



管理科學學院

工商管理學士學位課程 ( 博彩與娛樂管理 )

學科單元/科目大綱

|           |                      |       |                    |
|-----------|----------------------|-------|--------------------|
| 學年        | 2025/2026            | 學期    | 第一學期               |
| 學科單元/科目編號 | GRMM4102-411/412     |       |                    |
| 學科單元/科目名稱 | 博彩之社會及經濟影響           |       |                    |
| 先修要求      | ECON1111             |       |                    |
| 授課語言      | 中文                   |       |                    |
| 學分        | 3                    | 面授學時  | 45                 |
| 教師姓名      | 蕭仔伶                  | 電郵    | ylhsiao@mpu.edu.mo |
| 辦公室       | 氹仔校區珍禧樓-2/F,<br>P257 | 辦公室電話 | 88936216           |

學科單元/科目概述

本科將系統闡述博彩產業對一個國家 ( 或地區 ) 之社會及經濟影響。完成本課程後，學生將掌握博彩產業對當地社會層面和經濟層面的正面及負面影響，深入瞭解博彩產業的利、弊，並能運用基本的成本與收益分析方法，系統分析一地博彩業之社會與經濟影響，增強行業分析能力與決策能力。

學科單元/科目預期學習成效

完成本學科單元/科目，學生將能達到以下預期學習成效：

|     |                                            |
|-----|--------------------------------------------|
| M1. | 辨識並闡述博彩業的社會影響、經濟影響之基本內容。                   |
| M2. | 運用相關經濟模型的基本概念、原理與步驟，評估不同方法的特點與局限。          |
| M3. | 運用相關經濟模型以及方法，對一個國家或地區博彩業之社會與經濟影響進行綜合分析與評估。 |



有關預期學習成效促使學生取得以下課程預期學習成效：

| 課程預期學習成效                         | M1 | M2 | M3 |
|----------------------------------|----|----|----|
| P1. 掌握基礎及專業知識和理論，擁有多學科視野和理論素養    | ✓  |    |    |
| P2. 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   | ✓  | ✓  | ✓  |
| P3. 掌握和運用一系列可轉移的通用技巧             |    | ✓  |    |
| P4. 分析博彩與娛樂專業領域及日常工作中的複雜問題       |    | ✓  | ✓  |
| P5. 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 | ✓  | ✓  | ✓  |
| P6. 持守專業的遵規守法、道德操守及社會責任等倫理價值     |    |    | ✓  |

### 教與學日程、內容及學習量

| 週 | 涵蓋內容                                                | 面授學時 |
|---|-----------------------------------------------------|------|
| 1 | 學科單元概述：基本概念<br>博彩與博彩業回顧<br>博彩業的經濟影響概述<br>博彩業的社會影響概述 | 3    |
| 2 | 澳門博彩業之經濟影響(1)<br>博彩收入<br>非博彩業務的發展<br>大灣區融合與橫琴開發     | 3    |
| 3 | 澳門博彩業之經濟影響(2)<br>新冠疫情對澳門博彩旅遊業的影響<br>周邊地區的競爭與未來發展    | 3    |
| 4 | 澳門博彩經濟數據分析(1)<br>澳門六大賭場<br>統計軟體操作                   | 3    |
| 5 | 澳門博彩經濟數據分析(2)<br>金融傳導模型之介紹<br>金融傳導模型之應用             | 3    |
| 6 | 澳門博彩經濟數據分析(3)<br>新冠疫情對澳門六大博彩旅遊業的影響<br>統計軟體操作        | 3    |
| 7 | 澳門博彩業之社會影響(1)                                       | 3    |



|    |                                                         |   |
|----|---------------------------------------------------------|---|
|    | 監管角度：博彩犯罪與地下錢莊<br>賭客角度：問題賭博與負責任博彩                       |   |
| 8  | 澳門博彩業之社會影響(2)<br>博彩從業員角度：身心健康與職業發展<br>社區角度：青少年擇業與自我提升路徑 | 3 |
| 9  | 成本與收益分析概論<br>什麼是成本與收益分析<br>成本與收益分析的基本概念                 | 3 |
| 10 | 博彩業的社會成本<br>社會成本在經濟學上的定義<br>合理的社會成本<br>不恰當的社會成本         | 3 |
| 11 | 博彩業社會與經濟影響之報告分析與解讀(1) -美國的研究                            | 3 |
| 12 | 博彩業社會與經濟影響之報告分析與解讀(2) -加拿大的研究                           | 3 |
| 13 | 小組研習報告(1) -澳門博彩業的社會及經濟影響                                | 3 |
| 14 | 小組研習報告(2) -澳門博彩業的社會及經濟影響                                | 3 |
| 15 | 總結與討論                                                   | 3 |

### 教與學活動

修讀本學科單元/科目，學生將透過以下教與學活動取得預期學習成效：

| 教與學活動       | M1 | M2 | M3 |
|-------------|----|----|----|
| T1. 課堂講授    | ✓  | ✓  | ✓  |
| T2. 案例研討    |    | ✓  | ✓  |
| T3. 短片播放與討論 | ✓  |    | ✓  |
| T4. 小組研習報告  | ✓  | ✓  | ✓  |

