

中國博彩發展的歷史階段性及其特徵

賴存理

摘要：中國博彩的產生和發展，是社會經濟發展到一定歷史階段的產物。從娛樂性遊戲發展為娛樂性博彩活動，再發展為商業性博彩，是一個歷史過程。從經濟學的觀點看，這個歷史過程可以劃分為若干個歷史發展階段，即競技、鬥智娛樂性遊戲，自娛-互娛性博彩，個別的、簡單的商業性博彩，擴大的、複雜的商業性博彩和網絡博彩發展階段。在不同的歷史發展階段，中國博彩均表現出不同的特徵，而且賭場、賽馬、彩票等不同的博彩業態也會分別呈現出其特有的形式。這樣，就構成了中國博彩發展歷史階段性的若干特徵。

關鍵詞：博彩 歷史階段 特徵

歷史事實是在矛盾的清理過程中陳述出來的。中國是個禁賭大國、禁賭古國，然而也是個博彩大國、博彩古國。這一歷史悖論本身就意味著研究中國博彩史具有重大的學術意義。本文在前人研究的基礎上，採用經濟學的新方法，以博彩資金的轉移和分配為主線，以博彩資金轉移或分配的不同方式作為標誌，通過矛盾的清理將中國博彩發展的歷史階段性及其特徵陳述出來，並對其在各個階段的具體特點進行闡述。

一、從娛樂性遊戲到互娛性博彩的發展階段

（一）博彩發展的歷史階段性

從娛樂性遊戲，發展為娛樂性博彩活動，再發展為商業性博彩，是中國博彩發展的一個歷史過程。從經濟學的觀點看，這個歷史過程可以劃分為若干個歷史發展階段，即競技、鬥智娛樂性遊戲——自娛-互娛性博彩——個別的、簡單的商業性博彩——擴大的、複雜的商業性博彩——網絡商業性博彩發展的歷史階段。這其中各個歷史發展階段的特徵可簡要地概括列為表1。

賴存理，浙江商業職業技術學院教授，浙江省國際經濟貿易研究中心研究員，浙江省商業經濟研究所副所長。

表1 中國博彩發展的歷史過程、階段及其特徵

階段序號	1	2	3	4	5
發展階段名稱	競技、鬥智性娛樂遊戲	自娛-互娛性博彩	個別的、簡單的商業性博彩	擴大的、複雜的商業性博彩	網絡博彩
經濟特徵	僅是發生打賭爭強比勝，而無輸贏財物，財物轉移	有財物所有權轉移，產生零和效應	有財物轉移和莊家“抽成”，形成賭房，零和效應發生扭曲	企業經營，面向社會，政府管制並與莊家參與利潤分配，繳納稅費用於社會福利	與信用卡等現代金融及網絡發展聯繫緊密，無地域限制，繳納的稅收或費用較低
賭場博彩	不贏錢的擲骰子、打牌、弈棋等遊戲	春秋戰國時的六博、弈棋、鬥雞走狗互贏	晚唐開始、宋元及以後的賭坊、櫃房賭博	近代澳門的合法賭場	中國大陸及香港、台灣等非法的網絡賭場博彩
賽馬博彩	賽馬競技或賽馬比賽	賽馬互相輸贏錢財（中國古代田忌賽馬）	押注比輸贏，莊家“抽頭”的民間賽馬	民國期間上海、澳門、香港等合法的現代賽馬	澳門、香港等開展的賽馬及網上賽馬博彩
彩票博彩	古羅馬馬戲表演後向觀眾拋發獎品	古羅馬集資修城，中國唐宋時的“升官圖”	中國晚清的闖姓、白鴿票、山票、鋪票等	近代香港六合彩、中國的福利彩票和體育彩票	香港賽馬會通過網絡發行六合彩

