

澳門博彩業未來的發展趨勢*

——基於澳門居民博彩行為演變分析

曾忠祿 紀春禮

[摘要] 本研究通過調查澳門居民博彩行為的演變，檢驗接觸理論和適應理論的有效性，結果支持了適應性理論的假設。基於適應性理論的預測，未來人口對博彩娛樂的興趣會逐漸下降，從而可能導致博彩產業的增長放緩。為應對居民對博彩業適應性帶來的影響，澳門需要未雨綢繆，發展能為澳門帶來新的稅收和就業機會的非博彩產業，以降低博彩業衰退帶來的風險。澳門也需要發展更多的非博彩娛樂設施以保持對遊客的吸引力。博彩經營公司需要在博彩遊戲方面不斷地創新，以保持遊客對博彩遊戲的新鮮感。

[關鍵詞] 澳門 博彩產業 博彩消費行為

博彩業是澳門最重要的產業。2018年，在澳門的就業人口中，有約22%在博彩行業工作（包括博彩仲介），^①是澳門僱員數量最大的行業。澳門特區政府的直接稅，有92%來自博彩業，^②如果再加上博彩企業貢獻的其他稅費，博彩業對特區政府財政收入的貢獻還更大。此外，博彩業還帶動了澳門的旅遊業、零售業、餐飲業、酒店業等其他行業。因此，博彩業的繁榮和發展，直接關係到澳門的經濟繁榮和穩定。瞭解澳門博彩業未來的發展趨勢，並及時採取相應的對策，對中央政府、澳門特區政府和澳門的相關企業，都具有十分重要的意義。

影響博彩業未來發展的因素有很多，包括客人的可支配收入水平、來往澳門的交通、簽證（簽注）的便利性、外匯管制政策等，當中，客人的消費偏好是最重要的因素。因為他們的消費偏好決定他們是否把金錢花費在博彩娛樂上。如果他們的偏好保持不變或增強，博彩業就會有更大的發展；如果他們的偏好改變或降低，博彩業的收入則會減少。那麼未來澳門博彩客人的消費

作者簡介：曾忠祿，澳門理工學院教授、經濟學博士、澳門特區政府經濟發展委員會委員；紀春禮，澳門理工學院講師、經濟學博士。

* 本論文是2017年度國家自然科學基金與澳門科技基金聯合資助合作研究項目“社會、環境、遺傳因素對博彩行為的影響——公共政策管理的視角”（項目編號：020/2017/AFJ）的部分成果。

① 澳門特區政府統計暨普查局，“就業調查2018年：第4季度”，<https://www.dsec.gov.mo/Statistic.aspx?NodeGuid=d4e4d153-73fb-4707-8b82-e20257ec87be>。

② 澳門特區政府財政局，“中央帳目”，http://www.dsf.gov.mo/finance/public_finance_info.aspx?FormType=0&#generalLedger。

偏好會怎樣變化呢？本研究擬通過問卷調查，瞭解澳門居民博彩消費行為的偏向和變化，並在此基礎上提出政策建議。

一、有關博彩偏好演變的理論

有關居民博彩偏好演變的理論最重要的是“接觸理論”（exposure theory）與“適應理論”（adaptation theory）。接觸理論認為，一個人或一個地方的人口的博彩行為常常受接觸博彩設施的機會的影響。如果一個人或一個地方的人口接觸博彩設施的機會比較多，個人參與有關的博彩活動的可能性就會比較高，參加的頻率就會更頻繁；參與博彩活動的人口佔地方總人口的比重就會增加。反之，個人參加博彩活動的可能性會比較低，頻率會比較少，參與人口佔地方總人口的比重也會比較低。^①

