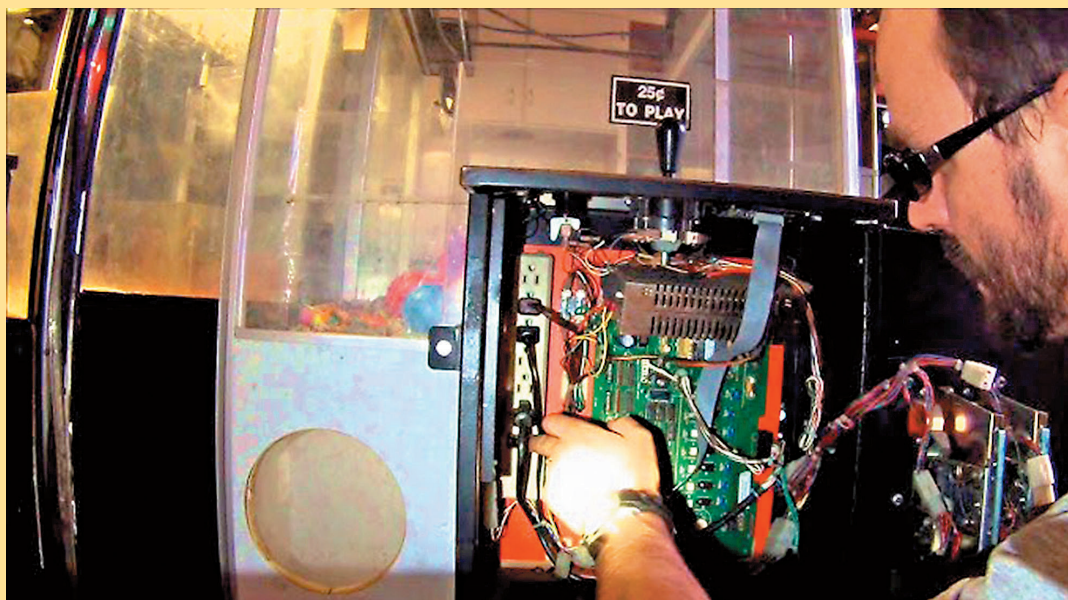


●Gatcha將Hermès Picotin手袋及Chanel銀包等作為夾公仔機獎品，吸引消費者。  
網上圖片



●職員能夠手動設定電壓、機率、握力等。  
網上圖片

# 夾公仔機盈利程式搵笨 資深玩家籲勿沉迷煲機

## 美店以Hermès等名牌手袋作招徠 設定電壓握力限制得手機會

香港文匯報訊 夾公仔遊戲在全球多地掀起熱潮，商店成行成市，除了兒童趨之若鶩，就連成年人亦「玩到有停手」。夾公仔機的獎品五花八門，美國更有夾公仔店以名貴獎品作招徠，以增加吸引力。不過有經營者表示，夾公仔機內設有盈利程式，限制玩家成功得手的機會，一些資深玩家亦提醒人們只可怡情，切勿沉迷其中。

美國紐約市皇后區的大型夾公仔遊戲中心Gatcha佔地達9,000呎，可能是唯一讓玩家花50美元（約388港元），便有機會夾到價值3,600美元（約2.8萬港元）的Hermès Picotin手袋的地方。其他獎品還包括600美元（約4,657港元）的Chanel銀包，以及549美元（約4,261港元）的蘋果AirPods Max耳機等。

### 玩家屢敗屢試利潤豐厚

全美各地的遊戲中心都為夾公仔機增添高額獎品，經營者針對利潤豐厚的「大細路」消費者市場，瞄準願意花錢找回童真的成年人。Gatcha的東主傑森·連（Jason Lian，譯音）表示，這款Hermès手袋在夾公仔機中放置了一個月，最終有人通過12次嘗試，即花了600美元便夾到。但Gatcha最近添加一款價值4,200美元（約3.2萬港元）的LV背囊，卻未有預期的吸引力，只吸引了少數玩家。對於獎品的價值，傑森認為不能太高，因玩家不願意花太多成本。他估計店內有80%顧客的年齡超過14歲，平均消費40至55美元（約310至427港元）。

有經營者表示，夾公仔機可以帶來非常豐厚利潤，原因是玩家「屢敗屢試」。美國每個州份都有本身一套監管遊戲機的法例，包括對價格和獎品類型的限制，而不同城市的規則可能各有不同。

