

老年博彩參與：現狀、動機與影響

曾忠祿¹ 袁政²

(1. 亞太博彩研究學會, 澳門; 2. 中山大學, 珠海)

摘要: 世界老年人口快速增長, 我國增長尤其突出。老齡人口中, 空巢比重日益提高。隨著老年人口的增加, 老年人口參與博彩的人數日益上升。但到目前為止, 相關的研究相當缺乏。本論文通過文獻研究的方法總結了現有的研究成果。根據現有的研究得出的結論是, 老年人口的博彩參與率非常高。參與的主要動機是娛樂和社交。老年博彩參與有助於保持社會聯繫, 預防或減緩老年心理問題和認知衰退。老年博彩參與可能產生的問題博彩比重相對較低, 但一旦出現, 負面影響大。政府和社會都應該正視老年群體的博彩參與, 既要利用博彩活動的正面價值, 又要預防老年博彩參與存在的風險。本論文對政府的博彩決策和博彩公司的市場決策有一定的參考意義。

關鍵詞: 老年; 博彩; 社會參與; 問題博彩

中圖分類號: F590

Gambling Participation Among the Elderly: Current Status, Trends and Policies

Zeng Zhonglu¹ Yuan Zheng²

(1. Asia Pacific Association for Gambling Studies, Macao;

2. SunYat-sen University, Zhuhai)

Abstract: The world's elderly population is growing rapidly, and the growth in China is particularly prominent. The proportion of empty nesters among the aging population is increasing. As the elderly population increases, the number of elderly participation in gambling is increasing. But so far, relevant research is quite lacking. This paper summarizes the existing research results through

作者簡介: 曾忠祿, 亞太博彩研究學會會長; 袁政, 中山大學教授, 廣州人口學會理事。

literature review methods. Based on the available research, it is concluded that the gambling participation rate among the elderly population is very high. The main motivations for participation were entertainment and socializing. Gambling participation among seniors can help maintain social connections and prevent or slow down psychological problems and cognitive decline in old age. The proportion of problem gambling that may arise from elderly gambling participation is relatively low, but once it occurs, the negative impact is great. The government and society should take the gambling participation of the elderly group seriously, and should both utilize the positive value of gambling activities and prevent the risks involved in gambling participation among the elderly. This paper has certain reference significance for the government's gambling decisions and the market decisions of gambling companies.

Key words: elderly, gambling, social participation, problem gambling

引言

世界老年人口快速增長 (Zhang & Petrin, 2019; United States Census Bureau, 2016), 我國增長尤其突出。老齡人口中, 空巢比重日益提高。隨著老年人口的增加, 老年人口參與博彩活動的人數日益上升。但到目前為止, 對老年參與博彩的趨勢、參與的動機及參與的正負面影響的研究仍相對缺乏。本論文通過文獻研究的方法總結現有的研究成果, 為博彩產業乃至社會充分利用博彩活動的正面價值, 防止博彩活動的負面影響提供借鑒, 同時為該領域的進一步研究提供參考。本研究對於如何利用博彩增加老年人的社會參與以及防止老年人的博彩風險, 都具有重要意義。

1 我國老年人口趨勢

1.1 人口正在老化

全球人口都在老化, 而我國更是快速進入老齡化社會。國家統計局最新資料顯示,

截至 2023 年, 我國 60 歲及以上人口已達到 29,697 萬, 佔全國人口的 21.1%; 其中, 65 歲及以上人口 21,676 萬, 佔全國人口的 15.4%。第五次中國城鄉老年人生活狀況抽樣調查顯示, 2021 年, 60~69 歲的低齡老人佔 56.2%, 70~79 歲的中齡老人佔 30.4%, 80 歲及以上的高齡老人佔 13.4%。按照聯合國有關老齡化的劃分標準, 我國已全面步入中度老齡化社會。人口老化的趨勢也反映在澳門的遊客年齡上。2017 年, 55 歲及以上遊客佔澳門遊客的比重僅為 21%, 而到 2024 年, 該比重已上升到 27%。

伴隨人口老化的另外一個趨勢是空巢家庭日益增加。空巢家庭已成為人口老化的主要模式。1980—2000 年, 美國 60 歲及以上已婚男性與妻子同住的空巢家庭比例從 19% 增加到 78% (Gratton & Gutmann, 2010; Zhang & Petrin, 2019)。而我國城鎮空巢老人佔家庭總數的比重 2000 年為 37.3%, 2021 年增長到 57.9%。農村空巢老人比重增幅更大、增速更快, 由 2000 年的 32.9% 增長到 2021 年的 61.9%。獨居老人的佔比也在逐漸擴大。2021 年城鎮老年

人、農村老年人獨居比例分別為 12.4%、16.3% (第五次抽樣調查資料)。Li 等人報告說,我國空巢老年家庭的數量將達到家庭總數的 90% (Zhang & Petrin, 2019)。