接觸機會由三種因素決定：1）離博彩設施的距離；2）博彩設施的數量；3）接觸博彩設施的時間。離博彩設施的距離根據從居住地到博彩場地的距離或到達博彩場地的方便性確定。博彩設施包括賭場、賭桌、老虎機等設施。這些設施數量的多寡決定它們總體對個人或一個地方的居民的誘惑程度。博彩設施越多意味着居民受博彩誘惑的強度就越大，參與程度就越高。而接觸博彩設施的時間主要指一個人或一個地方的人口接觸這些設施的時間（例如年期）。接觸時間越長，個人或地方人口群體參與博彩活動的可能性就越大。^②因此，個人或一個地方的人口參與博彩的意願與頻率、花在博彩上的時間，以及在博彩上面的花費，取決於個人或一個地方的人口距離博彩設施的距離、能接觸的博彩設施的數量以及接觸這些設施的年限長短。距離越近，能接觸的設施數量越多，接觸的時間（年期）越長，他（他們）參與博彩的意願和頻率就越高，花在博彩上的時間就越多，在博彩上的開支就越大。這對博彩經營企業意味着更高的收入，對當地政府意味着更多的博彩稅收。

而適應理論的概念最早來自生物學，指生物為適應環境的變化而調整自己行為的特徵。生物的適應性有助於生物個體的生存和繁衍。該理論被引入到公共衛生領域，指人們面對有害環境時的應變能力和抵抗能力。在公共衛生領域，適應性理論成為指導流行病預防、毒品上癮、酗酒等決策的重要理論。該理論被引入博彩產業是近年的事。過去十多年來，由於博彩產業的快速發展，問題博彩、病態賭博日益增加，賭博被視為新的公共衛生問題。適應性理論被作為接觸理論（exposure hypothesis）的補充，被用於研究博彩產業的發展對當地居民的長期影響上。博彩遊戲被視為一種流感病毒。當一種新的流感病毒出現時，人們對它的抵抗力非常低，很容易被感染，但隨着人們接觸的增加，人體能產生免疫功能，從而增加對病毒的抵抗力。具體到博彩遊戲，當人們第一次接觸賭博時，博彩遊戲的新奇性導致很高的參與率以及病態賭徒的比率。然而，隨着時間的推移，人們的新鮮感會逐漸消失，對遊戲的認識會不斷加深，於是博彩的參與率和問題賭

① H. J. Shaffer, R. A. LaBrie, D. LaPlante, “Laying the Foundation for Quantifying Regional Exposure to Social Phenomena: Considering the Case of Legalized Gambling as a Public Health Toxin,” *Psychology of Addictive Behaviors*, Vol. 18, No. 1 (2004), pp. 40-48.

② H. J. Shaffer, R. A. LaBrie, D. LaPlante, “Laying the Foundation for Quantifying Regional Exposure to Social Phenomena: Considering the Case of Legalized Gambling as a Public Health Toxin,” *Psychology of Addictive Behaviors*, Vol. 18, No. 1 (2004), pp. 40-48.

徒比率會下降。Shaffer、LaBrie和LaPlante指出，社會適應會使賭客逐漸認識到，他們贏錢的機會長期來說是負的。作為回應，賭客會調整他們的博彩金額乃至博彩的行為（比如放棄賭博）。^①根據該理論，影響人們對博彩的適應性因素除了新鮮感而外，還包括：1）隨着人們對博彩的負面影響的認識增加，他們對博彩的認受性會降低；2）因為博彩的嚴重後果（破產、自殺），一些病態賭徒從博彩人群中消失了；3）政府和企業採取的預防措施和提供的治療資源的影響；4）人口年齡增長會增加對自我行為的控制力。^②從這個理論的角度來看，人們長期接觸博彩設施會降低對博彩遊戲的興趣。因此更多的賭場並不意味着更多的博彩收入和博彩稅收。

對上述兩種理論已有一定數量的實證研究並進行了檢驗，但迄今為止還沒有統一的結論，兩種理論各有支持。現有的研究主要集中在美國、加拿大、澳大利亞和紐西蘭，還沒有對亞洲居民的研究。本研究通過對澳門居民的博彩行為的演變，檢驗上述理論對澳門居民的實用性，從而填補現有對亞洲居民研究的空白。