資料來源：根據中國及世界各國博彩歷史資料整理。

（二）競技、鬥智娛樂性遊戲發展階段

這一階段是中國博彩發展的起始階段，其特點是人們在某些地區發展起了一些競技或競智的娛樂性遊戲活動，也許已有人們對於這些遊戲的結果之不同而進行異質預期，打賭爭強比勝，但是當時還尚未有人以此來輸贏錢財，即在這過程中尚無財物轉移的現象發生。比如，中國歷史上的弈棋、鬥蟋蟀、賽馬競技比武、猜字遊戲等娛樂遊戲活動，很久以前就存在了。也許有人比勝爭強，對其進行打賭，但在當時其尚未與比輸贏的財物轉移結合起來之前，就還不是博彩，而只能是為博彩的產生提供了心理上的誘因和社會基礎，因而這個階段只能是博彩的起始階段。

據歷史考證，博彩活動就是從世界各國（包括中國）競技、鬥智的娛樂性遊戲活動中發展而來的。各地的競技或鬥智娛樂性遊戲活動發展起來後，在當地商品經濟及私有財產制度發展的條件下，後來有些人為了增加其刺激性、娛樂性和競爭性而下了賭注，使競賽的輸贏與作為賭注的財物所有權之轉讓結合了起來，這就使競技、鬥智的娛樂性遊戲發展成為賭博，成為一種博彩活動。這就說明，中國各地區博彩活動的

產生，既與當地競技、鬥智娛樂性遊戲活動的發展結合在一起，同時又與當地商品經濟及私有財產制度的發展結合在一起。可以說，中國博彩的產生和發展，是中國社會經濟發展到一定歷史階段的產物。

（三）自娛-互娛性博彩發展階段

自娛-互娛性博彩，指的是參與博彩活動的人（簡稱“賭客”，下同）均自己下注，彼此對賭或互賭，輪流“坐莊”，機會均等，相互贏錢。他們參賭只是為了自己或互相娛樂性地賭博贏錢，而不是設賭局而賺其他賭客的錢。在這種情況下，博彩參與的人往往較少，其規模是有限的，而且其目標往往是“使用價值”（參與人的賭注），而不是“價值”（從所有參賭者贏錢中的“抽成”）。這種博彩類型，是與自然經濟條件下的小生產相對應的小生產式的博彩類型，帶有自然經濟條件下自給自足的明顯烙印。比如，中國古代“六博”、“格五”、“樗蒲”、“雙陸”和“打馬”等博棋類博戲；“彩戰”、“趕老羊”、“搖攤”、“壓寶”等骰子類博戲；大多數紙牌和骨牌等“牌棋類”博戲；中國古代的“田忌賽馬”以及以後的鬥雞、鬥蟋蟀、等鬥物類博彩等，就大都屬於這類自娛-互娛性博彩。中國各地民間下層社會之中流行的“趕老羊”、“擲挖窖”和“擲骨牌”等，幾個賭客，一副骰子，一隻盆、碗便可進行。賭客們輪流“坐莊”，機會均等，彼此輸贏，也都屬於這種自娛-互娛性賭博的性質。至於中國民間盛行的打麻將，即使參與者下注押上錢賭輸贏，也只能歸於這種自娛-互娛性博彩的範圍。

自娛-互娛性博彩是在人們進行競技、鬥智娛樂性遊戲之基礎上發展起來的。因此，從博彩經濟史來分析，自娛-互娛性博彩發展階段應在競技、鬥智娛樂性遊戲發展階段以後，是博彩經濟發展在起始階段之後的初始階段。自娛-互娛性博彩是與自然經濟和小生產相聯繫的，較為簡單、有限而低級階段的博彩，其往往參與人數較少，規模也不大，相對較為封閉，對社會經濟的影響和危害也較小。其在博彩總體數量方面的特徵，是具有“零和效應”，即所有參與博彩的賭客輸贏錢財之和為零，除參與者以外，並無其他人或機構參與賭局所贏錢財的分配，因而整個賭局的資金也並不外溢。