1.2 博彩娛樂需求增加

人口老齡化導致兩種娛樂需求增加。一是休閒娛樂需求。今天的老人與他們的前輩相比更健康、更活躍、更富裕,承擔的父母的責任更少,有更多的閒暇時間,因此更追求快樂和享受,尋求更多的休閒活動。博彩活動是重要的休閒娛樂活動之一。由於身體/經濟條件的限制,相對其他娛樂方式,博彩是一種更有吸引力的休閒和娛樂形式 (Phillips, 2009)。

二是對抗老人症的需要。老年人口因為退休、喪偶、失去親密的朋友和社區、身體能力限制等因素的影響,導致社交接觸減少,比一般人口更容易患上抑鬱、孤獨、痴呆、阿茲海默症和其他精神綜合症。空巢老人尤其脆弱。Fahrenberg (1986) 將空巢老人中出現的憂鬱和孤獨現象稱為“空巢症候群”(empty nest syndrome)。因此,老齡人口更需要保持社會參與、娛樂參與等心理和身體活動來預防或減少老年問題,保持認知健康和延緩認知能力下降。博彩活動(包括打牌和打麻將)是其中一種非常方便的活動 (Gatz, et al., 1996; Sullivan, 2001; Phillips, 2009; Zhang & Petrin, 2019)。

2 老年博彩參與狀況

韋氏詞典 (Merriam-Webster, 2020) 提供的博彩定義為“為了金錢或財物而玩的

遊戲”。美國國家研究委員會 (National Research Council, 1999) 將博彩定義為:“將金錢或其他財產押注於結果隨機或不確定的偶然活動或事件。”Williams 等 (2017) 根據對學術文獻和不同國家的法律研究,以及對專家的調查,提出的定義是:“將金錢或有價值之物押注於結果不確定的事件,希望贏得更多的金錢和/或物質財富。”根據這些來自詞典、政府機構和學者的定義,博彩包括了賭場裏面的商業遊戲、國家彩票,以及涉及金錢的麻將、棋牌等社交遊戲。

博彩是世界各地老年人參與較多的一項休閒娛樂活動。過去幾十年來,大眾對博彩活動的態度已經發生了很大變化。在 20 世紀上半葉,博彩活動被認為是一種罪惡或惡習 (McNeilly & Burke, 2000)。而現在,一般老年人都對博彩活動持正面態度,視博彩活動為一種無害的娛樂形式,一種社交活動和提高滿意度的手段,因此成為老年群體特別普遍和經常參與的娛樂行為 (Munro, et al., 2003; Phillips, 2009)。

英國 2010 年 55 歲及以上老人的博彩參與率為 72%,其中,55~64 歲群體的參與率為 78%,65~74 歲群體的參與率為 72%,75 歲及以上的參與率為 63% (Wardle, et al., 2011); 2016 年 55 歲及以上老人的參與率為 56%,其中,55~64 歲群體的參與率為 62%,65~74 歲群體的參與率為 56%,75 歲及以上的參與率為 47%; 2023 年,55 歲及以上的博彩參與率為 58%,其中,55~64 歲群體的參與率為 64%,65~74 歲群體的參與率為 59%,75 歲及以上的參與率為 50% (British Gambling Commission, 2023)。

英國老人的博彩參與,不僅比重高,而且參與頻繁。65~74 歲年齡層的年平均博彩活動天數為 89.1 天,75 歲及以上年齡層的年平均博彩活動天數為 81.0 天(Pattinson & Parke,2016)。

美國的 Welte 等(2015)於 1999 年和 2013 年對全國成年人兩次的抽樣調查顯示,1999 年美國 61 歲及以上老年人的博彩參與率為 69.2%,2013 年的參與率為 67.5%。Desai 等(2004)通過電話隨機抽樣調查了 2,417 名美國的成年博彩參與者。其中有 195 名 65 歲及以上的老人。這些老人過去一年的博彩參與率為 50.3%。Moor (2001)通過隨機抽樣的方式調查了 1,512 名俄勒岡州的居民。調查發現,62 歲及以上的老年人過去一年的博彩參與率為 58%(Moor,2001)。Zaranek 等(2005)利用隨機抽樣調查發現,底特律 60 歲以上的老人賭場博彩參與率為 58%。

加拿大 Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission2000 年的研究顯示,艾伯塔省的老人(65 歲及以上)過去一年的博彩參與率為 67.8%。主要參與彩票(77.1%)、抽獎券(56.5%)和刮刮樂(25.6%)。其他博彩還包括投幣老虎機(20.7%)和賓果遊戲(17.9%)。老年人通常每月都會參加這些活動。而購買彩票和玩賓果遊戲的老年人大約有 40% 每周都會參加(Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission,2000)。加拿大不列顛哥倫比亞省的 55~64 歲的退休前年齡的老年人超過一半(53%) 每周都參與博彩,65 歲以上的老年人參與率為 43%;這兩個年齡層的比率均高於全省總人口 40%

