

网络游戏涉赌的法律问题研究

作者：杨迅 | 郑媛

2023 年 1 月，“东方忘忧”传奇私服游戏宣布停服，其负责人因在游戏中加入“天选地图”“东方之珠”等具有赌博机制的玩法，非法获利 198 万余元，而获刑 6 年 10 个月。¹该事件给涉赌类游戏敲响警钟。

从传统的竞猜、德州扑克，到抽卡、氪金开箱等新型网络游戏机制，射幸游戏玩法虽然具有娱乐趣味，但也因带有一定的偶然性、成瘾性，一招不慎可能被认为有类赌博的性质。因此，游戏公司避免自己运营游戏的涉赌风险，已经成为了一个重要的合规问题。

本文将以识别网络游戏中的“赌博”为切入点，对射幸游戏玩法的要求展开分析，并对游戏主要出海国家或地区的监管态度进行探讨。



“东方忘忧”传奇私服游戏界面截图

For more Llinks publications,
please contact:

Publication@llinkslaw.com

如您需要了解我们的出版物,
请联系:

Publication@llinkslaw.com

¹ 是私服还是网络赌博，三被告人因此获刑？<https://mp.weixin.qq.com/s/1vcP458oaeR2e3y2G9OmBQ>.

一. 赌博游戏的构成要件和法律后果

识别游戏中的赌博内容是判断涉赌游戏的前提。我国法律严厉禁止赌博，但并未对“赌博”作出明确定义。

(一) “赌博”的含义及其在互联网游戏中的判断

《中华人民共和国刑法》第三百零三条规定，以营利为目的，组织或参与聚众赌博或以赌博为职业的，将面临三年以下有期徒刑、拘役或管制，并处罚金。若有人开设赌场，将被处以五年以下有期徒刑、拘役或管制，并处罚金。此外，《中华人民共和国治安管理处罚法》第七十条明确指出，以营利为目的为赌博提供条件，或参与赌博且赌资较大者，将受到五日以下拘留或五百元以下罚款的处罚。

然而，前述《刑法》条文中并未对“赌博”一词作出明确定义。《现代汉语词典》将“赌博”解释为“通过斗牌、掷骰子等游戏形式，以财物为赌注，决出输赢”。在国际上，普遍认为赌博包含三个核心要素：(1)两个或两个以上的参与者投入有价值之物或金钱作为赌注；(2)参与者期望赢得更高价值之物或金钱；(3)游戏或活动的结果取决于偶然性。

本文将探讨互联网游戏环境中的“赌博”现象。值得注意的是，许多互联网游戏都包含一定程度的运气或偶然性，但这并不意味着所有含有运气成分的游戏都构成赌博。关键在于是否存在金钱或其他有价值的赌注和奖励。

根据《网络游戏虚拟货币监管和执法要点指引》，若一款游戏被认定为涉及赌博，除了具备“通过抽签、押宝、随机抽取等偶然方式”这一偶然性因素外，还必须满足以下条件：(1)用户在投入端，无论是直接还是间接，都需要投入法定货币、网络游戏虚拟货币或实物；(2)在产出端，用户能够直接或间接获得法定货币、虚拟货币、实物、虚拟道具或增值服务。简而言之，一款游戏若要构成涉赌，必须在投入端有资金或价值元素的投入，在产出端有资金或价值元素的产出。

因此，在评估互联网游戏公司的涉赌风险时，如果游戏或其玩法同时满足以下三个条件，则存在涉嫌赌博的风险：(1)游戏参与者的主要目的是营利，而非单纯的娱乐放松；(2)游戏设计或玩法具有“以小博大”的偶然性特征；(3)游戏需要用户投入法定货币或虚拟货币，并能够直接或间接产出现金或实物，形成资金的循环。

根据涉赌的程度不同，涉赌游戏可以分为：(1)赌博类游戏，和(2)宣扬赌博类游戏。前者的产出一般是法定货币或者是可以兑换法定货币的虚拟币；后者的产出一般是虚拟道具和增值服务。运营赌博类游戏有较大的刑事风险；运营宣扬赌博类游戏则有游戏下架和行政处罚的风险。