二、澳門的賭場博彩業

選擇澳門居民來檢驗上述理論的有效性具有特別的意義，這是因為澳門居民接觸的博彩環境與眾不同。澳門的賭場博彩業在全球都別具一格。首先，它有很長的歷史。早在1847年，澳葡政府就頒佈法令，宣佈澳門博彩合法化，並於1849年首次頒發了番攤館的牌照。1877年，在澳門已有三種賭場博彩遊戲，即番攤、牌九和大小。1910年，澳門已有15家賭場，僱用了143名員工。1930年澳門建立了第一家博彩專營公司。1961年，葡萄牙政府頒佈法令，將澳門正式變成旅遊博彩區。從1847年到迄今為止的160多年的時間裏，澳門的賭場博彩的經營沒有任何中斷。在這期間，除對澳門的公職人員進入賭場有過限制外（澳葡政府1931年發佈的《政府公報》724號訓令規定每年除春節假期3天以外，政府公職人員不得進入賭場）外，政府法令對居民進入賭場基本沒有限制。因此，澳門居民有長期接觸賭場博彩的歷史。如果適應性理論是恰當的，那麼我們可以預測，澳門居民對賭場博彩會產生較強的免疫力，他們對賭場博彩的興趣已不高了。

另一方面，澳門地域狹窄，總面積僅30來平方公里，澳門居民不管居住在澳門甚麼地方，離賭場的距離都不遠，因此澳門居民到賭場參與博彩非常方便。此外，澳門的博彩設施一直在持續增加。2003年，當澳門博彩業對外開放時，澳門的賭場數量僅11間，賭桌數量2003年為424張，老虎機數量為814台。到2018年12月底，澳門賭場數量已有41間，賭桌數量已達6,588張。老虎機數量已達16,059台。也就是說，從2003年到2018年，澳門的賭場數量增加了2.7倍，賭桌數量增加了14.5倍，老虎機數量增加了18.7倍。這些設施的增加意味着澳門居民接觸博彩設施的機會大幅增加，接觸的強度大幅增加。如果接觸理論是恰當的，那麼可以因此預測，澳門居民對賭場博彩的興趣偏好會不斷加強，參與賭場博彩的頻率持續增加。

^① H. J. Shaffer, R. A. LaBrie, D. LaPlante, "Laying the Foundation for Quantifying Regional Exposure to Social Phenomena: Considering the Case of Legalized Gambling as a Public Health Toxin," *Psychology of Addictive Behaviors*, Vol. 18, No. 1 (2004), pp. 40-48.

^② J. Storer, M. Abbott, J. Stubbs, "Access or Adaptation? A Meta-analysis of Surveys of Problem Gambling Prevalence in Australia and New Zealand with Respect to Concentration of Electronic Gaming Machines," *International Gambling Studies*, Vol. 9, No. 3 (2009), pp. 225-244.

弄清楚澳門居民實際博彩行為正在按哪一種假設的預測方向發展，有助於預測未來澳門賭客的博彩行為，也有助於預測澳門博彩業未來發展的趨勢。

三、研究方法

本研究採用問卷調查的方法進行。問卷通過詢問的方法，首先瞭解被調查對象過去一年參與澳門賭場博彩的情況，包括參與的頻率、花費的金額佔月收入的比重、興奮程度和對博彩遊戲的認知。接着請他們回憶他們最早參與賭場博彩時的參與頻率、花費金額佔月收入的比重、興奮程度和對博彩遊戲的認知。通過對比他們在不同時間的博彩行為，判斷他們是否有適應性的變化，如果有，是朝哪個方向變化。通過詢問的方法瞭解居民博彩行為的變化是Shaffer等人在1999年調查美國賭場員工的博彩行為演變時所使用過的方法。^①

