



How to cite this article:

Sahanah Kathirvelu & Mohamad Rizal Abd Rahman. (2024). Analisa terhadap undang-undang perjudian dalam talian di Malaysia. *UUM Journal of Legal Studies*, 15(1), 329-360. <https://doi.org/10.32890/uumjls2024.15.1.14>

ANALISA TERHADAP UNDANG-UNDANG PERJUDIAN DALAM TALIAN DI MALAYSIA

(Analysis on the Online Gambling Laws in Malaysia)

¹Sahanah Kathirvelu & ²Mohamad Rizal Abd Rahman
Fakulti Undang-undang, Universiti Kebangsaan Malaysia, Malaysia

¹Corresponding author: sahanahsinha@gmail.com

Received: 8/4/2023 Revised: 26/10/2023 Accepted: 9/11/2023 Published: 24/1/2024

ABSTRAK

Kekerapan laporan tentang aktiviti perjudian dalam talian yang dipaparkan menerusi media cetak dan elektronik menunjukkan bahawa tindakan segera perlu diambil untuk mengatasi gejala ini di Malaysia. Namun begitu, undang-undang substantif sahaja tidak memadai untuk menangani situasi ini kerana penguatkuasaan yang efektif adalah sama penting untuk mengawal berlakunya pelanggaran undang-undang tersebut. Oleh itu, artikel ini mempunyai objektif untuk menjalankan penyelidikan awal terhadap undang-undang sedia ada dan isu-isu yang berkaitan dengan perjudian dalam talian di Malaysia. Di samping itu, penulisan ini juga bertujuan mencungkil kesedaran tentang isu-isu yang timbul akibat wujudnya kelompangan dalam undang-undang tersebut. Penulisan ini bertujuan mengesyorkan hala tuju bagi penyelidikan-penyelidikan akan datang berkenaan perjudian dalam talian di Malaysia. Artikel

ini menggunakan kerangka kajian perundangan tulen yang bersifat kualitatif, iaitu data-data dikumpulkan melalui kajian perpustakaan dan temu bual untuk meneroka isu-isu berhubung dengan perjudian dalam talian di Malaysia. Pendekatan analisis kritikal telah diguna pakai dalam menganalisis data daripada penulisan, jurnal, berita dan rujukan lain yang terdahulu berkaitan dengan perjudian dalam talian. Kajian ini mendapati bahawa undang-undang perjudian dalam talian agak ketinggalan dan hal ini dikenal pasti sebagai suatu kelompangan. Selain itu, hasil kajian ini menunjukkan bahawa pindaan terhadap Akta Rumah Perjudian Terbuka 1953 perlu dilakukan segera untuk membantu agensi penguatkuasaan mengatasi krisis ini.

Kata kunci: Perjudian dalam talian, jenayah dalam talian, pertaruhan dalam talian, Akta Rumah Perjudian Terbuka 1953.

ABSTRACT

An increase in print and electronic media headlines highlighting the prevalence of illegal online activities indicate that immediate action should be taken to combat this issue in Malaysia. However, substantive law alone is insufficient to address the current situation, as effective enforcement is equally important for monitoring the violation of these laws. Hence, the objective of this article is to conduct a preliminary investigation of current laws and key issues related to online gambling laws in Malaysia while also raising awareness of issues that have arisen due to the lacuna in the existing laws. Subsequently, this article aims to propose directions for future studies on online gambling laws in Malaysia. This study employed qualitative doctrinal research in which data was gathered through library research and interviews to explore issues related to online gambling in Malaysia. Critical analysis was applied to analyze data from previous articles, journals, news, and other references concerning online gambling. This study finds that the laws governing online gambling are significantly outdated, and they represent a legal gap. Furthermore, the review reveals that the nation urgently requires amendments to the Common Gaming Houses Act 1953 (CGHA) to assist the enforcement agencies in managing the current crisis.

Keywords: *Online gambling, online crime, online betting, Common Gaming Houses Act 1953 (CGHA).*

PENGENALAN

Berdasarkan laporan yang dihasilkan oleh *ICT Use and Access by Individuals and Households Survey Report, Malaysia 2022*, terdapat peningkatan dalam peratusan individu yang menggunakan Internet di Malaysia, iaitu daripada 94.9 peratus pada tahun 2021 kepada 96 peratus pada tahun 2022. Internet digunakan untuk pelbagai tujuan dan salah satunya untuk berjudi dalam talian. Teknologi telah mengubah cara seseorang berjudi. Menurut kajian Juniper, aktiviti perjudian semakin beralih ke perkhidmatan dalam talian (Universiti Malaya, 2018). Perjudian dalam talian merangkumi pelbagai aktiviti seperti pertaruhan sukan, permainan kasino seperti *blackjack*, permainan kad dan judi rolet yang kebanyakannya boleh diakses dalam talian. Individu boleh berjudi dengan mudah kerana mereka hanya perlu memiliki alat elektronik dan Internet. Malah, seseorang itu tidak perlu berulang-alik ke kedai loteri dan beratur di hadapan kedai untuk menunggu gilirannya membeli tiket loteri. Hal ini dikatakan demikian kerana terdapat ribuan laman sesawang perjudian haram asing yang mencari pelanggan dari seluruh dunia termasuk Malaysia. Tambahan pula, sindiket-sindiket ini memproses wang deposit dan pengeluaran dalam nilai Ringgit Malaysia (RM), iaitu mata wang Malaysia yang memudahkan pelanggan dari Malaysia membuat transaksi dalam talian (Rathakrishnan & George, 2020). Oleh itu, terdapat negara-negara yang memilih untuk mengawal selia kegiatan perjudian daripada mengharamkannya secara menyeluruh sebagai salah satu strategi untuk merangsang pertumbuhan ekonomi negara. Sebagai contoh, apabila ekonomi global merosot akibat wabak pandemik *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19), kerajaan Emiriah Arab Bersatu telah melancarkan satu pertaruhan digital yang mematuhi syariah dan diluluskan oleh fatwa buat pertama kali agar hasilnya dapat dimanfaatkan untuk menjaga kebajikan orang ramai (Kelaita, 2020).

Mengikut ajaran Islam, semua bentuk perjudian adalah haram dan turut dilarang oleh agama-agama lain seperti Hindu, Buddha, Kristian dan Baha'i (Al-Baqarah: 219; Al-Maidah: 90-91; Rigveda 10:34:13; Tipitaka M.III, 107; Timothy 6:10; Kitab-i-aqdas 155). Bagi yang beragama Islam, Seksyen 18 Akta Kesalahan Jenayah Syariah (Wilayah-Wilayah Persekutuan) 1997 [Akta 559] memperuntukkan bahawa jika seseorang didapati melakukan kesalahan berjudi, individu tersebut boleh disabitkan denda sebanyak RM3,000 atau hukuman penjara tidak melebihi dua tahun atau kedua-duanya (Ahmad et

al., 2019). Oleh itu, Loo dan Phua (2016) berpandangan bahawa pengawalseliaan undang-undang perjudian di sesebuah negara yang berbilang kaum dan agama seperti Malaysia boleh menjadi satu isu yang bersifat kontroversial dan politikal. Misalnya, pada tahun 2010, Angkatan Belia Islam Malaysia (ABIM), iaitu sebuah badan Islam bukan kerajaan yang sangat berpengaruh, telah menyatakan penentangannya terhadap kegiatan perjudian. ABIM menggesa semua umat Islam untuk menentang keputusan kerajaan dalam memberi lesen pertaruhan perlawanan bola sepak Piala Dunia 2010 kerana tabiat berjudi dikatakan memusnahkan akhlak seseorang individu. Berjudi juga menjejaskan integriti sesebuah keluarga sebagai satu institusi sosial dan mengakibatkan kesan negatif lain terhadap sistem sosioekonomi negara (Loo & Phua, 2016). Malah, kerajaan pada masa itu turut menawarkan lesen kepada Syarikat Ascot Sports Sdn. Bhd. untuk menjalankan operasi pertaruhan pada 13 Januari 2010 (Penyata Rasmi Parlimen Dewan Rakyat, DR. 7.8.2018). Keputusan ini ditentang oleh pelbagai pihak sehingga wujud Gerakan Rakyat Membantah Judi (GMJ). Pada bulan Jun 2010, GMJ telah menyerahkan satu memorandum kepada kerajaan untuk memansuhkan lesen judi sukan (Ahmad, 2010). Susulan itu, kelulusan pembaharuan lesen tersebut ditarik balik pada 5 Oktober 2010 (Penyata Rasmi Parlimen Dewan Rakyat, DR. 7.8.2018).

Pada 14 November 2021, kerajaan negeri Kedah telah memutuskan untuk melarang sebanyak 45 kedai loteri 4D, iaitu 20 cawangan Sports Toto, 13 cawangan Magnum dan 12 cawangan Da Ma Cai yang beroperasi di seluruh negeri Kedah (Sinnappan, 2021). Keputusan tersebut telah menimbulkan pertikaian semasa pembentangan Belanjawan 2022. Tuan Sanisvara Nethaji Rayer (Ahli Parlimen Jelutong) dan Datuk Seri M. Saravanan (Ahli Parlimen Tapah) berpandangan bahawa tindakan sedemikian dianggap melanggar hak-hak golongan minoriti dan kebebasan pengendali operator untuk menjalankan perniagaan dan boleh mendorong kepada kemunculan lebih banyak perjudian haram (Penyata Rasmi Parlimen Dewan Rakyat, DR. 16.11.2021). Oleh sebab itu, adalah signifikan untuk menangani isu ini dengan penuh hemat agar undang-undang serta mekanisme yang pragmatik dapat diwujudkan. Kegiatan perjudian dalam talian dapat dikawal selia demi melindungi hak rakyat secara menyeluruh termasuk hak golongan minoriti.

Di Malaysia, berjudi dalam talian adalah dilarang kerana hingga hari ini lesen tidak ditawarkan kepada pengendali operator untuk

membuka laman sesawang perjudian tempatan. Malah, pemilik kafe Internet boleh didakwa bawah Seksyen 4(B)(a) Akta Rumah Perjudian Terbuka 1953 [Akta 289] sekiranya mereka membenarkan pelanggan untuk mengakses laman sesawang perjudian dalam talian (*The Star Online*, 2010). Seksyen 15A Akta 289 memberi kuasa kepada Ketua Polis Daerah untuk menutup mana-mana premis jika dipercayai premis tersebut telah digunakan bagi kegiatan perjudian. Dalam kes Singapura *PP v. Peh Chye Heng* [2009] SGDC 100, defendan telah didakwa bawah Seksyen 4(1)(a) Common Gaming Houses Act 1961 (CGHA) kerana memiliki kafe Internet yang menawarkan pelanggan untuk mengakses permainan kasino dalam talian. Sebelum *Remote Gambling Act* diwujudkan, Seksyen 4 CGHA merupakan *pari materia* dengan Seksyen 4 Akta 289. Setakat ini, lesen hanya diberikan untuk aktiviti perjudian fizikal berdasarkan kriteria permohonan tertentu.

