

澳門理工大學  
管理科學學院  
工商管理學士學位課程(博彩與娛樂管理專業)  
學科單元大綱  
2022 / 2023 學年 第 1 學期

學科單元	博彩業概覽			班別編號	GRMM1101-111_112
先修要求	沒有				
授課語言	中文			學分	3
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@mpu.edu.mo	
辦公室	氹仔校區珍禧樓 2 樓 P240 室		電話	8893 6224	

### 學科單元概論

本學科單元概括介紹了博彩業的基本知識，包括現代博彩業發展歷程、博彩產業特徵與組織架構、賭場會計與內部控制、賭場營銷、博彩業監管以及博彩業的社會和經濟影響等，介紹了不同國家及地區博彩業發展狀況，澳門博彩業的歷史、現狀與發展，並對博彩業相關的公共政策、最新動態和未來趨勢進行了探討。

本學科單元旨在幫助學生理解博彩業的基本概念，瞭解博彩產業發展歷程與產業特征，熟悉並掌握博彩企業運作流程，對比不同地區博彩業發展模式和監管制度，思考與分析博彩業在經濟、社會各層面的影響，並對行業現狀與未來發展做出簡單分析與預測。

### 學習目標

修習完此學科單元後，學生將能夠：

1. 闡述博彩及博彩業的基本概念，區分不同遊戲種類與博彩組織形式；
2. 辨識博彩產業特征，討論博彩合法化之爭議，對比不同地區博彩業發展模式及監管特點；
3. 表述賭場運營之基本內容與流程，運用營銷知識設計賭場促銷方案，並對賭場運營細節提出改進意見與建議；
4. 整合運用博彩業的基本知識，對博彩業在經濟、社會各層面的影響及未來發展作出簡單分析與預測，並對博彩企業之社會責任有初步感知。

## 本學科單元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	K2	S1	S2	S3	V1
掌握基礎及專業知識和理論，擁有多學科視野和理論素養	批判和創新地認知、理解及分析博彩和娛樂管理領域的課題	掌握和運用一系列可轉移的通用技巧	分析博彩與娛樂專業領域及日常工作中的複雜問題	專業而能幹地做好企業的策劃、組織、領導、掌控和發展的工作	持守專業的遵規守法、道德操守及社會責任等倫理價值
√	√	—	—	—	√

## 教學內容

- 1 課程概述（一）：博彩及博彩業簡介（3 課時）
  - 1.1 課程內容與學期安排
  - 1.2 博彩與博彩產業的概念
  - 1.3 為什麼博彩
- 2 課程概述（二）：博彩遊戲及博彩組織形式（3 課時）
  - 2.1 博彩遊戲種類
  - 2.2 博彩組織形式
- 3 現場觀摩：賭桌遊戲與博彩機（3 課時）
  - 3.1 賭桌遊戲
  - 3.2 博彩機
- 4 現代博彩業發展歷程與博彩產業特徵（3 課時）
  - 4.1 現代博彩業發展歷程
  - 4.2 博彩立法之爭議
  - 4.3 博彩產業特徵
- 5 博彩企業組織架構與內部控制（3 課時）
  - 5.1 博彩企業組織架構
  - 5.2 博彩企業內部控制
  - 5.3 現金交易申報與可疑交易報告
- 6 賭場營銷（3 課時）
  - 6.1 傳統營銷理論
  - 6.2 賭場營銷策略
  - 6.3 案例分析
- 7 博彩業監管（3 課時）
  - 7.1 監管政策與目標

7.2 監管架構

7.3 博彩稅

8 博彩業之影響 (3 課時)

8.1 經濟層面的影響

8.2 社會層面的影響

8.3 對旅遊產業的影響

9 澳門博彩業概況 (3 課時)

9.1 澳門博彩業歷史

9.2 澳門博彩業現狀

9.3 澳門博彩業未來

10 賭博與中國文化 (3 課時)

10.1 中國賭博史

10.2 中國賭客的特徵

10.3 中國特色的賭博文化

10.4 賭博在中國的合法性

11 國際博彩業概況 (一) (3 課時)

小組討論

12 國際博彩業概況 (二) (3 課時)

小組討論

13 博彩業未來發展趨勢 (3 課時)

13.1 增長與競爭

13.2 博彩機的發展

13.3 網絡博彩

13.4 非博彩元素

14 複習與答疑 (3 課時)