的平均水準(Alberghetti & Collins,2015)。加拿大蒙特利爾地區 55 歲以上老年人博彩參與率為 47.5%(Philippe & Vallerand,2007)。

2016 年,香港 50~64 歲居民的博彩參與率為 62%,其中參與社交博彩(如麻將、撲克等)比重為 52.3%,參加六合彩的比重為 88.8%(香港理工大學,2016)。2021 年香港 60~69 歲的居民過去 1 年的博彩參與率為 44%,70~79 歲的為 30%,80 歲及以上的為 21%(香港大學社會科學研究中心,2022)。

2019 年,澳門 55 歲及以上年齡的博彩參與率為 34%(作者根據澳門大學的調查數據計算),其中,55~64 歲群組的參與率為 44%,65 歲及以上參與率為 27%(澳門大學博彩研究所,2019)。2022 年,澳門 55 歲及以上的群組的博彩參與率為 28%。其中 55~64 歲的參與率為 32.4%,65 歲及以上的參與率為 25%(澳門大學博彩研究所,2022)。雖然 2022 年 55 歲及以上群體的博彩參與率比 2019 年下降了 6 個百分點,但同期,澳門居民總體的博彩參與率下降了 11 個百分點,從 41% 下降到 30%。

澳大利亞 55 歲及以上群體的博彩參與率是 76%(2024)。與年輕族群相比,老年族群整體賭博參與率(線上或實體場所)更高,參與實體賭場博彩的比率更高(Suomi, et al.,2024)。紐西蘭 60 歲及以上老年人過往一年的博彩參與率為 72%(Abbott, et al.,2018),瑞典 65~74 歲老年人博彩參與率為 72.1%(2007)。

內地老人參與的博彩主要是彩票和涉

及金錢的麻將/牌戲。有關彩票的參與率目前沒有調查。現有的研究顯示,經常涉及金錢輸贏的麻將等棋牌類活動是老年人最喜歡的休閒活動之一(嚴冬琴和黃震方,2009)。根據全國第五次抽樣調查的資料,2021年,老年人參與度最高的前五類日常休閒活動分別是:看電視/聽廣播(88.6%),散步/慢跑(59.7%),種花養草(27.5%),讀書看報(23.9%),打麻將/打牌/下棋(16.0%)。另外一項研究顯示,我國老年人五種主要的社會參與類型及參與比例分別為“串門/跟朋友交往”(28%)、“打麻將/下棋/打牌/去社區活動室”(15%)、“無償向不住在一起的親人/朋友或者鄰居提供幫助”(10%)、“跳舞/健身/練氣功等”(6%)、“社團組織活動”(2%),這些活動佔老年人社會參與的絕大部分。有“打麻將/下棋/打牌/去社區活動室”活動的老年人參與頻率較為均等,“差不多每天”、“差不多每周”、“不經常”的佔比分別為37%、28%、35%(李月,2018)。

以上數據由於調查的年齡不同,調查的年份不同,因此不一定具有可比性。但從這些數字可以得出的結論是55歲及以上的老年人博彩參與率非常高,低的在27%,高的達76%。

3 老年人參與博彩活動的動機

現有的研究顯示,老年人參與博彩活動,主要目的不是為了贏錢,而是為了娛樂、社交和滿足心理需要。

Pattinson等(2016)對17位平均年齡為77.8歲的英國老年人的深度訪談總結出英

國老年人參與博彩活動的四大動機:參與的方便性、減輕心理壓力、調節身體壓力和滿足刺激需求。

與其他休閒活動相比,參與博彩活動更容易,更方便,更能夠負擔。參與地點可以是家裡的電視、互聯網,也可以是居民小區,彩票中心、成人博彩中心和賓果遊戲廳。所有這些地點都可能離他們家很近,即使行動不便的老年人也有機會參與。相比之下,其他社交活動,如垂釣或交際舞,由於他們的身體限制或在當地環境中缺乏機會,因此不是一個現實的選擇。

在博彩場所內與同齡人見面和互動可以暫時擺脫與衰老過程相關的心理困擾,尤其是孤獨、喪親和退休帶來的心裡困擾。隨著年齡變老,社交網絡減少,社會支援惡化,老人常常感到孤獨和緊張。參與博彩活動和呆在博彩場所,得到的樂趣和社交刺激可以緩解緊張和負面情緒。

博彩活動可以分散與年齡相關的健康退化帶來的身體疼痛和負面影響的注意力。與年齡相關的身體疼痛和虛弱,包括視力障礙、獨立能力降低、外科手術的影響以及與身體虛弱相關的癥狀。博彩為身體不適提供了喘息的機會。