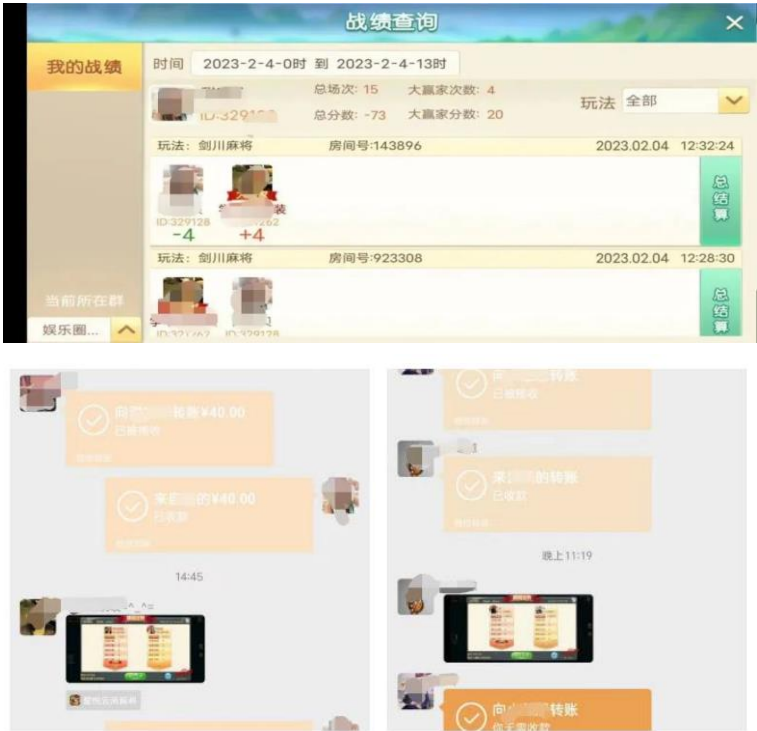
(二) 运营赌博游戏的表现形式

运营赌博类游戏可能触犯“开设赌场”的刑事罪名。根据《最高人民法院、最高人民检察院、公安部关于办理网络赌博犯罪案件适用法律若干问题的意见》第一条第一款的规定，通过互联网、

移动通讯终端等途径传输赌博视频、数据，组织赌博活动，若具备以下情形之一，即构成《刑法》所规定的"开设赌场"行为：(1)建立赌博网站并接受投注；(2)建立赌博网站并提供给他人组织赌博；(3)为赌博网站担任代理并接受投注；(4)参与赌博网站利润分成。

在实践中，运营赌博游戏构成开设赌场罪的情形主要有以下几种表现形式：

第一，**庄家身份运营**：以庄家身份参与或管理赌局，接受投注，赢取赌资，或通过游戏抽头获利，实质上属于非法赌博网站，构成开设赌场罪。例如，某"群主"利用"星悦云南麻将"APP 购买"开房钻石"开设房间，组建麻将群，每局结束后输家按积分结算规则将对应金额以红包形式发给"群主"，"群主"抽成后发给赢家，构成开设赌场罪²。



第二，**逆向兑换虚拟货币**：合法成立游戏网站，但提供逆向兑换虚拟货币服务。根据相关规定，虚拟货币仅具有单向支付功能，即玩家可用法定货币购买虚拟货币，但不能将虚拟货币兑换成现实货币。若游戏平台提供法币或虚拟币下注，以射幸方式赢取虚拟币，虚拟货币即充当赌资，该游戏可能构成赌博平台，运营者可能构成开设赌场罪。例如，行为人成立"游戏集结号"、"就爱捕鱼"等网络游戏平台，低价收购玩家赢得的游戏币，再高价出售赚取差价，为不特定人员进行双向兑换，构成开设赌场罪³。

² 云南省剑川县人民法院, (2024)云 2931 刑初 50 号刑事判决书。

³ 浙江省衢州市柯城区人民法院, (2017)浙 0802 刑初 48 号刑事判决书。



第三，**间接提供逆向兑换服务**：在某些情况下，游戏网站可能通过第三方银商间接参与虚拟货币的非法交易，这种行为在本质上与兑换赌博筹码无异，同样可能触犯开设赌场的罪名。以网盟公司运营的“开心山庄”游戏网站为例，该平台允许玩家通过充值或向银商购买游戏分数来参与游戏。玩家在游戏中赢得分数后，可以选择将其出售给银商，以换取人民币；若输掉分数，则需再次充值或向银商购买分数。这种模式实质上构成了资金的闭环，使得平台与买家之间形成了一个“现金-虚拟货币-现金”的循环流通体系。这种模式下，游戏网站虽然未直接参与虚拟货币的兑换，但通过设立银商总代理，默许并促成了非法交易的发生，其行为已经超出了正常游戏运营的范畴，涉嫌构成开设赌场的犯罪⁴。