15 期末考試 (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。

## 教學方法與學科單元學習果效匹配表

	學科單元學習果效			
	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作業。

\*\* 學生每 4-6 人一組，針對不同地區的博彩業發展情況進行討論，信息搜集、整理與歸納，並做口頭報告。教師將在過程中進行評論及協助總結。

## 考 勤 要 求

按《澳門理工大學學士學位課程教務規章》規定執行。

出席率須按澳門理工大學教務規章規定達 70%。如未能達至要求者，將不能參加期末考試和補考，及 此學科單元成績被評為不合格（“F”）。

## 評 分 標 準

採用 100 分制評分：100 分為滿分，50 分為合格\*。

按照《澳門理工大學學士學位課程教務規章》規定，學期總分低於 35 分則不能參加補考。按照教務規章的評分範圍，88-100 為 A 級別，73-87 為 B 級別，58-72 為 C 級別，50-57 為 D 級別，0-49 為 F 級別，詳細劃分見附件。

## 評分方法與分數分佈表（各項目評核標準見附件）

項目	說明	百分比
持續評估	課堂參與，包括課堂表現及課堂討論情況	10%
	課後作業，視教學內容進行安排	20%
	小組研習報告，依教學安排進行分組報告	20%
期末考試	閉卷，筆試	50%
合計		100%

\* 對於剽竊行為的處理：抄襲他人作業或允許人抄襲的作業，比重達到 30%，成績將以零分計算。剽竊比重的計算按理工訂購的 Turnitin 線上反剽竊系統（[www.turnitin.com/en\\_us/home](http://www.turnitin.com/en_us/home)）檢查確定。

## 評分方法與學科單元學習果效匹配表

	學科單元學習果效			
	果效 1	果效 2	果效 3	果效 4
課堂參與	√	√	√	√
課後作業	—	—	√	√
小組研習報告	—	√	—	√
期末考試	√	√	√	√

## 教 材

## 課本

無

## 參考材料

### 參考書

1. Jim Kilby, Jim Fox, Anthony F. Lucas 著，陳秀玉等譯：《賭場經營管理》，揚智文化事業股份有限公司（博彩娛樂叢書），2011年。
2. 郭春敏.《博弈娛樂事業概論》. 台北：揚智文化事業股份有限公司（博彩娛樂叢書），2008年。
3. Cathy H.C. Hsu 主編，Helen Breen, Nerilee Hing 等著，賴宏昇譯.《博弈產業發展：亞太地區的發展與影響》(Casino Industry in Asia Pacific Development, Operation, and Impact). 台北：揚智文化事業股份有限公司（博彩娛樂叢書），2010年。
4. 曾忠祿.《全球賭場掃描：現狀與趨勢》. 北京：中國經濟出版社，2010年。
5. 楊筠芃.《博弈事業概論與實務》. 台中：五南圖書出版股份有限公司，2009年。
6. 蕭登元.《博弈事業發展概論》. 新北：全華圖書股份有限公司，2010年。
7. Douglas M. Walker 著，許怡萍譯.《博弈經濟學》(The Economics of Casino Gambling). 台北：揚智文化事業股份有限公司（博彩娛樂叢書），2008年。
8. 程惕潔.《博彩社會學概論》. 北京：社會科學文獻出版社，2009年。
9. 王長斌.《澳門博彩法律制度》. 北京：人民出版社，2013年。

### 主要期刊

- 1 · 澳門研究
- 2 · 澳門理工學報
- 3 · Journal of Gambling Studies (Full text in MPU Library)
- 4 · Journal of Gambling Business and Economics (Full text in MPU 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

1. 劉爽. 澳門旅遊業中非博彩業務發展現狀、挑戰與對策. 《澳門經濟社會發展報告2019~2020》（澳門藍皮書2020版）. 北京：社會科學文獻出版社，2021年12月。
2. 劉爽. 博彩開放的成就、挑戰與未來. 《澳門經濟社會發展報告2018~2019》（澳門藍皮書2019版）. 北京：社會科學文獻出版社，2019年12月。
3. 劉爽. 博彩企業非博彩元素的培育與展. 《澳門經濟社會發展報告2017~2018》（澳門藍皮書2018版）. 北京：社會科學文獻出版社，2018年8月。
4. 劉爽. 澳門非幸運博彩產業：歷史、現狀與發展. 《澳門經濟社會發展報告(2015~2016)》（澳門藍皮書2016版）. 北京：社會科學文獻出版社，2016年6月。
5. 劉爽. 拉斯維加斯：繼承與變化. 《博彩與旅遊休閒研究》2015年第1期（總第3期），2015年10月。
6. 劉爽. 澳門博彩業近年發展及研究綜述. 《當代港澳研究》2014年第3輯，2015年7月。
7. 劉爽. 澳門博彩產業在內地的形象變遷研究. 《博彩與旅遊休閒研究》2013年第一期（總第一期），2013年11月。

