

# 博彩與遊戲融合趨勢研究

王 興

(澳門理工學院人文及社會科學高等學校,澳門)

**摘 要:**本文主要對傳統博彩和遊戲的特點進行了回顧和分析,在當前時期,博彩和遊戲的不斷融合使得兩者的界限變得模糊。博彩和遊戲的融合一方面表現為博彩遊戲化,另一方面表現為遊戲博彩化。並且在互聯網和新技術的不斷發展過程中,博彩和遊戲的融合趨勢主要體現在 4 個方面:博彩和電子遊戲的融合、博彩和社交網絡遊戲的融合、博彩和手機遊戲的融合、博彩和互動電視遊戲的融合。這些融合對博彩和遊戲市場的擴大具有積極作用,對滿足人們日益增長的休閒娛樂需求也具有積極影響。但是也為監管和控制博彩產業帶來了新的挑戰,政府需要對新的融合現象進行密切關注,控制好博彩和遊戲發展可能產生的社會問題的前提下,推動負責任的博彩發展。

**關鍵詞:**博彩;遊戲;融合;博彩遊戲化;遊戲博彩化

**中圖分類號:**F593

## A Study of the Convergence Trend of Gambling and Gaming

Wang Xing

(School of Humanities and Social Sciences, Macao Polytechnic Institute, Macao)

**Abstract:** This paper mainly reviews and analyzes the characteristics of traditional gambling and gaming. In the meantime, the ongoing convergence of gambling and gaming has blurred the boundary between them. While the convergence of gambling and gaming is gamification of gambling, it also leads to gambification of gaming. With the development of the Internet and new technologies, the convergence trend of gaming and gambling contributes to the convergence of

---

作者簡介:王 興,澳門理工學院人文及社會科學高等學校博士研究生。

gambling and video games, gambling and social network games, gambling and mobile games, and gambling and interactive TV games. These conversions have a positive impact on the expansion of the gambling and gaming markets, and the growing demand for leisure and entertainment. Despite these, it has raised new challenges to the regulators as well. The government needs to pay close attention to the new convergence phenomenon, regulate the issues associated with the development of gambling and games, and promote the further development of responsible gambling.

**Key words:** gambling; gaming; convergence; gamification of gambling; gamification of gaming

## 引 言

近些年,博彩市場的發展越來越重視將遊戲的元素融入傳統博彩活動中,很多產品以各種各樣的方式融合了博彩和遊戲元素(Gainsbury, et al, 2015)。傳統的博彩和遊戲活動向互聯網和數字媒體轉移,加速了博彩和遊戲的發展與融合,一方面博彩活動融入了遊戲的主題,另一方面在綫遊戲也融合了博彩元素(GREO, 2018)。博彩產品融入遊戲元素,能夠吸引更多年輕的受眾(Gainsbury, et al, 2015)。博彩和遊戲的融合趨勢越來越明顯,對博彩業和遊戲業的發展和壯大具有積極影響,但是這種融合也造成一些問題。博彩和遊戲的融合不但會造成語義上的模糊,更重要的是對法律制定和政府管制造成一定的挑戰,比如“Loot boxes”在有些地區屬於博彩而另一些地區卻不屬於博彩(GREO, 2018)。所以,這種融合帶來了一系列現實的問題:比如,博彩和遊戲不斷融合造成了兩者的界限變得模糊,如果一項活動或者產品既有博彩的特徵又有遊戲的元素,那麼如何界定它是博彩還是遊戲成為一個比較有爭議的話題。其次,當博彩與遊戲的聯繫日趨緊密,兩者融合後對博彩和遊戲玩家的影響如何?是利大於弊

還是弊大於利等問題,成為博彩與遊戲融合過程中需要關注的焦點。

要對以上問題進行研究,首先需要當前博彩與遊戲融合的程度和方式等趨勢性問題進行分析。本文將對以往博彩和遊戲融合的相關研究進行梳理和分析,希望對未來博彩和遊戲融合發展提供一些有意義的參考意見。

