

澳門理工學院  
博彩旅遊教學及研究中心  
工商管理碩士學位課程（博彩管理專業）

科目大綱

2019 / 2020 學年 第 1 學期

科目	博彩倫理、文化與社會議題		班別編號	GMGT6104-111	
先修科目	無				
授課語言	中文		學分	3 分	
理論課課時	45 課時	實踐課課時	0 課時	總課時	45 課時
教師姓名	劉爽		電郵	liushuang@ipm.edu.mo	
辦公室	CJT, 210 室		電話	8893-6224	

### 科目概論

在博彩業蓬勃發展及全球化浪潮下,博彩仍面臨著許多爭議。本科目從倫理、文化、社會三個視角去探討博彩的存在與發展及博彩業所產生的社會議題。完成本科目後,將有助於提高學生整合觀點的分析能力,培養其批判思考能力及發展個人創新的觀點。

### 學習目標

完成本課程後,學生將能夠:

1. 闡釋博彩在倫理、文化和社會範疇內的相關議題;
2. 比較不同倫理、文化、社會背景下的博彩現象;
3. 運用整合的觀點分析博彩問題;
4. 能夠發展個體的創新觀點去評價博彩問題。

## 本科目與課程預期學習果效之關聯表

知識果效	技能果效			價值果效
K1	S1	S2	S3	V1
以批判角度，檢討、整合及擴展企業管理尤其是博彩企業管理領域的專業知識及課題	善用分析能力和創造力，執行與博彩企業營運或流程有關的複雜規劃及管理職能；在缺乏完整資訊的情況下，處理複雜的議題，並作出有根據的判斷及回應	行使重大的自主權，展現領導才能，專業而能幹地做好策劃、組織、領導、控制工作，在變革及發展方面作出明顯的貢獻	運用適當的方法，與不同對象溝通；熟練運用資訊及通訊科技等一系列可轉移的技巧，支援及提高工作效能	在履行博彩與娛樂管理職務時，具備高度的遵規守法、道德倫理及社會責任意識及價值，並處理複雜的道德和專業議題
√				√

## 教學內容

### 一、博彩倫理與討論

- 1、個人博彩：要道德還是要娛樂 (3 課時)
- 2、博彩企業：商業行為與社會責任 (3 課時)
- 3、政府的角色：監管與社會成本 (3 課時)

### 二、博彩文化與比較

- 4、中國傳統博彩文化 (3 課時)
- 5、亞太地區與歐美地區博彩文化之比較 (3 課時)

### 三、博彩相關之社會議題研討

- 6、負責任博彩如何深入落實 (3 課時)
- 7、博彩從業員向上流動之可能性 (3 課時)
- 8、澳門人力資源狀況及開放輸入外勞荷官之探討 (3 課時)
- 9、博彩從業員工作價值感之探討 (3 課時)
- 10、澳門博彩從業員施行個人執照制度之探討 (3 課時)
- 11、香港局勢對澳門旅遊及博彩產業的影響 (3 課時)
- 12、大灣區規劃下澳門旅遊博彩產業之未來發展機會 (3 課時)
- 13、日本開賭對澳門的影響 (3 課時)

### 四、總結

- 14、小組討論與報告 (3 課時)
- 15、博彩業的未來與發展：我們可以做什麼 (3 課時)

## 教學方法

課堂講授、案例研討、短片播放與討論、小組研習報告。

## 教學方法與科目學習果效匹配表

	科目學習果效			
	果效 1	果效 2	果效 3	果效 4
課堂講授	√	√	—	—
案例研討*	—	√	√	√
短片播放與討論	—	√	√	—
小組研習報告**	√	—	√	√

