

澳門理工學院

管理科學高等學校

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

2021 / 2022 學年 第 2 學期

學科單元	博彩之社會及經濟影響			班別編號	GRMM4102-421_422
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@ipm.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

本科目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。完成本科目後，學生將瞭解並掌握博彩產業對當地社會和經濟層面的正面及負面影響，能夠深入分析博彩產業的利與弊，掌握成本與收益分析的基本概念、原理與步驟，並運用基本的成本與收益分析方法，系統分析與評估一個國家或地區博彩業之社會與經濟影響，增強行業分析能力與決策能力。

學習目標

修習完此學科單元後，學生將能夠：

1. 辨識並闡述博彩業的社會影響、經濟影響之基本內容；
2. 運用成本與收益分析的基本概念、原理與步驟，評估不同方法的特點與局限；
3. 運用基本的成本與收益分析方法，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。

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	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：基本概念 (3 課時)
 - 1.1 課程內容與學期安排
 - 1.2 博彩與博彩業回顧
 - 1.3 博彩業的經濟影響概述
 - 1.4 博彩業的社會影響概述
- 2 澳門博彩業之經濟影響(1) (3 課時)
 - 2.1 博彩收入
 - 2.2 非博彩業務的發展
 - 2.3 大灣區融合與橫琴開發
- 3 澳門博彩業之經濟影響(2) (3 課時)
 - 3.1 新冠疫情對澳門博彩旅遊業的影響
 - 3.2 周邊地區的競爭與未來發展
- 4 澳門博彩業之社會影響(1) (3 課時)
 - 4.1 監管角度：博彩犯罪與地下錢莊
 - 4.2 賭客角度：問題賭博與負責任博彩
- 5 澳門博彩業之社會影響(2) (3 課時)
 - 5.1 博彩從業員角度：身心健康與職業發展
 - 5.2 社區角度：青少年擇業與自我提升路徑
- 6 成本與收益分析概論 (3 課時)
 - 6.1 什麼是成本與收益分析
 - 6.2 成本與收益分析的基本概念
- 7 成本與收益估值 (3 課時)

- 7.1 成本與收益的估算：實際與理論
- 7.2 估算成果：支付意願
- 7.3 估算投入：機會成本

- 8 未來成本與收益的貼現 (3 課時)
 - 8.1 貼現基礎知識
 - 8.2 長期項目的複利與貼現
 - 8.3 通貨膨脹、實際貨幣和名義貨幣

- 9 優秀報告學習與探討 (3 課時)
 - 9.1 優秀報告學習與探討

- 10 博彩業的社會成本 (3 課時)
 - 10.1 社會成本在經濟學上的定義
 - 10.2 合理的社會成本
 - 10.3 不恰當的社會成本

- 11 博彩業成本與收益分析方法及存在的問題 (3 課時)
 - 11.1 基本分析方法
 - 11.2 存在的問題
 - 11.3 參考文獻與案例

- 12 博彩業社會與經濟影響之報告分析與解讀 (3 課時)
 - 12.1 美國的研究
 - 12.2 加拿大的研究
 - 12.3 分析與討論

- 13 小組研習報告(1) (3 課時)
 - 13.1 澳門博彩業的社會及經濟影響

- 14 小組研習報告(2) (3 課時)
 - 14.1 澳門博彩業的社會及經濟影響

- 15 總結與討論 (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
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 4-5 人一組，針對澳門博彩業的社會或經濟影響進行討論，信息搜集、整理與歸納，並做口頭報告。教師將在過程中給予點評及協助總結。

特別說明：本科目不設期末考試，因而也不會安排補考。

考勤要求

按《澳門理工學院學士學位課程教務規章》規定執行。

評分標準

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，包括課堂表現及課堂討論情況	40%
	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	40%
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
課堂參與	√	√	√
課後作業	—	√	√
小組研習報告	—	√	√

教材

一) 課本

自編講義

二) 參考材料

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 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/>

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%) 和期末考试 (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+ (83-87 分)	好 B、B- (73-82 分)	平均 C+、C、C- (58-72 分)	合格 D+、D (50-57 分)	不合格 F (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。
運用成本與收益分析的基本概念、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成本與收益分析的概念和原理，能熟練運用多種成本與收益分析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。	能夠深入理解成本與收益分析的概念和原理，能有效運用多種成本與收益分析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。	理解成本與收益分析的概念和部分原理，能運用一種以上成本與收益分析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，選擇適合本地區的方法進行評估。	理解成本與收益分析的部分概念和部分原理，能運用一種成本與收益分析的方法計算博彩業影響，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。	理解成本與收益分析的部分概念和部分原理，能運用一種成本與收益分析方法計算博彩業影響，但不瞭解不同方法的特點與局限，會選擇但不清楚如何進行評估。	對成本與收益分析的基本概念和原理不理解，無法運用成本與收益分析的方法計算博彩業影響，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。
運用基本的成本與收益分析方法，對	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	對一個國家或地區博彩業之社會與經濟影	對一個國家或地區博彩業之社會與經	對一個國家或地區博彩業之社會與經	對一個國家或地區博彩業之社會與經	對一個國家或地區博彩業之社會與經

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	小組報告	濟影響有極為全面、深入的瞭解，能正確選擇和運用恰當的成本與收益方法，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。	響有全面、深入的瞭解，能選擇和運用恰當的成本與收益方法，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。	濟影響有較為全面、深入的瞭解，能選擇和運用比較恰當的成本與收益方法，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。	濟影響有一定瞭解，能運用一種成本與收益方法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。	濟影響略有瞭解，能簡單運用成本與收益思路分析該地區博彩業影響，對博彩業之社會責任有少量認識。	濟影響基本不瞭解，無法運用任何成本與收益方法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。
-----------------------------	------	--	--	---	--	--	---

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），依照下述評核標準：

評核級別 評核內容	優異 A、A- (88-100分)	良好 B+ (83-87分)	好 B、B- (73-82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（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、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	對主題的把握相對準確和清晰，但不夠深	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。	

			度。	入。			
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。	
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，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%						