Jika disorot sejarah berkaitan pelesenan, pada tahun 1969, Sports Toto telah diberikan lesen oleh Tunku Abdul Rahman agar hasilnya dapat disalurkan kepada aktiviti-aktiviti pembangunan sukan (Berjaya Cooperation Berhad, 2022). Kasino pertama yang sah, iaitu “Casino de Genting”, telah dibuka pada awal tahun 1970-an di Resort Genting Highlands, Pahang (Loo & Phua, 2016). Casino de Genting merupakan salah satu daya tarikan utama di Genting Highlands. Hingga hari ini, kasino tersebut merupakan satu-satunya kasino di Malaysia. Kini, terdapat enam operator (Number Forecast Operator [NFO]) yang berperanan untuk menawarkan perkhidmatan perjudian dan cawangan NFO ini dilesenkan untuk beroperasi secara sah di Semenanjung Malaysia, Sabah dan Sarawak. Sebagai contoh, Sports Toto, Magnum dan Da Ma Cai beroperasi di Semenanjung (kecuali di negeri Kelantan dan Terengganu) manakala Special Cashsweep, Sabah88 dan Sandakan4D beroperasi di Sabah dan Sarawak (Chua, 2020).

DEFINISI PERJUDIAN

Istilah “perjudian” dan “permainan” sering digunakan secara bertukar ganti dan maksud perjudian merujuk kepada aktiviti bermain permainan berpeluang dengan tujuan memperoleh wang. Pickering et al. (2016) mendefinisikan perjudian sebagai “satu perjanjian antara dua pihak atau lebih untuk mempertaruhkan sesuatu yang bernilai biasanya wang dengan niat untuk menjana keuntungan berdasarkan

hasil peristiwa yang ditentukan sepenuhnya atau sebahagian oleh peluang”. Ungkapan-ungkapan seperti “perjudian jarak jauh”, “perjudian siber”, “kasino dalam talian”, ataupun “pertaruhan dalam talian” digunakan secara saling bertukar ganti dalam literatur yang merujuk perjudian dalam talian (Banks, 2014).

Elemen-elemen Perjudian

Perjudian terdiri daripada tiga elemen: (1) balasan, (2) hadiah dan (3) peluang (Black, 1990). Balasan bermaksud “harga” yang dibayar oleh satu pihak untuk mendapatkan sesuatu.¹ Misalnya, A membayar \$1000 untuk mendapatkan kereta B. Harga yang dibayar ini tidak semestinya tinggi kerana jumlah wang yang kecil juga dianggap sebagai balasan. Dalam kes *Currie v. Misa* (1875) LR 10 Ex 153, balasan dikatakan sebagai satu hak, kepentingan, keuntungan atau manfaat terakru kepada sesuatu pihak. Ini juga boleh dijelaskan sebagai suatu penahanan daripada bertindak, kerugian, kehilangan atau kewajipan yang dibuat, dipikul atau ditanggung oleh suatu pihak lain.

Elemen kedua hadiah merujuk sesuatu yang bernilai yang boleh dimenangi oleh pemain. Nilai bermaksud harga atau nilai intrinsik sesuatu barangan atau perkhidmatan (Drummond et al., 2020). Teori ekonomi semasa kebanyakannya menekankan bahawa nilai intrinsik tersebut mudah diindeks mengikut harga. Sesetengah bidang kuasa mentakrifkan “hadiah” sebagai memasukkan ulangan permainan secara percuma.

Bagi elemen ketiga, iaitu peluang, boleh difahamkan mempunyai maksud yang sama dengan “satu kemalangan”. Dalam kes *Goodman v. Cody* 34 Am Rep 808, mahkamah memutuskan bahawa peluang ialah hasil atau isu atau keadaan yang tidak pasti dan tidak diketahui, tidak dimaklumkan oleh tingkah laku seseorang atau dianggarkan oleh pemahaman seseorang. Peluang ini merujuk satu kemungkinan atau kebarangkalian berbeza dengan kepastian.

Ciri-ciri Perjudian

Sejumlah 967, 954 laman sesawang perjudian haram dalam talian telah dikenal pasti dan populariti setiap kegiatan perjudian dalam

¹ Seksyen 26 Akta Kontrak 1950 [Akta 136] mentakrifkan balasan sebagai salah satu elemen perjanjian dan tanpa balasan, sesuatu perjanjian adalah batal.

talian telah dikaji (Hao Yang et al., 2019). Walaupun perjudian ini tidak mempunyai satu klasifikasi yang tetap, namun Hao Yang et al. telah mengkategorikan lima jenis kegiatan perjudian utama mengikut populariti setelah menganalisis kesemua laman sesawang perjudian tersebut. Ini termasuklah (1) tiket loteri (49.35 %), (2) permainan elektronik (24.22 %), (3) pusat hiburan (10.96 %), (4) catur, kad dan mahjong (9.70 %) serta (5) video langsung (5.76 %). Antara kelima-lima kategori itu, permainan loteri merupakan aktiviti perjudian yang popular. Menurut Brown dan Hickman (2020), hasil penyelidikan menunjukkan seramai 105 daripada 1,000 responden telah meningkatkan penglibatan mereka dalam kegiatan perjudian dalam talian semasa pandemik COVID-19, iaitu pada bulan April berbanding dengan bulan Mac dan Februari. Terdapat ratusan laman sesawang yang menawarkan permainan berbentuk perjudian dalam talian. Oleh itu, apakah yang membezakan permainan dengan perjudian dalam talian? Ciri yang membezakan permainan ialah elemen peluang. Misalnya, terdapat banyak permainan dalam talian, seperti *loot boxes*, yang telah memasukkan elemen peluang untuk tujuan hiburan semata-mata.

Tambahan lagi, aspek yang biasanya menjadi tumpuan dalam perjudian ialah kewangan. Terdapat permainan yang dikenali sebagai “Permainan Sosial Kasino” (Social Casino Games [SCG]) yang hanya memerlukan pemain menggunakan mata wang maya untuk bermain. Permainan ini bertemakan perjudian yang boleh diakses melalui laman sesawang, laman media sosial ataupun aplikasi telefon pintar (Gainsbury et al., 2016). Pada mulanya, kebanyakan permainan membenarkan pemain-pemain mendaftar dan bermain secara percuma serta tidak memerlukan mereka terikat dengan kaedah pembayaran. Walau bagaimanapun, setelah pemain berjinak-jinak dengan permainan tersebut, mereka perlu menggunakan mata wang sebenar untuk membeli “mata wang maya” tambahan untuk bermain (Gainsbury et al., 2016). Pada dasarnya, SCG menggunakan psikologi yang serupa dengan perjudian. Dalam permainan tersebut, pemain digalakkan berbelanja dengan duit sebenar.

Terdapat hujah yang mengatakan bahawa kemahiran untuk berjudi diperlukan pada tahap tertentu. Namun begitu, menurut kajian Brenner dan Brenner (1990), perjudian ialah satu kegiatan yakni pemain menjana keuntungan kewangan tanpa menggunakan kemahiran. Hasil kajian tersebut turut disokong oleh kajian Meyer et al. (2013) yang menjelaskan bahawa perjudian ialah satu permainan berpeluang.

Dalam kes *D. Siluvai Venance v. State Rep. by The Inspector of Police, Koodankulam Police Station, Tirunelveli* [2020] 3 MLJ (CLR) 710, Mahkamah Tinggi Madras memutuskan bahawa permainan kemahiran merupakan permainan yang menggunakan tahap kemahiran yang amat tinggi berbanding dengan permainan berpeluang. Hal ini dikatakan demikian kerana permainan kemahiran ialah permainan yang melibatkan penggunaan minda, teknik dan pengalaman oleh seseorang pemain, yang termasuk keupayaan mengkaji peraturan dan mencipta strategi. Sebagai contoh, permainan-permainan seperti pakau (poker), rolet, mesin slot dan pertaruhan ialah permainan berbentuk berpeluang. Sementara itu, permainan seperti catur, *halma* dan permainan dam ialah permainan berbentuk kemahiran. Hal ini dikatakan demikian kerana sebahagian besar hasil permainan-permainan ini bergantung pada kebolehan dan kemahiran seseorang individu. Yoong et al. (2013) membuktikan bahawa kebarangkalian seseorang menang Magnum 4D Jackpot 1 dan 2 ialah 1 dalam 16, 666, 667 yang menunjukkan bahawa peluang untuk memenangi loteri adalah sangat tipis.

PERKEMBANGAN UNDANG-UNDANG PERJUDIAN DI MALAYSIA

Terdapat enam peruntukan utama berkenaan undang-undang perjudian, iaitu Akta Pertaruhan 1953 [Akta 495], Akta Loteri 1952 [Akta 288], Akta Pertaruhan Pool 1967 [Akta 384], Akta Perlumbaan (Lembaga Totalizator) 1961 [Akta 494] dan Akta Kelab Lumba Kuda (Ambil Tagan Awam) 1965 [Akta 404]. Akta 289 merupakan undang-undang yang digubal untuk membanteras sindiket perjudian haram di Malaysia. Penulisan ini tertumpu kepada Akta 289 sahaja. Hal ini dikatakan demikian kerana agensi penguatkuasaan akan merujuk peruntukan-peruntukan bawah Akta 289 untuk menangkap pengendali-pengendali operasi perjudian dalam talian. Frasa “rumah perjudian terbuka” telah didefinisikan bawah Seksyen 2 Akta 289 sebagai:

- (a) mana-mana tempat yang disenggarakan atau digunakan untuk perjudian yang orang ramai atau mana-mana golongan orang ramai ada atau boleh mendapat akses;
- (b) mana-mana tempat yang disenggarakan untuk perjudian secara lazimnya, sama ada atau tidak orang ramai atau mana-mana golongan orang ramai ada atau boleh mendapat akses kepadanya;

Dalam kes *R v. Fong Chong Cheng* [1930] SSLR 139, Hakim Steven telah menjelaskan bahawa tidak salah bagi seseorang untuk bermain permainan berpeluang dengan niat untuk memperoleh wang di sesuatu premis. Namun begitu, “rumah perjudian terbuka” ditakrifkan sebagai sesuatu tempat atau premis yang lazimnya ditinggah atau digunakan oleh orang awam khususnya untuk tujuan perjudian. Peruntukan utama dalam Akta 289 ialah Seksyen 4 yang memperuntukkan bahawa menjadi satu kesalahan untuk memiliki atau menggunakan sesuatu tempat sebagai rumah perjudian terbuka dan menyiarkan iklan berkenaan rumah perjudian terbuka tersebut. Sekiranya seseorang didapati bersalah bawah peruntukan ini, denda boleh dikenakan tidak kurang daripada lima ribu ringgit atau tidak lebih daripada lima puluh ribu ringgit serta boleh dihukum penjara selama tempoh tidak melebihi tiga tahun.