調查分三個階段進行。本階段的調查在2018年5月21日至7月20日期間完成。調查的方法是在澳門通過面對面訪問和互聯網問卷調查。調查問卷包括32個問題，其中包括兩個篩選問題：您過去曾參與過澳門的賭場博彩嗎（時間不限）？如果回答是“否”，調查終止。接着問：您過去12個月參與過澳門的賭場博彩嗎？如果被訪問對象的答覆是沒有，調查就停止。面對面調查主要是在澳門的巴士站、菜場、澳門居民經常光顧的賭場外面等地進行。互聯網調查是使用互聯網調查服務Survey Monkey的軟件進行的。調查問卷上傳到Survey Monkey網站後，通過手機號和微信將連結發送到曾在澳門理工學院接受過培訓的畢業生、攻讀4年學位課程但兼職或全職工作的學生，以及澳門的工會會員、澳門的博彩中介社團成員等的手機上。共邀請了12,200個手機號碼和微信地址，共收集了581份回覆，回覆率約為5%。刪除那些不完整的，剩下437份回覆，其中230名是賭場員工，131名是非賭場員工，76名沒有行業資料（開始的調查沒有設定有關行業的問題）。調查結果通過SPSS軟件第24版進行分析。為了瞭解被調查對象在最近一年的博彩行為與最早一年的博彩行為是否有顯著性差異，利用SPSS軟體進行了“成對樣本檢驗”。

四、調查結果

（一）基本情況

437份合格的調查結果中，男性為218人，佔有效問卷數量的49.9%。女性為219人，佔50.1%。被調查對象的年齡，有近50%是31—40年齡段的人，26%為21—30年齡段的人。這兩個年齡段的人合計佔合格被調查對象的76%。從受教育水平看，比重最大的是本科生（含在讀），其次是高中畢業生，兩者合計佔總有效被調查人數的81%。有效調查對象有57%為已婚。53%在博彩行業工作，30%在非博彩行業工作，17%不清楚（剛開始的問卷沒有問到有關行業的問題）。在437位有效被調查對象中，最早參與賭場博彩的時間是1970年，至今已有48年。最晚參加賭場博彩的是2017年，僅1年。所有被調查對象參與賭場博彩的年數平均為12年。2003年及以前開始參與的有112人，佔總數的26%；2004—2008年開始的有151人，佔總數的35%；2009—2013年開始的有99人，佔23%；2014—2017年開始的有75人，佔總數的17%（表1）。

^① H. J. Shaffer, J. Vander Bilt, M. N. Hall, “Gambling, Drinking, Smoking, and Other Health Risk Activities among Casino Employees,” *American Journal of Industrial Medicine*, Vol. 36, Issue. 3 (1999), pp. 365-378.

表1 被調查對象基本情況

性別	人數	百分比(%)	婚姻	人數	百分比(%)
男	218	49.9	未婚	153	35
女	219	50.1	已婚	251	57.4
合計	437	100.0	離婚	27	6.2
教育	人數	百分比(%)	其他	6	1.4
初中及以下	53	12.1	合計	437	100.0
高中	145	33.2	行業	人數	百分比(%)
本科	210	48.1	博彩業	230	52.6
研究生	29	6.6	非博彩業	131	30
合計	437	100.0	缺失	76	17.4
年齡	人數	百分比(%)	合計	437	100.0
≤20	1	0.2	開始時間	人數	百分比(%)
21-30	114	26.1	2003及以前	112	26
31-40	217	49.7	2004-2008	151	35
41-50	70	16	2009-2013	99	23
51-60	27	6.2	2014-2017	75	17
>60	8	1.8	合計	437	100.0
合計	437	100.0			

(二) 博彩行為的變化

調查結果顯示437位被調查對象在最近的12個月和他們剛開始的12個月，在博彩參與的頻率、博彩開支佔月收入的比重、博彩的興奮度、博彩的動機和對博彩遊戲的認知5個方面存在顯著差異。在每次博彩的時間（小時）和最高投注上，沒有顯著的差異。