## 1 博彩與遊戲的區別和聯繫

### 1.1 傳統博彩的特點

傳統博彩(賭博)的定義包含3個要素:以金錢或者有價值的物品為賭注,獲勝完全或者主要憑借運氣,獲勝的參加者能夠贏得更多的金錢或者其他有價值的東西(Nettleton & Chong, 2013; Parke, et al, 2013; Rose & Owens, 2009)。根據博彩的定義,賭注、獎勵和運氣三者缺一不可(周強、丁世聰和雷紅如, 2019)。支出金錢是博彩(賭博)特別重要的特徵之一(King, et al, 2015),但並不是只要涉及金錢就認定為博彩(賭博),如果每一次遊戲的潛在回報都少於玩家本次的投注則不屬於賭博行為(World Count of Gaming Machines, 2008)。運氣機會的判定也不是完全按照概率統計,

在大多數情況下法院採用專家證人的主觀意見來評定(Edelman, 2016)。所以,在具體判定是否屬於博彩(賭博)時,還要考慮具體的情景因素。

## 1.2 遊戲的特點

遊戲是通過技能累計而獲得成功的活動,其特點是互動性和技能性(King, et al, 2015)。傳統的遊戲都具備較強的技能性,比如圍棋、魔獸世界之類的電子競技性運動等。個體要想在傳統遊戲中獲勝,需要付出大量的時間和精力,訓練自己掌握競技技巧,通過提升自身技能水平贏得勝利。遊戲的結果可能與金錢相關也可能是沒有金錢獎勵的,比如參加一些電子競技類的遊戲比賽,最終的冠軍可能會獲得豐厚的獎金,也可能沒有金錢的獎勵。遊戲的技能通常需要較長時間的積累才能掌握,個體通過反覆練習提升了自己的能力,遊戲既有娛樂功能也有促進能力提升的功能,所以遊戲在世界各地受到的限制比博彩要少,特別是近些年電子遊戲競賽的影響力在迅速擴大,也使得遊戲的美譽度得到了一定的提升。

## 1.3 博彩與遊戲的區別

從結果上來說,遊戲獲取有價值的獎勵是完全或者主要依靠技能,而博彩(賭博)獲取有價值的獎勵則是完全或者主要依靠運氣(GREO, 2018)。遊戲玩家的水平是可以測量的,但是博彩玩家的水平並沒有明確的測量指標(King, et al, 2015)。所以,根據傳統博彩(賭博)和遊戲的定義和特徵,可以看出兩者最大的區別在於是否基於技能還是基於運氣。由於遊戲主要依靠提升技能獲取成功,技能增進有利於人類社會的發

展,一般情況下,社會鼓勵個體提升自身技能,所以遊戲在大多數國家和地區都會擁有合法的地位。而博彩(賭博)主要基於概率(運氣)贏得有價值的結果,對增進人類知識和技能沒有直接明顯的貢獻,如果不能較好地進行控制,還可能帶來很多嚴重的社會問題,所以大多數國家和地區都禁止博彩(賭博)活動,只有少數地區進行有監管的經營和發展博彩(賭博)業。

## 1.4 博彩與遊戲的聯繫

博彩和遊戲有差別,但也有緊密的聯繫。判斷賭博的三要素:金錢獎勵、金錢投注和隨機的結果,去掉任何一個就可能成為遊戲了。比如,如果“百家樂”不涉及金錢(或者其他貨幣形式)投注,那就是普通的撲克遊戲了。從功能上來看,博彩和遊戲都具有娛樂功能,能夠讓人緩解壓力和放鬆心情。從博彩和遊戲社會影響來看,如果不管制兩者都有可能造成負面的社會效應。有問題的博彩者和有問題的遊戲玩家在人口統計特徵方面存在較高的相似度(Sanders & William, 2018)。從玩家群體來說,博彩玩家和遊戲玩家具有一定的重疊性(GREO, 2018)。正是由於博彩與遊戲具有緊密聯繫,所以博彩和遊戲的融合變得越來越多。

