

2025 年【科學探究競賽-這樣教我就懂】

大專/社會組 科學文章格式

文章題目：當你以為是靠運氣，其實是大腦被操控：賭博背後的心理學原理

摘要：你以為賭博只是「運氣好就贏」？其實那是設計精巧的大腦陷阱。為什麼人們會一再賭博？賭博過程中，大腦究竟發生了什麼？我將從心理學角度出發，說明賭博讓人著迷的原因，並說明賭博是如何透過獎勵機制、環境設計與錯誤認知，讓大家「心甘情願掏錢」，卻以為「快贏了」。這不只是遊戲，而是操控人性的遊戲。

文章內容：（限 500 字~1,500 字）

一、在現代社會：賭博無所不在

從刮刮樂、運彩到手遊抽卡。雖然表面上看起來只是娛樂，但心理學研究早已指出：賭博的吸引力，來自大腦深層的行為機制與認知偏誤。

二、為什麼人會一直想賭？

變動報酬與風險渴望，心理學家 B.F. Skinner 在老鼠實驗中發現，若老鼠每次按壓按鈕後獲得隨機獎勵（而非固定獎勵），牠們會更頻繁地重複行為。這就是「變動報酬制」。人類也一樣，一次小獎、一次差點中，足以讓人持續下注。偶爾的成功會讓人記憶深刻，而頻繁的小輸反而被合理化為「運氣快轉回來了」。這就是賭博的人常說的：「我感覺快贏了、我能贏回來。」

三、賭博時大腦會發生什麼事？

賭博會讓大腦產生多巴胺與錯覺快感，賭博會活化大腦的獎勵系統，特別是中腦區域的多巴胺分泌。科學研究顯示，期待中獎的那一刻，其實比真正中獎時還要刺激。特別是在「差點贏」的情況下（例如老虎機三格中出現中兩格），多巴胺釋放量甚至與中獎相當。這種「接近成功」的錯覺，讓大腦誤判進而強化行為。

四、為什麼賭博的人會覺得「輸了也值得」？

沉沒成本與認知失調，心理學中的「沉沒成本效應 (sunk cost fallacy)」解釋了為何賭博的人即使輸光了，仍會繼續下注。他們會認為「我已經輸這麼多了，現在不賭回來就真的虧了、我一定可以贏回來」。這種非理性的決策，其實是對已付出成本的「情緒補償」，而不是對未來結果的客觀評估。同時，當人意識到自己做錯決定時，會產生「認知失調 (cognitive dissonance)」，為了減輕內心矛盾，就會合理化行為。

例如：「我在學習如何賭博」、「這是娛樂不是輸錢」、「反正我早晚會贏一次不可能一直輸到底」。這些想法雖然會讓人短暫得到快樂，但卻讓人更難抽離賭博的漩渦。

五、為何年輕人更容易入坑？現在的新形態賭博

即時回饋與網路上的誘惑，現代的賭博形式早已不只是實體賭場，手機遊戲中的抽卡機制、線上賭場、甚至加密貨幣交易平台，都具備類似賭博的即時回饋系統。這些系統利用「即時性、視覺刺激與社群競爭」，讓年輕使用者特別容易投入其中。在數位平台上，獲得獎勵的速度極快，下注也只需用手機操作，幾乎沒有思考與冷靜的時間。此外，平台常結合排行榜、連續登入獎勵、限時活動，讓人產生 FOMO (錯失恐懼症)，加重投入程度。這些新型態的數位賭博，潛藏風險極高，因為它們「更容易上癮、更難察覺」。

六、結論

賭博不是單純的遊戲，而是一套精密結合心理學與設計學的行為引導系統。它懂得人腦如何對獎勵做出反應，懂得我們會被什麼樣的錯覺說服。與其說賭博是一場比運氣的遊戲，不如說是與大腦漏洞的博弈。清醒地理解其背後運作的心理原理，是防止我們「被遊戲玩」的第一步。

參考資料

1. Skinner, B. F. (1953). Science and Human Behavior.
2. Clark, L., et al. (2009). The neural basis of the near-miss effect in pathological gambling. Journal of Neuroscience.
3. Griffiths, M. D. (1995). Technological addictions. Clinical Psychology Forum.
4. National Council on Problem Gambling. <https://www.ncpgambling.org/>
5. "Gambler's Fallacy and Illusion of Control", Psychology Today.
6. Thaler, R. H. (1980). Toward a positive theory of consumer choice. Journal of Economic Behavior & Organization.
7. King, D. L., et al. (2020). Adolescent online gambling: a review of the impact of digital gambling environments. Journal of Gambling Issues.

[National Council on Problem Gambling](#)

[mgallant](#)

[Home - National Council on Problem Gambling](#)

註：

1. 未使用本競賽官網提供「科學文章表單」格式投稿，將不予審查。
2. 字數沒按照本競賽官網規定之限 500 字~1,500 字，將不予審查。

PS.摘要、參考資料與圖表說明文字不計入。

3. 建議格式如下：

- 中文字型：微軟正黑體；英文、阿拉伯數字字型：Times New Roman
- 字體：12pt 為原則，若有需要，圖、表及附錄內的文字、數字得略小於 12pt，不得低於 10pt
- 字體行距，以固定行高 20 點為原則
- 表標題的排列方式為向表上方置中、對齊該表。圖標題的排列方式為向圖下方置中、對齊該圖