\* 學生針對課堂提供的案例資料進行閱讀、討論，並做簡要陳述或課後報告。

\*\* 學生每 3-5 人一組，針對博彩倫理、文化和社會議題進行討論、評議，並做口頭報告。教師將在過程中給予點評及協助總結。

## 考勤要求

按《澳門理工學院碩士學位課程教務規章》規定執行。如未能達至要求者，將不能參加期末考試和補考，及此科目成績被評為不合格(“F”)。

## 評核標準

採用 100 分制評分：100 分為滿分，50 分為合格。

## 評分方法與分數分佈表

項目	說明	百分比
持續評估	課堂參與與討論，包括課堂表現及課堂討論情況	40%
	個人研習報告，視教學內容進行安排	30%
	小組口頭報告，依教學安排進行分組報告	30%
合計		100%

## 評分方法與科目學習果效匹配表

	科目學習果效			
	果效 1	果效 2	果效 3	果效 4
課堂參與與討論	—	√	√	√
個人研習報告	√	√	√	√
小組口頭報告	√	√	√	√

## 教材

### 一) 課本

自編講義

### 二) 參考材料

#### 參考書

1. 嚴鴻基.《博彩的倫理研究》. 北京：中國社會科學院研究生院博士學位論文，2014 年.
2. 程揚潔.《博彩社會學概論》. 北京：社會科學文獻出版社，2009 年.
3. Chris Roberts & Kathryn Hashimoto. <Casinos: organization and culture>. Boston : Prentice Hall, 2010 (HV6711 .R634 2010).
4. Cathy H. C Hsu. <Legalized casino gaming in the United States: the economic and social impact>. New York: Routledge, 2016 (HV6711 .L44 2016).
5. Mikal J. Aasved. <The Sociology of Gambling (The Gambling Theory and Research Series, V. 2)>. USA: Charles C Thomas Publisher, 2003 (HV6715. A37 2003).

#### 主要期刊

1. 澳門研究
2. 澳門理工學報
3. Journal of Gambling Studies (Full text in MPI Library)
4. Journal of Gambling Business and Economics (Full text in MPI Library)
5. UNLV Gaming Research & Review Journal
6. International Gambling Studies
7. Journal of Gambling Behavior
8. Journal of Gambling Issues
9. Asian Journal of Gambling Issues and Public Health
10. Journal of Hospitality & Tourism Research

#### 參考文章

依課程進度隨堂提供

#### 網站

1. 澳門特區政府博彩監察協調局: <http://www.dicj.gov.mo/>
2. 澳門特區政府統計暨普查局: <http://www.dsec.gov.mo/>
3. The American Gaming Association (AGA): <http://www.americangaming.org/>
4. National Indian Gaming Association (NIGA): <http://www.indiangaming.org/>
5. UNLV Center for Gaming Research: <http://gaming.unlv.edu/>
6. Canadian Gaming Association (CGA): <http://www.canadiangaming.ca/>
7. Australasian Casino Association: <http://www.auscasinos.com/>

8. Australian Gaming Council: <http://www.austgamingcouncil.org.au/>
9. Gambling Commission: <http://www.gamblingcommission.gov.uk/>