第四，**提供赌博条件**：游戏公司可能因提供赌博条件而构成开设赌场罪。尽管一些游戏平台本身未直接设立逆向兑换机制或与银商勾结进行兑换，但如果它们未能履行监管责任，例如，在发现或应发现虚拟货币数据异常波动时未采取适当措施，如冻结涉嫌的“银商”账号，就可能触犯法律。例如，“大新疆麻将”APP 在玩家对赌资结算方式提出意见后，平台不仅没有采取有效措施，反而通过销售额考核激励推广人员发展代理，持续为赌博活动提供技术支持，从而构成开设赌场罪。其下分服务(游戏货币兑换法定货币)的服务商如果明知的，也可能就构成共犯。但是，

⁴ 浙江省金华市婺城区人民法院, (2020)浙 0702 刑初 167 号刑事判决书。.

如果网站的正常运营行为，为了收回成本而在玩家每次游戏时系统自动消耗一定比例的虚拟货币，并不构成赌博。比如：“腾讯欢乐麻将全集”通过收取“游戏豆”、销售“月卡”等游戏道具的方式，向用户收取服务费用。用户可以通过每日登录、观看广告、参与转盘等途径免费获取“游戏豆”和游戏道具，这种模式并不构成对赌博的帮助。



二. 射幸类游戏玩法与赌博的区别及合规要求

具有“随机”性质的射幸类游戏，如果不具有资金的闭环，不构成赌博，但是仍有一定的合规要求。

(一) 射幸类游戏玩法与赌博的区别

射幸类游戏区别于赌博游戏的关键在于(1)是否具有营利目的、(2)偶然性结果和游戏目的的关系、以及(3)是否具有反向兑换功能。

首先，射幸游戏的本质在于娱乐而非营利。玩家在网络游戏中无论是充值获取游戏奖励，还是购买装备、游戏币等，其核心目的都是为了满足个人的娱乐需求。在这个过程中，资金流向是单向的，即从消费者——玩家，流向服务提供者——游戏平台。充值返现等活动，本质上只是购物时的“赠品”，并不改变资金的单向流动特性。而在赌博活动中，资金的流动则是双向的，玩家充值的目的在于通过输赢结果来获取经济利益，其本质是以小博大，追求资金的反向流动。例如，在翁某某开设赌场案⁵中，法院指出，是否构成变相牟利的开设赌场行为，需要综合考量行为人的主观认知和客观行为。如果行为人明知他人利用游戏应用进行赌博，仍为其提供微信群、设定赌博规则，并通过网络棋牌游戏软件组织赌博活动，以限定虚拟游戏币购买渠道、消耗规则、现金兑换规则等方式变相收取费用并获利，就属于以营利为目的的开设赌场行为。

其次，射幸游戏的实现并不依赖于偶然性结果。在网络游戏中，无论游戏结果如何，都不会影响玩家实现娱乐放松的目的。从用户打开游戏界面的那一刻起，其娱乐目的就已经达成。而在赌博中，结果的实现则高度依赖于运气，技术的作用无法超越运气，导致赌博结果只能是单方获利或无人获利，不存在共赢的可能。例如，在王禹方、李建平开设赌场案⁶中，法院认为，经

⁵ 上海市第一中级人民法院, (2021)沪 01 刑终 957 号刑事判决书。

⁶ 浙江省松阳县人民法院, (2023)浙 1124 刑初 156 号刑事判决书。

营者设立盲盒网站组织抽奖活动, 实际上是向玩家提供以小博大的中奖机会, 中奖结果由偶然性决定, 属于射幸行为, 具有赌博性质。玩家在平台上的"付费投入-随机抽取-放弃奖品获得折价虚拟货币-再次抽盒"的行为, 属于赌博行为, 运营者为赌博行为提供平台, 构成开设赌场罪。

