



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 1 學期
學科單元/科目編號	GINF1100-111_112, GRMM1101-111_112		
學科單元/科目名稱	博彩導論		
先修要求	--		
授課語言	中文		
學分	3	面授學時	45
教師姓名	王長斌	電郵	cbwang@mpu.edu.mo
辦公室	氹仔校區珍禧樓 3/F, P342	辦公室電話	83998648

學科單元/科目概述

本科目概括介紹了博彩和博彩業的基本知識，包括博彩及博彩業的概念、博彩遊戲的種類、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，介紹了不同國家和地區博彩業的發展情況，澳門博彩業的發展歷程，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與博彩業的基本概念，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.	闡述博彩及博彩業的基本概念，區分不同博彩遊戲種類與博彩組織形式。
M2.	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。
M3.	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。



M4.	整合運用博彩及博彩業的基本知識，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。
-----	--

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	M4	M5	M6
P1. 紮實地掌握博彩與娛樂管理專業知識及理論，擁有多學科視野和理論素養	✓	✓				
P2. 綜合運用所學知識，批判和創新地認知、理解及分析博彩和娛樂管理領域的專業課題		✓	✓			
P3. 熟練地掌握和運用一系列可轉移的通用技巧，包括語言運用、溝通表達、團體協作、資訊科技及數據處理等，以有效地應對學習和職場上的要求		✓	✓	✓		
P4. 有系統、獨立和批判地整理、評估、推斷及綜合文獻和實證數據，有系統分析博彩與娛樂專業領域及日常工作中的複雜問題，並提出相應對策和解決方法						
P5. 專業而能幹地履行博彩與娛樂管理人員的職務，專業做好策劃、組織、領導、掌控和發展的工作						
P6. 在團隊工作中，展示領導能力、團隊合作和衝突管理，利用有效的溝通技巧來避免衝突						
P7. 在履行博彩與娛樂管理職務時遵規守法、持守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	課程概述（一）：博彩及博彩業簡介 1.1 課程內容與學期安排 1.2 博彩與博彩產業的概念	3
2	課程概述（二）：博彩遊戲種類及博彩組織形式 2.1 博彩遊戲種類 2.2 為什麼博彩	3
3	現場觀摩：賭桌遊戲與賬房	3
4	現場觀摩：博彩機與賭場監控	
5	博彩業發展歷程與博彩產業特徵	3



	5.1 現代博彩業發展歷程 5.2 博彩產業特徵	
6	博彩企業組織架構	3
7	賭場營銷	3
8	博彩業監管 8.1 監管政策與目標 8.2 監管架構 8.3 博彩稅	3
9	博彩業之影響 9.1 經濟層面的影響 9.2 社會層面的影響	3
10	澳門博彩業概況	3
11	國際博彩業概況（一） 小組討論	3
12	國際博彩業概況（二） 小組討論	3
13	博彩業未來發展趨勢	3
14	複習與答疑	3
15	期末考試	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	M4	M5	M6
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**		✓		✓		

* 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



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 預期學習成效
A1. 持續評估：課堂參與，包括課堂表現及課堂討論情況	10	M1-M4
A2. 持續評估：課後作業，視教學內容進行安排	20	M3-M4
A3. 持續評估：小組研習報告，依教學安排進行分組報告	20	M2、M4
A4. 期末考試：閉卷，筆試	50	M1-M4

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）。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

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(CILOs)	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，區分不同博彩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	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	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	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	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	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	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



澳門理工大學

Universidade Politécnica de Macau
Macao Polytechnic University

業發展模式及監管特點		同地區博彩業發展模式及監管特點。	地區博彩業發展模式及監管特點。	展模式及監管特點。	業發展模式及監管特點。	業發展模式及監管特點。	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方案，並對賭場運營細節提出改進意見與建議	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。	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。	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案，並對賭場運營細節提出恰當的改進意見與建議。	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，嘗試對賭場運營細節提出改進意見與建議。	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方案，無法對賭場運營細節提出改進意見與建議。	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促銷方案，對賭場運營細節改進沒有思路。
整合運用博彩及博彩業的基本知識，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



澳門理工大學

Universidade Politécnica de Macau

Macao Polytechnic University

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	優異	良好	良	平均	合格	不合格
評核內容	A (93-100)	B+	B (93-100)	C+ (68-72)	D+ (53-57)	F (0-49)
	A- (88-92)	(83-87)	B- (88-92)	C (63-67)	D (50-52)	
				C- (58-62)		
	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。課堂上有時主動發言，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	立場/觀點非常明確，結構完整，邏輯非常	立場/觀點較為明確，結構比較完整，邏輯比	立場/觀點比較明確，結構大致完整，邏輯	基本做到有立場、有觀點，有基本的結構與邏輯，有基	立場/觀點不清晰，結構不完整，邏輯不清楚。文章



		個段落均有極為清晰、明確的中心思想。	清晰。有非常明確的中心思想。	較清晰。有較為明確的中心思想。	性較強。有大致明確的中心思想。	本明確的中心思想。	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	能夠非常準確地應用相關理論或方法，對	能夠準確應用相關理論或方法，對主題進	能夠應用相關理論或方法，對主題進	能夠應用基本理論或方法，對主題進	闡述過程中未用到或應用了不恰當的



澳門理工大學

Universidade Politécnica de Macau

Macao Polytechnic University

			主題進行極為深入地闡述與分析。	主題進行非常深入的闡述與分析。	行較為深入的闡述與分析。	行一定地闡述與分析。	行基本闡述與分析。	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，完全無需對稿。	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，無需對稿。	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，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	能非常恰當地運用肢體語言（包括眼神、表情、手勢、音量大	能恰當地運用肢體語言（包括眼神、表情、手勢、音量大	有一定肢體語言（包括眼神、表情、手勢、音量大	有少量肢體語言（包括眼神、表情、手勢、音量大	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) 輔助表達。與聽眾互動非常頻繁且極為有效。	小、語調高低等) 輔助表達。與聽眾互動非常頻繁且非常有效。	小、語調高低等) 輔助表達。與聽眾互動較為頻繁且比較有效。	小、語調高低等) 的運用。與聽眾有一定的互動。	小、語調高低等) 的運用。與聽眾有少量互動。	小、語調高低等) 來輔助表達。與聽眾完全沒有互動。
--	--	--	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------	------------------------	---------------------------



書單

課本：無

參考書：

1. 楊知義·賴宏昇.《博弈活動概論 (An Introduction to Gambling and Gaming Entertainment)》. 台北：揚智文化事業股份有限公司 (博彩娛樂叢書)，2020 年。
2. Jim Kilby, Jim Fox, Anthony F. Lucas 著·陳秀玉等譯：《賭場經營管理》，台北：揚智文化事業股份有限公司 (博彩娛樂叢書)，2011 年。
3. Cathy H.C. Hsu 主編·HelenBreen, 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. 王長斌.《澳門博彩經營與監管法律制度》. 香港：香港城市大學出版社，2025 年。

參考文獻

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

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/>

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。

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/。