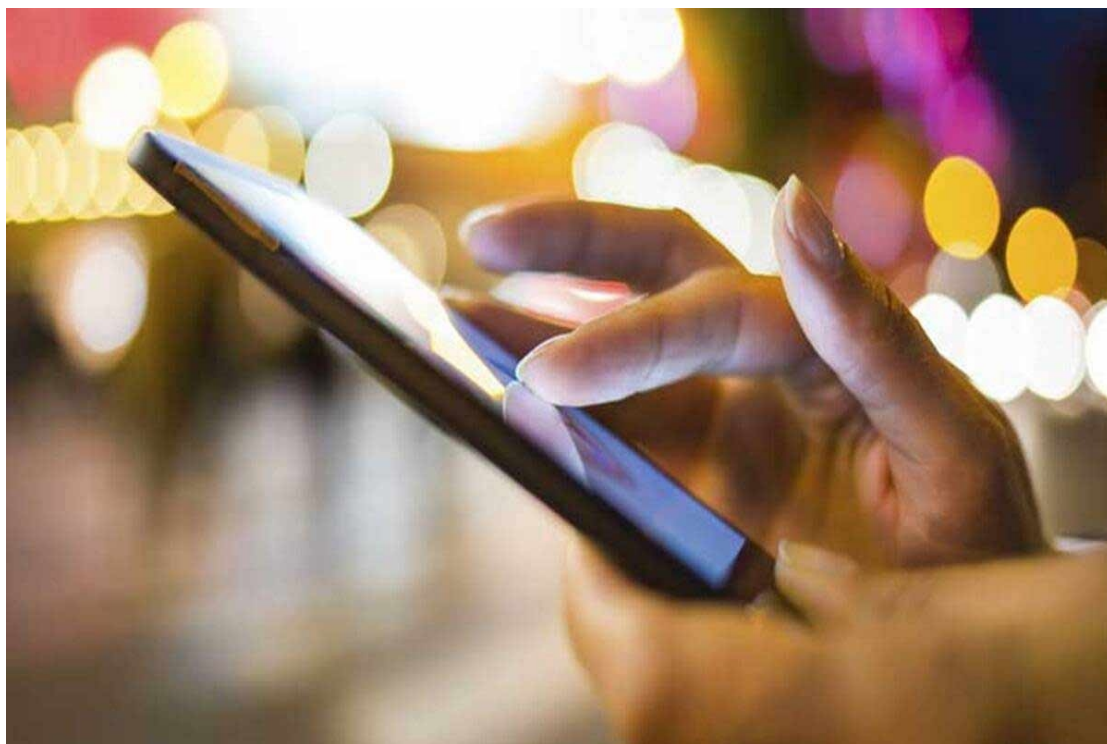


依靠技巧：印度線上夢幻體育遊戲的合法性

Rajshree Sharma, 2021 年 5 月 2 日, 《金融快報》



第 14 屆印度板球超級聯賽 (IPL) 的開幕, 勢必會重新激起印度監管部門對線上夢幻體育遊戲的興趣。在 2021 年 IPL 推出的一周內, 印度國家支付公司 (NPCI) 宣佈禁止遊戲平臺上低於 50 盧比的 UPI 交易。這一限制表面上是為了減少小額的交易, 據稱這些交易在 IPL 比賽期間激增, 可以說是由於人們在 Dream11、MPL 和 Howzat 等線上遊戲平臺上交易。在這個廣受印度民眾歡迎的板球俱樂部聯賽中, 贊助各種遊戲特許經營權的線上虛擬體育平臺的合法性, 以及圍繞真錢遊戲的道德擔憂, 一直在被廣泛誤解著。

對數字的反彈

從全球來看, 印度已經躋身全球五大線上遊戲市場之一, 其用戶基礎估計超過 3.65 億人。印度年輕的人口結構加上廉價的智能手機, 使其成為各大線上遊戲公司令人興奮的賭注, 預計年增長率將達到令人印象深刻的 40%。2019 年, Dream11 成為印度首家加入令人垂涎的“獨角獸俱樂部”的線上遊戲公司, 該俱樂部由估值超過 10 億美元的初創公司組成。儘管對當前和未來的增長預期如此驚人, 為投資者和企業家描繪了一幅有利可圖的遠景, 但運營一個線上夢幻體育平臺所面臨的挑戰, 遠遠超出了熱切的產品經理或積極主動的行銷高管的範圍。

法院問題

在過去 5 年裏, 線上夢幻體育公司經歷了一系列穩定的訴訟, 其中大多數與此類平臺上的真

錢相關。以 Varun Gumber 的案例為例，他提交了一份名為“Varun Gumber 訴昌迪加爾和 Ors 聯合領土”的民事令狀請願書，在旁遮普邦和哈裏亞納邦高等法院起訴 Dream11。根據申訴人的案例，他已經在 Dream11 上註冊，並將 5 萬盧比轉移到他的帳戶，用於參與在該平臺上運營的各種夢幻體育聯盟。他為板球和足球組建了兩支隊伍，在獲勝的隊伍上分別投入了 2.4 萬盧比和 2.6 萬盧比。然而，兩隊都輸掉了比賽，結果導致他在短短的兩天內幾乎輸掉了全部的錢。在他提交給高等法院的請願書中，Gumber 聲稱這個平臺不是基於技巧的，而是基於機會的，因此違反了 1867 年公共賭博法案的規定。類似的申訴隨後被提交給了印度的其他法院，指控涉及使用真錢的夢幻體育平臺構成賭博。