此外, 射幸游戏通常不会设置或通过"银商"间接设置反向兑换的变现渠道。而在赌博中,"上下分服务"则是其核心特征,"上分"即玩家将法定货币兑换为游戏币进行投注,"下分"即玩家将赢得的游戏币兑换为法定货币或虚拟货币, 实现获利。例如, 在徐某等开设赌场案⁷中, 法院认为, 徐某等人在 APP 上增加球赛竞猜模块, 参赌人员将资金兑换为竞猜币进行投注, 输赢结果由球赛的偶然性决定。徐某等人还设置"赢取的竞猜币可以百分百抽中京东 E 卡", 并安排人在微信群中回收京东 E 卡, 实现竞猜币兑换为法定货币, 构成开设赌场罪。

(二) 避免涉赌风险

射幸类游戏与网络赌博虽然存在本质区别, 但二者之间可能发生转化, 因此游戏公司必须采取相应措施, 以降低被认定为赌博的法律风险。以下是游戏公司应遵循的几个关键原则:

第一, 发行与交易分离原则: 根据《文化部、商务部关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》第(二)条的规定, 企业不得同时经营网络游戏虚拟货币的发行与交易服务。游戏公司在涉及虚拟货币服务时, 应确保发行与交易的严格分离, 避免违规操作。

第二, 禁止反向兑换原则: 网络游戏运营企业应严格遵守不得向用户提供虚拟货币或虚拟道具兑换法定货币或实物的服务规定。任何形式的用户间游戏积分兑换或变相兑换现金、财物的服务, 包括赠予、转让、交易等, 均在禁止之列。若游戏公司自行或与他人合作提供变现服务, 可能触犯开设赌场罪。

第三, 禁止法定货币或虚拟货币对局原则: 游戏公司不得通过随机抽取等偶然方式, 诱导用户投入法定货币或网络游戏虚拟货币以获取产品和服务, 尤其是与人民币直接挂钩的"搏几率"玩法, 如幸运轮盘、登录奖励、游戏任务、刮刮乐等。在辛某某、郑某某等案件⁸中, 法院认定, 利用网络平台进行的购物升级活动, 实际上是变相接受投注的赌博行为, 应以开设赌场罪定罪处罚。

第四, 禁止平台抽水原则: 游戏公司可以通过充值或购买虚拟货币的方式收取固定的游戏费用, 但不得根据每局游戏的结算金额收取或变相收取佣金或服务费。在实践中, 一些游戏平台通过比赛、直播等形式设置下注, 并按每局抽成, 构成开设赌场罪。例如, 在赵某、段某某案件⁹中, 涉案人员通过直播平台设立的互动竞猜游戏吸引投注, 系统自动结算输赢, 相关人员和主播从玩家打赏的虚拟币中提成, 并由平台结算为人民币, 涉案赌资超过 30 万元, 被认定为开设赌场罪。

⁷ 广东省深圳市中级人民法院(2019)粤 03 刑终 2614 号刑事判决书。

⁸ 江苏省靖江市人民法院, (2019)苏 1282 刑初 701 号刑事判决书。

⁹ 广东省广州市天河区人民法院, (2019)粤 0106 刑初 1689 号刑事判决书。

(三) 射幸类游戏玩法的合规要求

射幸类游戏虽然合法,但由于其固有的不确定性,可能会激发玩家的"博彩"心理,因此往往成为监管的重点。游戏公司在运营过程中,必须确保充分披露信息,防止对用户造成误导。

首先,游戏公司应详尽公开所有虚拟道具和增值服务的名称、性能、内容、数量以及抽取或合成的概率,同时公示参与用户的随机抽取结果。此外,公司还需采取有效措施,保护用户的隐私安全。

其次,游戏公司有责任确保公示信息的真实性和有效性,并在推广宣传中避免使用可能与赌博相关的敏感词汇,如"押注"、"满额提现"等。同时,公司还应警惕在"家族"、"战队"等玩家群聊功能中出现"上下分"等可能引发误解的宣传语或标签。

此外,游戏公司应妥善保存随机抽取结果的记录,保存时间不少于 90 日,以备监管部门查询。如果游戏公司未能公示抽取概率,或实际抽取概率与公示内容不符,可能会被视为违规行为,面临行政处罚。例如,北京掌握时代科技有限公司的《掌握江湖-仗剑天涯》因抽奖活动"关扑"未公示所有抽奖物品的概率,以及胡莱游戏的《妖怪正传》游戏内抽卡概率与公示内容不符,均被认定为诱导用户投入法定货币或网络游戏虚拟货币的违法行为,最终受到罚款处罚¹⁰。

