

[19] 中华人民共和国国家知识产权局

[51] Int. Cl.

G07F 7/08 (2006.01)

G07F 17/32 (2006.01)



[12] 发明专利申请公开说明书

[21] 申请号 200480024668.4

[43] 公开日 2006年10月18日

[11] 公开号 CN 1849630A

[22] 申请日 2004.8.27

[21] 申请号 200480024668.4

[30] 优先权

[32] 2003.8.27 [33] AU [31] 2003904611

[86] 国际申请 PCT/AU2004/001161 2004.8.27

[87] 国际公布 WO2005/022453 英 2005.3.10

[85] 进入国家阶段日期 2006.2.27

[71] 申请人 J·T·弗拉纳根

地址 澳大利亚维多利亚

[72] 发明人 J·T·弗拉纳根

[74] 专利代理机构 北京纪凯知识产权代理有限公司

代理人 沙捷

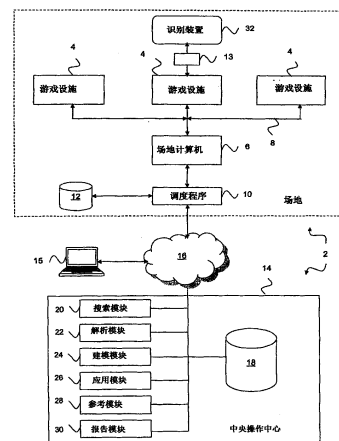
权利要求书 6 页 说明书 22 页 附图 8 页

[54] 发明名称

敦促负责行为的系统和方法

[57] 摘要

本发明提供了一种用于敦促实体负责行为的系统(2)，包括用于识别实体的识别装置(32)、用于验证识别装置和敦促从事行为的设施(4)、连接到设施(4)进行通信的用于存储关于实体从事行为的信息的存储装置(18)、用于比较关于实体从事行为的信息和行为模型以确定实体行为类型的建模模块(24)，和响应于关于实体的一个或多个限制、阻止或触发的激活，用于确定关于实体和他们从事的行为的启动的一个或多个行动如开始改变设施(4)的一个或多个操作参数的解析模块(22)。



- 1、一种用于敦促实体的负责行为的系统，所述系统包括：
用于识别所述实体的识别装置；
用于验证所述识别装置和敦促从事所述行为的设施；
5 存储装置，连接到所述设备进行通信，用于存储与所述实体的所述从事所述行为有关的信息；和
建模模块，用于将关于所述实体的所述从事所述行为的所述信息与行为模型进行比较，以确定所述实体的行为类型。
- 10 2、如权利要求1所述的系统，其中所述行为模型描述所述行为的一种或多种类型。
- 3、如权利要求1所述的系统，其中所述建模模块将关于所述实体的所述从事所述行为的所述信息与描述所述实体早期行为的模型进行比较。
15 比较。
- 4、如权利要求1所述的系统，其中所述建模模块将关于所述实体的所述从事所述行为的所述信息与描述其它实体分布的行为的模型进行比较。
20 进行比较。
- 5、如权利要求1所述的系统，其中所述行为模型包括关于所述行为的一个或多个标准。
- 6、如权利要求5所述的系统，其中所述标准包括下面的一个或多个：
25 加速标准、跟踪损失标准、频率标准、持续时间标准、行为间隔标准、收入比例标准、年龄标准、性别标准、超越标准、可支配收入标准、花费的时间使用比例标准。
- 7、如权利要求1所述的系统，其中所述建模模块在确定所述实体行为的所述类型时，考察是否有任何关于所述实体的限制、阻止、触发和/或禁止已经被激活。
30 已经被激活。

8、如权利要求 1 所述的系统，其中所述建模模块在确定所述实体行为的所述类型时，考察是否有任何关于所述实体的限制、阻止、触发和/或禁止已经被所述实体超越或试图超越。

5

9、如权利要求 1 所述的系统，其中所述建模模块对所述实体超越由所述行为模型产生的限制、触发、阻止和/或禁止赋予不同于所述实体超越由本人设置的限制、触发、阻止和/或禁止的权重。

