



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	2024/2025	學期	第 1 學期
學科單元/科目編號	GINF1100		
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	劉爽	電郵	liushuang@mpu.edu.mo
辦公室	氹仔校區珍禧樓-2/F, P240	辦公室電話	88936224

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 1.3 為什麼博彩	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 博彩組織形式	3
3	現場觀摩：賭桌遊戲與博彩機 3.1 賭桌遊戲 3.2 博彩機	3



4	現代博彩業發展歷程與博彩產業特徵 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	3
5	博彩企業組織架構與內部控制 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	3
6	賭場營銷 6.1 傳統營銷理論 6.2 賭場營銷策略 6.3 案例分析	3
7	博彩業監管 7.1 監管政策與目標 7.2 監管架構 7.3 博彩稅	3
8	博彩業之影響 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	3
9	澳門博彩業概況 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	3
10	賭博與中國文化 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	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 13.1 增長與競爭 13.2 博彩機的發展	3



	13.3 網絡博彩 13.4 非博彩元素	
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



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



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)	
	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	比例	優異	良好	良	平均	合格	不合格
評核內容		A (93-100) A- (88-92)	B+ (83-87)	B (93-100) B- (88-92)	C+ (68-72) C (63-67) C- (58-62)	D+ (53-57) D (50-52)	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 評核內容		比例	優異	良好	良	平均	合格	不合格
			A (93-100) A- (88-92)	B+ (83-87)	B (93-100) B- (88-92)	C+ (68-72) C (63-67) C- (58-62)	D+ (53-57) D (50-52)	F (0-49)
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



			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.《澳門博彩法律制度》.北京：人民出版社·2013 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

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/>

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
Universidade Politécnica de Macau
Macao Polytechnic University

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/。