三. 世界其他主要国家对涉赌射幸游戏的监管政策

我国网络游戏的海外布局已经蓬勃发展,在这过程中,更需要关注各国对射幸涉赌游戏的监管政策。

(一) 东南亚

1. 泰国

泰国对射幸游戏玩法并未呈现强监管的趋势,更多采用屏蔽和拦截违法内容的方式。

从法律规定来看,泰国现行有效的赌博立法为 1935 年《赌博法》,对赌博的定义仅限于传统的线下赌博,比如斗鸡等动物投注、老虎机、彩票等。Loot Box 等射幸玩法在泰国的合法性较为模糊,因为《赌博法》规定的"彩票"必须是"任何向任何玩家承诺金钱或其他利益机会的游戏",虽然 Loot Box 诱使消费者投资以获得不可预见的游戏内物品,但虚拟物品不能像普通财产一样评估价值。¹¹2023 年 4-5 月,泰国就《电影和游戏法案》进行公开听证会,该法案规定: 1)设置专门的游戏监管机构(暂命名为电影和游戏委员会),对游戏分级、内容和出口进行监管; 2)拓展游戏的定义,不再局限于现行法律下的实体游戏,强调包括网络游

¹⁰ (京)文执罚〔2019〕第 40307 号行政处罚决定书,(京)文执罚〔2018〕第 41150 号行政处罚决定书。

¹¹Gaming Business in Thailand: Business Opportunity and Legal Concerns. Nagashima Ohno & Tsunematsu, 23 July 2020.

戏; 3) 引入游戏分级制度, 即在泰国放映或发行的游戏必须根据其内容和玩家年龄的适当性进行评级。¹²但这一法案尚未正式生效。

从游戏内容来看, 泰国长期以来并未进行特别监管, 既没有现行有效的内容分级制度, 也没有穆斯林国家要求内容需要符合伊斯兰教义的明确规定。但是, 泰国可能会在近几年推出并完善内容分级标准和监管方式, 可能需要游戏运营者做好合规及申报的准备。

2. 新加坡

新加坡并不禁止赌博, 但长期以来对赌博采取严格的监管。

从法律规定来看, 新加坡 2022 年 8 月颁布了《2022 年赌博控制法》(GCA) 和《2022 年赌博管制法》(GRA), 特别将符合赌博定义的互联网游戏纳入监管。

根据 GCA 规定, 为获得某种奖励而参与机会游戏, 无论玩家是否有可能在游戏中输掉任何东西, 都被视为赌博。同时, GCA 将“机会游戏”的定义扩展到包括所有涉及机会和技能元素的游戏, 即使该机会元素在个人技能影响下可以变为零, 因此可以概括非法赌博游戏场景包括: 1) 带有明显赌博色彩的游戏, 包括宾果、扑克、老虎机模式的概率性游戏; 2) 带有转盘、九宫格等的抽奖功能, 且抽奖是单独的, 非为取得资格、进行宣传、调研、推动销售所开展; 3) 其他形式能赢取相当价值奖品的机会游戏, 如棋牌类、捕鱼类游戏等。

由于赌博定义的扩张, 游戏公司需要在经营射幸游戏前向赌博监管局申请颁发类别牌照, 才能经营赌博游戏。GRA 规定的类别牌照适用于以下类别:

- 1) 盲盒, 即向用户出售的装有不明物品的盒子, 如日本的 Gacha。
- 2) 远程机会游戏, 即具有机会元素的网络游戏, 玩家可以在游戏中获得有价值的奖励, 包括网络游戏中的“战利品箱”(Loot Box)。
- 3) 对机会游戏的促销行为, 促销商品或服务的游戏企业不得向参与用户收取任何费用。
- 4) 附带机会游戏, 即在展览会等活动中作为附带活动提供游戏(参加该活动必须免费, 且仅限于活动参与者)。
- 5)
- 6) 其他机会游戏, 包括公共机构为促进公共目标而组织的机会游戏, 以及教育机构为鼓励参与研究而举办的活动。¹³

申请赌博牌照是一个漫长的过程, 没有赌博牌照的企业也可以经营风险较低的赌博服务。并且, 个体经营者无需申请类别牌照, 但要遵守所有附加条件, 包括但不限于对提供的赌注数量、奖品、提供涉赌服务的频率、广告推销进行限制以及必要的记录。

¹²The Movie and Game Bill: Summary of Potential Impact on the Game Industry in Thailand. Yothin Intaraprasom and Nopparak Yangiam. 14 June 2023.