10 10、如权利要求 1 所述的系统，进一步包括解析模块，用于检查关于所述实体的限制、阻止或触发是否已经被激活。

11、如权利要求 10 所述的系统，其中响应于关于所述实体的一个或多个限制、阻止或触发的所述激活，向所述实体发送目标消息。

15

12、如权利要求 11 所述的系统，其中所述目标消息是下面的一个或多个：发送到所述设施的电子消息、发送到所述实体的便携式通信设备的 SMS 消息、发送到所述实体的电子邮件地址的电子邮件、发送到所述实体的邮寄地址的邮件、亲自传达给所述实体的口头消息。

20

13、如权利要求 11 所述的系统，其中响应于关于所述实体的一个或多个限制、阻止或触发的所述激活，所述解析模块开始改变所述设施的一个或多个操作参数。

25 14、如权利要求 13 所述的系统，其中对所述设施的一个或多个操作参数的所述改变包括：防止从事所述行为、周期地防止从事所述行为、限制每次从事所述行为花费的最大金额、限制能够从事所述行为的最大时间长度、限制能够同时从事所述行为的次数、限制能够连续从事所述行为的次数、减小从事所述行为的所述速度。

30

15、如权利要求 13 所述的系统，其中所述行为是玩游戏，所述改变一个或多个操作参数包括：防止玩游戏、周期地防止玩游戏、限制

每次游戏投入的最大金额、限制能够从事游戏的最大时间长度、限制同时玩游戏的数量、限制连续玩游戏的数量、限制玩游戏的划线或取或转或投的数量、减小玩游戏的所述速度。

5 16、如权利要求 1 所述的系统，进一步包括参考模块，用于在所述实体被提供以关于他们的行为的辅助的情况下，更新关于实体的所存储的信息。

10 17、如权利要求 1 所述的系统，进一步包括报告模块 30，用于产生关于实体的所述从事所述行为的报告。

18、如权利要求 1 所述的系统，其中所述识别装置仅存储用于识别所述实体的唯一的标志符，而不存储关于所述实体的其它信息。

15 19、如权利要求 1 所述的系统，其中用于从事所述行为需要的资金由所述存储装置以电子方式存储。

20 20、如权利要求 1 所述的系统，其中所述识别装置以电子方式存储从事所述行为需要的资金。

21、一种用于敦促实体的负责行为的方法，所述方法包括以下步骤：
验证识别所述实体的识别装置；

25 通过设施敦促从事所述行为；
将关于所述实体的所述从事所述行为的信息存储在连接到所述设施进行通信的存储装置中；

将关于所述实体的所述从事所述行为的所述信息与行为模型进行比较；和

30 确定所述实体的行为类型。

22、如权利要求 21 所述的方法，其中所述比较步骤包括将关于所述实体的所述从事所述行为的所述信息与描述所述实体早期行为的模

型相比较。

23、如权利要求 21 所述的方法，其中所述比较步骤包括将关于所述实体的所述从事所述行为的所述信息与描述其它实体分布行为的模型相比较。

24、如权利要求 21 所述的方法，其中所述比较步骤包括将关于所述实体的所述从事所述行为的所述信息与关于所述行为的一个或多个标准相比较。

25、如权利要求 24 所述的方法，其中所述标准包括下面的一个或多个：加速标准、跟踪损失标准、频率标准、持续时间标准、行为间隔标准、收入比例标准、年龄标准、性别标准、超越标准、可支配收入标准、花费的时间使用比例标准。

26、如权利要求 21 所述的方法，其中所述确定步骤包括考察是否有任何关于所述实体的限制、阻止、触发和/或禁止被激活。

27、如权利要求 21 所述的方法，其中所述确定步骤包括考察是否有任何关于所述实体的限制、阻止、触发和/或禁止已经被超越或试图超越。

28、如权利要求 21 所述的方法，其中所述确定步骤包括对所述实体超越由所述行为模型产生的限制、触发、阻止和/或禁止赋予不同于所述实体超越由本人设置的限制、触发、阻止和/或禁止的权重。