## 常用網站

- 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)

本學科單元的評估方法包含對學習過程的持續性評估 (50%) 和期末考試 (50%)。

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

1、下表為學科單元預期學習果效與對應評核方法之總體評核標準：

學科單元預期學習果效(MILOs)	評核方法	優異 A (93-100) A- (88-92)	良好 B+ (83-87)	良 B (93-100) B- (88-92)	平均 C+ (68-72) C (63-67) C- (58-62)	合格 D+ (53-57) D (50-52)	不合格 F (0-49)
闡述博彩及博彩業的基本概念，區分不同遊戲種類與博彩組織形式	課堂提問/ 期末考試	能夠極為清晰、全面地闡述博彩及博彩業的概念，極為清楚地區分不同遊戲種類與博彩組織形式。	能夠清晰、全面地闡述博彩及博彩業的概念，區分不同遊戲種類與博彩組織形式。	能夠大致清晰、全面地闡述博彩及博彩業的概念，對不同遊戲種類與博彩組織形式進行大致地區分。	能夠基本闡述博彩及博彩業的概念，對不同遊戲種類與博彩組織形式做基本區分。	能夠部分闡述博彩及博彩業的概念，對不同遊戲種類與博彩組織形式做簡單區分。	無法闡述博彩或博彩業概念，也不能區分不同遊戲種類或博彩組織形式。
辨識博彩產業特征，討論博彩合法化之爭議，對比不同地區博彩業發展模式及監管特點	課堂提問/ 小組報告/ 期末考試	能夠深入辨識博彩產業特征，非常深入地探討不同地區博彩合法化之爭議，極為深入地理解不同地區博彩業發展模式及監管特點。	能夠辨識博彩產業特征，較為深入地探討不同地區博彩合法化之爭議，較為深入地理解不同地區博彩業發展模式及監管特點。	能夠較清楚地辨識博彩產業特征，探討不同地區博彩合法化之爭議，理解不同地區博彩業發展模式及監管特點。	能夠基本辨識博彩產業特征，大致探討不同地區博彩合法化之爭議，大致理解不同地區博彩業發展模式及監管特點。	能夠初步辨識博彩產業特征，部分探討不同地區博彩合法化之爭議，部分理解不同地區博彩業發展模式及監管特點。	無法辨識博彩產業特征，無法探討不同地區博彩合法化之爭議，亦不理解不同地區博彩業發展模式及監管特點。
表述賭場運營之基本內容與流程，運用營銷知識設計賭場促銷	課堂提問/ 課後作業/ 期末考試	能夠極為詳細地闡述賭場運營之內容與流程，極熟練地運用營銷知識設計賭	能夠非常詳細地闡述賭場運營之內容與流程，較為熟練地運用營銷知識設計賭場促	能夠較為清晰地闡述賭場運營之內容與流程，恰當運用營銷知識設計賭場促銷方	能夠大致闡述賭場運營之內容與流程，運用營銷知識設計若干賭場促銷方案，	能夠粗略闡述賭場運營之內容與流程，運用營銷知識設計簡單賭場促銷	無法闡述賭場運營之內容與流程，無法運用營銷知識設計賭場

方案，並對賭場運營細節提出改進意見與建議		場促銷方案，並對賭場運營細節提出非常恰當的改進意見與建議。	銷方案，並對賭場運營細節提出非常恰當的改進意見與建議。	案，並對賭場運營細節提出恰當的改進意見與建議。	嘗試對賭場運營細節提出改進意見與建議。	方案，無法對賭場運營細節提出改進意見與建議。	促銷方案，對賭場運營細節改進沒有思路。
整合運用博彩業的基本知識，對博彩業在經濟、社會各層面的影響及未來發展作出簡單分析與預測，並對博彩企業之社會責任有初步感知	課堂提問/ 小組報告/ 期末考試	能夠整合運用博彩業的基本知識，對博彩業在經濟、社會各層面的影響及未來發展作出非常深入地分析與預測，並對博彩企業之社會責任有非常深入地感知	能夠整合運用博彩業的基本知識，對博彩業在經濟、社會各層面的影響及未來發展作出較為深入地分析與預測，並對博彩企業之社會責任有較為深入地感知	能夠嘗試整合運用博彩業的基本知識，對博彩業在經濟、社會各層面的影響及未來發展作出相對深入地分析與預測，並對博彩企業之社會責任有相對深入地感知	能夠整合運用部分博彩業的基本知識，對博彩業在經濟、社會各層面的影響及未來發展作出初步地分析與預測，並對博彩企業之社會責任有初步感知	能夠運用部分博彩業的基本知識，對博彩業在經濟、社會各層面的影響及未來發展嘗試作出分析與預測，對博彩企業之社會責任有很少感知	無法運用部分博彩業的基本知識，對博彩業在經濟、社會各層面的影響及未來發展作出任何分析或預測，對博彩企業之社會責任亦沒有感知