在中國，大約是在春秋戰國時期開始進入了自娛-互娛性博彩發展階段。據《史記》、《戰國策》、《左傳》、《論語》、《孟子》等歷史書籍的資料記載，當時人們已經通過“六博”、賽馬、鬥雞走狗、弈棋等競技、鬥智的娛樂性遊戲來輸贏錢財，進行賭博活動了。這是中國古代競技、鬥智娛樂性遊戲活動發展與商品經濟及財產私有制度發展相結合的產物。著名的中國古代“田忌賽馬”之故事，既是中國自娛-互娛性博彩的首個典型案例，也是中國進入自娛-互娛性博彩發展階段的重要標誌。

在兩千多年前就發展了自娛-互娛性博彩，並不是中華民族的恥辱，而是中國古代人們競技、鬥智性智慧與商業性智慧相互融合的歷史結晶。

據史料記載，唐代最為盛行的博戲是“雙陸”。唐太宗李世民就是一個雙陸高手，女皇帝武則天賭雙陸更是到了如癡如醉的地步，號稱良相的狄仁傑也善於玩雙陸。在宮廷風氣的影響下，雙陸在唐代盛極一時，不僅是常見的賭博手段，也是人們日常消閒娛樂的主要方式之一。當時，人們玩雙陸所賭的賭注大多為佩刀、玉帶以及金錢等。¹

那時，人們的賭博與競技、鬥智性娛樂遊戲緊密結合在一起，還尚未產生專門從賭博中“抽頭”的莊家或賭商。可見，中國古代從春秋戰國，到漢代、魏晉南北朝以及隋唐時期，都還是處於自娛-互娛性博彩發展階段。

因為博彩娛樂須要2人或更多的人參與方能進行，所以人們進行博彩為了自娛，但實際上在自娛的同時也是在進行互相娛樂。因此，自娛-互娛性博彩又往往可以稱為自娛性博彩或互娛性博彩。在古代中國，人們的物質生活和精神生活較為貧乏，休閒、娛樂的方式極少。人們在城鎮或集鎮會聚、在節慶或農閒時以博彩的方式來自娛或是互娛，是完全可以理解，也是很正常的。

二、商業性博彩和網絡化商業性博彩發展階段

（一）個別的、簡單的商業性博彩發展階段

個別的、簡單的商業性博彩，是在自娛-互娛性博彩內部分工和社會分工進一步發展的基礎上發展起來的。它使賭博直接與商品經濟聯繫在一起，具有明顯的商業贏利性。其特點，是在賭博之財物轉移的過程中，有莊家或賭商“抽成”謀利，而莊家或賭商卻只是招眾賭博，其本人並不一定參賭。他們開展商業性賭博，只是為了商業經營，從賭客們贏的彩頭中抽成謀利，而並不是為了自己或他人互相娛樂來聚賭比輸贏。個別的、簡單的商業性博彩出現的標誌，是賭博中“抽成”（或稱“抽頭”）制度以及專靠“抽成”為業的莊家或賭商的出現。

北宋蘇軾所著的《東坡志林》中記載了一個有關道人戲語的笑話：“紹聖二年（即1095年）五月九日，京都開封在一道人在相國寺門前賣各種違反禁令的‘錦囊妙計’，其中一種叫‘賭錢不輸方’。有一沉迷於賭博的少年以千金的代價買下這方。回家打開封條一看，內中只有‘但止乞頭’四字，即只要開賭場做莊家即可賭錢不輸，永遠贏錢。蘇東坡感慨地說，道人並未欺騙這位少年。”²這說明在北宋時，已經出現了從賭博贏錢中抽取“乞頭”的賭博“抽成”現象。所謂“乞頭”，用今天的話來說就是“抽頭”。賭場主或聚眾賭博的“窩主”在賭博過程之中向贏家抽取一定比例的錢財，稱為“頭錢”。這是經營賭博業最重要的財源之一，同時也是最穩妥的收入。賭場做莊家可能會輸給賭客，但頭錢照抽不誤。這就是“賭錢不輸方”的實質。