¹³Changes to Singapore's Gambling Laws Now in Effect - Effects on Businesses. One Asia Lawyers. 16 August 2022.

从违法后果来看,如果违反《赌博控制法 2022》,可能根据情节的严重程度、社会危害性大小,被处以监禁或罚款。

可见,新加坡对涉赌游戏呈现强监管趋势。如果游戏运营公司的服务器在新加坡,或者在新加坡有实际运营的泛娱乐、游戏产品,不建议设置可能涉及违反《2022 赌博控制法》的概率性玩法/游戏。如需运营,应注意对玩法进行核查以确保其属于 GRA 发布的类别牌照之一,并遵循每个类别牌照所规定的限制细节,比如将玩法或功能作为其他功能的附带,或作为奖励。不确定游戏运营是否符合其所需类别牌照的游戏公司,可以直接联系 GRA。

(二) 欧洲

出于服务自由的考虑,欧洲总体上对射幸涉赌类游戏持开放态度。

《欧共同体条约》第四十九条规定了提供服务自由的原则,禁止限制在共同体内部提供服务的自由,以及在服务对象国以外的共同体国家定居的成员国国民的提供服务自由。欧洲议会认为,根据《欧共同体条约》对服务的定义,一项服务必须是有偿的、远距离的、通过电子手段并应服务接受者的个人要求而提供的¹⁴,在线赌博是一种服务,也应自由在成员国之间流动。但在实践监管中,许多欧洲国家倾向于限制或禁止跨国在线赌博。

各国的禁止赌博措施是否违反《欧共同体条约》的服务自由流动原则引发了争议。欧洲法院最早对该问题的审查始于 1994 年 Schindlers 案¹⁵。被告 Schindlers 夫妇是德国的彩票代理商,他们向英国国民邮寄了彩票广告和申请表,英国邮局认为该行为违反了《英国彩票和娱乐法》关于禁止在英国境内从事彩票活动的规定。欧洲法院认为,出于保护服务对象公共利益考虑,限制是合理的,每个成员国都可以根据本国社会文化特点,对赌博经营方式、赌注大小、所获利润的地点等进行管理。也就是说,欧洲成员国可以自由决定是否有必要限制以及如何限制赌博,但这一限制不得具有歧视性。

1999 年 LAARA 案¹⁶进一步承认了公共利益限制的合理性。被告 LAARA 先生因在芬兰未经许可从事老虎机经营业务而受到刑事指控,法院在确认成员国基于公共安全或健康等的限制具有合理性的基础上,提出了限制相称性测试,即所谓“比例原则”,芬兰规定赌博持证经营的目的是限制赌博及其欺诈和犯罪风险,并筹集慈善资金,虽然同样的目的可以通过征税实现,但在相称性测试时,应完全参照有关成员国所追求的目标以及法律规定,因此,对老虎机进行独家经营限制具有合理必要性。

在 2003 年 GAMBELLI 案¹⁷中,欧洲法院否定了意大利援引例外限制赌博的合法性,对限制理由作了正面和负面界定,认为合理的限制包括“保护消费者”、“防止欺诈和消费者挥霍”以及出于

¹⁴ Proposal for a directive of the European Parliament and of the Council on services in the internal market 2004/0001(COD). http://lc.europa.eu/internal-market/ser-vices/gambling_en.htm.

¹⁵ Schindler, supra note 4, at § 60-63.

¹⁶ Laara, supra note 5, at § 31-39.

¹⁷ Gambelli, supra note 8, at § 61-69.