Seksyen 4B Akta 289 menyatakan bahawa sesiapa yang berurusan dengan transaksi yang melibatkan mesin permainan dan menjalankan apa-apa aktiviti berhubung mesin permainan seperti mengimport, menjual akan didapati bersalah. Seseorang yang didapati bersalah bawah peruntukan ini akan disabitkan hukuman denda tidak kurang daripada sepuluh ribu ringgit dan tidak melebihi daripada seratus ribu ringgit bagi setiap mesin perjudian yang dirampas dan dikenakan hukuman pemenjaraan selama tempoh tidak melebihi lima tahun. Dalam kes *Public Prosecutor v. Multi Electrical Supply & Services & Ors* [2022] 10 MLJ 369, pendakwa raya telah merujuk Seksyen 4B Akta 289 untuk membuktikan kesalahan perjudian haram dalam talian. Walau bagaimanapun, mahkamah tinggi telah memutuskan bahawa Seksyen 4B (a) dan (b) Akta 289 tidak boleh digunakan untuk membuktikan kesalahan perjudian dalam talian kerana peruntukan tersebut secara jelas merujuk mesin permainan dan kesalahan berhubung dengan mesin permainan serta bukan kegiatan perjudian dalam talian. Dalam kes *Lei Meng v. Inspektor Wayandiana Abdullah & Ors and Other Appeals* [2022] 3 CLJ 177, mahkamah persekutuan mencadangkan tafsiran untuk frasa “perjudian dalam talian” sebagai:

“A gambling service accessed remotely ie, online, through the Internet where the participants gamble by depositing funds and playing games of chance, like sports betting, online poker, etc.”

Di samping itu, Akta Pencegahan Jenayah 1959 atau lebih dikenali sebagai POCA 1959 juga penting. Walaupun akta ini tidak

mengandungi peruntukan berkenaan perjudian dalam talian, namun akta ini berperanan secara prosedural untuk menahan individu-individu yang disyaki terlibat dalam kegiatan perjudian haram tanpa bicara (Dhillon et al., 2021). Peruntukan-peruntukan utama POCA 1959 yang berhubung dengan isu perjudian haram ialah Seksyen 3, 7(b), 19A (1) dan Perenggan 5 Bahagian 1 Jadual Pertama. Perenggan 5 Bahagian 1 Jadual Pertama memperuntukkan bahawa antara kategori penama yang boleh didaftarkan ialah individu-individu yang terlibat dalam organisasi dan promosi perjudian haram. Menteri Dalam Negeri pada ketika itu, Dato' Seri Dr. Ahmad Zahid bin Hamidi, telah mencadangkan bahawa sindiket perjudian merupakan antara salah satu sebab POCA 1959 telah dipinda kemudian (Penyata Rasmi Parlimen Dewan Rakyat, DR.1.10.2013). Pindaan terakhir kepada Akta 289 telah dilakukan pada tahun 2001 dan sudah lebih 20 tahun sejak pindaan terakhir dibuat. Namun begitu, sehingga kini belum ada inisiatif yang jelas daripada kerajaan untuk meminda undang-undang perjudian ini agar seiring dengan perkembangan teknologi.

Pada tahun 2017, Dato' Seri Dr. Ahmad Zahid bin Hamidi, Timbalan Menteri pada ketika itu telah mengumumkan bahawa kerajaan akan meminda Akta 289. Tindakan tersebut bertujuan bagi membolehkan tindakan jangka masa panjang yang lebih berkesan dan relevan diambil dalam membendung kegiatan perjudian haram termasuk perjudian dalam talian (*Bernama*, 2017). Berikutan itu, Peguam Negara pada ketika itu, Tan Sri Mohamed Apandi Ali berkata, pihaknya belum menerima draf undang-undang yang perlu dipinda oleh Kementerian Kewangan sebelum menyemak keperluan melakukan pindaan terhadap Akta 289 (*Bernama*, 2017). Hal ini dikatakan demikian kerana sesuatu polisi perlu dilihat secara menyeluruh sebelum dibentangkan dalam sesi parlimen. Pada 9 Julai 2019, YB Tan Sri Dato' Haji Mahiaddin Bin Md Yasin, Menteri Dalam Negeri pada ketika itu, telah menyatakan bahawa kerajaan berhasrat untuk meminda undang-undang perjudian sedia ada dengan memasukkan peruntukan-peruntukan berkenaan perjudian dalam talian kerana undang-undang sedia ada tiada peruntukan sebegitu (Kaur, 2019).

Terdapat dua badan utama yang diwujudkan di sisi undang-undang untuk mengawal dan menguatkuasakan undang-undang berkenaan perjudian, iaitu Polis Diraja Malaysia (PDRM) dan Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia (SKMM). Persoalannya, apakah bidang kuasa SKMM dalam mengawal selia kegiatan

perjudian dalam talian di Malaysia? Segala kuasa dan fungsi yang dipertanggungjawabkan atas SKMM telah diperuntukkan bawah Seksyen 16 (1) Akta Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia 1998. Misalnya, SKMM berperanan untuk melaksanakan undang-undang komunikasi dan multimedia serta mengawal selia segala perkara terhadap aktiviti komunikasi dan multimedia yang tidak diperuntukkan dalam undang-undang komunikasi. SKMM juga berperanan mengawasi dan memantau aktiviti komunikasi dan multimedia, menggalakkan dan meningkatkan pembangunan industri komunikasi serta pengawalan sendiri.

Tambahan lagi, SKMM juga berkuasa untuk menyekat laman sesawang yang mempromosikan perjudian dalam talian. Rentetan itu, SKMM akan bekerjasama dengan pihak penyedia platform media sosial berpangkalan di luar negara, seperti Facebook, Twitter dan YouTube untuk menurunkan kandungan sedemikian seiring dengan terma perkhidmatan dan piawaian komuniti yang ditetapkan oleh pihak masing-masing. Menurut SKMM, sebanyak 6,381 laman sesawang yang mempromosikan perjudian dalam talian telah disekat bagi tempoh antara 2020 hingga akhir 2022 (MCMC, 2023). Satu iklan yang menggalakkan serta mengajak orang awam berjudi untuk mendapatkan “duit raya” dan bersifat mengelirukan telah dikeluarkan oleh sindiket perjudian dalam talian di media sosial. Video ini telah tular sehingga mendapat kritikan daripada netizen kerana kegiatan perjudian dilarang oleh Islam.

SKMM juga bertindak untuk menangani isu pengiklanan berunsur perjudian melalui Sistem Pesanan Ringkas (SMS) (Noor, 2019; Dhillon et al., 2021). Sejumlah 212,399 talian telefon termasuk talian mudah alih dan tetap yang menghantar spam SMS meragukan seperti mempromosi judi dalam talian, pinjaman tidak berlesen dan lain-lain juga ditamatkan perkhidmatannya bermula 2020 sehingga 2022 (MCMC, 2023). Seksyen 233 Akta Komunikasi dan Multimedia 1998 memperuntukkan bahawa sesiapa yang menyalahgunakan kemudahan rangkaian atau perkhidmatan rangkaian dengan menghantar apa-apa komen, permintaan, cadangan atau komunikasi lucah, palsu, sumbang dan mengancam dengan niat mengganggu orang lain boleh dikenakan denda tidak melebihi RM50,000 atau penjara tidak melebihi satu tahun atau kedua-duanya. Namun begitu, Pitchan dan Omar (2019) berhujah bahawa tiada mana-mana peruntukan dalam akta ini yang memperuntukkan autoriti kepada SKMM untuk menangkap

penjenayah siber. Malah, SKMM hanya bertindak sebagai tempat untuk menerima aduan, menyiasat dan menyekat laman sesawang-laman sesawang yang tidak sah di sisi undang-undang.

Pihak PDRM pula telah mengambil tindakan terhadap mana-mana kedai yang terlibat dengan kegiatan perjudian dalam talian dengan meminta kerjasama Tenaga Nasional Berhad (TNB) untuk memotong bekalan elektrik bawah Seksyen 38 Akta Bekalan Elektrik 1990 dan Akta 289 (Ali, 2021). Walau bagaimanapun, peniaga mendakwa bahawa polis tidak mempunyai bukti untuk bertindak sedemikian dan perkara ini disetujui oleh Ahli Dewan Undangan Negeri (ADUN) Bekok Dr. S. Ramakrishnan (Ali, 2021). Timbalan Menteri Dalam Menteri pada ketika itu, Datuk Mohd Azis bin Jamman telah menjawab soalan Yang Berhormat (YB) Nurul Izzah semasa persidangan Dewan Rakyat pada 12 November 2019 dengan menyatakan bahawa pemotongan bekalan elektrik di sembilan premis di Pulau Pinang telah dilakukan selaras dengan Seksyen 21A Akta 289 kerana kesemua premis tersebut dipercayai digunakan sebagai pusat perjudian (Dewan Rakyat, 2019; Dhillon et al., 2021).

UNDANG-UNDANG UNTUK MENGAWAL SELIA PERJUDIAN DALAM TALIAN

Undang-undang perjudian dalam talian perlu digubal untuk memudahkan kerja pengawalseliaan kegiatan perjudian dalam talian di sesebuah negara. Menurut Bana (2011), terdapat dua pendekatan berbeza digunakan oleh Amerika Syarikat dan United Kingdom dalam menangani isu perjudian dalam talian. Misalnya, Amerika Syarikat menggunakan pendekatan “larangan” (*prohibitionist*) manakala United Kingdom menggunakan pendekatan “pengawalseliaan” (*regulatory*). Rentetan itu, Srikanth dan Mattamana (2011) menjelaskan dalam penulisan mereka bahawa India tidak mempunyai peruntukan yang jelas untuk mengawal selia perjudian dalam talian.

