

海外互聯網博彩發展趨勢研究

馬爾丹¹ 王 興² 張偉藝³

(1. 雲南財經大學, 昆明; 2. 廣州新華學院, 東莞 ;3. 淮南師範學院, 淮南)

摘 要:隨著資訊技術的不斷發展, 互聯網博彩正以較高的速度發展。特別是新冠疫情之下, 更多的賭客通過互聯網消費, 推動互聯網博彩業以更快的速度增長。本研究對海外互聯網博彩的發展趨勢進行了分析, 發現歐洲、北美和亞太地區互聯網博彩發展較快, 表現出發展不均衡的特點, 這主要是由於法律和監管的差異所造成的。並對互聯網博彩產品的發展趨勢進行了總結, 發現更加重視與科技相結合, 更加重視用戶的交互體驗等是未來互聯網博彩產品的發展趨勢。進一步提出了互聯網博彩發展可能帶來的社會問題。並對中國打擊互聯網賭博的相關政策進行了總結。總體來說, 互聯網博彩在未來可能繼續保持高速發展, 世界各國對互聯網博彩的負面影響也都有所警醒, 加強了對互聯網博彩的監管和對互聯網博彩犯罪的打擊, 但互聯網博彩的治理仍然任重道遠。

關鍵詞: 互聯網博彩; 發展趨勢; 監管; 治理

中圖分類號: F590

Research on the Trends of Oversea Online Gambling Industry

Ma Erdan¹ Wang Xing² Zhang Weiyi³

(1. Yunnan University of Finance and Economics, Kunming;

2. Guangzhou Xinhua University, Dongguan;

3. Huainan Normal University, Huainan)

作者簡介: 馬爾丹, 雲南財經大學副教授; 王 興, 廣州新華學院副教授; 張偉藝, 淮南師範學院文化產業管理系助教。

Abstract: With the rapid development of information technology, Internet gambling is growing faster. Especially under the COVID-19 pandemic, more gamblers are spending money on the internet, pushing the internet gambling industry to grow faster. This study analyzes the development trend of oversea internet gambling and finds that internet gambling in Europe, North America, and the Asia-Pacific region are developing faster and shows uneven development, mainly due to the differences in laws and regulations. We also summarize the development trend of internet gambling products. It finds that more integration with technology and the user's interactive experience are the future development trends of internet gambling products. The social problems that the development of internet gambling may bring are also raised. We also summarize China's policies on combating internet gambling. Overall, internet gambling may continue to develop at a high speed. Countries worldwide have been alerted to the negative impacts of internet gambling and have strengthened the regulation of internet gambling and the fight against internet gambling crimes. However, there is still a long way to go in the governance of internet gambling.

Key words: internet gambling; development trends; supervise; govern

引 言

近年來,互聯網博彩業迅速發展(曾忠祿,2016)。在新冠疫情期間,由於各地區出台了一系列包括關閉線下賭場以及限制社交距離等社交限制措施,使互聯網博彩業更有了加速發展的趨勢。與線下博彩相比,互聯網博彩所帶來的風險更高,並且問題更大(澳大利亞通信和媒體管理局<ACMA>,2022)。為應對互聯網博彩可能帶來的社會問題,各地政府也加強了對互聯網博彩的關注和監管。了解海外互聯網博彩業的發展趨勢,以及互聯網博彩的新問題及其監管挑戰,對互聯網博彩業健康可持續發展具有重要意義。因此,本文對海外互聯網博彩業的發展趨勢進行了分析,並對互聯網博彩業發展可能帶來的新問題進行了討論,希望為互聯網博彩未來治理提供借鑑。

1 海外互聯網博彩業的發展趨勢

1.1 過去 5 年的產值及增長趨勢

過去 5 年由於新冠疫情,各地的隔離政策等因素的影響,互聯網博彩迅速地發展。根據 MarketLine 在 2022 年 10 月份發佈的全球行業概況,2017 年互聯網博彩的總產值為 492 億美元,線下博彩總產值為 2,848 億美元,互聯網博彩的產值僅相當於線下博彩產值的 17.3%;2021 年互聯網博彩的總產值已經達到 826 億美元,而線下博彩總產值僅為 2,671 億美元,互聯網博彩產值相當於線下博彩產值的 30.9%。2017-2021 年網絡博彩的產值年均增長 13.8%,表現出非常強勁的增長動力。預計全球互聯網博彩業產值將在 2023 年突破千億美元大關(Marketline,2022)。而在同一時間,線下博彩業總產值每年平均增長率為-1.6%,使互

