼續保持低價優勢,保持彩票廉價遊戲的特徵。

#### 4.5 彩票銷售點與煙酒零售結合

由於彩票的銷售與煙酒的銷售具有互補性,因此彩票銷售點可增設煙酒銷售,通過交叉促銷增加彩票和煙酒的銷售收入。該戰略也有助於增加彩票銷售人員的收入水平,改變他們長期收入偏低的局面。

## 參 考 文 獻

- [1] Barnes G M, Welte J W, Hoffman J H. (2011). Gambling on the lottery: Sociodemographic correlates across the lifespan. *Journal of Gambling Studies*, 27(4):575–586.
- [2] Beckert J, Lutter M. (2013). Why the poor play the lottery: Sociological approaches to explaining class-based lottery play. *Society*, 47(6):1152–1170.
- [3] Blalock G, Just D, Simon D. (2007). Hitting the jackpot or hitting the skids: Entertainment, poverty, and the demand for state lotteries. *American Journal of Economics and Sociology*, 66(3):545–570.
- [4] Burger M J, Hendriks M, Pleeging E, et al. (2016). The silver linings of lottery play: Motivation and subjective well-being of British lottery participants, 23(18):1312–1316.
- [5] Clotfelter C, Cook P. (1989). The demand for lottery products. Cambridge, MA: National Bureau of Economic Research. Working Paper No. 2928.
- [6] Clotfelter C T, Cook P J. (1991). Selling hope: State lotteries in America. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- [7] Clotfelter C T, Cook P J, Edell J A, et al. (1999). State lotteries at the turn of the century: Report to the national gambling impact study commission. North Carolina: Duke University.
- [8] Eakins J. (2016). Household gambling expenditures and the Irish recession. *International Gambling Studies*, 16(2):211–230.
- [9] Gabrielyan G, Just D. Economic factors affecting lottery sales: An examination of Maine state lottery sales, selected paper prepared for presentation at the 2017 Agricultural & Applied Economics Association Annual Meeting, Chicago, Illinois [EB/OL]. [2017-07-30]. [https://ageconsearch.umn.edu/record/258419/files/Abstracts\\_17\\_05\\_22\\_21\\_17\\_55\\_03\\_96\\_126\\_108\\_12\\_0.pdf](https://ageconsearch.umn.edu/record/258419/files/Abstracts_17_05_22_21_17_55_03_96_126_108_12_0.pdf).
- [10] Gaming Commission. (2018). Participation in gambling and rates of problem gambling – Scotland 2017. London: Gaming Commission.
- [11] Greveling M. (2017). The relationship between lottery participation and happiness, Master Thesis [CP/DK]. [2017]. file:///C:/Users/User/Downloads/Greveling – M – 456713-MA-thesis%20(2).pdf.
- [12] Haisley E, Mostafa R, Loewenstein G. (2008). Subjective relative income and lottery ticket purchases. *Journal of Behavioral Decision Making*, 21:283–295.
- [13] Horváth C, Paap R. (2012). The effect of recessions on gambling expenditures. *Journal of Gambling Studies*, 28:703–717.
- [14] IGT. (2018). Consumer trends shaping lottery player behavior in 2018. London, England: IGT.
- [15] Jaunky V C, Ramchurn B. (2017). Participation and spending attitudes in the mauritian lotto market. *Journal of Development Area*, 51(1):1–17.
- [16] Kramer B. Who buys lottery tickets. Boston: Communities & Banking [EB/OL]. [2011]. <http://www.bos.frb.org/commdev/c&b/index.htm>.
- [17] Langer E. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32(2):311–328.
- [18] Lin K C, Lin C M. (2007). The demand for lottery expenditure in Taiwan: A quantile regression approach. *Economics Bulletin*, 4(42):1–11.

- [19] Mcgrath D S, Stewart S H, Klein R M, et al. (2010). Self-generated motives for gambling in two population – based samples of gamblers. *International Gambling Studies*, 10(2) : 117–138.
- [20] Mikesell J. (1994). State lottery sales and economic activity. *National Tax Journal*, 47 (1) :165–171.
- [21] Peel D A. (2010). On lottery sales, jackpot sizes and irrationality: A cautionary note. *Economics Letters*, 109(3) : 161–63.
- [22] Perez L, Humphreys B. (2011). Lottery participants and revenues; An international survey of economic research on lotteries//Working papers 2011–17. Edmonto; Department of Economics, University of Alberta, 1–37.
- [23] Rogers P. (1998). The cognitive psychology of lottery gambling: A theoretical review. *Journal of Gambling Studies*, 14 (2) : 111 – 134.
- [24] Shaffer H J. (2003). A public health perspective on gambling: The four principles. AGA Responsible Gaming Lecture Series Vd – 2, Chicago, Illinois.
- [25] Shapira Z, Venezia I. (1992). Size and frequency of prizes as determinants of the demand for lotteries. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 52 :307–318.
- [26] Wardle H, Moody A, Spence S, et al. (2011). British gambling prevalence survey 2010. London; National Centre for Social Research.
- [27] Welte J W, Barnes G M, Tidwell M C, et al. (2015). Gambling and problem gambling in the United States: Changes between 1999 and 2013. *Journal of Gambling Studies*, 31 (3) : 695–715.
- [28] Yang A S. (2016). Sentimental relationships between lottery participation and household consumption. *Asia Pacific Management Review*, 21(1) :38–47.
- [29] 澳門大學博彩研究所. 澳門居民參與博彩活動調查 [EB/OL]. [2016–11–29]. [http://www.ias.gov.mo/wp-content/uploads/2013/10/2016-11-29\\_174208\\_18.pdf](http://www.ias.gov.mo/wp-content/uploads/2013/10/2016-11-29_174208_18.pdf).
- [30] 香港理工大學. 香港人參與賭博活動調查 2016. 香港: 香港理工大學, 2017.
- [31] 劉煉, 王斌, 葉綠, 等. 老年人購買體育彩票的積極心理效應——幸福度的促進機制研究. *天津體育學院學報*, 2014, 29(1) : 47–51.