關於聚賭抽頭和最早文字記載見於唐代的《國史補》：“及博徒是強名爭勝謂之撩（一作掩）零，假借分畫謂之囊家，囊家什一而取謂之乞頭。”可見，中國古代最早的抽頭是十而取其一，即收取10%比例的錢財。

宋人王得臣《塵史》云：“世之糾帥蒲博者謂之公子家，又謂之囊家。”“樗蒲經”這樣解釋囊家的得名：“有賭若兩人以上，須置囊合依樣檢文書，乃投錢入囊家，亦謂之錄事。”由此看來，囊家是主持賭博的“裁判”，目的在於防止舞弊爭鬥，所以又有“錄事”之名。什一而取的“乞頭”，是對囊家的報酬。“辭源”中解釋“囊家”：“囊，袋，窩藏的意思。”即是說，賭博中的囊家，是賭博的窩藏者，窩主。而公子家、錄事、主持或維持秩序者，則往往由囊家兼之。總之，公子家、錄事、囊

家都是設賭抽頭取利的賭場主或窩主。³

囊家如果是個人，可以叫做窩家。如果規模發展到一定程度，就成為專營賭業的賭場主了。中國中唐以後的社會，商品經濟發展很快，與之相適應的賭博必然同步發展。雖然唐代文獻還缺乏記載，但從北宋初年的嚴禁賭場的詔書⁴來看，最遲到晚唐五代時，已有相當數量的賭場存在於發達的商業城市之中了。“宋元時期的賭場多稱為‘櫃房’，也有‘博易場戶’、‘賭錢行’、‘窮富賭錢社’、‘賭房’等名稱。這些大大小小的賭場遍佈於汴京、臨安、大都及其它城市之中。”“宋元時期的賭場多為個人經營，規模不大，這樣的‘賭房’遍及鄉鎮”。《水滸》第十五回中提及梁山泊邊的石碣鎮，就有常年聚賭的賭場；第二十九回施耐恩所說的“小弟此間東門外有一座市井，地名喚做快活林。但是山東、河北客商們都來那裏做買賣，有百十處大客店，三二十處賭坊、兌坊。”此處提及的快活林，是地處孟州城外的一處市鎮，有百十間客店，就有三二十處賭坊，可見在宋代賭場的比例已是相當大了。⁵

蘇軾的《東坡集 奏議十四 乞降度牒修定州禁軍營房狀》中記載：“城中有櫃房（坊）者百餘戶，明出牌榜，召軍民賭博。”⁶在《宋會要輯稿 刑法志》中記載：“京城先是無賴之輩相聚賭博，開櫃房（即開賭房），屠牛馬驢狗以食，私銷鑄銅錢為器用雜物”。⁷元代的《元史 刑法志》中記載：“諸賭博錢財，杖七十七，錢物沒官。開張博房（即開賭房）之家，罪亦如之。”⁸以上史料證實，在晚唐、五代時期，中國已出現賭場；到宋元時期，以開賭房為業，召人賭博者已不在少數，其職業分工開始出現。可見，從晚唐、五代開始，最晚到了宋元時期，中國博彩的發展已進入個別的、簡單的商業性博彩發展階段。

在個別的、簡單的商業性博彩發展階段，零和效應已經發生了扭曲。博彩過程中的財物分配不再僅是在博彩參與者之間進行轉移。莊家或賭商也參與了進來，與博彩中的贏家共同分享所贏得的賭注。然而，在這一發展階段，由於官府對於博彩一直是嚴厲禁止，也由於當時的技術基礎仍然是手工技術，所以商業性博彩發展受到社會制度和技術進步的雙重制約，其規模擴大和技術提高受到極大限制而較難有大的突破（這正是中國宋元時期賭場的數量多，但規模都不大的主要原因）。因此，其只能是處於個別的、簡單的商業性博彩發展階段。這種情況到了工業革命以後才發生重大變化。