聯網博彩與線下博彩的差距進一步縮小。具體如表 1 所示。

表 1 全球博彩業和互聯網博彩業產值(產值單位:十億美元)

年份	互聯網博彩			線下博彩		
	產值	增長率	年均遞增	產值	增長率	年均遞增
2017	49.2	-		284.8	-	
2018	57.2	16.2%		312.2	9.6%	
2019	66.6	16.4%	13.8%	318.5	2.0%	-1.6%
2020	74.9	12.5%		218.6	-31.4%	
2021	82.6	10.2%		267.1	22.2%	

資料來源:Marketline,2022

從不同類型互聯網博彩的細分市場來看,體育博彩的產值 2019 年市佔率超過 50%。2021 年雖然下降到 40.7%,仍是互聯網博彩中規模最大的遊戲類型。第二受

歡迎的互聯網博彩遊戲是網上賭場,2021 年,其佔互聯網博彩市場的比重為 27.6%。具體如表 2 所示。

表 2 不同類型互聯網博彩產值及百分比(產值單位:十億美元)

年份	體育博彩	賭場	撲克	賓果遊戲	其他
2016	21.7(48.3%)	13.4(29.9%)	5.7(12.7%)	2.7(6.0%)	1.4(3.1%)
2017	23.9(48.4%)	12.9(26.2%)	7.8(15.8%)	2.4(4.8%)	2.4(4.8%)
2018	27.5(48.1%)	14.2(24.8%)	8.0(14.0%)	2.5(4.4%)	5.0(8.7%)
2019	33.8(50.8%)	16.4(24.6%)	8.3(12.4%)	3.0(4.5%)	5.1(7.7%)
2020	32.1(42.9%)	22.1(29.5%)	11.0(14.7%)	3.9(5.2%)	5.8(7.7%)
2021	33.7(40.7%)	22.8(27.6%)	14.2(17.6%)	4.4(5.4%)	7.6(9.1%)

資料來源:Marketline,2022

從不同地區互聯網博彩的細分市場來看,根據 2021 年的數據,歐洲的互聯網博彩

產值佔比最高,其次是亞太地區,具體如表 3 所示。

表 3 2021 年不同地區互聯網博彩產值及百分比(產值單位:十億美元)

地區	產值	佔比
歐洲	43.0	52.1%
亞太	25.4	30.7%
北美	8.9	10.8%
其他地方	5.3	6.4%

資料來源:Marketline,2022

1.2 海外主要地區互聯網博彩市場發展趨勢

美國、亞太和歐洲是世界最大的互聯網博彩市場。2021 年這三個地區的互聯網博

彩產值佔到全球互聯網市場的九成多,是互聯網博彩市場的主要力量。

1.2.1 美國互聯網博彩市場

美國的互聯網博彩的發展非常快,互聯

網博彩收入佔總體博彩收入的比重也不斷提升。2022 年,美國全國的老虎機收入比 2021 年僅增加 5.1%,賭桌收入僅增加 13.9%,整個博彩產業(彩票除外)的增長僅為 13.9%,而互聯網博彩收入則增加了 35.2%,僅次於體育博彩的 72.7%^①。2022 年美國互聯網博彩收入大約為 13.9 億美元,已相當於 2022 年賭桌收入(25.4 億美元)的 57%。如果把手機上進行的體育博彩業視為互聯網博彩,那麼互聯網博彩(手機體育博彩+一般的互聯網博彩)已佔美國博總收入(604.2 億)的 19.5%。

美國最大的互聯網博彩市場在新澤西州,2022 年新澤西州的互聯網博彩收入佔美國全國互聯網博彩收入的比重大約為 33%。因此,從新澤西州互聯網博彩過去 10 年的增長趨勢可以看出互聯網博彩的增長前景。2013 年新澤西州允許大西洋城的賭場開設互聯網博彩,當年互聯網博彩收入為 837 萬美元,僅相當於大西洋城博彩總收入的 0.3%,而到 2022 年其互聯網博彩收入已達 16.7 億美元,佔大西洋城博彩總收入的比重已上升到 32%(如圖 1)。