29、如权利要求 21 所述的方法，进一步包括响应于关于所述实体的一个或多个限制、阻止和/或触发的所述激活，向所述实体发送目标消息的所述步骤。

30、如权利要求 29 所述的方法，其中所述目标消息是下面的一个或多个：发送到所述设施的电子消息、发送到所述实体的便携式通信

设备的 SMS 消息、发送到所述实体的电子邮件地址的电子邮件、发送到所述实体的邮寄地址的邮件、亲自传达给所述实体的口头消息。

5 31、如权利要求 21 所述的方法，进一步包括响应于关于所述实体的一个或多个限制、阻止和/或触发的所述激活，开始改变所述设施的一个或多个操作参数的所述步骤。

10 32、如权利要求 31 所述的方法，其中所述改变所述设施的一个或多个操作参数包括：防止从事所述行为、周期地防止从事所述行为、限制每次从事所述行为花费的最大金额、限制能够从事所述行为的最大时间长度、限制能够同时从事所述行为的次数、限制能够连续从事所述行为的次数、减小能够从事所述行为的所述速度。

15 33、如权利要求 31 所述的方法，其中所述行为是玩游戏，所述改变所述设施的一个或多个操作参数包括：防止玩游戏、周期地防止玩游戏、限制每次游戏投入的最大金额、限制能够从事所述游戏的最大时间长度、限制同时玩游戏的数量、限制连续玩游戏的数量、限制玩游戏的划线或取或转或投的数量、减小玩游戏的所述速度。

20 34、如权利要求 21 所述的方法，进一步包括向所述实体提供关于他们的行为的辅助的所述步骤。

25 35、如权利要求 21 所述的方法，其中在将所述实体的所述行为归类为危险的行为、问题性行为或强迫性/上瘾的行为或其亚类型之后，向所述实体提供辅助。

 36、如权利要求 21 所述的方法，进一步包括产生关于实体的所述从事所述行为的报告的所述步骤。

30 37、如权利要求 21 所述的方法，进一步包括所述识别装置仅存储用于识别所述实体的唯一的标志符，而不存储关于所述实体的其它信息的所述步骤。

38、如权利要求 21 所述的方法，进一步包括将用于从事所述行为的金钱以电子方式存储在所述存储装置中的所述步骤。

5 39、如权利要求 21 所述的方法，进一步包括将用于从事所述行为的金钱以电子方式存储在所述识别装置上的所述步骤。

敦促负责行为的系统和方法

技术领域

5 本发明涉及一种用于敦促负责行为的系统和方法。特别地，但不排他地，本发明涉及一种有助于防止和检测问题性游戏和其它类型游戏行为，并提供针对问题性游戏的辅助。但是，要正视的是，本发明除了问题性游戏之外还适用于，但不限于，如酗酒和购物。

10 背景技术

问题性行为能够容易并且迅速地变成强迫性上瘾的行为，表现为许多种形式，比如游戏、购物、酗酒、物品的滥用、依赖，如使用信用卡、借贷和其它这种行为。

例如，所有形式的博弈或游戏，不论将注下在赛马上还是足球比赛上，如轮盘赌、二十一点或娱乐场中的双骰赌或投币机（pokies）的游戏桌，是很流行的娱乐。例如，据估计，仅在澳大利亚的维多利亚州大约有3百万人经常玩游戏，大约占澳大利亚总人口的15%。

除了提供刺激和娱乐外，游戏还提供赢得大量金钱的机会。但是，大多数游戏的情况是，游戏者输了钱还想玩，希望能补回他们的损失。众所周知，游戏也能够变得上瘾。

这种问题性游戏的后果不局限于问题性游戏者陷入经济债务，还波及问题性游戏者的朋友和家庭乃至对整个社会团体造成影响，比如为弄到钱玩游戏而盗窃、心理压力、人际关系的崩溃以及失业。