博彩活動可以滿足生活中缺乏的對愉悅刺激和認知刺激的心理需求。許多老年人自從退休以後,與直系親屬漸行漸遠,生活中逐漸缺少了快樂、興奮和刺激。由於地理或身體狀況的限制,他們幾乎沒有機會參與眾多更具挑戰性的休閒活動。參與博彩活動可以不受這些限制,有效地滿足對刺激的心理需求,以及得到認知挑戰和刺激

(Pattinson & Parke, 2016)。

Martin 等(2011)使用 2001 年底特律全市老年人需求評估(2001 Detroit City-Wide Needs Assessment of Older Adults)的數據,從隨機抽樣調查的 1,410 名 60 歲及以上的居民中再隨機篩選出 247 名進行深度訪談。訪談結果顯示,80% 的老年人參與博彩的內在原因是尋找娛樂和享受,54% 的人是為了興奮和挑戰,53% 的人是為了接觸其他人,52% 的人是因為方便和容易玩,50% 的人是因為便宜。38.2% 的人報告說他們參加賭場博彩是為了緩解無聊或孤獨或是為了與他人在一起。22.2% 的人報告說他們參加賭場博彩是為了逃避因親人去世或失去親密關係而產生的感情。63% 的老人參與博彩的外在原因則是為了贏錢。研究得出的結論是,底特律的老年人視賭場為社交、逃避孤獨和悲傷的地方。

Johnson 等(2022)針對 40 名 55 歲及以上澳洲成年人進行半結構化電話訪談。結果發現:老年人會去他們的社交網絡所在的博彩活動場所並參與博彩活動,以保持建立社交聯繫。有時博彩活動是為了滿足更廣泛的社會群體的期望。Moor(2001)對俄勒岡州 1,512 名隨機抽樣的居民的調查發現,59.6% 博彩參與者表示他們的博彩參與是為了娛樂和快樂,11.6% 的參與者表示是為了社交,6.7% 的人表示是為了贏錢。有 6 名受訪者表示賭博是為了分散自己對問題的注意力。Phillips(2009)透過線上問卷,收集了 681 個樣本。分析證實,參與賭場遊戲的樂趣和興奮感是老年人對賭場遊戲態度的兩個最大影響因素。首先是享受樂趣

和興奮,其次是逃避(getting away),第三是社交與結識新朋友,第四是解憂。

Stansbury 等(2015)對華盛頓州的老人服務中心的員工進行了調查。這些中心定期組織老人到賭場娛樂。這些中心的員工認為,老年人參與賭場博彩活動的動機包括:“娛樂”(78.2%)、“喜歡博彩活動”(74.7%)、“離開住所或老年中心外出一天”(66.7%)、“贏錢”(62.1%)、“有事可做”(55.2%)、“為了吃東西”(43.7%)和社交(40.2%)。也有 18.4% 的受訪者認為老年人光顧賭場是因為他們感到孤獨。大多數受訪的員工認為,儘管老年人去賭場可能有幾個原因,但這些原因都是相當良性的。

4 老年問題賭博的正負面影響

博彩對老人的生活影響有正面的,也有負面的。

4.1 正面影響

一些研究發現娛樂性博彩活動對老年人有正面的影響。主要的正面影響包括增加社會支持、減少孤獨感、降低憂鬱症、提高主觀幸福/生活滿意度、改善認知功能。

Bilt 等(2004)利用美國賓州一個獨特的有代表性社區的 1,016 名 65 歲及以上的老年人的調查發現,與非參與博彩的老人相比較,娛樂性博彩參與者有更多的社會支持(有機會與人溝通,有問題有人可以求助)、更好的主觀健康和更低的憂鬱分數。博彩活動作為一種將人們聚集在一起的社區活動,可以減少許多老年人面臨的孤獨感和抑

鬱感。

Forrest(2013)利用英國博彩活動盛行率調查的數據(其中包括幸福問題)探討了非病態博彩參與者和非博彩參與者之間幸福感的差異。結果表明,男性非病態博彩參與者明顯比非博彩參與者更快樂。當賓果遊戲被納入博彩活動活動時,在女性中也觀察到了類似的結果(Blackman, et al., 2019)。

Blackman 等人(2019)使用個人幸福感指數(PWI)對通過不同的招募標準招募的被調查對象進行了調查。調查比較了博彩參與者彼此之間的個人幸福感,以及博彩參與者與非博彩參與者之間的幸福感。調查發現,在沒有產生賭博問題的情況下,博彩消費程度越高,幸福感越高。非問題博彩的客人,不管是高消費者還是低消費者,個人幸福感都高於非博彩參與者。