### 每部機測試百次保證難度

店舖職員可以對夾公仔機進行程式設計，能夠手動設定電壓、機率、握力等。拉斯維加斯一間

面積1,600呎夾公仔機遊戲中心的老闆詹納蒂表示，他親自測試每部夾公仔機約100次，以確保玩4至7次才能成功，這就是使經營者能夠獲利、而不會讓顧客感到沮喪和流失的平衡。他估計70%顧客都是成年人。詹納蒂說，他購買作為獎品的公仔，批發價平均為13美元（約101港元）。顧客每次玩要花2美元（約15.5港元），平均需要約12次嘗試才能贏得一個，這意味着每個公仔的利潤約11美元（約85港元），他共有20部機器，每月帶來7,000至1萬美元（約5.4萬至7.7萬港元）利潤。

### 機器愈華麗愈易中伏

來自底特律的25歲青年謝爾，每周會在夾公仔機中心花上20小時，他表示一般來說，機器看來愈華麗，玩家就愈有可能「中伏」，但謝爾和他熱愛夾公仔的朋友們並不介意，「他們只是想要從夾公仔機中贏得一些東西的快感，然後他們可以向他們的女朋友或男朋友吹噓。」

25歲的社媒內容創作者凱恩坦言，即使是最優秀的玩家，也很難贏得巨額獎品。他有20年玩夾公仔機經驗，家中有兩部夾公仔機可供練習，但他在加州聖迭戈一個主題樂園的一部夾公仔機卻受到挫折，裏面有價值數千美元的獎品，包括Xbox、任天堂Switch、PlayStation、iPad和iPhone，但他每次花50美元嘗試，結果20次仍未能夾到任何獎品，最後決定放棄，並呼籲玩家不應過分沉迷。

## 社媒帶動熱潮 影響力遍全球

香港文匯報訊 夾公仔機雖然起源於日本，但影響力已遍及全球。據一間跨國市場研究公司的報告顯示，到2026年全球夾公仔機市場規模預計將超過80億美元（約621億港元），年複合增長率約10%。北美和歐洲的增長尤其顯著，愈來愈多大型購物中心和遊樂場將夾公仔機作為標準配置，以吸引消費者。

### 商場超市標準配置

根據最新市場調查數據，超過70%玩家集中在18歲至35歲的年齡層，亞洲國家例如中國、日本和韓國，夾公仔機已成為日常生活一部分。以中國為例，根據2023年統計，全國夾公仔機設備數量超過100萬部，其中近80%位於商場、超市、公共場所，成為年輕消費者的一大吸引力。隨着夾公仔機的普及，整個產業鏈也蓬勃發展。2022年中國夾公仔機市場收入約300億元人民幣，年增長率超過20%。日本夾公仔機市場規模在2022年也達到約1,800億日圓（約98億港元）。

社交媒體的推動力不容忽視，TikTok和Instagram等平台充斥着成功夾到獎品的影片和照片，#clawmachinechallenge#等相關標籤挑戰已在多個國家或地區流行。在日本，有專門的夾公仔機愛好者社群，許多玩家每周或每月都會到夾公仔機商店練習技巧。一些夾公仔機專家甚至在網上提供直播和視訊教材，教授夾公仔機策略。這種社群效應進一步促進夾公仔機的普及和玩家之間交流互動，形成相當可觀的粉絲群。

夾公仔機獎品的種類也變得更多樣化。根據各個國家和地區的文化差異，獎品設計也從傳統的毛公仔，擴展至各種潮流產品、收藏品，甚至是電子產品。在西方國家的夾公仔機中，電影中的流行文化人物和時尚玩具已成為炙手可熱的獎品。在中國市場，不少獎品的靈感都來自於中國傳統元素，例如漢服公仔、古風飾品等。