例如，在澳大利亚，据估计有2.1%的游戏者有游戏问题。有140,000位游戏者据估计有严重的游戏问题，其中1/10因其游戏癖好而有严重的自杀倾向。1992年以来，澳大利亚的维多利亚约有7200个儿童因为问题性游戏而无家可归，在2000/2001年，维多利亚州约有30,000个家庭受到问题性游戏行为的负面影响。未成年人玩游戏也成为问题，在澳大利亚估计有200,000个青少年游戏者。青少年玩游戏特别有害，因为青少年没有可支配的收入来支付游戏费用，并且青少年的教育经

常面临青少年玩游戏所带来的后果。

近来出现了对问题性游戏者的最低限度辅助。一种辅助形式是由自助组提供的，如匿名游戏者。但是，这种辅助依赖于游戏者首先察觉他们的问题，其次游戏者才主动寻求帮助。在这种情况下，问题已经发生，需要找到解决的办法。

一些纸牌游戏显示负责游戏告示和/或目录单，提供简要建议和求助电话。但是，一旦问题已经出现，仍然要依赖于自我帮助和提供辅助。在任何情况下，纸牌游戏以及其它游戏设施是用来创收的，他们不希望组织能够在其能力范围内玩游戏的游戏者，也不希望阻止出于自己的意志而决心停止游戏的游戏者。

这种情况的必然结果除了上面所述的问题性游戏行为的有害影响之外，游戏行业通常给政府创造巨大收入，进而造成政府某种程度上依赖于这种收入用于提供各种政府服务。

这个问题以及问题性游戏行为和上瘾的游戏者所引发的相关后果已经为人们所知晓，社会公众的提议包括要求减少游戏经营点并加强对游戏行为的约束。许多人担心玩游戏会被完全视为非法，这不仅将剥夺上百万人从游戏得到的娱乐，而且将造成上千人失业和政府的真实的财政赤字。

除了以上估计和评述以及对现实存在的问题的证据调查和审视，更进一步的问题在于缺乏能够确实依靠的客观数据和统计。

提示这类问题的一方面的一种尝试是，由纸牌游戏机对个人游戏限制的受限介绍，从而游戏者将其游戏行为加上自己的金钱限额。但是，这类系统是纯粹自愿的而且好像仅能给本来就理智地负责任从而不大可能变成问题性游戏者的游戏者使用。此外，这类系统易受到滥用，由于游戏者只要能够在不同的游戏场玩游戏或者选择不使用任何纸牌游戏会员卡，那么他们可以使自己能够继续玩游戏，哪怕已经到达或超过他们自我设定的限定值。

WO 01/63439 公开了另一种以系统和智能卡的形式调整游戏的提示问题性游戏的尝试。该系统包括连接金融资源，以便于将资金转移到卡上以及为游戏目的将资金从卡上转移到游戏场所。该卡包括一个时钟装置和一个电子钱包，在预定义的期限内对电子钱包的电子数

值的输入和/或输出进行限制。时钟锁定特征使得电子钱包能够在使用预定期限之后或者在特定时期被锁定，比如在上班时，来尝试防止问题性游戏。同时该系统提供一些机制用于提示上述的一些违规行为，这多少有些僵化而且不能够考虑到所有与潜在问题性游戏或者其它潜在问题性行为相关的因素。

在加拿大专利申请 No.2,331,238 中公开了另一种提示问题性游戏行为的尝试。该文件公开了一种“安全游戏”系统，包括在线玩游戏者与基于互联网的游戏网站之间的接口。如玩纸牌游戏的传统游戏场内的玩家可以也能使用身份卡或智能卡加入该系统中，这种卡与游戏设施发出的传统的奖励卡用相同的插口，或者与传统的奖励卡集成在一起。玩家认可通过注册过程建立的游戏控制参数，比如金钱和/或时间限制。监测软件跟踪该玩家的游戏活动，干涉关于接近或超过限制的警告信息，并且具有当达到限定值时能够终止游戏的能力。