“维护公共秩序的需要”，而不合理限制则包括“限制跨国赌博服务的同时在国内扩大该服务”、“税收减少”、“为社会活动提供资金”等。在 2009 年 Santa Casa 案¹⁸中，Santa Casa 是一个被政府授权在互联网提供场外投注的非营利性组织，法院考虑了互联网赌博游戏的特殊性，从预防欺诈和犯罪目的出发，认为授予单一经营者提供场外投注的专有权是合理的，因为成员国互惠原则不适用于赌博。换句话说，即使经营者在另一个成员国通过互联网合法提供赌博服务，并且已经受到该国主管当局的法定限制，也不能充分保证本国消费者不会遭受欺诈和犯罪的风险。在随后的 Ladbroke 案¹⁹和 Winner Wettten 案²⁰中，法院进一步确认了，授予网络游戏服务提供者单一许可证不仅简化了监管，还保护消费者免受沉迷赌博危害，防止了欺诈行为。

总的来说，欧洲各国可以自由决定经营网络游戏的条件，决定涉赌游戏的合法性并设置限制性措施，但需满足限制措施对于保护其正当利益的目标是必要的，且限制性较小的措施无法实现同等目标。在 Ladbroke 案 和 Winner Wettten 案的影响下，越来越多的欧洲国家采取授予网络游戏服务提供者许可证的模式，或许有望促进欧洲内部涉赌游戏有限制的自由流动，相关游戏公司也需注意取得目的国的游戏经营许可证。

(三) 美国

刑法，在美国属于州法范畴。各个州对赌博的态度不一。大部分禁止网络游戏赌博，比如印第安纳州曾做出裁决，明确禁止电竞赌博，²¹爱荷华州也禁止在州内进行电竞赌博。²²目前，仅有七个州明确规定或允许电竞赌博合法化。田纳西州和科罗拉多州将参与者年满 18 岁的电竞赌博合法化。²³

在联邦层面，1961 年美国颁布了《联邦有线法案》，禁止通过电话线、电报线等通信线路传输赌注或协助下赌注的信息。该法案最初适用于体育博彩行为，在 2001 年 United States v. Cohen 案中，第二巡回法院进行了扩张性解读，将所有在线赌博都纳入《有线法案》的管辖范围，包括网络游戏赌博。

可见，在美国经营涉赌游戏网站还是面临较大风险的。

¹⁸ DS285. See Appellate Body Report, United States-Measures affecting the cross-border supply of gambling and betting services, 327, WT/DS285/AB/R (April 7, 2005). at § 273-274.

¹⁹ Opinion of Advocate General Bot delivered on Dec. 17, 2009, Case C-203/08, The Sporting Exchange Ltd, trading as Betfair v. Minister van Justitie, and Case C-258/08, Ladbroke's Betting & Gaming Ltd, Ladbroke's International Ltd v. Stichting de Nationale Sporttotalisator.

²⁰ Opinion of the Advocate General, delivered on Jan. 26, 2010, Case C-409/06, Winner Wettten GmbH v. BÜrgermeisterin der Stadt Bergheim.

²¹ Derek Helling, States Need To Move To Approve Esports Betting - And Quickly, THE LINES (Mar. 13, 2020), <https://www.thelines.com/esports-betting-states-legal/>.

²² S.F. 617, 88th Gen. Assemb., Reg. Sess. (Iowa 2019).

²³ Legal Esports Betting, BETTINGUSA.coM, <https://www.bettingusa.com/esports/>.

如您希望就相关问题进一步交流，请联系：



杨 迅
+86 21 3135 8799
xun.yang@llinkslaw.com

如您希望就其他问题进一步交流或有其他业务咨询需求，请随时与我们联系: master@llinkslaw.com

上海

上海市银城中路 68 号
时代金融中心 19 楼
T: +86 21 3135 8666
F: +86 21 3135 8600

北京

北京市朝阳区光华东里 8 号
中海广场中楼 30 层
T: +86 10 5081 3888
F: +86 10 5081 3866

深圳

深圳市南山区科苑南路 2666 号
中国华润大厦 18 楼
T: +86 755 3391 7666
F: +86 755 3391 7668

香港

香港中环遮打道 18 号
历山大厦 32 楼 3201 室
T: +852 2592 1978
F: +852 2868 0883

伦敦

1/F, 3 More London Riverside
London SE1 2RE
T: +44 (0)20 3283 4337
D: +44 (0)20 3283 4323



www.llinkslaw.com



Wechat: LlinksLaw

本土化资源 国际化视野

免责声明:

本出版物仅供一般性参考，并无意提供任何法律或其他建议。我们明示不对任何依赖本出版物的任何内容而采取或不采取行动所导致的后果承担责任。我们保留所有对本出版物的权利。

© 通力律师事务所 2024