



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	GRMM4106		
學科單元/科目名稱	消閒與博彩心理學		
先修要求	沒有		
授課語言	中文		
學分	3	面授學時	45
教師姓名	聞人王冠	電郵	wkmanian@mpu.edu.mo
辦公室	氹仔校區珍禧樓·P238 室	辦公室電話	8893-6128

學科單元/科目概述

本科主要介紹消閒與博彩心理學的特徵理論觀點及應用。課程主題包括: 消閒與博彩行為的動機、發展歷程、認知、以及不同理論取向的行為分析、診斷和治療。

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.	辨識並闡釋消閒與博彩心理學的相關概念及理論;
M2.	運用所學的知識, 理解和分析消閒與博彩心理學的相關議題;
M3.	整合消閒與博彩心理學相關理論知識分析和評估消閒現象以及博彩活動並能夠針對極端個案提出治療建議。

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. 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	心理學理論回顧 1.1 心理學的定義 1.2 現代心理學的發展 1.3 現代心理學的研究目的與方法	3
2	消閒與博彩心理學緒論 2.1 消閒與博彩心理學的概念 2.2 消閒與博彩心理學的範疇 2.3 消閒與博彩心理學的目標 2.4 消閒與博彩心理學的研究方法	3
3	消閒與博彩心理學緒論 2.1 消閒與博彩心理學的概念 2.2 消閒與博彩心理學的範疇 2.3 消閒與博彩心理學的目標 2.4 消閒與博彩心理學的研究方法	3
4	消閒動機 3.1 消閒動機的概念 3.2 消閒動機類型 3.3 消閒動機理論 3.4 消閒與生活型態	3
5	消閒與生命發展 4.1 生命週期 4.2 消閒利益 4.3 消閒阻礙	3
6	消閒與生命發展 4.1 生命週期 4.2 消閒利益 4.3 消閒阻礙	3
7	消閒與人格	3



	5.1 消閒人格理論與類型 5.2 消閒者的心理狀態 5.3 消閒者性格與消閒行為	
8	博彩活動中的感知覺 6.1 博彩活動中的感知覺體驗 6.2 賭場內感知覺的情境影響因素	3
9	博彩行為分析 7.1 遊戲 7.2 學習 7.3 需求	3
10	博彩行為的認知理論觀點 8.1 對於賭場操作情境的認知 8.2 博彩行為中的認知失調	3
11	博彩行為的心理動力觀點 9.1 早期的精神分析理論對博彩行為的觀點 9.2 後精神分析理論對博彩行為的觀點	3
12	賭博失調的生物學觀點 10.1 神經質系統 10.2 神經內分泌系統 10.3 大腦結構性異常和某些區域的功能異常 10.4 基因	3
13	賭博失調者的診斷與治療 (3 課時) 11.1 賭博失調的診斷 11.2 賭博流行率 11.3 賭博失調的治療	3
14	小組報告	3
15	小組報告	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. 課堂討論		✓	✓



T3. 短片播放		✓	✓
T4. 小組報告	✓	✓	✓

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 預期學習成效
A1. 課堂討論	25%	M2, M3
A2. 課後個人作業	30%	M1, M2, M3
A3. 小組作業及報告	45%	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）。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

本學習目標的評估方法為持續性評估：包括課堂討論（25%）、課後個人作業（30%）和小組作業及報告（45%）。

1、下表為學習目標預期學習果效與對應評核方法之总体評核標準：

學習目標預期 學習果效 (CILOs)	評核方法	優異 A、A- (88-100分)	良好 B+ (83-87分)	較好 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)
辨識並闡釋消 閒與博彩心理 學的相關概念 及理論	課堂討論/ 課後個人 作業/分組 作業及報 告	能夠非常清晰、全面 地列舉和闡述本學習 目標的相關概念及理 論。	能夠很全面地列舉和 闡述本科目的相關概 念及理論。	能夠較為清晰、全面地 列舉和闡述本學習目 標的相關概念及理論。	能夠大致列舉和 闡述本學習目標 基本的概念及理 論。	能夠列舉和闡述 本學習目標少量 的相關概念及理 論。	不瞭解本學習目標 的相關概念及理 論。
運用所學的知 識,理解和分析 消閒與博彩心 理學的相關議 題	課後個人 作業/分組 作業及報 告	能夠非常深入理解及 全面分析本學習目標 的相關議題。	能夠很深入理解及全 面分析本學習目標的 相關議題。	能夠較深入理解及全 面分析本學習目標的相 關議題。	能夠基本理解及 全面分析本學習 目標的相關議 題。	能夠簡單理解並 能夠部分分析本 學習目標的基本 議題。	不能夠理解及分析 本學習目標的相關 議題。
整合消閒與博 彩心理學相關 理論知識分析 和評估消閒現 象以及博彩活	課後個人 作業/分組 作業及報 告	對某一地區的消閒與 博彩現象有非常全 面、深入的瞭解,能 非常恰當地整合本 學習目標的知識來 深入地	對某一地區的消閒與 博彩現象有很全面 、深入的瞭解,能 很恰當地整合本 學習目標的知識 來深入地分析與	對某一地區的消閒與 博彩現象有較為全 面、深入的瞭解, 能比較恰當地 整合本學習目標 的知識來深入地 分析與評估,並	對某一地區的消閒 與博彩現象有 大致的瞭解,能 整合本學習目標 的知識來大致 分析	對某一地區的消閒 與博彩現象有 部分瞭解,能 整合本學習目標 的知識來分析 與評估,	對某一地區的消閒 與博彩現象基本 不瞭解,不能 整合本學習目標 的知識來分析 與評估,無法對 極