这种系统存在的一个问题是，游戏控制参数是基于玩家在注册过程中对问卷的响应。虽然该系统能够考虑到游戏行为的其它相关因素，但该系统要依靠玩家诚实地公开他们的情况以及准确地记起他们的游戏癖好和行为。而且，游戏者可以选择接受或拒绝系统建议的参数或者指定他们自己的参数。因此，在游戏者的游戏行为与游戏控制参数相违的情况下，该游戏控制参数有可能不精确，进而检测不到潜在危险的或实际的问题性游戏。

前述的关于玩游戏的问题和后果通常同样适用于其它问题性的/被迫的上瘾行为，比如酗酒、其它物品滥用、购物和消费。

因此，需要一种用于敦促负责行为系统、方法和/或设备，该系统能识别问题性游戏者或者表现出可能变得有问题的游戏者，而不依赖于有关的个人所公开的信息来做出这种识别。优选地，该系统、方法和/或设备帮助表现出问题性行为或潜在问题性行为的个人寻求辅助，防止其行为变得更加难以解决，比如变成强迫性上瘾行为，和/或如果这类行为变得有问题则阻止进一步沉溺于这类行为。例如，关于游戏，需要一种系统、方法或设备，用于识别有游戏问题的游戏者或者表现出可能变得有问题的行为的游戏者，而不依赖于相关个人所公开的信息来进行这种识别。优选地，这种系统、方法和/或设备帮助问题性游

戏者寻求辅助，防止游戏者变成问题性游戏者，和/或者防止识别出的问题性游戏者进一步进行游戏。需要的另一特征是一种能够比较统计数字，能够对违规行为有较为精确的估计和监控问题性行为并能够用于进一步改善问题性行为的系统、方法和/或设备。

5 在本说明书中，术语“包括”、“包括有”或类似术语含义是指一种非排他性包括，这样，一种方法、系统或设备包括一系列部件并非意味着仅仅包括这些部件，而是可以包含没有列出的其它部件。

 在本说明书中，术语“游戏者”是指与游戏设施接触的任何人，并且不局限于可以被归类为游戏者的人，他们在规则基础上或者投入
10 特定数量的金钱玩游戏。类似地，涉及参加其它活动的人的术语，比如“购物者”、“借贷者”或“麻醉药品的消费者”，不局限于在任何程度上参加这些活动的人。

发明内容

15 本发明以一种形式，尽管不必是唯一的或实际上最主要的形式，在于一种用于敦促负责行为的系统，该系统包括：

 识别装置，用于识别实体；

 用于验证识别装置并且敦促从事该行为的设施；

 与该设施连接以进行通信的存储装置，用于存储与从事实体的行为
20 有关的信息；和

 建模模块，用于比较关于实体从事行为的信息和行为模型，以确定实体行为的类型。

 优选地，行为模型描述一种或多种行为。

 适当地，建模模块比较关于实体从事行为的信息和描述实体早期
25 行为的模型。

 适当地，建模模块比较关于实体从事行为的信息和描述其它实体分布的行为的模型。

 优选地，行为模型包括一种或多种关于行为的标准。

 适当地，标准包括以下的一种或多种：加速标准、损失翻本标准、
30 频率标准、期限标准、相互行为标准、收入比例标准、年龄标准、性别标准、超负荷标准、可支配收入标准、使用时间花费比例标准。

优选地，在确定实体行为类型的过程中，建模模块考虑是否有关于实体的任何限制、阻止、触发和/或禁止已经被激活或者被超越或者实体是否试图超越这些限制、阻止、触发和/或禁止。

适当地，建模模块对于实体超越或试图超越行为模型生成的限制、阻止、触发和/或禁止赋予与对实体超越本人设定的限制、触发、阻止和/或禁止不同的权重。

适当地，响应于激活一个或多个关于实体的限制、阻止或触发，将目标消息发送给实体。目标消息可以是下面各项中的一个或多个：发送给该设施的电子消息、发送给实体的便携式通信设备的 SMS 消息、发送给实体电子邮件地址的电子邮件、发给实体的邮寄地址的邮件、由个人传达给实体的口头消息。