2、對於課堂參與和課堂表現（包括回答提問、參與課堂討論的情況），依照下屬評核標準：

評核級別 評核內容	優異 A (93-100) A- (88-92)	良好 B+ (83-87)	良 B (93-100) B- (88-92)	平均 C+ (68-72) C (63-67) C- (58-62)	合格 D+ (53-57) D (50-52)	不合格 F (0-49)
	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 76%-85%之間。課堂上有时主動發言，有意願參與課堂討論。	出席率在 70%-75%之間。課堂上偶爾主動發言，偶爾與課堂討論。	出席率不足 70%。從不主動發言，對課堂討論沒有貢獻。



3、對於課後作業、期末考試中間答題及論述題（Essay Question）的評核，依照下述評核標準：

評核級別 評核內容	比例	優異 A (93-100) A- (88-92)	良好 B+ (83-87)	良 B (93-100) B- (88-92)	平均 C+ (68-72) C (63-67) C- (58-62)	合格 D+ (53-57) D (50-52)	不合格 F (0-49)
主題把握	20%	對主題的把握極為準確、清晰和深入。	對主題的把握非常準確和清晰，有較好的深度。	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，有一定深度。	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%	能夠極為準確地應用相關理論或方法，對主題進行極為深入地闡述與分析。	能夠非常準確應用相關理論或方法，對主題進行非常深入的闡述與分析。	能夠較為準確地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，對主題進行一定程度地闡述與分析。	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，引用極為規範，展現出極強的批判性思維。	有非常充分、合理的數據支持，引用非常規範，有很強的批判性思維。	有比較充分、合理的數據支持，引用比較規範，展現出較好的批判性思維。	有一定數據支持，引用大致規範，展現出一定的批判性思維。	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，結構完整，邏輯非常清晰。有非常明確的中心思想。	立場/觀點較為明確，結構比較完整，邏輯比較清晰。有較為明確的中心思想。	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。	文字比較通順、流暢，表達比較恰當。	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。

4、對於小組研習報告（Group Presentation）的評核，依照下述評核標準：

評核級別		比例	優異 A (93-100) A- (88-92)	良好 B+ (83-87)	良 B (93-100) B- (88-92)	平均 C+ (68-72) C (63-67) C- (58-62)	合格 D+ (53-57) D (50-52)	不合格 F (0-49)
評核內容								
小組 整體	主題設計	20%	主題的選擇極為恰當、合理，極具現實意義。	主題的選擇非常恰當、合理，具有較強現實意義。	主題的選擇比較恰當、合理，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%	能夠極為準確地應用相關理論或方法，對主題進行極為深入地闡述與分析。	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的闡述與分析。	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，引用極為規範，展現極強的批判性思維。	有非常充分、合理的數據支持，引用非常規範，有較強批判性思維。	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，結構完整，邏輯非常清晰。有非常明確的中心思想。	立場/觀點較為明確，結構較為完整，邏輯較為清晰。有較為明確的中心思想。	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。
個人 表現	口頭表達	10%	表達極為自然、流暢，吐字極為清晰，措辭極為準確、恰當。極為熟悉報告內容。	表達非常自然、流暢，吐字非常清晰，措辭非常準確。非常熟悉報告內容，無需	表達比較自然、流暢，吐字較為清晰，措辭比較準確。熟悉報告內容。	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	表達不連貫，措辭不準確。完全不熟悉報告內容，照稿念。

			容，完全無需對稿。	對稿。	容，無需對稿。		料。	
	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、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、語調高低等）輔助表達。與聽眾互動非常頻繁且非常有效。	能恰當地運用肢體語言（包括眼神、表情、手勢、音量大、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、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、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、語調高低等）來輔助表達。與聽眾完全沒有互動。