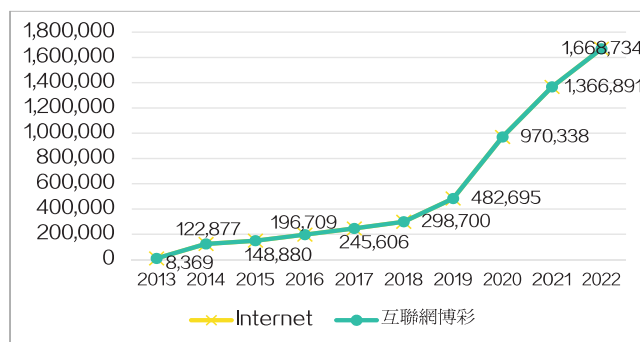


圖 1 大西洋賭場與互聯網賭博收入趨勢(單位:美元)

1.2.2 歐洲互聯網博彩市場

歐洲博彩市場(包括歐盟 27 國和英國)2022 年博彩毛收入為 1,085 億歐元,較 2019 年疫情前水平增長 8%。其中實體賭場為 703 億歐元,佔博彩總收入的 65%。互聯網博彩為 382 億歐元,佔歐洲博彩總收入的 35%。

在歐洲,互聯網博彩發展最突出的是英國。2021 年 4 月至 2022 年 3 月財政年度,在線博彩和投注的年度總收益(博彩毛收入)達 64 億英鎊,比疫情前的 2017-2018 年財政年度增長了 21%。到 2022 年,英國互

聯網博彩已經佔博彩總收入的 65%。

英國賭博委員會的研究顯示,過去 4 年,互聯網博彩的參與率一直都在穩步上升,截至 2022 年 9 月的一年中,27%的英國成年人以某種形式互聯網博彩,而這一比例在截至 2018 年 9 月的一年中僅為 18.4%。這其中包括截至 2022 年 9 月的一年中增加的 2%。導致這種快速增長的原因,除了 Covid 19 的影響之外,還有其他影響。過去 4 年的數據顯示,英國的互聯網博彩參與者,女性增長高於男性增長(9.1%:7.9%),45~54 歲群體的增長高於 25~34

① American Gaming Association, COMMERCIAL GAMING REVENUE TRACKER, 2022.

歲群體的增長(14.5%:4.5%)。可見,女性和中年群體是英國互聯網博彩增加的主要力量。

1.2.3 亞太地區互聯網博彩市場

亞太地區互聯網博彩業比較發達的是

澳大利亞、日本、印度、韓國、菲律賓和泰國。特別是澳大利亞的互聯網博彩收入佔整個亞太地區的一半左右,2022年高達80多億美元。其次是日本和印度的互聯網博彩收入也較高,具體如圖2所示。

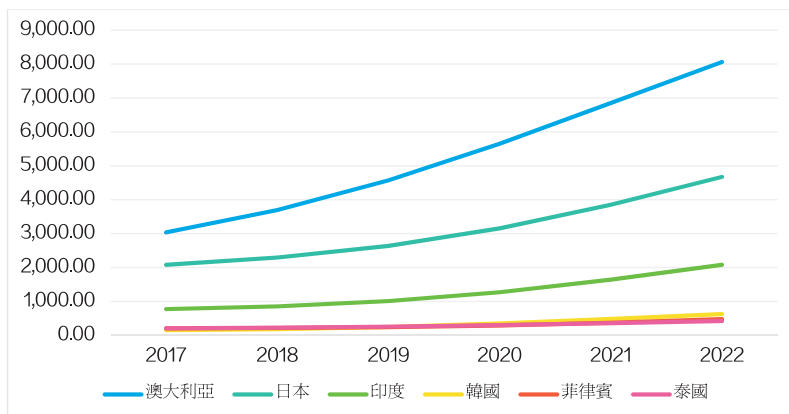


圖2 亞太區主要國家互聯網博彩收入趨勢(單位:百萬美元)

從圖2可以看出,澳大利亞、日本和印度互聯網博彩收入遠高於亞太地區其他國家,並且在增速方面也明顯快於其他國家。這說明互聯網博彩在亞太地區的發展極不均衡,主要的原因在於亞洲很多國家和地區禁止互聯網博彩。