從自娛-互娛性博彩，發展為商業性博彩，是在城市社會經濟和娛樂業發展的條件下，博彩業內部分工和城鎮商品經濟發展相結合的必然趨勢，它反映出博彩業自身緩慢的發展和進步。

（二）擴大的、複雜的商業性博彩發展階段

近代工業革命以來，工業化和科技革命促進了生產力發展，大為加快了人口、資本及其它生產要素的流動，促進了大城市的興起和繁榮，從而也帶來了人口、資本、財富、生產、銷售以及娛樂的迅速集中。科學技術的廣泛應用，電力的大規模使用、機器的普遍推廣，交通的迅速發展，使傳統博彩的技術基礎發生了根本的變革；市場經濟自由競爭制度的確立，企業制度尤其是股份制的產生和發展，使博彩發展的社會基礎和制度環境也發生了深刻變化。電腦、電話、電視、印刷、遊戲機、電動角子機、

授獎機、賽馬中的檢驗檢疫、消毒防疫、電腦聯網、無線監控、電視技術等現代科學技術的應用，不但使博彩業能更好地適應現代人們的需求，正面收益提高，而且使政府對博彩業的社會控制能力大為增強。於是，某些發達國家從18世紀開始，先後對博彩業採取“寓禁於管”的政策，允許博彩業在政府嚴格管制下合法地經營，並運用先進的科學技術發展賭場、賽馬或彩票博彩業。這樣，就使歷史上個別的、簡單的商業性博彩，迅速地轉變為擴大的、複雜的商業性博彩。在這一階段，博彩業發展的特點一是由非法轉為合法，並由政府嚴格管制，授權企業或相關機構合法經營，各國初步形成了較為完整的賭場、賽馬和彩票制度；二是採用近代科學技術（比如：發明和推廣了角子老虎機、搖獎機、彩票熱線計算系統、賽馬賭金計算器和馬匹檢驗檢疫技術等），擴大了博彩業的經營範圍和服務對象，面向全社會服務；三是博彩企業依法向政府繳納較高的稅收或費用，用於公用支出或社會福利事業。18世紀中期，荷蘭、丹麥、西班牙等國先後發行彩票，英國等開展現代賽馬博彩，摩納哥蒙特卡洛賭場等開業，是全球博彩業進入擴大的、複雜的商業性博彩發展階段的主要標誌。

在歐美國家，是在18世紀中期，在中國是晚清至民國期間（1841年鴉片戰爭以後）分別進入擴大的、複雜的商業性博彩發展階段。

在這一階段，博彩過程中的零和效應再次發生變異，財物轉移採取了貨幣運動的方式，而且經營範圍擴大了，形式和內容更趨於豐富多樣和複雜化。在博彩利潤分配中，不但博彩企業主從中得到分成，其企業員工得到工資收入，贏者或中獎者獲得贏錢或獎金，而且另有相當比例作為稅收或費用上繳給政府，由政府用於公用支出或社會福利事業。因此，博彩的利益主體趨向多元化、擴大化和複雜化，利潤也帶有了局部的公益性質。

（三）網絡化商業性博彩發展階段

網絡博彩（Website Gambling）又稱互聯網博彩（Internet Gambling）或線上博彩（Online Gambling），法律概念一般稱作網絡互動博彩（Internet Interactive Gambling），是一種通過互聯網、電話等電子方式傳送而進入或參與博彩，並為此支付或同意支付金錢或其他價值的博彩活動，因而是擴大的、複雜的商業性博彩與當代先進的網絡技術發展相結合的產物。它是和互聯網電子商務同步產生和發展起來的虛擬化的、擴大的、複雜的商業性博彩，產生後對傳統擴大的、複雜的商業性博彩起著顯著的重組和推動作用。與傳統的實體博彩業相比，其帶有建設與維護的成本低、交易費用省，專用性資產沉澱少，與信用卡等現代金融及網絡發展聯繫緊密，交易效率高，財富轉移快，不受空間和時間限制，繳納的稅收或費用較低等明顯優勢。1995年8月18日，第一家網上賭場——互聯賭場公司開始營業，標誌著這種新型博彩方式的誕生，同時也使國際博彩業進入網絡博彩發展階段。