●夾公仔機專家在網上提供教材。

網上圖片

## 各地監管條例

### 美國

●各州份的監管法規存在差異，但大多數州份將夾公仔機排除在賭博法之外，被列作一種娛樂街機遊戲進行監管。

●在新澤西州，夾公仔機受合法化機會遊戲控制委員會的監管。2016年，新澤西州參議員斯庫塔里提出立法，增加規範以防止夾公仔機無法獲獎。

●在佛羅里達州等州份，若發現操作員在夾公仔機的設定上作弊，可能被處以1萬美元（約7.7萬港元）罰款。

### 泰國

●2004年，夾公仔機被泰國最高法院列為賭博設備後，在泰國被宣布為非法，但直到2019年，禁止夾公仔機的法例很少被執行。

●清邁檢察官在2022年裁定，夾公仔機是自動販賣機而非賭博機，因此屬合法。

### 韓國

●法律規定夾公仔機不得含有價值超過5,000韓圓（約27.2港元）的獎品，以防止上癮。由於分類為「青少年遊戲提供業務」，因此在晚上10時以後不得營業。

### 新加坡

●新加坡內政部去年3月實施新規定，將夾公仔機的獎品價值限制在100坡元（約591港元），稱此舉為了解決高價值獎品的「賭博誘因」。

### 汶萊

●去年3月起禁制夾公仔機，指夾公仔機涉賭博成分，被視為非法。

## 星減賭博誘因 獎品價值設限

香港文匯報訊 新加坡從去年3月開始，規定遊戲中心提供的獎品價值，最高不得超過100坡元（約591港元），以減少「賭博誘因」，意味夾公仔機亦在規限範圍內。

新加坡內政部稱，遊戲中心和遊樂場提供智能手機等高價值獎品來吸引玩家，意味著參與此類遊戲與賭博沒有太大區別。實施獎金價值上限，目的是減少「賭博誘因」的風險，尤其針對年輕人。內政部指出，部分其他國家也實施類似限制，例如英國賭博委員會已將夾公仔機的獎品價值限制為50英鎊（約515港元）。

### 遊戲模仿賭場老虎機

除獎品價值設限外，當局同時規定遊戲中心和遊樂場經營者，不得提供現金、現金券、商戶禮券和優惠券作為獎品，且不得將獎品售回給經營者。違反限制的業者可被罰款最多2萬坡元（約11.8萬港元），並可能暫停或吊銷其公共娛樂執照。他們還可能被判觸犯非法賭博罪，最高刑罰為監禁7年及罰款50萬坡元（約295萬港元）。



●部分夾公仔機用手機作獎品吸引玩家。  
網上圖片

為行為成癮者提供專業諮詢服務和支持計劃的慈善機構One Hope Centre執行主任喬安娜·孔（Joanna Kong，譯音）表示，遊樂場和遊戲中心的遊戲，愈來愈多帶有賭博元素，這些遊戲往往模仿賭場裏的老虎機，那裏有很多燈光、視覺效果和響亮的音樂，會令人感到興奮，「遊戲玩法利用一種心理效應，即使玩家沒有獲勝，也會給他們留下已接近獲勝的印象，促使他們繼續參與。」

成癮康復中心We Care的社區服務臨床主任表示，雖然該中心尚未遇過在遊戲中心玩遊戲成癮的人士，但他們所服務的許多成年賭徒，都聲稱曾於年輕時參與某些形式的賭博，「賭博成癮問題通常會在一段時間內緩慢發展，內政部的舉措有助解決年輕時接觸賭博的問題。」

一些玩家表示新措施的影響不大，35歲的黃小姐表示，她玩遊戲並非為了獲得昂貴獎品，強調獎品對她來說並不那麼重要，她只是喜歡去遊戲中心玩遊戲，每周都會去一次，每次約花半小時。

## 重技巧非靠運 避過賭博監管

香港文匯報訊 夾公仔機雖被指有賭博成分，但由於成功率取決於多種因素，例如預先編程的夾爪強度，所以大多數監管賭博的國家和地區都規定了例外情況，允許夾公仔機和類似的街機遊戲營運。

以美國猶他州為例，賭博在當地屬非法。根據猶他州刑法，賭博被定義為「以任何有價值的東西為風險來換取回報，或以任何有價值的東西為賭注，以競賽、遊戲、遊戲方案或遊戲設備的結果為代價，而回報或結果是基於機會因素」。但若夾公仔機、彈珠柏和其他街機遊戲的獎勵，是玩具、新奇物品或其他價值低於100美元（約778港元）的非金錢獎品，則不被視為賭博。

### 有經驗玩家成功率高30%

有分析認為，夾公仔需依賴一定的運作技巧，亦可預測中獎率，賭博則純粹是基於機會，具



●玩夾公仔機需依賴技巧，亦可預測中獎率。  
網上圖片

有不可預測性。

夾公仔機的玩家直接控制機器，需要協調動作才能獲得獎品。有經驗的玩家比新手的成功率高出30%。正確對準公仔、估計握力及了解機器的「支付周期」。都是贏得獎品的重要技能。例如一些玩家使用「搖動」方法，即左右輕微搖動操縱桿，以試圖獲得更好的獲獎機會。

賭博則很大程度上取決於運氣，對於老虎機、輪盤和彩票等隨機遊戲，任何策略或技能都無法影響結果。老虎機頭獎的賠率通常設定為一萬分之一至五萬分之一，但為了提供巨額頭獎，賠率更像是百萬分之一。這正是機會的運作方式，也是賭博與夾公仔機等技巧遊戲的區別。

對於參與者和監管機構來說，清楚了解這些細微差別至關重要，因會影響適用於消費者保護下的遊戲的法律框架。