澳大利亞沒有將互聯網體育博彩合法化,不過政府授權過一些互聯網博彩的比賽,則被視為合法。澳大利也允許互聯網賭客使用離岸伺服器線上博彩,這些離岸互聯網博彩行為沒有被禁止。澳大利亞通信和媒體管理局(ACMA)2021年的調查顯示少數澳大利亞人報告使用了離岸服務,多為青年人和低收入人群,約佔5%,說明平均每20名參與線上博彩的成年人中至少有一人使用了離岸博彩網站或應用程式。另外還有6%不確定他們的服務基於哪里。在疫情期間,儘管陸地賭場也關閉了,博彩收入只在2020年的四五月間出現短暫的減少,但此後博彩收入仍然增加,原因就是賭客很

快轉向互聯網博彩。澳大利亞的線上博彩參與率在2020年以前比較穩定,但2020年和2021年間發展迅速。疫情期間,許多從未接觸過互聯網博彩的澳大利亞人加入了互聯網博彩,有許多新賭客加入了體育博彩。澳大利亞博彩研究中心調查發現,近三分之一的調查參與者是在疫情期間新註冊的互聯網博彩帳戶,二十分之一的參與者疫情期間開始的互聯網賭博。而且與歐洲不同,在疫情期間,人們不僅參與博彩的頻率增加了,如每週賭博4次或以上的比例從23%增至32%(澳大利亞博彩研究中心AGRC,2020),而且下注額也普遍增加了(澳大利亞家庭研究所AIFS,2020)。

菲律賓的互聯網博彩政策一直處於調整之中。2016年,菲律賓同意了互聯網博彩合法化,推出了POGO(離岸博彩運營商),即離岸博彩公司通過互聯網為在菲律賓境外註冊的玩家提供服務。2019年,菲律賓有60家持有POGO牌照的博彩運營商

和超過 200 家服務供應商,菲律賓政府停止發放 POGO 牌照。2020 年 3 月新冠疫情開始時,菲律賓曾因疫情宣佈暫停線上博彩和 VIP 賭場運營,但不久便由博彩監管機構爭取恢復,快速恢復的重要原因是以博彩業收入資助政府抗疫。2021 年 7 月總統杜特爾特重申博彩業務非常重要,稱博彩業務的儲備資金是防止該國疫情蔓延的唯一方法。但迫於一些客源國的壓力,菲律賓開始控制舉辦非法互聯網博彩的公司。2023 年 6 月,菲律賓政府承認其缺乏對互聯網博彩的有效監管能力,決定關閉網絡博彩公司。

2 互聯網博彩產品未來的發展趨勢

互聯網博彩業不但在產值上呈現增長趨勢,在產品方面也呈現出不斷豐富化的發展趨勢。更加重視與科技相結合,更加重視用戶的交互體驗等是未來互聯網博彩產品的發展趨勢。具體表現在以下幾方面:

(1) 技術創新和虛擬現實結合。隨著科技的不斷進步,互聯網博彩平台可能會不斷推出新的創新性的產品和服務,吸引更多的用戶參與。技術創新也將繼續推動互聯網博彩業的發展。虛擬現實(VR)和增強現實(AR)等新技術有望為用戶帶來沉浸式的博彩體驗,提供更加真實和逼真的遊戲環境。此外,區塊鏈技術的應用也可能在互聯網博彩行業發揮重要作用,提供更高的透明度、安全性和匿名性。

(2) 移動端和無線技術的崛起。隨著智能手機和移動設備的普及,越來越多的用戶選擇通過移動應用程式或移動網站進行線上博彩。未來,互聯網博彩業將繼續專注

於開發和提供優質的移動用戶體驗,並利用無線技術提供更加便捷和靈活的博彩服務。用戶可以隨時隨地下注,無需受限於時間和地點,這將進一步推動互聯網博彩的普及。

(3) 加強用戶個性化體驗和社交互動。用戶個性化體驗和社交互動對於吸引和保留用戶至關重要。未來的互聯網博彩平台將更加注重用戶需求,利用技術手段提供精準的博彩體驗。同時,社交功能將得到加強,例如即時聊天、多人遊戲和社交媒體整合,以增強用戶參與感和社交互動。

(4) 跨界合作和新興市場的開拓。互聯網博彩行業將進一步拓展與其他行業的合作。例如,體育賽事、娛樂產業和旅遊業等。這種跨界合作可以為用戶提供更多元化的博彩體驗,並促進行業的增長。此外,新興市場的開拓也是互聯網博彩企業的重要戰略方向,特別是亞洲、拉丁美洲和非洲等地區的市場潛力巨大。