## 附件：各評核方法之評核標準 (Assessment Rubrics)

本科目的評估方法包含對學習過程的持續性評估（60%）和期末考試（40%）。

其中，持續性評估包括課堂參與與討論（10%）、課後作業（30%）和小組報告（20%）。

1、下表為科目預期學習果效與對應評核方法之總體評核標準：

科目預期學習果效 (CILOs)	評核方法	優異 A、A- (88-100 分)	良好 B+、B、B- (73-87 分)	平均 C+、C、C- (58-72 分)	合格 D+、D (50-57 分)	不合格 F (0-49 分)
闡釋博彩在倫理、文化和社會範疇內的相關議題	課堂參與與討論/個人研習報告/小組口頭報告	能夠清晰、完整地闡述博彩在倫理、文化和社會範疇內的相關議題。	能夠比較清晰、完整地闡述博彩在倫理、文化和社會範疇內的相關議題。	能夠大致闡述博彩在倫理、文化和社會範疇內的相關議題與概念。	能夠基本闡述博彩在倫理、文化和社會範疇內的相關議題與概念。	不瞭解博彩在倫理、文化和社會範疇內的相關議題與概念。
比較不同倫理、文化、社會背景下的博彩現象	課堂參與與討論/個人研習報告	能夠邏輯清晰、有條理地比較不同倫理、文化、社會背景下的博彩現象。	能夠比較清晰、有條理地比較不同倫理、文化、社會背景下的博彩現象。	能夠大致有條理地比較不同倫理、文化、社會背景下的博彩現象。	能夠粗略比較不同倫理、文化、社會背景下的博彩現象。	無法區分、辨別或比較不同倫理、文化、社會背景下的博彩現象。
運用整合的觀點分析博彩問題	個人研習報告/小組口頭報告	能夠熟練運用全面、整合的觀點分析博彩問題。	能夠較為熟練地運用整合的觀點分析博彩問題。	能夠一定程度上運用整合的觀點分析博彩問題。	能夠基本運用整合的觀點分析博彩問題。	無法運用整合的觀點分析博彩問題。
能夠發展個體的創新觀點去評價博彩問題	個人研習報告/小組口頭報告	能夠有創意地發展個體的創新觀點去評價博彩問題。	能夠比較有創意地發展個體的創新觀點去評價博彩問題。	能夠一定程度上發展個體的創新觀點去評價博彩問題。	能夠粗略發展個體的創新觀點去評價博彩問題。	無法發展個體的創新觀點去評價博彩問題。

2、對於課堂參與和課堂表現（包括回答提问、参与课堂讨论的情况），依照下述評核標準：

評核級別 評核內容	優異 A、A- (88-100分)	良好 B+、B、B- (73-87分)	平均 C+、C、C- (58-72分)	合格 D+、D (50-57分)	不合格 F (0-49分)	得分
	出席率在 96%或以上。 課堂上一貫主動發言，一貫積極參與課堂討論。	出席率在 91%-95%之間。課堂上經常主動發言，經常積極參與課堂討論。	出席率在 86%-90%之間。課堂上較常主動發言，較為積極參與課堂討論。	出席率在 80%-85%之間。課堂上有時主動發言，有意願參與課堂討論。	出席率不足 80%。 從不主動發言，對課堂討論沒有貢獻。	

3、對於個人研討報告（Essay）的評核，依照下述評核標準：

評核級別 評核內容	比例	優異 A、A- (88-100分)	良好 B+、B、B- (73-87分)	平均 C+、C、C- (58-72分)	合格 D+、D (50-57分)	不合格 F (0-49分)	得分
主題把握	20%	對主題的把握極為準確、清晰和深入。	對主題的把握比較準確和清晰，有一定深度。	對主題的把握相對準確和清晰，但不夠深入。	對主題的把握大致準確和清晰，但不夠深入。	對主題不理解或有較大偏離。	
理論應用	20%	能夠非常準確地應用相關理論或方法，對主題進行非常深入地闡述與分析。	能夠準確應用相關理論或方法，對主題進行較為深入的闡述與分析。	能夠應用相關理論或方法，對主題進行一定地闡述與分析。	能夠應用基本理論或方法，對主題進行基本闡述與分析。	闡述過程中未用到或應用了不恰當的理論或方法，闡述與主題無關。	
論證內容	20%	有極為充分、合理的數據支持，引用非常規範，展現極強的批判性思維。	有比較充分、合理的數據支持，引用比較規範，有較強批判性思維。	有一定數據支持，引用大致規範，有一定批判性思維。	有基本的數據支持，引用基本規範，有少量批判性思維。	沒有數據支持，引用不規範或者有抄襲，沒有批判性思維。	

組織結構	20%	立場/觀點極為明確，結構完整，邏輯極為清晰。整篇文章及每個段落均有極為清晰、明確的中心思想。	立場/觀點非常明確，結構相對完整，邏輯非常清晰。有非常明確的中心思想。	立場/觀點比較明確，結構大致完整，邏輯性較強。有大致明確的中心思想。	基本做到有立場、有觀點，有基本的結構與邏輯，有基本明確的中心思想。	立場/觀點不清晰，結構不完整，邏輯不清楚。文章不知所云，沒有明確的中心思想。	
語言使用	20%	文字優美、通順、流暢，表達清晰、恰當、準確。	文字通順、流暢，表達恰當。	文字大體通順、流暢，表達易於理解。	文字基本通順，表達能夠理解。	文字不通順，語義不明確，表達有較多歧義。	
總計	100%						