## 2 博彩與遊戲融合的趨勢

科技創新在很多情況下推動了博彩和遊戲業的變革(Gainsbury, et al, 2015),當博彩和遊戲與互聯網和數字媒體結合後,加速了兩個的融合(GREO, 2018)。這種融合一方面顯示出博彩遊戲化的趨勢,另一方面顯

示出遊戲博彩化的趨勢。例如,在一些博彩項目中加入技能元素,使得博彩項目看起來有了遊戲的特徵;或者在電子遊戲中引入傳統博彩元素,使得遊戲擁有了一些博彩的特徵(GREO, 2018)。根據摩根士丹利 2012 年的報道,博彩與遊戲有以下 5 種融合方式:將博彩元素引入社交遊戲中;向社交遊戲客戶銷售和推廣綫上博彩網站或者綫下博彩場所;將社交遊戲的特點引入在綫博彩網站;合併同一經營者所有的非貨幣性社交遊戲和類似的在綫博彩網站;通過使客戶能夠贏得有價值的物品,將非博彩遊戲博彩化。博彩和遊戲的這些融合將會促進大量新產品的開發和新市場的拓展(King, et al, 2015)。

由於博彩和遊戲的融合不斷加強,也極大地刺激了學者們的研究興趣,不同的學者對融合研究的側重點不同。總體來說,博彩和遊戲的元素特徵相互滲透,融合呈現出博彩遊戲化和遊戲博彩化,並且在科技發展的推動下,融合呈現出新的特徵。本部分將就博彩遊戲化、遊戲博彩化和博彩及遊戲融合的新趨勢展開論述。

## 2.1 博彩遊戲化

博彩遊戲化是博彩和遊戲融合的一個趨勢。為了擴大博彩市場,在博彩中加入遊戲的元素和主題變得越來越多。比如,2015 年 6 月,內華達州通過了一項法案,允許在老虎機上增加一些技能的元素(Nevada Senate Bill 443)。有些老虎機為了增加賭博者在賭博過程中技能感的體驗和印象,設置了操作桿或者讓賭博者進行“選擇”的程序,但其實結果也是隨機的,並沒有改變結

果發生的概率(Gainsbury, et al, 2015)。在老虎機上增加一些技能性的元素,很可能更容易使賭博玩家上癮(GREO, 2018)。另外,一些網絡遊戲網絡平台也促進了博彩遊戲化的發展。比如,Odobo 是一個遊戲網絡平台,遊戲開發者在這個平台上可以像全球範圍內合法的賭博運營商發佈遊戲,這樣遊戲開發者不用獲得博彩運營執照就可以為賭博市場開發賭博類的遊戲(Gainsbury, et al, 2015)。

博彩遊戲化一方面吸引了一部分遊戲用戶參與到賭博活動中,擴大了賭博的客源市場;另一方面豐富了賭博的形式,增加了賭博趣味,可能會提高賭博者的用戶粘性。當然,博彩遊戲化也可能導致負面問題,更容易使賭博用戶上癮,這一點也是需要重視的。

## 2.2 遊戲博彩化

遊戲博彩化是博彩和遊戲融合的另一種趨勢,越來越多的電子遊戲中呈現出博彩的元素和特徵。比如,“戰利品盒”作為遊戲貨幣化的一種形式正在迅速發展並且被大家接受(GREO, 2018),遊戲玩家可以在遊戲中獲得一些道具或者武器之類的戰利品,而這些戰利品可以兌換成一定的貨幣價值,這種可以兌換貨幣的遊戲正在迅速發展中。電子遊戲超級馬里奧是在老虎機的基礎上開發出來的,需要使用貨幣才能贏得獎勵,這是將老虎機的獎勵機制在電子遊戲中的應用(Gainsbury, et al, 2015)。當然,也有人認為玩老虎機的投注結果並不是隨機的,它會識別玩家可能離開的情況(比如連續幾次投注失敗),並調整投注結果的可能性