Dream11 網站披露的一項重要資訊進一步證明了線上夢幻體育公司在法律上的不確定性，該資訊稱：“在阿薩姆邦、安得拉邦、奧迪薩邦、特倫甘納邦、泰米爾納德邦、那加蘭邦和錫金，對於可以付費玩的技巧型遊戲，法律並不明確。因此，這些邦的居民不允許參加 Dream11 上的任何現金競賽遊戲。”雖然古老的公共賭博法案是印度唯一處理賭博的中央法規，但“賭博和投注”的定義屬於各邦法律管轄範圍內，這意味著各邦相關的合規要求各不相同。

例如，2008 年的《錫金網路遊戲法》是印度的第一個關於網路遊戲的法規。該法案引入了一種強制性的許可制度，特別是“線上遊戲”的供應商，但隨後它被修改為將其範圍縮小到實體遊戲商店和通過各邦聯網託管的線上遊戲。同樣，2015 年，那加蘭邦出臺了《禁止賭博、推廣和規範技能類網路遊戲法案》(Prohibition of Gambling and Promotion and Regulation of Online Games of Skill Act)，將虛擬體育、虛擬球隊選拔遊戲和虛擬夢幻體育聯盟遊戲歸類為“技巧類遊戲”，與賭博或投注截然不同。另一方面，通過 2017 年的一項修正案，泰倫加納邦做出了兩個重大改變：它在“遊戲”的定義中增加了“線上賭博或任何其他賭注”，並在“賭博或投注”的定義中包含了“技巧遊戲”。該修正案有效地禁止了該邦所有形式的涉及金錢的線上遊戲，無論這些遊戲是歸屬於技巧類還是碰運氣。

遊戲、設置、合法

從針對各高等法院提出的案件來看，之前人們似乎會普遍誤解線上夢幻體育是一種基於機會的遊戲，而且玩這些遊戲不需要任何重要的技巧，因為據稱玩家們是在對即時線下體育比賽的結果下注。幸運的是，印度法院已經積極地消除了該普遍的誤解，並正確地將夢幻體育歸類為“技巧型遊戲”。早在 1957 年，印度最高法院在“R. M. D. Chamarbaugwalla vs. Union Of India”一案中解決了兩種區分體育和博彩/賭博的方法，基於它們的主導性質：首先，玩家的成功主要取決於他們的技巧；其次，即使存在機會元素，競爭中的成功也主要取決於玩家的技巧。以蛇梯遊戲和 ludo 遊戲為例，這兩款遊戲都是基於玩家擲骰子，從表面上看它們都是基於運氣。然而，在蛇梯遊戲中，玩家在移動方面沒有代理——玩家必須移動滾動的數字，並承受移動的後果。即使是在 ludo 遊戲中，玩家也會移動滾動的數字，而玩家的移動方式和地點則是基於玩家所做出的策略和技巧選擇。因此，儘管這兩款遊戲都有運氣元素，但 ludo 遊戲的最終成功很大程度上取決於玩家在一段時間內所掌握的基於技巧的判斷。

在印度的法理學中，純粹基於機會的遊戲已經被吸收為賭博或投注的含義，並且在很大程度上是被禁止的。同時，那加蘭邦禁止賭博和促進網路遊戲的技能和監管法案，2015 年在全國唯一的法律定義了“機會型遊戲”和“技巧型遊戲”，後者被定義為包括“所有的技能超過機會的遊戲，包括與下注或下注方式的策略相關的技能，或與團隊選擇或基於分析選擇虛擬股票相關的技能，或與移動方式相關的技能，無論是通過身體或心理技能和敏銳度的部署”。

鑒於這一背景，到目前為止，法院似乎一致認為線上夢幻體育是“技巧遊戲”，甚至最高法院也拒絕干涉旁遮普省高等法院對 Varun Gumber 案的裁決。另外，儘管新的監管決定(比如 NPCI 的決定)對線上夢幻體育平臺進行了限制，但它們朝著更大的規範化邁出了一步，並為這些平臺提供了清晰的運營。

後續問題

儘管法院下達了有利的判決，但線上夢幻體育公司顯然選擇了謹慎經營。考慮到線上遊戲中所花費的真金所帶來的道德挑戰，IPL 比賽之間的廣告內容會因此增加關於遊戲中潛在金錢風險的免責聲明。Mobile Premier League 則更進一步，設計了“Hai Akal, Toh Khelo MPL”的宣傳口號。該平臺明顯強調以技巧為基礎的本質，這幾乎是一種免責聲明，目的是為了避免那些對因為博彩的錯誤擔憂而把該公司告上法庭。

鑒於監管方面持續存在的不確定性，有利的法院判決不太可能讓線上夢幻體育公司感到安慰。古吉拉特邦高等法院駁回了一份針對其中一個主要平臺的請願書，責令邦政府和其他機構調查這些平臺是否會導致洗錢或違反外匯管理法律。對於在這一領域運營的公司來說，監管方面的不確定性和潛在的訴訟可能還會繼續。