4、對於小組口頭報告（Group Presentation）的評核，依照下述評核標準：

評核級別		比例	優異 A、A- (88-100分)	良好 B+、B、B- (73-87分)	平均 C+、C、C- (58-72分)	合格 D+、D (50-57分)	不合格 F (0-49分)	得分
小組 整體	主題設計	20%	主題的選擇非常恰當、合理，極具現實意義。	主題的選擇比較恰當、合理，非常具有現實意義。	主題的選擇比較合理，具有一定現實意義。	主題的選擇基本合理，具有少量現實意義。	主題選擇不合理，沒有現實意義。	
	理論應用	20%	能夠非常準確地應用相關理論或方法，對主題進行非常深入地闡述與分析。	能夠準確應用相關理論或方法，對主題進行較為深入的闡述與分析。	能夠應用相關理論或方法，對主題進行一定地闡述與分析。	能夠應用基本理論或方法，對主題進行基本闡述與分析。	闡述過程中未用到或應用了不恰當的理論或方法，闡述與主題無關。	
	論證內容	20%	有極為充分、合理的數據支持，引用非常規範，展現極強的批判性思維。	有比較充分、合理的數據支持，引用比較規範，有較強批判性思維。	有一定數據支持，引用大致規範，有一定批判性思維。	有基本的數據支持，引用基本規範，有少量批判性思維。	沒有數據支持，引用不規範，沒有批判性思維。	
	組織結構	20%	立場/觀點極為明確，結構完整，邏輯極為清晰。整篇文章及每個段落均有極為清晰、明確的中心思想。	立場/觀點非常明確，結構相對完整，邏輯非常清晰。有非常明確的中心思想。	立場/觀點比較明確，結構大致完整，邏輯性較強。有大致明確的中心思想。	基本做到有立場、有觀點，有基本的結構與邏輯，有基本明確的中心思想。	立場/觀點不清晰，結構不完整，邏輯不清楚。文章不知所云，沒有明確的中心思想。	

			構完整，邏輯極為清晰。整篇文章及每個段落均有極為清晰、明確的中心思想。	構相對完整，邏輯非常清晰。有非常明確的中心思想。	構大致完整，邏輯性較強。有大致明確的中心思想。	點，有基本的結構與邏輯，有基本明確的中心思想。	構不完整，邏輯不清楚。文章不知所云，沒有明確的中心思想。	
個人表現	口頭表達	10%	表達非常自然、流暢，吐字極為清晰，措辭非常準確、恰當。極為熟悉報告內容，完全無需對稿。	表達比較自然、流暢，吐字較為清晰，措辭比較準確。非常熟悉報告內容，無需對稿。	表達大致流暢，措辭大致準確。熟悉報告內容，需要時參考底稿資料。	表達基本流暢，措辭基本合適。部分熟悉報告內容，需要不時參考底稿資料。	表達不連貫，措辭不準確。完全不熟悉報告內容，照稿念。	
	肢體語言	10%	能極為恰當地運用肢體語言（包括眼神、表情、手勢、音量大小、語調高低等）輔助表達。與聽眾互動非常頻繁且極為有效。	能非常恰當地運用肢體語言（包括眼神、表情、手勢、音量大小、語調高低等）輔助表達。與聽眾互動較為頻繁且比較有效。	有一定肢體語言（包括眼神、表情、手勢、音量大小、語調高低等）的運用。與聽眾有一定的互動。	有少量肢體語言（包括眼神、表情、手勢、音量大小、語調高低等）的運用。與聽眾有少量互動。	沒有使用肢體語言（包括眼神、表情、手勢、音量大小、語調高低等）來輔助表達。與聽眾完全沒有互動。	
總計		100%						