(1) 賭場博彩的頻率

調查結果顯示，被調查對象剛開始進入賭場博彩的頻率與最近12個月進賭場博彩的頻率存在顯著性差異（ $t=4.583$ ， $P=0.000$ ）。被調查對象在剛開始進入賭場博彩的那一年，有近20%至少每月都進一次賭場博彩，約80%每個月進賭場博彩的次數不到一次。但在最近的12個月裏，每月至少進賭場博彩一次的比重僅有10%，90%的被調查對象每月次數不到一次。這顯示被調查對象博彩的頻率大幅下降了。

(2) 賭場博彩的興奮度

賭場對顧客的吸引力，最重要的因素是能給顧客帶來刺激，令顧客感到興奮。因此博彩興奮度是影響賭場對顧客吸引力的一個重要指標。本調查結果顯示，被調查對象剛開始進入賭場博彩時的興奮程度與最近12個月進賭場博彩時的興奮程度之間存在顯著性差異（ $t=-7.807$ ， $P=0.000$ ）。剛開始進賭場博彩時，被調查對象有約30%感到興奮或非常興奮，但最近12個月，感到興奮或非常興奮的比重下降到10%。被調查對象博彩的興奮度下降，意味着賭場對被調查對象的吸引力下降了。

(3) 博彩開支佔月薪比重的中位數

調查結果顯示，被調查對象剛開始進入賭場博彩時，每月博彩開支佔其月薪的比重中位數為5%，而最近12個月博彩開支佔月薪的比重中位數為3%（ $t=-2.274$ ， $P=0.000$ ）。這意味着被調查對象的賭場博彩消費佔收入的比重下降了。賭場博彩是一種奢侈品。一般而言，人們對奢侈品的

消費會隨着收入的增加而增加。消費佔收入的比重會上升。而澳門被調查對象的博彩開支佔月薪的比重並沒有隨着收入水平的提高而提高，反而下降，意味着被調查對象對博彩娛樂的興趣減少。

(4) 賭場博彩的動機

調查結果顯示，被調查對象剛開始進入賭場博彩時的動機與最近12個月進賭場博彩的動機存在顯著性差異 ($t=4.241, P=0.000$)。剛開始進行博彩的12個月，有44%的動機是贏錢，而在最近的12個月，以贏錢為主要動機的比重下降到了37%。這顯示，被調查對象對博彩遊戲的認識在加深：對賭場贏錢的可能性有更現實的認識，因此希望通過博彩贏錢的想法在減少。

(5) 對賭場博彩的認知

賭客對博彩遊戲的認知常常有一種被稱為賭客謬誤 (gambler's fallacy) 的錯誤認知。博彩遊戲的輸贏基本上都是隨機的，沒有任何規律可言；每一輪遊戲與下一輪都沒有任何聯繫，彼此是獨立的。但許多賭客錯誤地認為博彩遊戲中有一定的規律可循。許多人錯誤地認為自己已掌握了遊戲的規律，因此增加了贏錢的機會；如果玩一個遊戲連續輸了一段時間，就以為在接下來的時間裏贏錢的機會會增加等等。本研究通過一個陳述題，請被調查對象提供意見，從而度量被調查對象是否有賭徒謬誤。陳述題為：“博彩時，如果連續輸了一段時間，接下來贏的機會就增加了”。調查結果顯示，被調查對象對博彩的認知有較大程度的變化 ($t=22.166, P=0.000$)。在剛開始進賭場博彩那一年，同意和非常同意上述陳述的被調查對象的比重為20%，即20%的被調查對象對博彩遊戲持錯誤的認知。但過去一年，該比重降到了14%。顯示被調查對象對博彩遊戲的認知更客觀了 (表2)。