Hal ini sama seperti Singapura sebelum *Remote Gambling Act 2014* dikuatkuasakan. Siyuan (2011) dalam penulisannya telah menekankan bahawa peruntukan perlu diwujudkan untuk menjelaskan kedudukan perundangan perjudian dalam talian di Singapura. Pada 2 Februari 2015, *Remote Gambling Act 2014* telah dikuatkuasakan untuk melarang segala bentuk perjudian jarak jauh dan menyasarkan semua yang terlibat dalam perjudian jarak jauh termasuk penjudi dan ejen-

ejen pertaruhan (Ming, 2015). Pada awalnya, undang-undang perjudian di Singapura dikawal selia oleh pelbagai agensi penguatkuasaan undang-undang seperti Autoriti Pengawalseliaan Kasino (Casino Regulatory Authority), Unit Pengawalseliaan Perjudian Kementerian Dalam Negeri (Gambling Regulatory Unit of the Ministry of Home Affairs), Lembaga Totalizator Singapura, anggota polis dan Kementerian Pembangunan Sosial dan Keluarga (O'Boyle, 2020). Kini, Kementerian Dalam Negeri Singapura mengumumkan bahawa semua badan pengawalseliaan perjudian ini diintegrasikan untuk mewujudkan satu badan pengawalseliaan yang dinamakan sebagai Autoriti Pengawalseliaan Perjudian (Gambling Regulatory Authority) (O'Boyle, 2020). Melalui usaha pengintegrasian badan-badan pengawalseliaan ini, Kementerian Dalam Negeri Singapura berharap Autoriti Pengawalseliaan Perjudian mampu bertindak secara berkesan, cekap dan menyeluruh. Di United Kingdom pula, setelah *Gambling Act 2005* digubal pada tahun tersebut, satu badan pengawalseliaan bebas telah diwujudkan bawah akta tersebut. Badan pengawalseliaan itu dikenali sebagai Suruhanjaya Perjudian (Gambling Commission), ditubuhkan khusus untuk mengawal selia kegiatan perjudian di United Kingdom.

Sebaliknya, Malaysia berada dalam situasi iaitu wujud kekaburan sama ada perjudian dalam talian dikategorikan sama ada larangan atau pengawalseliaan. Faktor ini disebabkan tiada definisi yang jelas bagi memperuntukkan sama ada perjudian dalam talian dilarang atau tidak di Malaysia. Namun begitu, terdapat penulisan yang membincangkan undang-undang dan penguatkuasaan perjudian dalam talian di Malaysia. Dhillon et al. (2012) membincangkan masalah sosial yang bakal wujud sekiranya tiada undang-undang dan penguatkuasaan undang-undang yang efektif bagi perjudian dalam talian di Malaysia. Beliau berpandangan bahawa masalah-masalah, seperti pengubahan wang haram dan penipuan akan berlaku. Cadangan juga telah diberikan supaya kerajaan menetapkan had semasa memberi lesen kepada pengendali operator perjudian dalam talian dan mewujudkan satu agensi khas untuk menangani isu-isu yang berkaitan.

KELOMPANGAN DALAM UNDANG-UNDANG PERJUDIAN YANG SEDIA ADA DI MALAYSIA

Bahasa dan terma yang digunakan dalam undang-undang perjudian sedia ada adalah kurang sesuai untuk diaplikasikan dalam situasi

sekarang. Monnye (2012) dalam kajiannya telah menjelaskan bahawa perjudian dalam talian merupakan sebahagian daripada perjudian. Beliau telah mentakrifkannya sebagai suatu modifikasi yang dilakukan terhadap segala permainan perjudian tradisional supaya permainan-permainan ini boleh diakses secara maya. Pandangan ini telah disetujui oleh Dhillon dan Miin (2013). Menurut mereka, pindaan harus dilakukan terhadap undang-undang perjudian sedia ada di Malaysia kerana undang-undang perjudian di negara ini telah ketinggalan zaman dan digubal ketika era Internet tidak digunakan secara meluas. Misalnya, dalam kajian tersebut, telah dipersoalkan definisi “tempat” bawah Seksyen 2 Akta 289 kerana terdapat beberapa kekaburan. Seksyen 2 Akta 289 mentakrifkan “tempat” sebagai:

“Tempat” ertinya mana-mana rumah, pejabat, bilik atau bangunan dan mana-mana tempat atau kawasan, sama ada terbuka atau tertutup, termasuk sesuatu kapal, perahu, atau vesel lain, sama ada terapung atau tidak, dan mana-mana kenderaan;

Sekiranya tafsiran literal diguna pakai, takrifan ini merujuk alam fizikal dan bukan alam maya. Isu ini juga dibangkitkan oleh Dhillon et al. (2021) dalam penyelidikan mereka. Disebabkan akta ini digubal buat pertama kali pada sekitar tahun 1950-an, adalah mustahil bagi badan perundangan untuk merangka satu perundangan yang merangkumi kegiatan perjudian dalam talian. Oleh itu, boleh diujahkan bahawa kini tiada larangan yang diperuntukkan bawah Akta 289 untuk melarang kegiatan perjudian dalam talian. Rahman (2017) berpandangan bahawa tafsiran dan aplikasi undang-undang sedia ada yang betul amat diperlukan untuk menghadapi dunia Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) yang serba pantas ini. Maka, tafsiran baru untuk istilah “tempat” harus dipertimbangkan sekiranya akta ini dipinda.

Salah satu ciri signifikan yang digunakan untuk mengenal pasti kegiatan perjudian ialah seseorang wajib membuat pertaruhan kewangan berkenaan kesudahan permainan (Gainsbury et al., 2014). Melalui teknologi blok rantai, kini terdapat operator-operator yang menerima mata wang maya sebagai salah satu kaedah pembayaran untuk seseorang berjudi dalam talian. Sementara itu, terdapat sesetengah laman sesawang yang hanya menerima mata wang Bitcoin (Gainsbury & Blaszczynski, 2017). Hal ini dikatakan demikian

kerana mata wang maya ini dianggap mempunyai nilai kewangan (Gainsbury et al., 2014). Misalnya, Bitcoin, Litecoin, Namecoin, PPCoin, Worldcoin, Ven, Dogecoin, Ether merupakan contoh mata wang digital. Sehubungan dengan itu, terma “nilai wang”, iaitu apa-apa yang diiktiraf atau mempunyai nilai sama dengan mata wang boleh dipertimbangkan untuk dimasukkan dalam Seksyen 2 Akta 289. Ini terjadi kerana kini transaksi perjudian dalam talian boleh dilakukan dengan menggunakan mata wang digital.

Dhillon et al. (2021) membincangkan kelaziman gejala perjudian dalam talian di Malaysia dan penganalisan aplikasi peruntukan undang-undang sedia ada berkenaan pengawalseliaan perjudian dalam talian. Kajian tersebut telah merujuk beberapa akta berkenaan pengawalseliaan undang-undang perjudian dalam talian selain Akta 289 seperti POCA, Akta Komunikasi dan Multimedia 1998 [Akta 588], dan Akta Kontrak 1950 [Akta 136]. Penyelidikan ini juga merangkumi inisiatif-inisiatif yang diambil oleh agensi penguatkuasaan dalam mengawal selia gejala perjudian dalam talian di Malaysia walaupun terdapat kelompangan bawah undang-undang perjudian yang sedia ada. Sebagai contoh, kajian ini mendapati bahawa disebabkan wujud kekaburan dari segi terminologi bawah Akta 289, pihak PDRM terpaksa merujuk peruntukan bawah POCA untuk menjalankan penyiasatan. Walaupun akta ini tidak mengandungi peruntukan berkenaan perjudian dalam talian, namun peranannya adalah secara prosedural untuk menahan individu-individu yang disyaki terlibat dalam kegiatan perjudian haram tanpa bicara.

Sehubungan dengan itu, dalam kes *Lei Meng v. Inspektor Wayandiana bin Abdullah & Ors* [2022] MLJU 141, mahkamah persekutuan sebulat suara memutuskan bahawa kegiatan perjudian dalam talian tidak termasuk dalam skop POCA. Ketua Hakim Negara, Tengku Maimun Tuan Mat, menerangkan bahawa POCA tidak boleh digunakan untuk menahan suspek yang terlibat dengan perjudian dalam talian. Menurut beliau, perjudian dalam talian tidak termasuk dalam definisi jenayah “terancang” atau “keganasan” seperti yang termaktub bawah Perkara 149(1)(a) Perlembagaan Persekutuan.

Selain itu, Agil et al. (2022) menerusi penulisan mereka telah menyoroti isu-isu perundangan yang menjadi cabaran dalam mengawal selia undang-undang perjudian dalam talian di Malaysia. Rathakrishnan dan George (2020) serta Khairudin et al. (2020) membincangkan

bahawa isu kelompangan dalam undang-undang merupakan salah satu faktor kegiatan perjudian dalam talian sukar dibendung di Malaysia. Oleh sebab itu, negara memerlukan penyelidikan lanjutan untuk mengesyorkan pindaan-pindaan yang boleh dilakukan terhadap Akta 289 bagi memastikan undang-undang perjudian dalam talian mempunyai kedudukan perundangan yang jelas di Malaysia. Dalam kata-kata Dhillon et al. (2021):

“Our laws pertaining to gambling and betting are archaic in form and substance with a dire need for a proper review to update and bring it up to speed with the current demands that come along with the Internet era.”

Isu Pengawalseliaan Perjudian dalam Talian

Salah satu cabaran yang dihadapi oleh agensi-agensi penguatkuasaan di Malaysia ialah proses menentukan kaedah pengawalseliaan yang efektif dan bersifat konsisten untuk mengawal selia kegiatan perjudian dalam talian. Salah satu kaedah yang digunakan oleh agensi penguatkuasaan untuk mengawal selia perjudian dalam talian ialah kaedah sekatan laman-sesawang-laman sesawang perjudian. Penulisan oleh Thongraweewong (2018) memfokuskan satu kaedah pengawalseliaan perjudian dalam talian, iaitu kaedah sekatan ke atas laman sesawang-laman sesawang perjudian dan perbandingan analisis telah dilakukan dengan dua bidang kuasa yang berlainan. Pelbagai aspek telah diambil kira oleh kajian, seperti status sekatan laman sesawang-laman sesawang perjudian sebagai kaedah penguatkuasaan bawah undang-undang, bagaimana kaedah itu dikuatkuasakan, masalah penguatkuasaan, keberkesanan penguatkuasaan dan implikasi negatif kaedah sekatan tersebut. Hasil analisis mendapati bahawa penambahbaikan perlu dilakukan terhadap undang-undang perjudian Thailand dengan merujuk Seksyen 20 *Remote Gambling Act 2014*, Singapura sebagai model untuk mengawal selia sekatan laman sesawang-laman sesawang perjudian.