### 考勤要求

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，未能達至要求者，本學科單元/科目成績將被評為不合格（“F”）。



## 考評標準

修讀本學科單元/科目，學生需完成以下考評活動：

| 考評活動                   | 佔比 (%) | 所評核之<br>預期學習成效 |
|------------------------|--------|----------------|
| A1. 課堂參與，包括課堂表現及課堂討論情況 | 40%    | M1,M2          |
| A2. 課後作業，視教學內容進行安排     | 30%    | M1,M2,M3       |
| A3. 小組研習報告，依教學安排進行分組報告 | 30%    | M1,M2,M3       |

有關考評標準按大學的學生考評與評分準則指引進行（詳見 [www.mpu.edu.mo/teaching\\_learning/zh/assessment\\_strategy.php](http://www.mpu.edu.mo/teaching_learning/zh/assessment_strategy.php)）。學生成績合格表示其達到本學科單元/科目的預期學習成效，因而取得相應學分。

## 評分準則

採用 100 分制評分：100 分為滿分，50 分為合格。

## 書單

自編講義

## 參考文獻

### 參考書

1. 程惕潔，〈博彩社會學概論〉，北京：社會科學文獻出版社，2009 年。
2. Anthony E. Boardman (Author), David Greenberg (Author) and Aidan R. Vining (Author). Cost-Benefit Analysis: Concepts and Practice. Pearson Education, 2010.
3. Douglas M.Walker 著，許怡萍譯：〈博弈經濟學〉，揚智文化事業股份有限公司，2008 年。
4. Douglas M. Walker: Casinonomics. The Socioeconomic Impacts of the Casino Industry. Springer, 2013.



### 主要期刊

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

### 參考文章

1. 劉爽，旅游业中非博彩业务的发展现状、挑战与对策，《澳門經濟社會發展報告(2018-2019)》(澳門藍皮書 2020)，北京：社會科學文獻出版社，2020 年(待出版)。
2. 曾忠祿，日本開賭對澳門博彩業的影響評估，《世界博彩與旅遊研究》，澳門：澳門理工學院，2020 年第 1 期。
3. 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)，北京：社會科學文獻出版社，2019 年。
4. 澳門大學博彩研究所，《澳門居民參與博彩活動調查》，2003、2007、2010、2013、2016、2019 年。
5. 劉爽，博彩企业非博彩元素的培育与发展，《澳門經濟社會發展報告(2017-2018)》(澳門藍皮書 2018)，北京：社會科學文獻出版社，2018 年。
6. 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(2014-2015)》(澳門藍皮書 2015)，北京：社會科學文獻出版社，2015 年。
7. 劉祖云、孫秀蘭，《澳門博彩業的社會效應研究》，澳門：澳門理工學院，2015 年。
8. 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。
9. 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。
10. 王長斌，澳門博彩公司法評述，《行政》第二十三卷，總第九十期，2010 年第 4 期。
11. 中國青年研究協會、澳門中華學生聯合總會，《澳門青少年對博彩的認知調查研究報告》，2008 年。



12. 中國青年研究協會、澳門中華學生聯合總會，《賭權開放後對澳門的影響青少年意見調查》，2007 年。
13. 澳門特別行政區政府教育暨青年局，《「澳門青年參與博彩活動調查 2004」報告》，2005 年。
14. 黃雁鴻、阮建中、崔恩明，博彩業迅速發展後的澳門青少年價值觀探析，《澳門理工學報》，2005 年。
15. Douglas Walker. Problems in Quantifying the Social Costs and Benefits of Gambling. American Journal of Economics and Sociology, Volume 66, Issue 3, 2007.
16. R. Keith Schwer, William N. Thompson, and Daryl Nakamuro. Beyond the Limits of Recreation: Social Costs of Gambling in Southern Nevada. 2003 Annual Meeting of the Far West and American Popular Culture Association, 2003.
17. American Gaming Association. State of the States: The AGA Survey of the Casino Industry (2016), 2016.

#### 網站

1. 澳門特區政府統計暨普查局: <http://www.dsec.gov.mo/>
2. 澳門理工學院《世界博彩與旅遊研究》: <http://globalgaming.ipm.edu.mo/>
3. 澳門理工學院博彩旅遊教學及研究中心，學術活動最新資訊：  
<http://cjt.ipm.edu.mo/index.php/zh/academic-cn/academic-post-cn>
4. The American Gaming Association (AGA): <http://www.americangaming.org/>
5. National Indian Gaming Association (NIGA): <http://www.indiangaming.org/>
6. UNLV Center for Gaming Research: <http://gaming.unlv.edu/>
7. Canadian Gaming Association (CGA): <http://www.canadiangaming.ca/>
8. Australasian Casino Association: <http://www.auscasinos.com/>
9. Australian Gaming Council: <http://www.austgamingcouncil.org.au/>
10. Gambling Commission: <http://www.gamblingcommission.gov.uk/>

#### **學生反饋**

學期結束時，學生將被邀請以問卷方式對學科單元/科目及有關教學安排作出反饋。你的寶貴意見有助教師優化學科單元/科目的內容及教授方式。教師及課程主任將對所有反饋予以考量，並在年度課程檢討時正式回應採取之行動方案。