(Rogers, 2012)。但是,無論老虎機的投注結果是否完全隨機,幾乎全世界都公認老虎機屬於典型的賭博產品。可以看到,金錢和結果的隨機性等賭博元素越來越多加入遊戲中,使得遊戲博彩化趨勢越來越明顯。

遊戲博彩化由於增加了金錢和結果隨機性等特徵,能夠為增強遊戲玩家的刺激性體驗,也為遊戲運營商帶來豐厚的利潤。但是,對遊戲博彩化必須提高警惕,加強監管,避免遊戲玩家沉迷於遊戲而造成較大的負面影響。

### 2.3 博彩和遊戲融合的新趨勢

科技發展對博彩和遊戲的融合具有重要的助推作用,在科技快速發展的背景下,博彩和遊戲的融合呈現出新的趨勢。Griffiths(2014)認為博彩和遊戲的融合將體現在以下幾方面:博彩和電子遊戲的融合,博彩和社交網絡遊戲的融合,博彩和互動電視遊戲的融合,博彩和移動手機遊戲的融合。

#### 2.3.1 博彩和電子遊戲的融合

博彩和電子遊戲的主要區別在於電子遊戲玩家是盡可能地積累更多的點數,而博彩(賭博)玩家是盡可能積累更多的金錢(Griffiths, 2014)。所以,有學者認為對於商場中主要依運氣獲勝的電子遊戲而言,玩此類電子遊戲可以看似一種不涉及金錢的博彩行為(Griffiths, 1991)。從這一點上來說,博彩玩家和電子遊戲玩家非常相似,兩者在一定程度上是可以相互轉化的,為博彩和電子遊戲的融合提供了一定的基礎。博彩業向電子遊戲滲透,正是看中了電子遊戲有非常大的玩家群體(Griffiths, 2014),這對博彩市場的拓展具有極大幫助。將博彩內容引

入電子遊戲中,主要有3種融合方式:標準博彩(賭博)模擬、非標準博彩(賭博)模擬和博彩(賭博)參照(King, et al, 2012)。

標準博彩(賭博)模擬,是指一種在結構上與既定賭博活動的標準模式相同的電子模擬互動賭博活動。比如電子遊戲世界錦標賽Poker2,該遊戲能夠使玩家玩模擬的撲克遊戲,這種模擬的遊戲與在賭場玩撲克幾乎是一樣的。

非標準博彩(賭博)模擬,是指部分模擬了賭博的特徵,比如結果的不確定性主要和運氣相關,但是也具有遊戲交互性的特點。這種活動部分地模擬標準的賭博活動,具有賭博的特點,但它包含了與賭博遊戲不同的規則或者其他結構內容。比如,電子遊戲《寓言2》為玩家提供了一系列基於運氣的遊戲,這些遊戲本質上類似於骰子和老虎機,玩家可以在這些遊戲中下注並且贏得貨幣或者其他物品。

博彩(賭博)參照,在電子遊戲中融合一些非互動性賭博元素或者與賭博相關的道具或者元素。例如,電子遊戲彩虹6是拉斯維加斯的一款戰術射擊電子遊戲,遊戲玩家必須在一些放置了賭桌和老虎機的賭場房間中穿梭,遊戲的特點是周圍有賭場的聲音和博彩的廣告,並且最大的特徵在於遊戲中包含了現金和圓形籌碼等元素。

#### 2.3.2 博彩和社交網絡遊戲的融合

社交網站是博彩業賺錢的沃土,很多人會在社交網站上購買虛擬物品,比如Farmvill這樣的社交網絡遊戲玩家希望能夠自己定制角色,並且在自己參與和創造的環境中進行遊戲(Griffiths, 2014)。在綫社交網站上,遊戲玩家用錢購買籌碼來獲取點數積