适当地，响应于激发一个或多个对于实体的限制、阻止或触发，解析模块开始改变该设施的一个或多个操作参数。改变设施的一个或多个操作参数包括：防止从事行为、周期性地防止从事行为、限制每个从事行为所花费的最大金钱数量、限制能够追踪行为的最大时间长度、限制能够同时从事行为的次数、限制能够连续从事行为次数、减小能够从事行为的速度。

优选地，建模模型考虑在确定实体行为类型的过程中是否激活了任何对于实体的限制、阻止或触发。

适当地，系统进一步包括解析模块，用于检查是否已经激活了对于实体的限制、阻止或触发。

适当地，系统进一步包括参考模块，用来更新存储的关于实体的信息，其中向该实体提供用于对他们的行为进行辅助。

适当地，系统进一步包括报告模块，用于产生关于实体从事行为的报告。

优选地，识别装置只存储用于识别实体的唯一的标志符，而不存储其它关于实体的信息。

适当地，识别装置是电子钱包。

在另外一种形式下，本发明在于一种用来敦促实体的负责行为的方法，该方法包括以下步骤：

验证识别实体的识别装置；

通过设施敦促从事行为；

将关于实体从事行为的信息存储在连接到设施以进行通信的存储装置中；

比较关于实体从事行为的信息和行为模型；和

5 确定实体行为的类型。

适当地，比较步骤包括比较关于实体从事行为的信息和描述实体早期行为的模型。

适当地，比较步骤包括比较关于实体从事行为的信息和描述其它实体分布的行为的模型。

10 优选地，比较步骤包括比较关于实体从事行为的信息和关于行为的一个或多个标准。

适当地，标准包括下面的一个或多个：加速标准、损失翻本标准、频率标准、期限标准、相互行为标准、收入比例标准、年龄标准、性别标准、超限标准、可支配收入标准、使用时间花费比例标准。