Berkaitan dengan itu, Schmidt-Kessen et al. (2019) dalam artikel mereka telah membincangkan bahawa salah satu alat penguatkuasaan yang terkenal diguna pakai di Eropah merupakan kaedah sekatan untuk mengawal selia laman sesawang-laman sesawang perjudian dalam talian. Peruntukan-peruntukan yang membenarkan SKMM melakukan sekatan laman sesawang perjudian ialah Seksyen 211 dan

233 Akta Komunikasi dan Multimedia 1988 (Akta 588). Seseorang yang didapati bersalah bawah peruntukan ini boleh disabitkan hukuman denda tidak melebihi RM50,000 atau dikenakan hukuman penjara tidak melebihi satu tahun atau kedua-duanya. Walau bagaimanapun, terdapat pengamal undang-undang yang menghujahkan bahawa tiada peruntukan bawah Akta 588 mengenai kuasa SKMM untuk menyekat laman sesawang-laman sesawang (*The Malaysian Insider*, 2016). Sehingga hari ini tidak ada penulisan yang menyentuh tentang keberkesanan kaedah sekatan laman sesawang-laman sesawang di Malaysia walaupun SKMM sudah pun menggunakan kaedah tersebut untuk mengawal selia kegiatan perjudian dalam talian sejak tahun 2018 (Penyata Rasmi Parlimen Dewan Rakyat, DR. 15.11.2021). Tambahan lagi, pengamal undang-undang berpandangan bahawa adalah mustahil untuk mengawal kandungan perjudian dalam talian menerusi kaedah sekatan laman sesawang semata-mata. Situasi ini merujuk apabila sesuatu laman sesawang disekat untuk dilayari oleh orang ramai, seseorang boleh mengatasi halangan tersebut dengan membukanya menggunakan *server* Virtual Private Network (VPN). VPN bermaksud satu perkhidmatan yang membolehkan pengguna untuk menggunakan Internet secara sulit. Malah, *server* VPN ini bukan sahaja boleh dimuat turun oleh pengguna dalam komputer bahkan juga dalam telefon pintar mereka. Oleh itu, akan wujud keadaan pengguna VPN menyalahgunakan teknologi tersebut untuk mengakses laman sesawang-laman sesawang perjudian atau pertaruhan yang telah disekat oleh kerajaan.

Isu Pengiklanan dan Pemasaran Perjudian dalam Talian

Salah satu cara sesuatu laman sesawang perjudian menjana keuntungan adalah melalui pengiklanan (Hao Yang et al., 2019). Kini, terdapat sekitar 4,117 laman sesawang yang menawarkan perkhidmatan perjudian dalam talian berbanding dengan tahun 2011 yang merangkumi sekitar 2,595 laman sahaja. Memandangkan penjudi-penjudi boleh mengakses pelbagai laman sesawang perjudian secara mudah, operator perjudian bersaing untuk mendapatkan pelanggan-pelanggan yang setia. Salah satu cara yang digunakan oleh kebanyakan laman sesawang perjudian untuk memikat pelanggan mereka adalah dengan menawarkan pulangan yang tinggi kepada para penjudi (Gainsbury, 2011). Lebih-lebih lagi, syarikat yang beroperasi dalam talian menanggung kos perbelanjaan yang rendah berbanding dengan kasino tradisional. Sebagai contoh, sesebuah syarikat itu

dapat mengurangkan kos pentadbiran, penyelenggaraan dan insurans apabila mereka beroperasi dalam talian. Hal ini membolehkan syarikat tersebut menawarkan duit lebih dalam bentuk pulangan kepada pelanggan mereka.

Gainsbury et al. (2014) menyatakan bahawa perjudian dalam talian menjadi semakin popular kerana penjudi boleh mengakses perjudian dalam talian melalui laman sosial seperti Facebook. Hörnle et al. (2019) dalam artikel yang bertajuk *Regulating online advertising for gambling – once the genie is out of the bottle*, mengenal pasti dua isu berkaitan pengiklanan perjudian dalam talian. Yang pertama, wujudnya potensi golongan yang mudah terpengaruh sehingga menjadi sasaran, manakala isu kedua ialah pengiklanan yang tidak jelas. Kajian menekankan bahawa kini pengendali-pengendali operator perjudian dalam talian menggunakan media sosial seperti Twitter dan Facebook sebagai platform untuk memaparkan iklan perjudian dalam talian kerana media sosial boleh diakses oleh semua orang. Kajian menunjukkan bahawa ramai kanak-kanak melihat iklan perjudian di media sosial (James & Bradley, 2021).

Isu yang dibincangkan ini sangat relevan dengan krisis perjudian dalam talian di Malaysia. Hal ini dikatakan demikian kerana di Malaysia, tidak ada undang-undang untuk kesalahan promosi dan pengiklanan perjudian dalam talian bawah Akta 289. Namun begitu, peruntukan yang berkaitan dengan pengiklanan perjudian ialah Seksyen 4(1)(g). Seksyen ini memperuntukkan pengiklanan perjudian sebagai pengumuman atau penyiaran secara lisan atau melalui apa-apa cetakan, tulisan, rupa bentuk dan tanda yang mempelawa orang untuk berjudi di rumah perjudian terbuka. Walau bagaimanapun, pengiklanan kini boleh dilakukan menerusi pelbagai cara, iaitu menerusi iklan timbul (pop up advertisement), siaran langsung (live streaming) kandungan perjudian dalam mana-mana medium rangkaian sosial, atau menggunakan pempengaruh serta selebriti untuk memberi informasi mengenai perjudian. Bawah perenggan 10 Kod Kandungan 2022, syarikat perjudian dibenarkan untuk melakukan promosi dan pengiklanan perjudian tetapi tertakluk kepada syarat-syarat yang ditetapkan. Walau bagaimanapun, kod tersebut bukan undang-undang dan pelanggaran peraturan ini tidak mendatangkan sebarang implikasi kepada pesalah. Oleh itu, agensi-agensi penguatkuasaan akan menghadapi cabaran untuk mengawal selia pengiklanan perjudian terutamanya yang diiklankan dan dipromosikan dalam media sosial. Di United Kingdom pula, lesen ditawarkan kepada operator-operator

perjudian dalam talian oleh Suruhanjaya Perjudian (Gambling Commission) supaya operator-operator ini dapat beroperasi secara sah (Halsbury's Laws of Malaysia, 2019). Apabila BGO Entertainment Ltd. mengeluarkan pengiklanan yang mengelirukan, Suruhanjaya Perjudian telah mengenakan denda sebanyak £300,000 kepada operator tersebut pada April 2017 sebagai amaran bagi kesalahan pengiklanan palsu dan mengelirukan (*SBC News*, 2017).

Isu Perlindungan Terhadap Golongan Muda dan Golongan Kanak-kanak

Umum mengetahui hampir semua golongan muda memiliki telefon pintar yang membolehkan mereka mempunyai akses kepada Internet dan media sosial. Perkembangan Internet dan teknologi digital yang semakin pesat menyebabkan golongan kanak-kanak amat mudah terdedah kepada risiko dalam talian terutamanya melalui penggunaan media sosial yang boleh diakses tanpa had (Nong et al., 2020). Kajian mendapati bahawa golongan muda ialah lapisan masyarakat yang sangat aktif menggunakan media sosial (Mikal et al., 2016). Sebanyak 112 kes telah dilaporkan oleh Pusat Pemulihan Perjudian daripada enam cawangan di seluruh Malaysia yang melibatkan penjudi sedang mendapatkan bantuan pemulihan sejak bulan Mei 2020 hingga bulan Mei 2021. Cawangan Klang dan Kuala Lumpur sahaja telah melaporkan sebanyak 57 kes didaftarkan daripada jumlah 112 kes tersebut. Daripada 57 kes ini sebanyak 17 penjudi berumur daripada 18 hingga 28 tahun (Yuen, 2021). Data ini menunjukkan ramai golongan muda terperangkap dalam kegiatan perjudian semasa musim Perintah Kawalan Pergerakan (PKP). Turut dilaporkan, seorang pelajar perempuan yang berumur 14 tahun terperangkap dalam hutang yang berjumlah RM300,000 disebabkan oleh masalah ketagihan perjudian dalam talian (Tan, 2023).

Golongan kanak-kanak mempunyai risiko tinggi untuk terdedah kepada kegiatan perjudian dalam talian berbanding dengan orang lain dan menghadapi masalah perjudian (Loo & Phua, 2016; Carran, 2018). Sirola et al. (2019) mendapati bahawa golongan muda yang sedang menghadapi masalah perjudian akan mudah tertarik dengan komuniti perjudian dalam talian khususnya mana-mana yang gemar berjudi. Sekiranya golongan kanak-kanak tidak mengawal ketagihan mereka dari awal, kebarangkalian mereka untuk mengalami gangguan mental setelah dewasa adalah tinggi (National Research

Council, 1999; Gomez et al., 2019). Berdasarkan penulisan Gomez et al., terdapat pelbagai sebab seseorang kanak-kanak terjebak dalam kegiatan perjudian dalam talian. Perkara ini dikaitkan dengan *instant gratification* (ganjaran atau kepuasan segera) yang mendorong seseorang berjudi dalam talian (Ricijaš et al., 2016).

Inisiatif untuk melindungi golongan kanak-kanak daripada kegiatan perjudian dalam talian perlu dilakukan, seperti yang dicadangkan oleh Onuche (2020), iaitu dengan melarang mana-mana individu atau syarikat yang menjemput kanak-kanak untuk berjudi dalam talian ataupun menawarkan pekerjaan kepada mereka untuk bekerja dalam industri ini. Sebagai contoh, dalam *Remote Gambling Act 2014*, Singapura telah memperuntukkan larangan kepada mana-mana individu yang menawarkan pekerjaan untuk bekerja dalam industri perjudian jarak jauh kepada kanak-kanak bawah Seksyen 12. Negara tersebut juga melarang mana-mana individu yang menjemput kanak-kanak untuk berjudi jarak jauh bawah Seksyen 13 akta yang sama. Bawah Seksyen 13 *Remote Gambling Act 2014* pula, jika sabit kesalahan, seseorang boleh dikenakan hukuman denda tidak kurang daripada \$20,000 dan tidak melebihi \$300,000 ataupun dikenakan hukuman penjara selama tempoh tidak melebihi enam tahun atau kedua-duanya sekali.