澳大利亞塔斯馬尼亞 2017 年的調查顯示,非問題博彩參與者的總體生活質量、主觀滿意度和對健康的主觀滿意度均高於非博彩參與者,前者為 85.8% VS 80.6%;後者為 82.5% VS 80.0%。其他健康和福祉指標也觀察到了類似的結果,包括自我、人際關係、財務、生活條件、精力和日常活動。非問題博彩參與者的憂鬱症迹象也明顯低於非博彩參與者(Fahrer, et al., 2017)。

Dixon 等(2010)對一個護理中心的三位老人的模擬研究顯示,當人們參與各種模擬博彩活動時,幸福感會增加。Desai 等(2004)對抽樣調查的 195 名老人的研究發現,過去一年非問題博彩的老人報告健康狀況好或者非常好的比重是同等條件但沒有

博彩的老年人的 2.49 倍。

Egli(2010)對美國孟菲斯 116 位 60 歲及以上的老人調查發現:娛樂性博彩參與者在社交/情感/認知、社會地位和享受/娛樂方面比非賭徒感受到更多的賭博好處。對娛樂性博彩參與老人而言,博彩參與確實為他們帶來了價值。Christensen 等(2004)對波士頓的黑人老人的調查顯示,博彩對老年人的心理健康有益,因為它不僅提供社交活動,還鍛煉老年人解決問題的能力、注意力和記憶力。

其他研究發現,參與賓果遊戲有助於在晚年生活中保持最佳的認知功能(Cousins & Witcher, 2004)。賓果遊戲有助於活躍大腦和提高注意力,有助於減緩老年人在衰老過程中會經歷的精力集中、記憶力和注意力等認知功能下降問題(Sobel, 2001)。在心理速度和記憶力測驗中,賓果玩家的表現優於非賓果玩家,老年人的表現優於年輕人。因此,從娛樂性博彩活動中獲得的好處可能會增加這項活動對老年人的吸引力(Alberghetti, et al., 2015)。

在中國,雖然國家彩票、涉及金錢的麻將和牌戲等都是老年人口大量參與的博彩活動,但對彩票的影響的研究非常缺乏。對打麻將(牌戲)對老人健康的影響有多項研究。這些研究得出的結論都非常一致,即打麻將(牌戲)可以改善老年人的認知功能,有助於改善或治療失智症(Zhang & Petrin, 2019; Cheng, et al., 2006; Cheng, et al., 2014)。

Zhang 等(2020)的研究發現,打麻將 12 周改善了患有輕度認知障礙(MCI, Mild

Cognitive Impairment) 的老年人的執行功能。麻將作為一種簡單、低成本的娛樂活動可以被廣泛用於減緩或逆轉 MCI 患者(包括創傷性腦損傷患者)認知能力下降的發展。Wang 等利用中國有代表性的“中國健康與老年追蹤研究”(China Health and Retirement Longitudinal Study)三輪的調查結果分析後得出結論,打麻將和打撲克有助於降低憂鬱症狀。Wang 等(2022)從 2018 年中國縱向健康長壽調查(Chinese Longitudinal Healthy Longevity Survey)中選出的 7,308 名老年人來做認知評估。結果顯示,經常打牌或麻將的老人和偶爾打牌或麻將的老人的認知功能都優於從不打牌或麻將的老人。“經常”組和“從不”組在注意力和計算、語言和 MMSE(簡易精神狀態量表)總分方面存在顯著差異。中國老年人群參與紙牌或麻將與認知功能之間存在關聯,參與頻率在關聯中起著重要作用。

以上研究顯示的正面影響,主要是參與比較溫和的博彩遊戲得到的。這些遊戲包括西方的 bingo 以及中國的麻將。

4.2 負面影響

儘管博彩參與對老年人的健康有利,但博彩參與也可能給老年人帶來風險。最大的風險就是問題博彩(包括病態博彩)的風險。儘管老年人中問題賭博的盛行率較低,但仍有一定的比重成為問題賭博者。

加拿大 Alberta 省 2000 年的調查顯示,有超過百分之一(1.4%)的老年人被認定為問題賭徒,0.4%的老年人被認定為可能的病態賭徒。NORC(1999)發現,在老年人中,一生和過去一年的病態博彩活動率分別

為 0.4% 和 0.2%,一生和過去一年的問題博彩活動率分別為 0.7% 和 0.6%。相較之下,Shaffer 等(1999)發現,在一般人群中,一生和過去一年的病態博彩活動率分別為 1.6% 和 1.14%,一生和過去一年的問題博彩活動率分別為 3.85% 和 2.80%(Egli, 2010)。英國 2021 年的調查顯示,過去一年問題賭博的比重,55 ~ 64 歲的比重為 0.6%,65 歲及以上的為 0.1%(NHS England, 2023)。而 2010 年的調查顯示,過去一年 65 歲及以上的英國老年賭客中有 0.4% 符合問題博彩活動的標準(Wardle, et al., 2011)。Subramaniam 等人(2016)在一項系統性回顧中發現,在 60 歲以上的人中,終生博彩活動問題的盛行率在 0.01% ~ 10.6% 之間。