累而不是為了賺錢(Griffiths, 2012)。將博彩元素引入社交網站的遊戲中,一方面增加了遊戲的刺激性和趣味性,進一步吸引了更多的玩家;另一方面也使得社交遊戲公司收穫頗豐,通過在遊戲中售賣虛擬物品迅速積累財富。社交網絡上模擬博彩(賭博)的遊戲,可以給與玩家與博彩活動相似的積極體驗,也可以規避對博彩玩家年齡、金錢等限制。融入博彩元素的社交遊戲可以使玩家感到興奮、遠離煩惱,並且與朋友一起玩,也成為一種重要的社交方式(King, et al, 2012)。社交網站遊戲與博彩相結合,可以促進這種包含博彩元素的遊戲成為人們休閒消費的一種方式,也可能會改變社會對年青人博彩行為的理解(Griffiths & Parke, 2010)。

在中國,也有很多類似的社交網站遊戲體現了遊戲和博彩融合的特徵,比如 QQ 作為一款即時通訊工具,是人們聯繫和交流的一個主要社交工具,同時也是中國最大的社交網絡遊戲運營商之一,玩家可以通過購買道具獲取點數,而提高自身在遊戲中的角色地位和遊戲體驗感等。《夢幻西遊》是網易公司在 2003 年推出的一款社交網絡遊戲,它包含了賭博的一些典型元素,比如金錢和運氣。玩家如果想提升技能或者增加遊戲裝備從而在遊戲中有更好的表現,一般可以通過兩種方法,一種是花費較多的時間投入到遊戲中,與隊友一起完成遊戲中的任務來積累經驗和增加技能,另一種是花錢購買遊戲的裝備從而提升自己的戰鬥力,較快地提升自己遊戲角色的技能。在遊戲中,玩家每次完成一定的任務可能有遊戲裝備之類的道具獎勵,然而這種道具獎勵是隨機的,

玩家並不知道完成某個任務後會得到何種道具,所以這種完全依靠運氣獲得遊戲道具獎勵的特點與賭博的特徵非常相似。

### 2.3.3 博彩和手機遊戲的融合

隨著手機遊戲的出現,博彩和手機遊戲的結合將兩者的融合推向了一個新的高度,移動手機的便攜性為人們進行遊戲或者博彩提供了極大的方便,只要有無綫網絡,人們便可以隨時隨地的進行遊戲或者博彩活動(Griffiths, 2014)。隨著 4G 無綫網絡在世界主要國家的普及,使得手機上網成為非常容易的事情。手機博彩和遊戲的融合,隨著技術發展還有很大提升空間(Griffiths, 2014)。在無綫網絡普及率較高的國家,手機遊戲已經成為網絡遊戲的主流。根據中國互聯網絡信息中心發佈的第 41 次《中國互聯網絡狀況統計報告》的相關數據,截至 2017 年年底,中國手機網絡遊戲用戶高達 4.07 億人,已經佔到手機網民的 54%。很多手機遊戲包含了大量博彩(賭博)元素,比如手機麻將、鬥地主等,在這些遊戲中獲勝主要還是依靠運氣,對技能的要求相對較低,都或多或少的具備傳統博彩特徵,由於這些遊戲一般都是免費的,不涉及以金錢為賭注的問題,獲勝者可能會得到一些虛擬點數,但是不會有金錢或者有價值的物品獎勵,所以更多情況下還是一種遊戲,也成為人們喜聞樂見的休閒娛樂方式。技術變革會讓手機遊戲和博彩的融合不斷加強,隨著 5G 網絡的建設和逐漸普及,手機聯網速度將會極大的提升,手機功能也會更加豐富,在手機遊戲中融入博彩元素或者通過手機進行網絡博彩會變得越來越容易,這可能是網絡遊戲和博彩發展最有潛力的一個領域。