15 适当地，确定步骤包括考虑关于实体的任何限制、阻止、触发和/或禁止是否已被激活。

优选地，确定步骤包括考虑关于实体的任何限制、阻止、触发和/或禁止是否已被超越或者试图超越。

20 适当地，确定步骤包括对实体超越或试图超越行为模型产生的限制、阻止、触发和/或禁止赋予与实体超越本人设定的限制、触发、阻止和/或禁止不同的权重。

该方法可进一步包括响应于激活实体的一个或多个限制、阻止和/或触发，向实体发送目标消息的步骤。

25 该方法可进一步包括响应于激活实体的一个或多个限制、阻止和/或触发，开始改变设施的一个或多个操作参数。

适当地，该方法可进一步包括向实体寻求对他们的行为的辅助的步骤。

适当地，在确认实体行为属于危险行为、问题性行为或强迫性的/上瘾的行为或者属于它们的亚类型行为之后，向该实体寻求辅助。

30 适当地，该方法进一步包括产生关于实体从事行为的报告。

适当地，该方法进一步包括识别装置只存储用于识别实体的唯一

标志符，而不存储其它关于实体的信息。

适当地，该方法进一步包括用电子学方法将金钱存储在存储装置中或者识别装置上，用于从事行为。

本发明的其它特征通过下面的详细描述将变得清楚。

5

附图说明

为了有助于理解本发明并使本领域熟练技术人员能够实施本发明，现将参照附图仅以实例方式描述本发明的优选实施例，其中：

图 1 示出了根据本发明的一个实施例的系统；

10 图 2 示出了可以用图 1 所示的系统中的识别装置存储的信息的实例；

图 3 是本发明的一个实施例中的一些系统部件和一些方法步骤的图示；

15 图 4 示出了用于识别问题性游戏和潜在问题性游戏的识别标准的一个实例；

图 5 示出了被认为是归类游戏者的标准；

图 6 示出了分类后的游戏者可能进行的活动；

图 7 的屏幕截图展示了本发明的一个实施例，其中游戏者可以规定对于其游戏行为的限制；

20 图 8 是图 7 所示实施例的另一个屏幕截图；和

图 9 的屏幕截图展示了游戏中使用的账目。

具体实施方式

25 现将描述的本发明的实施例涉及用于敦促负责任游戏的系统和方法。但是，要理解，本发明不局限于该应用，它可以用于其它形式的可能变得有问题的或强迫性上瘾的行为，比如，但不局限于，购物、诸如酒精等麻醉物品的消费、借贷或花费金钱，等等。因此，读者将会明白，比如本文提及的，例如游戏者，在本发明的另一个应用中，可能是指另一种相关实体，比如购物者、借贷者、消费者或麻醉物品
30 使用者。类似地，本文提及游戏设施，在另一应用中可以是，例如，如 EFTPOS 机或 ATM 的购物设施。此外，本文提及的用于判断诸如“危

险”行为、问题性行为、和/或强迫性上瘾行为和/或本文中提到的其它类型或亚类型行为的类型的模型和标准，也根据本发明的特定应用而变化。

5 本发明的实施例中涉及的实体是游戏者的形式，该游戏者玩的游戏设施可以是，但不局限于，在如游戏场或俱乐部的轮盘赌、双骰子或二十一点或电子游戏机（pokies）。但是，应该理解，本发明不局限于这些应用，本发明可以用于其它游戏场所中，比如彩票销售部、赛马场、赛狗（greyhounds）、马车赛（trotting）等等，其它竞技场、互联网游戏，基诺游戏（Keno）、乐透（Lotto）等等。

10 参照图 1，根据本发明的一个实施例的系统 2 包括一个或多个游戏设施 4，诸如轮盘赌、电子游戏机（例如扑克机）或类似设备，例如，由本地网（LAN）8 将游戏设施 4 连接到游戏场计算机 6 并进行通信。游戏场计算机 6 连接到调度/更新模块 10 进行通信。调度/更新模块 10 连接到本地数据库 12 形式的本地存储装置进行通信，本地数据库 12
15 是离线状态，并且仅可以由场地计算机 6 通过调度/更新模块 10 进行接入。调度/更新模块 10 通过诸如互联网的通信网络 16 连接到中央操作中心（COC）14 进行通信。尽管图 1 示出了中央操作中心 14 处于同游戏场分离的位置，应该理解，本发明的系统不局限于这样布置，中央操作中心 14 可以位于相同或不同的游戏场内。

20 中央操作中心 14 包括中央数据库 18 形式的存储装置，其连接到搜索模块 20、解析模块 22、建模模块 24、应用模块 26、参考模块 28 和报告模块 30 进行通信。

系统 2 还包括识别游戏者的识别装置 32，识别装置 32 的形式可以是，例如，包括磁片或者集成电路的卡，用于存储关于游戏者的信息。
25 可替代地，识别装置 32 可以是一个钥匙环或者其它能够发射信号，如 RF 信号，的便携式设备，其中信号表示存储在识别装置中的信息。本领域专业熟练技术人员将理解，本发明并不局限于所使用的特定类型的识别装置。

30 在一个实施例中，本发明要求，在例如州、行政区域、国家或其它地区，或者在特定的游戏活动范围内，例如特定的游戏场，的特定的管辖区中的每个想要玩游戏的人都持有识别装置 32。没有识别装置

32, 则游戏者不能玩游戏。因此, 当特定管辖区比如州内不是所有的人都可以有识别装置 32 的时候, 那么所有想要玩, 例如特定的纸牌游戏的人将需要识别装置 32 来玩游戏。优选地, 在特定管辖区内, 一个有效的识别装置 32 将允许在多个游戏场地玩游戏。