儘管老人博彩參與出現的問題賭博和病態賭博的發生率比較低,但一旦出現了問題賭博或病態賭博,對老年人產生的負面影響會非常大。問題博彩可能會增加財務問題。老人沒有太多時間和財力從社會、經濟後果,特別是由博彩活動失調造成的醫療和精神後果中恢復過來(Egli, 2010)。

博彩活動也與更多的心理健康問題和較低的情緒健康水準有關。問題博彩活動和病態博彩活動可能導致老年人較高程度的焦慮和憂鬱。與老年非博彩參與者比較,老年高風險賭徒創傷後壓力症候群(PTSD)的風險也更高,同時孤獨感也很高(Pietrzak & Perry, 2006)。在老年病態賭徒中發現了自殺意念和行為(Kausch, 2004)。

也有證據顯示博彩活動與健康狀況不佳和負面健康行為有關。一般人群中的賭

博失調的賭客報告有心血管、肌肉骨骼、胃和腸道問題、血壓升高和頭痛(Bergh & Kuhlhorn, 1994)。由於老年人有健康相關問題的風險已經增加,因此與博彩活動失調相關的額外壓力可能會引發或加劇這些狀況。

與非賭徒或無問題賭徒相比,有博彩活動問題的老年受試者報告了更嚴重的醫學或社會心理合併症。博彩活動是一種久坐的活動,可能會導致健康問題。此外,博彩活動本身就是一個壓力因素。在與賭博相關的刺激過程中會導致神經生理學變化和神經化學變化,這些變化可能會增加慢性病的風險(Subramaniam, et al., 2015)。

5 總結與建議

隨著老年人口的增加,老年人的博彩參與人數也會增加。由於我國已進入中度老年社會,加上空巢家庭不斷增加,如何為老年群體提供方便的、低成本的社會參與活動和娛樂,是整個社會都需要關注的問題。利用博彩遊戲的娛樂性、社交性以及刺激性能部分提供解決方案。

博彩活動是老年人廣泛參與的娛樂活動。博彩活動,尤其是社交博彩(休閒博彩)能滿足老年人的社會參與需要、娛樂需要,有助於減輕老人的孤獨感,改善他們的認知能力,減緩或預防認知障礙。在沒有問題博彩的情況下,博彩對老年人口有較大的積極意義。但博彩活動對老年人也有風險,即出現問題賭博和病態賭博的風險。儘管相對年輕的群體,老年問題博彩的比重較低,但老年人風險承受能力低,一旦出現問題賭博,對老年群體的負面影響也更大。因

此,政府和社會應該支持老年人的博彩參與以滿足老年人口的社會參與需要和對抗老人症的需要,而同時又需要有效的措施預防老年的問題賭博。

適合老人參與的博彩遊戲,應該是正面影響比較大,負面風險比較低的博彩遊戲。這些遊戲一般涉及的金額比較低,有助於人際交往,方便參與的遊戲。在西方國家,這種博彩主要是賓狗遊戲、賽馬,以及多人參與的博彩遊戲機,在內地,主要是麻將、牌戲以及可能的彩票搖獎機。

目前對老人博彩參與的研究仍相對缺乏,尤其是我國內地。為利用博彩參與的正面價值,預防負面影響,政府和社會都應該組織更多的研究,並因此制定更好的鼓勵或限制政策。對於博彩經營機構,包括內地的彩票經營商和澳門的賭場,未來應該針對日益擴大的老年人口開發出更適合老年人口的低風險、高社交性的博彩遊戲,以滿足日益增長的市場需要。為鍛煉老年人的認知能力,以及增加遊戲的娛樂性,這類遊戲應該有一定技能要求,使挑戰和技能相匹配,而不是純粹由隨機因素和運氣確定(李珂和曾忠祿,2021)。

參考文獻

- [1] Abbott, M., Bellringer, M., & Garrett, N. (2018). New Zealand national gambling Study: Wave 4 (Report number 6). Gambling and Addiction Research Centre, AUT University.
- [2] Abbott, M. W., Romild, U., & Volberg, R. A. (2014). Gambling and problem gambling in Sweden: Changes between 1998 and 2009. *Journal of Gambling Studies*, 30(4), 985-999.