#### 2.3.4 博彩和互動電視遊戲的融合

近些年電視行業在數字技術基礎設施方面投入了大量資金,互動電視運營商在電視中安裝了一些消費者驅動的應用程序,比如博彩和遊戲等,互動電視的自然性和易用性使得該領域的博彩和遊戲迅速擴張(Griffiths,2014)。比如,有一個非常受歡迎的融入了博彩元素的互動電視遊戲,觀眾在收看電視節目的時候可以打電話回答節目中的問題,當然參與這個問答遊戲是要額外付費的,最終從所有回答正確的觀眾中選出獲勝者。這種遊戲與購買彩票非常類似,但是不同的是購買彩票的玩家是知道自己中獎的概率的,但是在這個遊戲中的參與者並不知道自己確切的中獎概率(Griffiths,2007)。互動電視作為一種比較常用的家用電器,操作起來比智能手機或者電腦等更加簡單,對於一部分對新科技設備(比如智能手機、電腦)掌握不太好的老年人群體來說,通過互動電視參與博彩與遊戲融合的活動會更容易和方便一些。另外,互動電視一般是家庭成員聚在一起觀看的,家庭成員一起參與互動電視遊戲也有利於成員直接的情感交流。所以,博彩和互動電視遊戲的融合是對博彩與線上網絡遊戲融合的一個重要的補充,也具有一定的發展潛力。

綜上所述,博彩和遊戲的融合主要體現在博彩和傳統電子遊戲的融合、博彩和網絡社區遊戲的融合、博彩和手機遊戲的融合以及博彩和互動電視遊戲的融合。博彩和遊戲的融合,兩者的元素相互滲透,出現了類似博彩的遊戲和類似遊戲的博彩方式。隨著社會經濟的發展和科技的不斷進步,博彩和遊戲融合的趨勢還會持續增強,新型的遊

戲或者博彩項目會不斷開發出來,從而滿足人們日益增長的休閒娛樂需求。博彩和遊戲融合後的新產品、新活動等,對於如何判定博彩和遊戲的標準也提出了新的挑戰,如何合理規範這個不斷增大的市場,讓其保持健康良性發展,是社會和政府需要認真思考的問題。

### 3 博彩與遊戲融合的影響

#### 3.1 博彩與遊戲融合滿足了人們日益增長的休息娛樂需求

博彩與遊戲的融合繁榮了博彩和遊戲市場,滿足了人們日益增長的休閒娛樂需求。從供給方面來說具有雙重效果:一方面增多了產品數量;另一方面使得產品種類更加多樣化,所以極大地豐富了產品供給。同時,博彩和遊戲融合後,遊戲中引入博彩元素增加了遊戲的刺激性,博彩中增加了遊戲的元素增加了博彩的趣味性,融合對提升博彩和遊戲產品的品質具有重要意義。從需求方面來看,博彩玩家和遊戲玩家本來就沒有涇渭分明的界限,很多博彩玩家和遊戲玩家都是重合的。通過博彩和遊戲的融合,開發出的新產品能夠精準匹配不同玩家的口味,增強了對玩家的吸引力,也滿足了博彩和遊戲用戶不同需求。所以,在博彩和遊戲融合的過程中,博彩和遊戲的市場潛力被不斷挖掘出來,這個市場變得越來越大,有利於促進社會經濟發展。博彩和遊戲市場的繁榮,也會帶給人們更多的休閒娛樂選擇,比如人們通過博彩和遊戲市場的產品可以緩解壓力、結交朋友等,有利於社會個體的