表2 被調查對象博彩行為與認知變化趨勢

12個月內進入賭場玩博彩的頻率？				
	開始12個月 (人)	百分比(%)	最近12個月 (人)	百分比(%)
每天	19	4.3	7	1.6
每週不到7天	30	6.9	15	3.4
每週不到1次	36	8.2	20	4.6
每月不到1次	352	80.5	395	90.4
合計	437	100.0	437	100.0
玩博彩遊戲令您興奮嗎 (1為一點不興奮，5為非常興奮)				
	開始12個月 (人)	百分比(%)	最近12個月 (人)	百分比(%)
1	113	25.9	183	41.9
2	76	17.4	99	22.7
3	119	27.2	110	25.2
4	62	14.2	26	5.9
5	67	15.3	19	4.3
合計	437	100.0	437	100.0
博彩開支佔月收入的比重				
	開始12個月		最近12個月	
中位數	5%		3%	
眾數	1		1	

(續上表)

您在賭場玩博彩遊戲的動機是甚麼？

	開始12個月(人)	百分比(%)	最近12個月(人)	百分比(%)
迎接挑戰	15	3.4	6	1.5
得到刺激	35	8.0	18	4.5
贏錢	192	44.1	160	39.6
放鬆自己	54	12.4	73	18.1
與他人交往	48	11.0	38	9.4
其他	91	20.9	109	27.0
缺失	2	0.5	33	7.6
總計	437	100.0	437	100.0

在玩博彩時，如果連續輸了好多次接下來就應該是贏的機會

	開始12個月(人)	百分比(%)	最近12個月(人)	百分比(%)
非常同意	17	3.9	19	4.3
同意	70	16	41	9.4
說不清楚	165	37.8	89	20.4
不同意	68	15.6	144	33
非常不同意	76	17.4	143	32.7
小計	396	90.6	436	99.8
缺失	41	9.4	1	0.2
總計	437	100.0	437	100.0

五、討論

本研究調查的結果支持了適應性理論的預測，即人們對博彩遊戲的偏好會隨着接觸時間的增加而下降；但沒有支持接觸理論的預測，即隨着接觸的賭場設施的增加、接觸博彩設施的時間的增加居民的博彩偏好會增加。該調查結果與澳門大學有關澳門居民的博彩流行率調查發現的結果基本一致。自2003年以來，澳門大學組織了5次有關澳門居民參與博彩活動的流行率調查。調查顯示，除2003—2007年澳門居民參與賭場博彩的行為是在增加外，從2007—2016年，澳門居民參與賭場博彩和老虎機博彩的人數佔澳門人口的比重一直在下降。從2007年高峰的約24%的人口參與率，下降到2016年的10%。玩老虎機的人口參與率，2007年是11%，2016年僅為7%。因博彩導致的問題賭博人口的比重也一直在下降。2007年問題賭博的百分比為6.4%，2016年僅為2.5%。2003—2007年的賭場博彩參與率有所增加，是因為2003年澳門開放賭權，2004年開始，不斷有與澳門傳統賭場完全不同風格的拉斯維加斯式賭場開始經營，包括2004年的金沙娛樂場、2006年的澳門永利娛樂場等。全新的賭場給居民帶來新鮮感，從而在短期內刺激了澳門居民的博彩慾望。但隨着居民對新風格的賭場的適應，博彩興趣便逐漸下降（表3）。

表3 澳門居民參與賭場博彩情況

	賭場博彩參與率(%)	賭場博彩金額中位數	角子機博彩參與率(%)	角子機博彩金額中位數	問題賭博(%)
2003	20.2	50	/	/	4.3
2007	23.6	250	11.1	150	6.4
2010	20.7	500	9.9	155	5.5
2013	11.9	238	7.2	100	2.8
2016	10.4	500	6.5	100	2.5