3 互聯網博彩發展引發的問題

近年來互聯網博彩在全球漸受歡迎,疫情期間有了加速趨勢。線上賭場的功能正變得越來越活躍,越來越多的人發現它更加靈活、有趣和吸引人,這給了賭客更多的娛樂空間。大型賭博品牌也已經意識到線上賭博的潛力,紛紛開始轉向線上賭場。除了體育和賭場互聯網博彩,近年來又出現了很多新的博彩形式,佔比增加快速,比如真人秀博彩、電子競技、金融博彩、氦金彩蛋等(Jenkinson, et al., 2020)。在澳大利亞,人們甚至可以下注首相領帶的顏色。在南非,在沒有體育賽事的期間內,借助電子競技和模

擬比賽等新的博彩形式興起。但是,互聯網博彩在快速發展的過程中,也引發了許多新的問題。

3.1 互聯網博彩用戶增加,可能引發社會問題

以往的研究顯示,互聯網博彩和陸地博彩的動機有所差異,開始互聯網賭博的常見原因往往是因為無聊和展示技能,而陸地賭徒則更經常出於社交原因和興奮的感受而賭博(Goldstein, et al., 2016)。隨著互聯網技術的不斷發展,加之新冠疫情的影響,很多人已經失去了工作,或者工作被迫暫停,收入銳減,甚至可能失去了親人,博彩可以讓他們逃避現實的痛苦,也可能成為他們的最後可能獲取財富的手段。當然,在互聯網博彩中也可以進行社交,在新冠疫情期間,人們經常被要求待在家裡,出門要求保持一定的社交距離,這促進了人們在線上與他人進行社交互動,如果他們的線上社交環境中有其他人博彩,他們很可能產生與他人一起博彩的行為。博彩可能伴隨著負面的社會效應,會引發道德風險,而互聯網博彩用戶增加可能導致社會不穩定因素增加,對政府來說是一項巨大的挑戰。

3.2 財務風險增加

在澳大利亞,青年註冊新帳戶的比例佔到了79%,不過中年男性仍然是互聯網博彩的絕對主體。與陸地博彩相似,線上賭徒的比例最大的是40~59歲之間(Gainsbury et al., 2008),不過互聯網博彩中18~34歲之間的青年男性賭客增長很快,每月博彩支出增長率也最高。澳大利亞博彩研究中心(2020)的調查顯示,男性被歸類為有賭博相

關問題的風險明顯高於女性(84% : 67%),18~34歲的年輕人更有可能面臨風險(90%)。男性的互聯網博彩頻率普遍更高,博彩金額更大,潛在問題可能更大。

人們在使用互聯網博彩時一般不止擁有一個帳戶,如澳大利亞77%的互聯網賭客目前至少擁有一個活躍線上帳戶,均值是每人擁有3.3個,中位數是每人擁有2個。他們的智能手機上通常有多個博彩應用程式,並且在不同的應用程式上擁有多個帳戶,他們會經常切換使用這些博彩應用。並且,互聯網賭客們可能為博彩應用程式綁定多個信用卡,這也加大了他們的財務風險,帶來巨大的負面影響(澳大利亞博彩研究中心AGRC, 2020)。

3.3 互聯網博彩引發犯罪

互聯網博彩的高速發展,也引發了相關犯罪,比如網絡詐騙、洗錢等違法犯罪活動。自2016年開始,菲律賓的POGO(離岸博彩運營商)迅速發展,並將目標瞄準中國客戶,吸引了大量中國人前往菲律賓從事非法賭博,引發了嚴重的社會衝突,最終在2022年關閉了175傢POGO,並遣返了4萬多中國人(黃棟星, 2022)。網絡詐騙和網絡賭博原本是兩個不同性質的犯罪,但是近些年兩者出現了相互融合的現象。比如,近些年有些網絡詐騙先是將受害者引入網絡博彩網站,然後通過操縱後台數據逐漸將受害者引入騙局(莊華和馬忠紅, 2021)。此外,通過互聯網博彩洗錢也是互聯網博彩業發展所引發的一個重要問題,通過互聯網博彩增加了洗錢的“資金流”複雜程度,使得追查贓款流向變得更加困難。