**澳門理工大學**  
Universidade Politécnica de Macau  
Macao Polytechnic University

## 學術誠信

澳門理工大學要求學生從事研究及學術活動時必須恪守學術誠信。違反學術誠信的形式包括但不限於抄襲、串通舞弊、捏造或篡改、作業重覆使用及考試作弊，均被視作嚴重的學術違規行為，或會引致紀律處分。學生應閱讀學生手冊所載之相關規章及指引，有關學生手冊已於入學時派發，電子檔載於 [www.mpu.edu.mo/student\\_handbook/](http://www.mpu.edu.mo/student_handbook/)。





澳門理工大學

Universidade Politécnica de Macau

Macao Polytechnic University

## 附件：評核標準 (Assessment Rubrics)

本科目的評估方法包含課堂參與與討論(40%)、課後作業 (30%) 和小組報告 (30%)。

| 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(MILOS)      | 評核方法           | 優異<br>A、A-<br>(88-100分)                                                                   | 良好<br>B+<br>(83-87分)                                                                | 好<br>B、B-<br>(73-82分)                                                             | 平均<br>C+、C、C-<br>(58-72分)                                           | 合格<br>D+、D<br>(50-57分)                                         | 不合格<br>F<br>(0-49分)                                                    |
|-------------------------------------------|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| 辨識並闡述博彩業的社會影響、經濟影響之基本內容                   | 課堂提問           | 能夠極為清晰、全面地闡述博彩業的社會影響和經濟影響，清晰區分二者各自的正面影響和負面影響。                                             | 能夠清晰、全面地闡述博彩業的社會影響和經濟影響，明確區分二者各自的正面影響和負面影響。                                         | 能夠大致清晰、全面地闡述博彩業的社會影響和經濟影響，對二者各自的正面和負面影響有較為明確的區分。                                  | 能夠闡述博彩業的社會影響和經濟影響之部分內容，對二者各自的正面影響和負面影響做簡單區分。                        | 能夠少量列舉博彩業的社會影響和經濟影響，瞭解二者各有其正面影響和負面影響。                          | 不瞭解博彩業有哪些社會影響和經濟影響，也不能區分二者各有哪些正面影響和負面影響。                               |
| 運用相關經濟模型的基本概念、原理與步驟，評估不同方法的特點與局限          | 課堂提問/課後作業/小組報告 | 能夠非常深入地理解相關經濟模型的基本概念，能熟練運用多種經濟模型的方法計算某地區博彩業之影響，並列舉不同方法之特點與局限，正確選擇適合本地區的方法進行評估。            | 能夠深入理解相關經濟模型的基本概念，能有效運用多種經濟模型的方法計算某地區博彩業之影響，並列舉不同方法之特點與局限，恰當選擇適合本地區的方法進行評估。         | 理解相關經濟模型的基本概念，能運用一種以上經濟模型計算某地區博彩業之影響，並列舉不同方法之特點與局限，選擇適合本地區的方法進行評估。                | 理解相關經濟模型的部分概念和部分原理，能運用一種經濟模型，計算博彩業影響，但對不同方法的特點與局限瞭解有限，選擇和評估不一定恰當。   | 相關經濟模型的部分概念和部分原理，能運用一種經濟模型，計算博彩業影響，但不瞭解不同方法的特點與局限，會選擇但不清楚如何評估。 | 對相關經濟模型的基本概念和原理不理解，無法運用經濟模型計算博彩業影響，不瞭解不同方法的特點與局限，不清楚如何進行選擇和評估。         |
| 運用相關經濟模型以及方法，對一個國家或地區博彩業之社會與經濟影響進行綜合分析與評估 | 課堂提問/課後作業/小組報告 | 對一個國家或地區博彩業之社會與經濟影響有極為全面、深入的瞭解，能正確選擇和運用恰當的相關經濟模型，對該地區博彩業影響進行深入地綜合分析與評估，對博彩業之社會責任有非常深入的認識。 | 對一個國家或地區博彩業之社會與經濟影響有全面、深入的瞭解，能選擇和運用恰當的相關經濟模型，對該地區博彩業影響進行深入地綜合分析與評估，對博彩業之社會責任有深入的認識。 | 對一個國家或地區博彩業之社會與經濟影響有較為全面、深入的瞭解，能選擇和運用相關經濟模型，對該地區博彩業影響進行綜合分析與評估，對博彩業之社會責任有較為深入的認識。 | 對一個國家或地區博彩業之社會與經濟影響有一定瞭解，能運用一種經濟模型對該地區博彩業影響進行分析與評估，對博彩業之社會責任有一定的認識。 | 對一個國家或地區博彩業之社會與經濟影響略有瞭解，能簡單運用相關經濟模型分析該地區博彩業影響，對博彩業之社會責任有少量認識。  | 對一個國家或地區博彩業之社會與經濟影響基本不瞭解，無法運用任何相關經濟模型對該地區博彩業影響進行分析或評估，對博彩業之社會責任基本沒有認識。 |