Adalah penting untuk memastikan pengendali-pengendali perjudian dalam talian meletakkan syarat-syarat ketat seperti melarang individu-individu yang kurang daripada 21 tahun untuk berjudi dalam talian kerana laman sesawang-laman sesawang perjudian dalam talian tidak mengesahkan umur seseorang penjudi (Hörnle et al., 2019). Ini bermakna sesiapa sahaja boleh berjudi secara dalam talian. Berdasarkan Akta 289, tiada peruntukan yang berhubung dengan perlindungan golongan orang belum dewasa dan muda. Hal ini dikatakan demikian kerana mereka merupakan golongan yang mudah terdedah kepada risiko masalah kewangan, sosial dan kesihatan yang diakibatkan oleh kegiatan perjudian yang tidak terkawal. Perlindungan ini akan mencegah golongan belum dewasa dan muda daripada dieksploitasi dan dimanipulasi oleh pengendali operator. Perkara ini juga akan memastikan bahawa satu lapisan perlindungan disediakan untuk mengurangkan kes kanak-kanak tertipu oleh pengendali operator yang tidak bertanggungjawab. Pengendali operator juga akan lebih berhati-hati semasa menawarkan perkhidmatan.

Sehubungan dengan itu, untuk melindungi golongan belum dewasa dan muda daripada dieksploitasi oleh pengendali operator, Kathirvelu dan Abd Rahman (2023) mencadangkan agar kesalahan penawaran peluang pekerjaan dalam industri perjudian kepada golongan ini perlu diperuntukkan sebagai satu kesalahan bawah Akta 289. Kerajaan Perancis telah memperkenalkan peraturan-peraturan yang dirujuk sebagai “alat-alat perjudian bertanggungjawab” (responsible gambling tools) untuk memastikan penjudi-penjudi berjudi dengan bertanggungjawab. Oleh itu, pengendali operator wajib (1) mengesahkan identiti dan umur pemain, (2) memaparkan amaran kepada pemain tentang risiko berjudi dan sertakan nombor talian bantuan (3) memberitahu pemain bahawa mereka boleh memilih untuk mengecualikan diri (4) memperuntukkan alat menetapkan had yang membolehkan pemain untuk menetapkan had deposit dan had taruhan serta (5) memaparkan maklumat terhadap baki akaun pemain dan masa yang telah diluankan untuk berjudi (Marionneau & Järvinen-Tassopoulos, 2017). Dengan ini, perlindungan yang sewajarnya perlu diperuntukkan bawah Akta 289 untuk melindungi golongan belum dewasa yang berpotensi berdepan dengan masalah perjudian dalam talian.

KEROSAKAN KOLATERAL SUSULAN KELOMPANGAN DALAM UNDANG-UNDANG PERJUDIAN YANG SEDIA ADA DI MALAYSIA

Beberapa isu dan kerosakan kolateral telah wujud disebabkan terdapat kelompangan dalam undang-undang perjudian sedia ada. Walaupun senarai isu dan kerosakan kolateral ini tidak menyeluruh, namun memadai untuk memberi gambaran tentang ancaman yang dihadapi oleh seseorang individu, masyarakat dan negara. Oleh itu, kajian ini telah mengenal pasti empat kerosakan kolateral, iaitu penjejasan tentang situasi kewangan B40, masalah rasuah, masalah cukai dan masalah ketagihan perjudian. Keempat-empat kerosakan ini dibincangkan seperti di bawah:

Penjejasan Situasi Kewangan Golongan Miskin dan Golongan B40

Menurut Laporan Survei Pendapatan Isi Rumah dan Kemudahan Asas 2022 golongan miskin ialah individu yang berpendapatan bulanan

isi rumah kurang daripada paras keperluan minimum yang dikenali sebagai PGK (Pendapatan Garis Kemiskinan), iaitu RM2,589 (Jabatan Perangkaan Malaysia, 2022). Kebiasaannya, golongan ini tidak mempunyai pendapatan tetap dan mudah terdedah kepada risiko kemiskinan, keselamatan dan kesihatan di Malaysia. Golongan B40 pula merupakan golongan yang mempunyai pendapatan keseluruhan isi rumah kurang daripada RM5,250.

Lebih membimbangkan apabila situasi kewangan golongan miskin dan golongan B40 ini terjejas akibat peningkatan kadar kegiatan perjudian dalam talian khususnya sepanjang tempoh PKP. Semasa tempoh PKP ini, terdapat peningkatan dalam ketagihan menggunakan Internet (Sun et al., 2020) dan permainan video (King et al., 2020). Hal ini dikatakan demikian kerana ramai orang telah kehilangan pekerjaan yang menyebabkan mereka duduk berkurung di rumah masing-masing dan berkemungkinan lebih banyak masa diluangkan melayari media dalam talian (Håkansson, 2020). Oleh itu, penglibatan orang ramai dalam aktiviti perjudian dalam talian membuka peluang untuk mereka menjana pendapatan di rumah. Dewan Rakyat telah melaporkan bahawa dari bulan Januari hingga Oktober 2020, sebanyak 21 ribu tangkapan telah dilakukan bawah perjudian haram dalam talian dan RM8.16 juta dirampas (Rahim et al., 2020). Menurut Ketua Polis Negara, Tan Sri Abdul Hamid Bador, beliau berasa bimbang kerana Pakej Rangsangan Ekonomi Prihatin Rakyat (PRIHATIN) yang disalurkan oleh kerajaan akan disalahgunakan oleh orang ramai terutamanya untuk tujuan aktiviti perjudian dalam talian (Ismail, 2020).

Kemudian, pada 3 November 2020, merujuk Aturan Mesyuarat, isu yang dibangkitkan oleh Ahli Parlimen Sungai Siput, Tuan Kesavan a/l Subramaniam dalam sidang Dewan Rakyat ialah pelan strategik kerajaan untuk mengurangkan kadar gejala perjudian haram dan meningkatkan hasil cukai kerajaan. Hal ini dikatakan demikian kerana perjudian haram, seperti pertaruhan 4D, menjejaskan situasi kewangan golongan B40. Dengan adanya sindiket haram 4D yang menawarkan pinjaman kewangan kepada golongan B40, perkara ini mengakibatkan golongan tersebut terperangkap dengan hutang (*The Star Online*, 2020a).

Masalah Rasuah

Dalam Belanjawan 2020, Menteri Kewangan pada ketika itu, YB Lim Guan Eng telah membentangkan bahawa denda bagi kedua-dua

penjudi dan operator telah ditingkatkan daripada RM5,000 kepada RM100,000 termasuk hukuman penjara mandatori selama enam bulan (*New Straits Times*, 2019). Walau bagaimanapun, hasil siasatan Suruhanjaya Pencegahan Rasuah Malaysia (SPRM) menunjukkan bahawa terdapat pegawai-pegawai PDRM yang terlibat dalam sindiket-sindiket perjudian dalam talian (*The Star Online*, 2020b). Sindiket-sindiket perjudian haram ini beroperasi di pelbagai tempat terutamanya di Lembah Klang. Mereka sanggup membayar pegawai-pegawai PDRM jutaan ringgit untuk memastikan premis tidak diserbu agar kegiatan perjudian dalam talian dapat terus berjalan (*The Star Online*, 2020b). Lebih-lebih lagi, sindiket-sindiket perjudian dalam talian ini masih aktif beroperasi walaupun penalti untuk kegiatan tersebut telah ditingkatkan sebanyak 20 kali ganda. Dhillon et al. (2012) juga berpandangan bahawa isu rasuah telah berleluasa akibat krisis perjudian dalam talian ini.

Masalah Cukai

Setiap tahun kerajaan mengalami kerugian hasil cukai sebanyak RM2 bilion akibat perjudian dalam talian (Shah, 2022). Industri perjudian terutamanya perjudian dalam talian di negara-negara lain telah menyumbang kepada perkembangan sektor ekonomi negara masing-masing melalui pembayaran cukai kepada kerajaan. Perkara ini boleh dilihat apabila lebih daripada 80 negara di seluruh dunia telah memberikan lesen kepada pengendali operasi perjudian dalam talian untuk beroperasi secara sah (Markets Research, 2017). Berdasarkan penganggaran juruanalisis, Resort Dunia Genting membayar anggaran perbelanjaan, duti dan cukai tahunan kerajaan berjumlah lebih daripada RM2 juta (Wong, 2021). Sumber mendapati bahawa sindiket-sindiket haram menawarkan komisen yang lumayan, iaitu daripada 20 hingga 40 peratus kepada ejen-ejen yang bekerja untuk mereka. Bagi ejen-ejen yang bekerja secara sepenuh masa, mereka dibayar sebanyak RM3,000 hingga RM10,000 sebulan dan ini bergantung pada tempat pengendalian mereka (Wong, 2021). Misalnya, sindiket-sindiket perjudian haram 4D ini menawarkan hadiah wang tunai yang lumayan berbanding dengan NFO kerana sindiket-sindiket tersebut tidak membayar cukai kepada kerajaan.

Masalah Ketagihan Berjudi

Gangguan perjudian (gambling disorder) kemudian dirujuk sebagai “perjudian patologi” telah diklasifikasikan dalam Klasifikasi

Statistik Antarabangsa Pertubuhan Kesihatan Sedunia bagi Penyakit dan Masalah berkenaan Kesihatan (World Health Organization International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems) sejak awal lagi, iaitu pada tahun 1975. Namun begitu, penulisan tentang kemudaratan serius yang diakibatkan oleh perjudian dalam talian di Malaysia adalah sangat terhad. Antara punca seseorang penjudi bermasalah menghadapi gangguan perjudian disebabkan oleh kegagalan untuk mengawal diri sewaktu berjudi (Marionneau & Järvinen-Tassopoulos, 2017). Kajian oleh Zhang et al. (2018) menjelaskan bahawa seseorang yang berjudi dalam talian mengalami lebih banyak isu untuk mengawal diri berbanding dengan seseorang yang berjudi menggunakan cara tradisional. Misalnya, dapatan kajian menunjukkan bahawa penjudi dalam talian meluangkan lebih masa dan berbelanja lebih wang untuk berjudi berbanding dengan seseorang yang berjudi menggunakan cara tradisional (Zhang et al., 2018). Terdapat beberapa pusat pemulihan yang ditubuhkan oleh pertubuhan bukan kerajaan di Malaysia khas untuk membantu penjudi-penjudi yang menghadapi masalah ketagihan perjudian. Rathakrishnan dan George (2020) telah mencadangkan bahawa perkhidmatan rawatan, seperti rawatan psikologi dan psikiatrik bagi penjudi-penjudi yang bermasalah berserta keluarga mereka perlu ditawarkan di sektor awam.