發展。

### 3.2 博彩與遊戲融合對法律、法規的監管提出來新的挑戰

博彩與遊戲融合也帶來一些列新的問題與擔憂。眾所周知,博彩行為可能對個體和社會帶來危害,這也是世界大多數國家和地區禁止博彩的主要原因。當博彩與遊戲融合後,很多博彩項目通過融入遊戲中的技能元素,將博彩產品或者活動包裝成遊戲產品或者活動,從而規避了法律的監管與控制。如果這些既有博彩特徵又有遊戲特徵的產品和活動沒有得到有效的管制,不但不能滿足個體休閒娛樂需求,還很可能造成嚴重的社會問題。隨着博彩和遊戲以各種各樣的方式融合,政府需要引進專家開展研究來制定管制政策,努力減少博彩和遊戲融合帶來的負面影響。政策制定者通常會對一些含有暴力圖片、性暗示和粗話等特徵的遊戲進行分類管制,禁止未成年人玩這類遊戲,但卻經常忽略對含有典型博彩元素遊戲的管制。比如 Video Poker & Blackjack, World Series Poker 和 World Championship Blackjack 這些典型的含有賭博元素的遊戲被軟件評級委員會(ESRB)認為是適合任何人玩的遊戲,但是此類遊戲應該同樣的進行分級管制,因為很可能存在“上癮”的問題(King, et al, 2009)。

總體來說,政策制定者需要考慮兩個方面:促進負責任的博彩和負責任的遊戲(Gainsbury, et al, 2015)。對於在博彩融入技能性和互動性等遊戲特徵的產品要謹慎對待,防止博彩產品披上遊戲外衣後脫離法律的限制。對於在遊戲中加入的博彩元素

要給予足夠的說明,讓玩家掌握充足的信息來決定是否加入遊戲中。

### 3.3 博彩與遊戲融合對博彩和遊戲運營商的影響

博彩與遊戲的融合,一方面給運營商帶來了發展機遇,另一方面也為他們帶來新的挑戰。通過博彩與遊戲的融合,運營商可以根據市場的需求,開發新產品刺激玩家的購買意願,不斷擴大產品的市場佔有率,獲得豐厚的利潤。但是博彩與遊戲運營商也必須考慮社會責任,一旦其產品造成較大的負面影響,很可能面臨政府更嚴厲的監管與控制,甚至面臨嚴重的懲罰。所以對於運營商來說,在利用新機會的同時必須考慮相應的社會責任,否則就難以持續發展。

## 4 總結與啓示

隨著社會經濟的發展和科技的不斷進步,博彩與遊戲的融合也會不斷深化,這是一個不可阻擋的潮流趨勢。博彩和遊戲的融合會不斷模糊兩者的特徵,造成“你中有我,我中有你”的局面。這種融合對政府管理者和制定法律的專業人士提出了新的挑戰,也對博彩和遊戲的研究提出了新的要求。總而言之,博彩和遊戲的融合對社會和個人發展來說,既有積極的影響,也存在消極的影響。在這種情況下,需要政府和專業人士對博彩和遊戲融合的現象不斷關注和深入研究,及時調整相關法律政策,加強規範和監管力度,合理發展負責任的博彩。