動並能夠針對極端個案提出治療建議。		分析與評估,並對極端個案提出非常詳細、恰當的治療建議。	評估,並對極端個案提出很詳細、恰當的治療建議。	對極端個案提出較為詳細恰當的治療建議。	與評估,並對極端個案提出基本治療建議。	可以對極端個案提出治療建議。	端個案提出治療建議。
-------------------	--	-----------------------------	-------------------------	---------------------	---------------------	----------------	------------

2、對於課堂參與和課堂表現 (包括回答提問、参与课堂讨论的情况) , 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)	較好 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
	課堂上一貫主動發言, 一貫積極參與課堂討論, 一貫地非常善於分享自己的觀點。	課堂上很主動發言, 積極參與課堂討論, 非常善於分享自己的觀點。	課堂上经常主動發言, 经常積極參與課堂討論, 較善於分享自己的觀點。	課堂上较常主動發言, 较为積極參與課堂討論, 有時善於分享自己的觀點。	課堂上有时主動發言, 有意願參與課堂討論, 可以和同學分享自己的觀點。	從不主動發言, 對課堂討論沒有貢獻。	

3、對於個人作業的評核, 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+ (83-87)	較好 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
主題把握	20%	對主題的把握極為準確、清晰和深入。	對主題的把握很準確、清晰和深入。	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，但不夠深入。	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。	能夠很準確地應用相關理論或方法，對主題進行很深入地闡述與分析。	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。	有很充分、合理的數據支持，引用非常規範，展現很強的批判性思維。	有比較充分、合理的數據支持，引用比較規範，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，結構完整，邏輯極為清晰。整篇文章及每個段落均有非常清晰、明確的中心思想。	立場/觀點明確，結構相對完整，邏輯清晰。有明確的中心思想。	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%	文字非常優美、通順、流暢，表達清晰、恰當、準確。	文字很優美、通順、流暢，表達清晰、恰當、準確。	文字較通順、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	良好	較好	平均	合格	不合格	
評核內容		A、A-	B+	B、B-	C+、C、C-	D+、D	F	得分



			(88-100 分)	(83-87)	(73-82 分)	(58-72 分)	(50-57 分)	(0-49 分)	
小組 整體	主題設計	20%	主題的選擇非常恰當、合理，極具現實意義。	主題的選擇很恰當、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。	能夠很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。	有很充分、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	立場/觀點很明確，結構完整，邏輯極為清晰。整篇文章及每個段落均	立場/觀點明確，結構完整，邏輯清晰。有明確的中心思想。	立場/觀點比較明確，結構大致完整，邏輯性較強。	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。文章不知所	



			有極為清晰、明確的中心思想。	有很清晰、明確的中心思想。		有大致明確的中心思想。	本明確的中心思想。	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，完全無需對稿。	表達很自然、流暢，吐字極為清晰，措辭非常準確、恰當。很熟悉報告內容，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，基本無需對稿。	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。	能很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很有效。	能較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%							



書單

聞人王冠著,《博彩心理學導論》,三聯書店(香港)有限公司,2017年。

參考文獻

1. Gene Bammel & Lei Lane Burrus-Bammel 著,徐淑芳譯,《休閒與人類行為》,桂冠圖書 1996 年。
2. 劉吉川、張樑治、周學雯、林儷蓉、顏怡音、林錦玲編著,《休閒心理學》,空大出版社 2014 年。
3. [蔡宏進](#)著,《休閒遊憩概論 - 社會與人文觀點》,[五南](#)出版社,2009 年。
4. [張孝銘](#)著,《休閒消費者行為》(第 2 版),[華都文化](#),2013 年。
5. [黎士鳴](#)著,《放下執著：成癮心理學理論與應用》,[麗文文化](#)出版,2012 年。

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/。