KESIMPULAN

Kekaburan bawah Akta 289 perlu dipinda selaras dengan perkembangan teknologi. Definisi perjudian bawah Akta 289 tidak merangkumi maksud perjudian dalam talian. Dengan adanya takrifan dan peruntukan yang lebih jelas, mahkamah dapat membuat keputusan dengan lebih tepat berlandaskan hukuman yang sedia ada. Di samping itu, pihak berkuasa juga menghadapi pelbagai cabaran dalam pengawalseliaan gejala perjudian dalam talian dengan adanya teknologi yang canggih. Hal ini dikatakan demikian kerana teknologi mempengaruhi modus operandi terkini dan amat berbeza dengan pengawalseliaan perjudian tradisional. Keberkesanan sesuatu undang-undang tidak datang daripada kelulusan undang-undang atau peraturan itu, tetapi semakan yang dibuat secara berkala terhadap undang-undang atau peraturan tersebut akibat peredaran landskap dan masa. Walaupun berkonotasi negatif, tidak dapat dinafikan bahawa sektor perjudian dalam talian turut menyumbang kepada pembangunan

ekonomi negara sekiranya dikawal selia secara efektif, selaras dengan piawai-piawai antarabangsa. Selain faktor pertumbuhan ekonomi, faktor penting yang perlu diambil kira oleh kerajaan adalah untuk mewujudkan satu model pengawalseliaan perjudian dalam talian untuk memastikan pemain-pemain dilindungi undang-undang.

Tambahan lagi, kajian lanjutan tentang perjudian dalam talian perlu dilakukan agar satu solusi dapat dicadangkan untuk krisis perjudian dalam talian ini, lantas mampu meningkatkan kualiti kehidupan rakyat Malaysia. Bagi tujuan memperluas lagi skop kajian, terdapat beberapa aspek yang boleh diteroka oleh pengkaji lain pada masa akan datang. Antaranya ialah kajian berkaitan kelaziman golongan belum dewasa terlibat dalam aktiviti perjudian dalam talian di Malaysia. Buat masa ini, belum ada data untuk menunjukkan jumlah golongan belum dewasa dan muda terlibat dalam gejala perjudian dalam talian. Oleh itu, penyelidikan ini akan memberi gambaran semasa tentang sejauh mana tahap masalah perjudian dalam talian dalam kalangan kedua-dua golongan tersebut di Malaysia. Pengkaji juga boleh meneliti bentuk-bentuk sokongan yang diterima oleh penjudi untuk mengatasi masalah ketagihan mereka seperti perkhidmatan kaunseling, program pemulihan dan sokongan kelompok serta rakan sebaya. Keberkesanan bentuk-bentuk sokongan ini boleh dikaji untuk melihat sejauh mana rawatan-rawatan ini membantu penjudi mengatasi masalah ketagihan dan mengawal diri. Cadangan-cadangan ini diharap dapat dijadikan sebagai panduan untuk kajian lanjut pada masa akan datang.

PENGHARGAAN

Penyelidikan ini dibiaya oleh Tabung Agihan oleh Penyelidikan (TAP-K007966), Fakulti Undang-undang, Universiti Kebangsaan Malaysia.

RUJUKAN

- S. Agil, S. Z. B., Hassan, R. A., Nasrijal, N. M. H., Saripan, H. 2022. Legal issues in regulating online gambling in Malaysia. *Malayan Law Journal*, 3 MLJ clxxii.
- Ahmad, N. M., Mohd Salleh, M. M., Halim, A., & Afifi, M. (2019). The right to gamble: An analysis of gambling' industries' in Malaysia from constitutional and legal perspectives. *Malaysian Journal of Syariah and Law*.

- Ahmad, S. K. (2010). GMJ serah memo bantah judi sukan kepada PM. *Malaysiakini*. <https://www.malaysiakini.com/news/135300>
- Ali, K. M. (2021). Tutup premis, potong bekalan elektrik dibuat ikut undang-undang. *Utusan Malaysia*. <https://www.utusan.com.my/terkini/2021/08/tutup-premis-potong-bekalan-elektrik-dibuat-ikut-undang-undang/>
- Aturan Urusan Mesyuarat. (2020). <https://www.parlimen.gov.my/files/opindex/pdf/AUMDR-03112020.pdf>
- Bana, A. (2011). Online gambling: An appreciation of legal issues. *Business Law International*, 12(3), 1-11.
- Banks, J. (2014). Online gambling, advantage play, reflexivity and virtual ethnography. In *Reflexivity in criminological research: Experiences with the powerful and the powerless* (pp. 289-300). London: Palgrave Macmillan UK.
- Berjaya Corporation Berhad. (2022). <https://www.berjaya.com/gaming-lottery.php>
- Bernama. (2017). Akta Rumah Judi terbuka 1953 perlu dipinda kerana ketinggalan zaman - Peguam Negara. <https://www.astroawani.com/berita-malaysia/akta-rumah-judi-terbuka-1953-perlu-dipinda-kerana-ketinggalan-zaman-peguam-negara-132601>
- Bernama. (2017). Kerajaan pinda Akta Rumah Perjudian Terbuka 1953. <https://malaysiagazette.com/2017/10/24/kerajaan-pinda-akta-rumah-perjudian-terbuka-1953/>
- Black, H. C. (1990). *Black's Law dictionary sixth edition*. St. Paul Minn.
- Brenner, R., Brenner, G. A. (1990). *Gambling and speculation: A theory, a history, and a future of some human decisions*. Cambridge University Press.
- Brown, R., Hickman, A. (2020). Changes in online gambling during the COVID-19 pandemic: April update. *Statistical Bulletin no. 27*. Canberra: Australian Institute of Criminology. <https://doi.org/10.52922/sb04626>
- Carran, M. A. (2018). *Gambling regulation and vulnerability*. Edward Elgar Publishing.
- Chua, E., (2020). Illegal 4D betting a growing menace. *The Star online*. <https://www.thestar.com.my/news/nation/2020/10/21/illegal-4d-betting-a-growing-menace>
- Dewan Rakyat. (2019). *November 12 debate (Bil. 50)*. <https://www.parlimen.gov.my/files/hindex/pdf/KKDR-12112019.pdf>
- Dhillon, G., Jeyakumar, R., Ridzwan, M., & Ng Yih Miin. (2012). 'Online Betting - Legalisation & Regulation-The Way Forward'. *Current Law Journal*, 1 LNS(A) ix, hlm. 3-4.

- Dhillon, G., Ling, L. S., Nandan, M., Nathan, J. T. X. (2021). Online gambling in Malaysia: A legal analysis. *Pertanika Journals Social Science & Humanities*, 29(1), 207 – 220. <https://doi.org/10.47836/pjssh.29.1.12>
- Dhillon, G., Miin, N. Y. (2013). The regulations and control of online betting in Malaysia. *UUM Journal of Legal Studies*, 4(1), 81-82. <https://doi.org/10.32890/uumjls.4.2013.4573>
- Drummond, A., Sauer, J. D., Hall, L. C., Zendle, D., Loudon, M. R. (2020). Why loot boxes could be regulated as gambling. *Nature Human Behaviour*.
- Free Malaysia Today. (2021). MCMC blocks 2,195 websites, 19,765 phone lines promoting online gambling. <https://www.freemalaysiatoday.com/category/nation/2021/04/21/mcmc-blocks-2195-websites-19765-phone-lines-promoting-online-gambling/>
- Full Budget Speech. (2020). *The edge markets*. <https://www.theedgemarkets.com/article/full-budget-2021-speech>
- Gainsbury, S. (2011). Exploring the opportunities and impacts of Internet gambling. *International Gambling Studies*, 11(3), 267-272. <https://doi.org/10.1080/14459795.2011.628577>
- Gainsbury, S. M., Hing, N., Paul H. D., Daniel, L. K. (2014). A taxonomy of gambling and casino games via social media and online technologies. *International Gambling Studies*, 14(2), 196-213. <https://doi.org/10.1080/14459795.2014.890634>
- Gainsbury, S., Blaszczynski, A. (2017). How blockchain and cryptocurrency technology could revolutionize online gambling. *Gaming Law Review*, 21(7), 482-492. <https://doi.org/10.1089/qlr.2017.2174>
- Gainsbury, S. M., Russell, A. M., King, D. L., Delfabbro, P., & Hing, N. (2016). Migration from social casino games to gambling: Motivations and characteristics of gamers who gamble. *Computers in Human Behavior*, 63, 59-67.
- Gómez, P., Feijóo, S., Braña, T., Varela, Jesús., Rial, A. (2019). Minors and online gambling: Prevalence and related variables. *Journal of Gambling Studies*, 1-11. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09923-3>
- Håkansson, A. (2020). Impact of Covid-19 on online gambling – A general population survey during pandemic. *Front. Psychol.*, 11, Article 568543. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.568543>
- Halsbury's Laws of Malaysia. (2019). Betting, gaming and lotteries. *Lexis Nexis*, 9(1).

- Hao Yang, Kun Du, Yubao Zhang, Shuang Hao, Zhou Li, Mingxuan Liu, Haining Wang, Haixin Duan, Yazhou Shi, Xiaodong Su, Guang Liu, Zhifeng Geng & Jianping Wu. (2019, December 9–13). *Casino Royale: A deep exploration of illegal online gambling*. Annual Computer Security Applications Conference (ACSAC '19), San Juan, PR, USA. ACM, New York, NY, USA.
- Hörnle, J., Schmidt-Kessen, M., Littler, A., & Padumadasa, E. (2019). 'Regulating online advertising for gambling – once the genie is out of the bottle'. *Taylor & Francis Online*, 1-24. <https://doi.org/10.1080/13600834.2019.1664001>
- Ismail, A. I. (2020). Aktiviti judi dalam talian meningkat semasa PKP. *Sinar Harian*. <https://www.sinarharian.com.my/article/77642/BERITA/Jenayah/Aktiviti-judi-dalam-talian-meningkat-semasa-PKP>
- Jabatan Perangkaan Malaysia. (2022). *Laporan Survei Perbelanjaan Isi Rumah 2022*.
- James, R. J., & Bradley, A. (2021). The use of social media in research on gambling: A systematic review. *Current Addiction Reports*, 8, 235-245.
- Kathirvelu, S., Abd Rahman, M. R. (2023). Online gambling and organised violence: The Federal Court perspective in Lei Meng's Case. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 8(4), e002270-e002270.
- Kaur, M. (2019, July 9). Govt to update laws on gambling to include online activities. *Free Malaysia Today*. <https://www.freemalaysiatoday.com/category/nation/2019/07/09/govt-to-update-laws-on-gambling-to-include-online-activities/>
- Khairudin, N., Abdullah, A., Ibrahim, M., & Rosli, K. (2020, November 2-3). Online gambling in Malaysia. *E-Proceeding of the 5th International Conference on E-Commerce (ICoEC2020)*. Universiti Utara Malaysia, Sintok, Kedah, Malaysia.
- Kelaita, K. (2020). UAE launches region's first 'fatwa-approved' lottery. *Al-Monitor*. <https://www.al-monitor.com/originals/2020/04/united-arab-emirates-loto-fatwa-charity-coronavirus-crisis.html>
- King, D. L., Delfabbro, D. H., Billieux, J., & Potenza, M. N. (2020). Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *J. Behav. Addict*, 29, 9(2), 184-186. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00016>
- Loo, J. M., Phua, K. L. (2016). Gambling participation and policies in Malaysia. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 6, 1-13. <https://doi.org/10.1186/s40405-016-0012-1>