- [3] Alberghetti, A., & Collins, P. A. (2015). A passion for gambling: A generation-specific conceptual analysis and review of gambling among older adults in Canada. *Journal of Gambling Studies*, 31, 343-358.
- [4] Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission (AADAC) (2000). *Seniors and gambling: Exploring the issues*. Technical Report. Howard Research and Instructional Systems Inc.
- [5] Bergh, C., & Kühlnhorn, E. (1994). Social, psychological and physical consequences of pathological gambling in Sweden. *Journal of Gambling Studies*, 10, 275 - 285.
- [6] Bilt, J. V., Dodge, H. H., & Pandav, R., et al. (2004). Gambling participation and social support among older adults: A longitudinal community study. *Journal of Gambling Studies*, 20, 373-389.
- [7] Blackman, A., Browne, M., & Rockloff, M., et al. (2019). Contrasting effects of gambling consumption and gambling problems on subjective wellbeing. *Journal of gambling studies*, 35(3), 773-792.
- [8] Bonsu L., Kapukotuwa S., & Chatterjee A., et al. (2024). A phenomenological qualitative study based on the multi-theory model (MTM) of health behavior change to identify factors and ways to design interventions for quitting gambling among older adults. *Journal of Health and Social Sciences*, 9 (2), 295-311
- [9] Cheng ST, Chan AC, Yu EC. (2006). An exploratory study of the effect of mahjong on the cognitive functioning of persons with dementia. *Int Geriatr Psych*, 21, 611-617.
- [10] Cheng, S. T., Chow, P. K., & Song, Y. Q., et al. (2014). Mental and physical activities delay cognitive decline in older persons with dementia. *The American Journal of Geriatric Psychiatry*, 22(1), 63-74.
- [11] Christensen M. H., & Patsdaughter C. A. (2004). Gambling behaviors in Black older adults: Perceived effects on health. *J Gerontol Nurs*, 30(4), 34-39.
- [12] Chu-Man L, Chang M, & Chu M. (2015). Effects of mahjong on the cognitive function of middle-aged and older people. *Int J Geriatr Psych*, 30, 995-997.
- [13] Conolly A, Davies B, & Fuller E, et al. (2018). Gambling behaviour in great Britain in 2016 evidence from England, Scotland and Wales. <https://www.gamblingcommission.gov.uk/>.
- [14] Cousins, S. O. B., & Witcher, C. (2004). Older women living the bingo stereotype: "Well, so what? I play bingo. I'm not out drinkin. I'm not out boozin." *International Gambling Studies*, 4(2), 127-146.
- [15] Desai, R. A., Maciejewski, P. K., & Dausey, D. J., et al. (2004). Health correlates of recreational gambling in older adults. *American Journal of Psychiatry*, 161, 1672 - 1679.
- [16] Dixon, M. R., Nastally, B. L., & Waterman, A. (2010). The effect of gambling activities on happiness levels of nursing home residents. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 43(3), 531-535.
- [17] Egli, A. K. (2010). Gambling status and its relation to quality of life, satisfaction with life, and loneliness among older adults: Does gambling have benefits? The University of Memphis.
- [18] Fahrenberg, B. (1986). Coping with the empty nest situation as a developmental task for the aging female--an analysis of the literature. *Zeitschrift fur Gerontologie*, 19(5), 323-335.
- [19] Fahrer, J., Gould, M., & Dowling, N., et al. (2017). Fourth social & economic impact study of gambling in Tasmania: Report 2. Acil Allen Consulting, Deakin University, Central Queensland University and the Social Research Centre.
- [20] Gratton, B., & Gutmann, M. P. (2010). Emptying the nest: Older men in the United States, 1880 - 2000. *Population and Development Review*, 36(2), 331-356.
- [21] Johnson, R. H., Pitt, H., & Randle, M., et al. (2022). A critical qualitative inquiry of the so-