資料來源：根據澳門大學各期“澳門居民參與博彩活動調查”整理。

六、建議

本研究支持了適應性理論的假設。根據該理論的預測，社會人口對博彩遊戲的適應性會導致他們對博彩的興趣下降，參與率降低。如果將適應性理論的假設用於判斷澳門未來客人的博彩趨勢，可能意味着隨着赴澳遊客對澳門博彩業接觸的增加，赴澳遊客對澳門的賭場博彩的興趣會逐漸下降。本調查結果也與本研究團隊早期（2012年）對香港、內地赴澳遊客的一項調查顯示的傾向一致，即：接觸澳門博彩時間（年份）越長的遊客，在澳門的博彩參與率越低。2012年的遊客調查發現，香港赴澳遊客的博彩參與率為27%，廣東的遊客的參與率為41%，而廣東以外的內地遊客的參與率為61%。^①香港居民在澳門的博彩參與率最低，可能因為他們長期都在接觸澳門的賭場博彩，對澳門的賭場博彩已經有很高的適應水平了。內地居民大量赴澳旅遊，僅從2003年開放自由行才開始。因此接觸澳門賭場博彩的時間相對比較短，對澳門賭場博彩的適應性還沒有完成。但內地的遊客不同地區的適應程度有差異。內地開放自由行最早是廣東的城市，內地大部分廣東以外的城市開放自由行的時間都更短，而且到目前許多城市也還沒有開放，廣東居民接觸澳門賭場博彩的時間比其他內地城市接觸的時間更早，因此比內地其他地方的居民更適應了澳門的博彩娛樂，因此對澳門賭場博彩的興趣比內地其他地方的為低。未來赴澳遊客的博彩消費，廣東的遊客可能會進一步接近香港的水平，而廣東以外內地其他省市的居民會逐漸向廣東的水平看齊，最終向香港的水平看齊。因此澳門的博彩業的發展會隨着時間的推移逐漸放緩。但該過程可能需要相對比較長的時間，不會有澳門居民這麼快，因為：第一，他們距離澳門比較遠，因此對澳門博彩設施的接觸沒有澳門居民這麼頻繁，適應的時間會更長。第二，內地地理範圍廣闊，來過澳門的居民佔內地居民的比重還非常低，因此當一些地方的居民適應了之後，還有很多其他地方的居民沒有到過澳門，他們將填補已適應了的內地居民留下的空白。這也會延長內地居民的適應時間。雖然如此，適應性理論預測的居民博彩行為的變化，遲早也會比較突出的顯示在內地遊客身上。

以上預測對澳門具有多方面的意義。首先，社會人口對博彩遊戲的適應性變化會導致澳門博彩業的增長不斷放緩。這意味着從長遠看，博彩業對澳門經濟的貢獻會下降。這也意味着澳門要長期保持繁榮和穩定，需要未雨綢繆，及早找到在未來能為政府提供新的稅源和增加博彩業之外的就業機會的產業，這就需要澳門的產業更加多元化。其次，由於社會人口對博彩遊戲的新鮮感日益減少，澳門對遊客的吸引力會逐漸下降。要保持澳門對遊客的吸引力，澳門需要發展更多的非博彩娛樂元素。再其次，為減緩遊客不斷下降的新鮮感，保持博彩產業的穩定發展，澳門的賭場博彩經營者需要在娛樂設施，包括博彩設施方面持續創新。

本研究的局限性。雖然適應性理論的假設有助於預測世界未來博彩業的長期趨勢，但要將該假設用於具體地方的人口具體時間內的變化仍有很大的挑戰性。因為不同地方的人口有不同的文化、不同的環境、不同的消費選擇，因此他們的適應性過程，或博彩消費的變化所需要的時間，是有差別的。因此，用該假設預測未來具體時間具體地方的人口消費趨勢，還需要更細緻的研究。

[責任編輯 陳超敏]

^① ZhongLu Zeng, C. Prentice, B. E. King, "To Gamble or Not? Perceptions of Macau among Mainland Chinese and Hong Kong Visitors," *International Journal of Tourism Research*, Vol. 16, Issue 2 (2014), pp. 105-112.