- The Malaysian Insider. (2016). *Blocked websites should sue MCMC, say lawyers*. <https://www.theedgemarkets.com/article/blocked-websites-should-sue-mcmc-say-lawyers>
- Marionneau, Järvinen-Tassopoulos. (2017). Consumer protection in licensed online gambling markets in France: The role of responsible gambling tools. *Addiction Research & Theory*, 436-443. <https://doi.org/10.1080/16066359.2017.1314464>
- Markets Research. (2017). Global \$81.7 Bn Online Gambling Market to 2022 By Type, Device, Region. *Prnewswire.com*. <https://www.prnewswire.com/news-releases/global-817-bn-online-gambling-market-to-2022-by-type-device-region-300520256.html>
- MCMC. (2023). *6,381 laman sesawang judi dalam talian disekat – MCMC*. <https://www.mcmc.gov.my/ms/media/press-clippings/6-381-laman-sesawang-judi-dalam-talian-disekat-mcmc>
- Meyer, G., Meduna, M.V., Brosowski, T., Hayer, T. (2013). Is Poker a Game of Skill or Chance? A quasi-experimental study. *J Gambli Stud*, Sep, 29(3), 535-50. <https://doi.org/10.1007/s10899-012-9327-8>
- Mikal, J. P., Rice, R. E., Kent, R. G., Uchino, B. N. (2016). 100 million strong: A case study of group identification and deindividuation on Imgur.com. *New Media & Society*, 18(11), 2485-2506. <https://doi.org/10.1177/1461444815588766>
- Ming, Y. W. (2015). Remote gambling licenses in Singapore. https://www.imgl.org/sites/default/files/media/publications/remotegamblinglicenses_yapwaiming_asiangaminglawyer_autumn2015.pdf
- Monnye, S. L. (2012). The legality of banning online gambling in South Africa: Is online gambling not a component of gambling. *UNLV Gaming Law Journal*, 3(2), 223-224. <https://scholars.law.unlv.edu/glj/vol3/iss2/4>
- National Research Council. (1999). Pathological gambling: A critical review. Washington, DC: *The National Academies Press*. <https://doi.org/10.17226/6329>
- New Straits Times. (2019). *2020 Budget: Minimum penalty of RM100,000 proposed for illegal gamblers*, <https://www.nst.com.my/news/government-public-policy/2019/10/529008/2020-budget-minimum-penalty-rm100000-proposed-illegal>
- Noor, M. H. M. (2019, December 11). 5,800 nombor telefon ditamatkan. *Harian Metro*. <https://www.hmetro.com.my/mutakhir/2019/12/525704/5800-nombor-telefon-ditamatkan>

- Nong, S. N. A. S., Mustaffa, A., Ismail, N., Salleh, K., Yusof, M. N., & Awang, M. B. (2020). Protection of children beyond control in IR 4.0 era: The role of international conventions. *UUM Journal of Legal Studies*, 11(2), 77-96.
- O'Boyle, D. (2020). Singapore prepares overhaul of gambling regulations. *iGaming Business*. <https://igamingbusiness.com/singapore-prepares-overhaul-of-gambling-regulations>
- Onuche, S. O. (2020). Online gambling and child protection: A case for review of the regulatory protection for underage persons in Nigeria. *International Journal of Comparative Law and Legal Philosophy*, 2(3), 1-10. <https://ssrn.com/abstract=3642524>
- P. Binde, (2021). *A bibliography of empirical studies on gambling advertising 4th Ed.* <http://ongambling.org/bibliography-gambling-advertising.pdf>
- Penyata Rasmi Parlimen Dewan Rakyat, Parlimen Ketiga Belas, Penggal Pertama Mesyuarat Kedua. (DR.1.10.2013).
- Penyata Rasmi Parlimen Dewan Rakyat, Parlimen Keempat Belas, Penggal Pertama Mesyuarat Pertama. (DR. 7.8.2018).
- Penyata Rasmi Parlimen Dewan Rakyat, Parlimen Keempat Belas, Penggal Keempat Mesyuarat Kedua. (DR. 15.11.2021).
- Penyata Rasmi Parlimen Dewan Rakyat, Parlimen Keempat Belas, Penggal Keempat Mesyuarat Kedua. (DR. 16.11.2021).
- Pickering, D., Blaszczyński, A., Hartmann, M., Keen, B. (2016). Fantasy sports: Skill, gambling, or are these irrelevant issues? *Current Addiction Reports*, 3, 307-313.
- Pitchan, M. A., Omar, S. Z. (2019). Dasar keselamatan siber Malaysia: Tinjauan terhadap kesedaran netizen dan undang-undang. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 35(1), 103-119. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2019-3501-08>
- Rahim, R., Sivanandam, H., Carvalho, M., & Tan, T. (2020). Over 21k arrests made on illegal online gambling, RM8.16m seized from Jan-Oct 2020, Dewan Rakyat told. *The Star online*. https://www.thestar.com.my/news/nation/2020/11/03/over-21k-arrests-made-on-illegal-online-gambling-rm816m-seized-from-jan-oct-2020-dewan-rakyat-told?utm_source=headtopics&utm_medium=news&utm_campaign=2020-11-03
- Rahman, R. (2017). How the legal fraternity should repond to modern cybercrimes. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 8(1), 41-45. <http://dx.doi.org/10.5901/mjss.2017.v8n1p41>
- Rathakrishnan, B., George, S. (2020). *Gambling in Malaysia: An overview*. Cambridge University Press, 1-3. <https://doi.org/10.1192/bji.2020.55>

- Ricijaš, N., Dodig Hundrić, D., Huić, A., & Kranželić, V. (2016). Youth gambling in Croatia-frequency of gambling and the occurrence of problem gambling. *Criminology and Social Integration Journal*, 24(2), 48–72. <https://pdfs.semanticscholar.org/3dbf/66a439cfb48826763dc997bdcc283ff30f66.pdf>
- Schmidt-Kessen, M. J., Hörnle, J., Littler, A. (2019). ‘Preventing risks from illegal online gambling using effective legal design on landing pages’. *Journal of Open Access to Law*, 7, 1-22. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3474296>
- Shah, A. (2022). RM2 billion of tax revenue lost from online gambling annually: Malaysia minister. *Asia News Network*. <https://asianews.network/rm2-billion-of-tax-revenue-lost-from-online-gambling-annually-malaysia-minister/>
- Sinnappan, A. (2021). Gambling only the pastime of older folk: Kedah Pakatan. *The Vibes.com*. <https://www.thevibes.com/articles/news/47393/gambling-only-the-pastime-of-older-folk-kedah-pakatan>
- Sirola, A., Kaakinen, M., Savolainen, I., & Oksanen, A. (2019). Loneliness and online gambling-community participation of young social media users. *Computers in Human Behavior*, 95, 136–145. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.01.023>
- Siyuan, C. (2011). The unresolved legality of online gambling in Singapore. *Singapore Law Review*, 29, 53-70. https://ink.library.smu.edu.sg/sol_research/1973
- Srikanth, V., Mattamana, A. B. (2011). Regulating online gambling: The Indian perspective. *Computer Law & Security Review*, 27(2), 180-188.
- Sun, Y., Li, Y., Bao, Y., Meng, S., Sun, Y., & Schumann, G., et al. (2020). Increased addictive internet and substance use behavior during the COVID-19 pandemic in China. *American Journal on Addictions*, 29(4), 268-270. <https://doi.org/10.1111/ajad.13066>
- Tan, R. (2023). Rehab centre sounds alarm over young people’s gambling habits. *Free Malaysia Today*. <https://www.freemalaysiatoday.com/category/nation/2023/05/31/rehab-centre-sounds-alarm-over-young-peoples-gambling-habits/>
- The Edge Markets. (2021). *Full budget speech*. <https://www.theedgemarkets.com/article/full-budget-2021-speech>
- The Star Online. (2010). *Vincent Tan’s Ascot Sports gaming licence comes with conditions*. <https://www.thestar.com.my/business/business-news/2010/05/12/vincent-tans-ascot-sports-gaming-licence-comes-with-conditions/>

- The Star Online. (2020a). *Call for stricter law to curb illicit gambling*. https://www.thestar.com.my/news/nation/2020/10/21/call-for-stricter-law-to-curb-illicit-gambling?__sta=%7CFFVV&__stm_medium=bpn&__stm_source=smartech
- The Star Online. (2020b). *MACC hot on the trail of online gambling syndicate and police officers involved*. <https://www.thestar.com.my/news/nation/2020/10/09/macc-hot-on-the-trail-of-online-gambling-syndicate-and-police-officers-involved>
- Thongraweewong, K. (2018). *Website blocking as Legal Measures to control Online Gambling: A comparative analysis of Thai, US and Singapore laws*.
- SBC News. (2017). UKGC gets tough on advertising standards fining bgo £300,000 for misleading affiliate promotions. <https://www.i-conseils.fr/index.php/2017/05/02/ukgc-gets-tough-on-advertising-standards-fining-bgo-300000-for-misleading-affiliate-promotions/>
- Universiti Malaya. (2018). Malaysian Blockchain Regulatory Research Report. *QRC*. <https://law.um.edu.my/Research-UMCORS/RegTech/UM%20-%20Malaysian%20Blockchain%20Regulatory%20Research%20Report.pdf>
- Winslow, M., Cheok, C., Subramaniam, M. (2015). Gambling in Singapore: An overview of history, research, treatment, and policy. *Addiction*, 110(9), 1383-1387. <https://doi.org/10.1111/add.12931>
- Wong, C. W. (2021). Why legitimise an Illegal trade? *The Straits Times*. <https://www.straitstimes.com/asia/why-legitimise-an-illegal-trade-the-star-columnist>
- Yoong, D., Koon, T. H., & Min, N. C. (2013). 'This is not gambling but gaming': Methods of promoting a lottery gaming company in a Malaysian daily. *Discourse & Society*, 24(2), 229-247.
- Yuen, M. (2021). Young, risky and betting their lives away. *The Star Online*. <https://www.thestar.com.my/opinion/2021/05/16/young-risky-and-betting-their-lives-away>
- Zhang, M., Yang, Y., Guo, S., Cheok, C., Wong, K. E., Kandasami, G. (2018). Online gambling among treatment-seeking patients in Singapore: A cross-sectional study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(4), 832.