隨著寬頻和互聯網技術的普及，網絡博彩像大多數上網商務一樣，被日益認同和重視。近年來，隨著博彩業、互聯網和網上金融的迅速發展，博彩網站大量增加，網絡博彩發展極為迅猛。全球網絡賭場（網站）1996年15家，1997年50家，1999年400家，2000年700家，2001年1400家，2002年1500多家，2003年1800家，2004年超過2000家。

據美國審計總署的統計，2003年各國已經從網絡賭博上收到約50億美元的稅收。而ABC則預計，到2006年全球網絡賭博可能會達到一年1000億美元的交易額。⁹

迄今為止，網絡博彩在50多個國家或地區已經合法化，大多集中在歐洲、加勒比海島國、大洋洲等地區。而在一些較大的國家包括允許博彩合法化的美國以及僅允許發行彩票的中國等，其仍然是非法的。網絡博彩不同於傳統的博彩業和商業，其一開始就帶有跨國經營的性質。然而，網絡無國界，但網站有國籍。因此，其目前在與各國原有的傳統彩票法、博彩法、賽馬法及稅法等現有傳統法律相銜接方面仍然有不少問題尚待解決。

三、中國博彩發展歷史階段性的若干特徵

總結中國博彩產生和發展的歷史過程及其各階段特點，可以看出博彩發展歷史階段性的特徵有以下幾點。

（一）博彩的產生和發展，是社會經濟發展的過程，要經歷不同的發展階段

不論是自娛-互娛性博彩，還是網絡博彩等，任何一種博彩活動都必須有多人參與。同時，也必然會產生作為博彩資金的財產之所有權的轉移。也就是說，任何博彩活動都會發生人、財、物的社會性流動。因此，博彩是一種社會經濟現象，其產生和發展是一個社會經濟發展的過程，這個過程在中國經歷了自娛-互娛性博彩、商業性博彩以及網絡博彩等從低級到高級不同的發展階段。直到私有財產制度消亡之前，博彩活動可能都會產生和發展，而不會自動消聲匿跡。

（二）古今中外都曾禁止賭博，可是卻從來沒有能真正將賭博禁止住

古今中外歷代歷朝都曾禁止賭博，可是事實卻是幾千年來從來沒有哪一個國家和朝代的統治者能真正將賭博禁止住。中國歷朝歷代也都禁止博彩，但各種禁止賭博的法律條文都未能持久地起很大作用。隨著時間的流逝，賭博在中國仍然一有機會就得到了重大發展，形式上花樣翻新，技巧上日臻完善，形態上趨向更為高級。賭博與禁賭，在中國如形體與影子，幾乎是相伴而生，相互促進，交錯發展。可見，在私有財產消亡之前，如何進行博彩政府管制，始終是對各國政府包括對中國政府的嚴峻考驗。因此，在今後的發展階段中國的合法博彩也可能要與非法博彩長期共存，此消彼長，相伴發展。政府對此應有充分準備。