- cial practices of older adult gamblers: Implications for public health risk prevention. *Ageing & Society*, 1-22.
- [22] Kausch, O. (2004). Pathological gambling among elderly veterans. *Journal of Geriatric Psychiatry and Neurology*, 17(1), 13-19.
- [23] Martin, F., Lichtenberg, P. A., & Templin, T. N. (2011). A longitudinal study: Casino gambling attitudes, motivations, and gambling patterns among urban elders. *Journal of Gambling Studies*, 27(2), 287-297.
- [24] Merriam-Webster's collegiate dictionary. (2007). 11th Edition. Springfield, MA: Merriam-Webster Inc.
- [25] Moore, T. (2001, April). Older adult gambling in Oregon: An epidemiological survey. Salem, OR: Oregon Gambling Addiction Treatment Foundation.
- [26] National Research Council (1999). *Pathological gambling: A critical review*. Washington, DC: National Academy Press.
- [27] Health Survey for England (2023). Part of health survey for England, 2021 part 2. <https://digital.nhs.uk/data-and-information/publications/statistical/health-survey-for-england/2021-part-2/gambling>.
- [28] National Opinion Research Center. (1999). *Gambling impact and behavior study*. University of Chicago, Chicago.
- [29] Pattinson, J., & Parke, A. (2016). Gambling-Behaviour and motivation in british older adult populations: A grounded theoretical framework. *Journal of Gambling Issues*, 34:55-76 .
- [30] Philippe, F. D. R., & Vallerand, R. J. (2007). Prevalence rates of gambling problems in Montreal, Canada: A look at old adults and the role of passion. *Journal of Gambling Studies*, 23(3), 275-283.
- [31] Pietrzak, R. H., & Petry, N. M. (2006). Severity of gambling problems and psychosocial functioning in older adults. *Journal of Geriatric Psychiatry and Neurology*, 19(2), 106-113.
- [32] Stansbury, K. L., Beecher, B., & Schumacher, M., et al. (2015). Social service providers' perspectives on casino gambling in older adult clients. *Journal of Gambling Issues*, (30).
- [33] Sobel, B. P. (2001). Bingo vs. physical intervention in stimulating short-term cognition in Alzheimer's disease patients. *American Journal of Alzheimer's Disease & Other Dementias*, 16(2), 115-120.
- [34] Subramaniam, M., Wang, P., & Soh, P., et al. (2015). Prevalence and determinants of gambling disorder among older adults: A systematic review. *Addictive Behaviors*, 41, 199-209.
- [35] Suomi, A., Hahn, M., & Biddle, N. (2024). Gambling participation in Australia 2024. https://csm.cass.anu.edu.au/sites/default/files/docs/2024/11/Gambling_in_Australia_2024_002.pdf.
- [36] The Hong Kong Polytechnic University. (2017). *Report on the study of Hong Kong people's participation in gambling activities in 2016*. Hong Kong: The Ping Wo Fund.
- [37] Tse, S., Hong, S. I., & Wang, C. W., et al. (2012). Gambling behavior and problems among older adults: A systematic review of empirical studies. *Journals of Gerontology Series B: Psychological Sciences and Social Sciences*, 67(5), 639-652.
- [38] United States Census Bureau. (2016). *An aging world: 2015*. Washington: US Government Publishing Office Report.
- [39] Wang, J., Liu, N., & Zhao, X. (2022). Association of playing cards or mahjong with cognitive function in Chinese older adults. *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 19, 9249.
- [40] Wang, R., Chen, Z., & Zhou, Y., et al. (2019). Melancholy or mahjong? Diversity, frequency, type, and rural-urban divide of social participation and depression in middle-and old-aged Chinese: A fixed-effects analysis. *Social science & medicine*, 238, 112518.
- [41] Wardle, H., Moody, A., & Spence, S., et al. (2011). *British gambling prevalence survey 2010*. London: The Stationery Office.

- [42] Welte, J. W., Barnes, G. M., & Tidwell, M. C. O., et al. (2015). Gambling and problem gambling in the United States: Changes between 1999 and 2013. *Journal of gambling studies*, 31, 695-715.
- [43] Williams, R. J., Volberg, R. A., & Stevens, R. M., et al. (2017). The definition, dimensionalization, and assessment of gambling participation. *Canadian Consortium for Gambling Research*.
- [44] Zhang H, Peng Y, & Li C, et al. (2020). Playing mahjong for 12 weeks improved executive function in elderly people with mild cognitive impairment: A study of implications for TBI-Induced cognitive deficits. *Front. Neurol.* 11:178.
- [45] Zhang, Y., & Petrini, M. A. (2019). Empty-nest elderly: Mahjong and Chinese square dance for improving the cognitive function in the community. *Frontiers of Nursing*, 6(1), 71-76.
- [46] 澳門大學博彩研究所. 澳門居民參與博彩活動調查研究. 澳門: 社會工作局, 2019.
- [47] 澳門大學博彩研究所. 澳門居民參與博彩活動調查研究. 澳門: 社會工作局, 2022.
- [48] 李珂, 曾忠祿. 基於心流理論的老年社交博彩研究. *世界博彩與旅與研究*, 2021, 1(2): 28-40
- [49] 李月, 陸杰華. 我國老年人社會參與: 內涵, 現狀及挑戰. *人口與計劃生育*, 2018(11): 14-17.
- [50] 全國老齡委. 第五次中國城鄉老年人生活狀況抽樣調查基本數據公報. 中國老齡科學研究中心, 2024.
- [51] 香港理工大學. 香港人參與賭博活動情況 2016 研究報告. 香港: 平和基金, 2017.
- [52] 香港理工大學. 香港人參與賭博活動情況研究報告. 香港: 平和基金, 2022.
- [53] 嚴冬琴, 黃震方. 城市老年人養老休閒需求與選擇行為研究——以長江三角洲地區老年市場為例. *江蘇商論*, 2009(5):19-21.