3.4 互聯網博彩廣告泛濫

互聯網博彩的行銷管道也發生了很大變化,各博彩公司越來越依賴流媒體進行直播行銷,甚至進行博彩活動的直播。Gainsbury 等人 (2008) 的研究顯示,孩子們已經成了博彩廣告的犧牲品,兒童尤其熱衷於在社交媒體上看電玩賭博廣告,這可能導致他們從小就養成上癮的習慣。甚至博彩參與者也反對當前博彩公司的這種狂轟濫炸的廣告模式。澳大利亞的研究顯示,當被問及參與者希望看到澳大利亞賭博業發生甚麼樣的變化時,他們的主要反應是看到賭博宣傳和廣告的減少,尤其是與體育廣告相關的內容 (Jenkinson, 2020), 民眾都要求加強對博彩宣傳和促銷的審查,減少病毒視頻; 要求禁止專業體育機構與博彩機構結盟, 包括賽事贊助和獎金設置。德國則對線上博彩推廣進行了嚴格的規定。例如,賭博廣告不允許在深夜播放。對於互聯網博彩最寬容的英國也掀起了收緊博彩監管的浪潮,工黨呼籲禁止以賭博品牌為球衣贊助商的足球隊,英國數字文化、媒體和體育部 (DCMS) 建議運營商通過更顯著的安全賭博資訊進一步保護其玩家。在多方推動下,英國博彩協會(BGC)宣佈了英國博彩公司的負責人博彩推廣措施,包括在禁賽期間自願取消賭博產品的所有廣播和電視廣告,但尚未包括互聯網推廣。

總的來說,互聯網博彩在不同地區所產生的問題截然不同。對互聯網博彩可能引發的問題進行分析,有助於完善互聯網博彩的治理制度,遏制網絡博彩的負面問題。比如,負責任博彩問題已經引起了各國的廣泛

關注。比利時、法國和丹麥等國的賭博監管機構正在使用他們的平台提醒玩家在新冠肺炎大流行期間保持負責任賭博習慣的重要性,政府希望並鼓勵賭徒對賭博設定時間和金錢限制,並向賭徒通報遠程援助服務的維護情況。一直被認為即將互聯網博彩合法化的荷蘭,推遲了互聯網博彩合法化計劃,仍然在權衡互聯網博彩的得失。比利時博彩委員會對所有授權和本地託管的線上博彩網站規定了每個客戶每週的限額(500 歐元/778 加元)。芬蘭國家壟斷機構 Veikkaus 已將每月損失限額(從 2,000 歐元/3,114 加元降至 500 歐元/777 加元)和每日損失限額(由 1,000 歐元/1,557 加元)進行了下調(Research Chair on Gambling Studies, 2020)。這些限制措施降低了風險,增加了玩家對線上博彩平台的信任,促進了互聯網博彩行業的可持續發展。

4 中國對互聯網賭博的打擊

中國內地是互聯網博彩經營商最看重的市場。第一,內地人口眾多,有很大的潛在需求。第二,除政府發行的彩票外,其他博彩在中國內地都是被禁止的。因此,全世界的互聯網博彩公司都希望滲透中國內地市場。尤其是東南亞國家的互聯網博彩公司,許多都是來自中國內地的居民開辦的,因此更是採取各種措施吸引中國內地居民參與網上博彩,導致內地過去幾年採取嚴厲的措施對組織互聯網賭博嚴加打擊。2020年10月16日中國最高人民法院、最高人民檢察院、公安部聯合發佈了《辦理跨境賭博犯罪案件若干問題的意見》,該文件對跨境

賭博的認定、跨境賭博共同犯罪的認定和跨境賭博關聯犯罪的認定做了詳細規定，這三種犯罪的認定中都有關於互聯網賭博的犯罪認定。跨境賭博的認定的第二條就是專門針對互聯網賭博的，具體表述如下。“（二）以營利為目的，利用信息網絡、通訊終端等傳輸賭博視頻、數據，組織中華人民共和國公民跨境賭博活動，有下列情形之一的，屬於刑法第三百零三條第二款規定的：1. 建立賭博網站、應用程序並接受投註的；2. 建立賭博網站、應用程序並提供給他人組織賭博的；3. 購買或者租用賭博網站、應用程序，組織他人賭博的；4. 參與賭博網站、應用程序利潤分成的；5. 擔任賭博網站、應用程序代理並接受投註的；6. 其他利用信息網絡、通訊終端等傳輸賭博視頻、數據，組織跨境賭博活動的”。跨境賭博共同犯罪的認定中第三條是專門針對互聯網賭博的，具體表述如下：“（三）明知是賭博網站、應用程序，有下列情形之一的，以開設賭場罪的共犯論處：1. 為賭博網站、應用程序提供軟件開發、技術支持、互聯網接入、服務器托管、網絡存儲空間、通訊傳輸通道、廣告投放、會員發展、資金支付結算等服務的；2. 為賭博網站、應用程序擔任代理並發展玩家、會員、下線的。為同一賭博網站、應用程序擔任代理，既無上下級關係，又無犯意聯絡的，不構成共同犯罪”。關於跨境賭博關聯犯罪的認定中也對互聯網賭博做了相關規定，具體表述如下：“為網絡賭博犯罪提供互聯網接入、服務器托管、網絡存儲、通訊傳輸等技術支持，或者提供廣告推廣、支付結算等幫助，構成賭博犯罪共犯，同時構成非法利用信息網絡罪、幫助信息網絡犯罪活