（三）博彩從較低級階段發展到較高級階段後，並不是意味著較低級的博彩形態會自動消亡

有時候，在較高級發展階段，較低級的博彩形態仍然可能存在和發展。這正如人類從最低級的原生蟲形態發展而來，但如今原生蟲、水生生物、兩棲動物、爬行動物、哺乳動物等不同發展階段的生物形態仍然會並存和發展的道理一樣。在網絡博彩發展的21世紀，競技、鬥智娛樂遊戲，自娛-互娛性博彩，個別的、簡單的以及擴大的、複雜的商業性博彩將會仍然與網絡博彩一起共存。中國目前既有人進行網絡博彩賭球，在澳門現代化的金沙、葡京等賭場玩角子老虎機或百家樂，但也有人們在香港和大陸的街頭巷尾打麻將小賭賭，甚至還有人在偏僻地方進行擲骰子、打牌等最為古

老、原始的賭博，從最現代化的博彩，到最原始的博彩活動，各個層次以及各種業態的博彩應有盡有，長期同時共存。

(四) 不同階段中不同形態的博彩發展具有不同的特點，政府應區別對待

不同階段中不同形態的博彩發展具有不同的特點。因此，在博彩管制中，政府應區別對待，因地制宜，與時俱進，採取不同的對策。比如，對待網絡博彩的發展，像過去對待賭場那樣顯然是不行的，因為它更具有隱蔽性、全球性和科技性。歷史和實踐都證明，單純以法律和行政命令禁止的辦法，並不能阻止博彩的發展。博彩的發展，有其獨特的社會經濟規律，需要人們認真研究，因勢利導。

區分中國博彩發展不同階段的標誌，是作為賭注或彩金的博彩資金轉移和分配方式的不同。不論是賭場等相互博彩、賽馬等競技類博彩，還是彩票等競猜類博彩；也不管是娛樂性博彩，還是商業性博彩，各個不同發展階段或不同業態類別的博彩都有一個共同點，那就是都必然會發生作為賭注、投注或彩金的博彩資金的轉移和分配。因此，要劃分中國博彩發展的不同階段，在方法上就必須以博彩資金實際上已經發生的轉移和分配為主線，在參照物上就必須以博彩資金轉移或分配的不同方式作為標誌來進行。筆者認為，這就是採用經濟學的方法來研究和重構中國博彩史的一種新型方法論的嘗試，同時在本文中也是首次運用這種方法來研究中國博彩史，以求教於研究中國博彩史的專家和同仁。

註釋

- 1 羅新本、許蓉生，《中國古代賭博習俗》，陝西人民出版社，2002年，第43-44頁。
- 2 [北宋]蘇軾，“東坡志林”卷二，轉引自：羅新本、許蓉生，《中國古代賭博習俗》，陝西人民出版社，2002年，第273頁。
- 3 羅新本、許蓉生，《中國古代賭博習俗》，陝西人民出版社，2002年，第244 - 245頁。
- 4 《宋會要 刑法二》，大宋淳化二年詔開封府文。
- 5 羅新本、許蓉生，《中國古代賭博習俗》，陝西人民出版社，2002年，第245 - 247頁。
- 6 [北宋]蘇軾，《東坡集 奏議十四 乞降度牒修定州禁軍營房狀》。
- 7 《宋會要輯稿 刑法志》。
- 8 《元史 刑法志》。
- 9 佚名，網絡博彩法律研究，www.haofun.cn/Article，2005年8月29日。

The Historical Stages and Characteristics of the Chinese Gambling Development

Lai Cunli

Abstract:

The emergence and changing nature of Chinese gaming is one product of socio-economic development. From games played for entertainment, to entertaining gambling activities, and hence commercial gambling, it has been a historical process. This process can be divided into a number of historical development stages from the viewpoint of economics; that is, from

competitive games and entertaining games entailing a contest of wits, to small group entertainment gambling and individual and simple commercial gambling, to large commercial gambling complexes and finally Internet gambling. During these different historical phases of development, Chinese gambling has demonstrated different characteristics, and different gambling sectors such as casinos, horse racing and lotteries illustrate their unique forms, constituting the different characteristics of Chinese gambling during these different historical stages.

Key Word:

Gambling, Historical stage, Characteristics