## 參考文獻

- [1] Daniel King, Paul Delfabbro, Mark Griffiths. (2010). The convergence of gambling and digital Media: Implications for gambling in young people. *Journal of Gambling Studies*, 26:175–187.
- [2] Edelman M. (2016). Keynote address: A sure bet? the legal status of daily fantasy sports. *Pace Intellectual Property, Sports & Entertainment Law Forum*, 1:1–23.
- [3] Gambling Research Exchange Ontario (GREO). Conceptual framework of harmful gambling: An international collaboration, 2018.
- [4] Gainsbury S M, King D L, Abarbanel B, et al. Convergence of gambling and gaming in digital media. Melbourne, Australia: Victorian Responsible Gambling Foundation [EB/OL]. (2015). [https://www.responsible-gambling.vic.gov.au/\\_data/assets/pdf\\_file/0003/25572/Gainsbury\\_convergence\\_of\\_gambling\\_and\\_gaming\\_2015.pdf](https://www.responsible-gambling.vic.gov.au/_data/assets/pdf_file/0003/25572/Gainsbury_convergence_of_gambling_and_gaming_2015.pdf).
- [5] Griffiths M D, King D L, Delfabbro P H. The technological convergence of gambling and gaming practices. *The Wiley – Blackwell Handbook of Disordered Gambling*, 2014.
- [6] Griffiths M D. (1991). Amusement machine playing in childhood and adolescence: A comparative analysis of video games and fruit machines. *Journal of Adolescence*, 14: 53 – 73.
- [7] Griffiths M D. What online operators can learn from online video gaming? *Casino Affiliate Programs*. February 13 [EB/OL]. (2012). <http://www.casinoaffiliateprograms.com/blog/what-online-gambling-operators-can-learn-from-online-video-gaming>.
- [8] Griffiths M D, Parke J. (2010). Adolescent gambling on the internet: A review. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22:59–75.
- [9] Griffiths M D. (2007). Interactive television quizzes as gambling: A cause for concern? *Journal of Gambling Issues*, 20:269–276.
- [10] King D, Gainsbury S M, Delfabbro P H, et al. (2015). Distinguishing between gaming and gambling activities in addiction research. *Journal of Behavioural Addictions*, 4(4):215–20.
- [11] King D L, Ejova A, Delfabbro P H. (2012). Illusory control, gambling, and video gaming: An investigation of regular gamblers and video game players. *Journal of Gambling Studies*, 28:421–435.
- [12] Morgan, Stanley. Social gambling: Click here to play. Morgan Stanley Research: Global [EB/OL]. (2012). [http://linkback.morganstanley.com/web/sendlink/webapp/f/u4a8mcp4-3ohe-g001-b7cd-002655210101?store=0&d=UwBSZXN-IYXJjaAA0Nze3NTY%3D&user=2t7a7p40q5buy2365&\\_gda\\_=1479106416\\_6a55cefa848830ece67e9f0e40d5607a](http://linkback.morganstanley.com/web/sendlink/webapp/f/u4a8mcp4-3ohe-g001-b7cd-002655210101?store=0&d=UwBSZXN-IYXJjaAA0Nze3NTY%3D&user=2t7a7p40q5buy2365&_gda_=1479106416_6a55cefa848830ece67e9f0e40d5607a).
- [13] Nettleton J, Chong K. (2013). Online social games–The Australian position. Sydney, Australia: Addisons.
- [14] Nevada Senate Bill 443 2015 (NV) SB443 (USA). Revises provisions governing the acceptance of race book and sports pool wagers [EB/OL]. (2015). <https://legiscan.com/NV/bill/SB443/2015>.
- [15] Parke J, Wardle H, Rigbye J, et al. Exploring social gambling: Scoping, classification and evidence review. Final report submitted to the UK Gambling Commission [EB/OL]. (2013). <http://www.gamblingcommission>.

- gov. uk/Gambling - dataanalysis/Social - media/Exploring-social-gambling. aspx.
- [16] Rose I N, Owens M D. (2009). Internet Gaming Law. Mary Ann Liebert.
- [17] Rogers T. Jetpack joyride. Kotaku[EB/OL]. (2012). <http://kotaku.com/Jetpack-joyride/>.
- [18] Sanders James. Williams Robert. (2018). The Relationship Between Video Gaming, Gambling, and Problematic Levels of Video Gaming and Gambling[J/OL]. *Journal of Gambling Studies*, <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9798-3>.
- [19] World Count of Gaming Machines. A marketing research report [EB/OL]. (2008). [https://duckduckgo.com/?q=%22WORLD+COUNT+OF+GAMING+MACHINES+2008%22&t=h\\_&ia=web](https://duckduckgo.com/?q=%22WORLD+COUNT+OF+GAMING+MACHINES+2008%22&t=h_&ia=web).
- [20] 周強,丁世聰,雷紅如. 美國每日夢幻體育遊戲合法性的爭議及啓示. 西安體育學院學報,2019(9).
- [21] 中國互聯網絡信息中心. 第41次中國互聯網絡發展狀況統計報告[EB/OL]. <http://www.cnnic.net.cn/hlwfzyj/hlwzbg/hlwtjbg/201803/P020180305409870339136.pdf>.