動罪等罪的，依照處罰較重的規定定罪處罰”。

2021年3月1日中國內地開始實施修改後的刑法第303條，新增了“組織中華人民共和國公民參與國（境）外賭博罪”，使打擊互聯網博彩有了更具可操作性的規範。

可以看到，關於互聯網賭博犯罪的認定和新修改的刑法303條不僅將組織參與互聯網賭博視為犯罪，也將為互聯網賭博提供技術服務支持的活動視為互聯網賭博關聯犯罪，這些具體規定為中國大陸打擊互聯網賭博提供了法律依據，加大了打擊境外互聯網博彩機構向內地市場滲透的力度。

5 結 語

隨著近些年互聯網博彩在全球範圍內發展迅速，其所帶來諸如網絡博彩成癮、財務危險和互聯網博彩廣告泛濫等問題已經引起歐美及澳洲等多國的廣泛關注。歐洲許多國家都採取措施希望遏止網絡博彩的潛在問題，包括控制賭客的博彩消費額度，要求博彩公司承擔更多的社會責任。與此同時，東南亞一些國家則深陷網絡博彩的治理危機，大量非法網絡賭博活動已經影響了當地社會的治安，網絡博彩監管在這些國家仍然嚴重不足。總體來說，互聯網技術進步和新冠疫情對線下賭博的限制，使得互聯網博彩有了許多新發展，世界各國都對互聯網博彩的負面影響有所警醒，並且都加強了對互聯網博彩的監管和對互聯網博彩犯罪的打擊，但互聯網博彩的治理仍然任重道遠。

參考文獻

- [1] Australian Gambling Research Center.(2020). Raising the stakes: How Australians are gambling during COVID - 19. <https://aifs.gov.au/agrc/publications/gambling-australia-during-covid-19>.
- [2] Australian Institute of Family Studies.(2020). Raising the stakes: How Australians are gambling during COVID- 19.
- [3] Australian Communications and Media Authority.(2022). Online gambling in Australia. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.
- [4] Goldstein, A. L., Vilhena - Churchill, N., & Stewart, S. H., et al. (2016). Mood, motives, and money: An examination of factors that differentiate online and non - online young adult gamblers. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(1), 68-76.
- [5] Gainsbury, S. M., Derevensky, J., & Sklar, A. (2008). Impact of gambling advertisements and marketing on children and adolescents: Policy recommendations to minimise harm. *Journal of Gambling Issues* 22, 252-274.
- [6] Jenkinson, R., Sakata, K., & Khokhar, T., et al. (2020). Gambling in Australia during COVID19. Australian Institute of Family Studies.
- [7] MarketLine Industry Profile .(2022). Global online gambling. www.marketline.com.
- [8] Research Chair on Gambling Studies. (2020). COVID- 19 and gambling: Impacts, transformations, and reflections. https://www.concordia.ca/content/dam/artsci/research/lifestyle-addiction/docs/factsheets/Factsheet_10_Summer2020_EN.pdf.
- [9] 黃棟星. 打擊網絡賭博,菲將遣返4萬中國公民. 環球時報, 2022-09-29 (003).
- [10] 曾忠祿. 全球互聯網博彩產業的發展趨勢, 博彩與旅遊休閒研究, 2016.
- [11] 莊 華, 馬忠紅. 東南亞地區中國公民跨境網絡犯罪及治理研究. 南洋問題研究, 2021 (4), 41-54.