5 在优选实施例中, 为了安全起见, 识别装置 32 包括仅为数字形式或其它的关于游戏者的唯一标志符, 而不包括其它信息。与游戏者有关的信息对照表存储在中央数据库 18 上, 以促进高效的并且经济的关于游戏者信息的中央更新。这避免了必须更新识别装置上的信息或者必须重发替换的识别装置的必要性。该实施例还能够进行任以调整性的更改和/或要求, 该改变和/或要求会影响到易受影响的信息, 而不必重新呼叫识别装置 32 和/或重新发出替换识别装置。

10 可替代地, 识别装置 32 可以包括附加信息, 比如图的存储装置中所示的那样。识别装置 32 的存储装置中存储的信息将取决于所选择的选项。因此, 在该可替代实施例中, 识别装置 32 可以是包含磁片的卡的形式, 存储装置可以是带有由磁片存储的唯一的标志符的集成电路 (IC) 的形式, 而其它信息, 如图 2 所示, 存储在集成电路中。在另一个可替代实施例中, 可以只使用 IC 来存储唯一的标志符和其它信息。

20 图 2 中所示例的信息将取决于本发明涉及的行为类型。其中所涉及的行为是游戏, 在一个实施例中, 识别装置 32 和/或存储装置 18 存储的信息不单是游戏者的唯一标志符, 比如识别号码, 识别装置 32 和/或存储装置 18 还存储以下信息: 性别、可支配收入、游戏者的年龄段和/或年龄证明。对于该选项, 识别装置 32 和/或存储装置 18 还可以存储以下信息: 姓名、地址、电子邮件地址、便携式通信设备联系号码、出生日期、一个或多个本人设置的游戏限制和/或一个或多个本人设定的阻止, 其能够按照卡的所有者的选择来阻止该所有者玩游戏。识别装置 32 需要的强制性信息只有有效的年龄证明。只有存储在识别装置和存储装置 18 上的唯一标志符是强制信息。因此, 在一个实施例中, 游戏者证明其年龄之后, 在仅用唯一的标志符来识别他们的意义上, 游戏者可以匿名参加游戏。

30 既然游戏者可以不提供姓名和/或地址就可以获得识别装置 32 从而能够玩游戏, 在一个实施例中, 当游戏者使用他们的识别装置 32 时,

资源被送往游戏者使用的游戏设施 4。然后，信息能够通过游戏设施 4，例如，以警告接近、到达或超越限制的目标消息、对于游戏者是否继续玩游戏的询问、或者已经阻止进一步游戏的通知的形式，被传达给游戏者。与游戏者的通信可替代地可以是人为干预的形式，比如游戏场工作人员与游戏者联系，并亲自传达目标消息。根据游戏者正在玩的游戏设施，能够对游戏者进行物理定位。与游戏者的通信能够可替代地或者另外通过发送到游戏者的电子邮箱的电子邮件、邮寄到实际邮寄地址的邮件或者发送到游戏者的便携式通信设备的 SMS 消息，其中的便携式通信设备比如是移动电话或 PDA，取决于游戏者提供的相应信息和目标消息的紧急程度。例如，通知游戏者超过限制的目标消息优选地是通过快速通信手段，比如通过游戏设施 4，或通过 SMS 消息。例如在游戏设施是由互联网游戏的网络服务器提供的情况下，电子邮件是合适的通信方式。

图 2 所示的第二选项中，识别装置和/或存储装置 18 存储以下强制信息：识别号码、姓名、地址、电子邮件地址、出生日期、性别、可支配收入以及年龄证明。对于该选项，识别装置和/或存储装置 18 还可以存储一个或多个本人设置的游戏限制和/或本人设定的阻止。既然提供了地址，资源可以被送往该已知地点。但是，在游戏者改变位置而系统没有更新或者提供的地址错误的情况下，上面提及的本发明的资源能够如上述第一选项那样被送给游戏者。

参照附图 7 和 8，本人设置的游戏限制 33 和/或本人设定的阻止和/或自动禁止可以根据游戏者的需要来设计，但是这对于本发明是可选择特征。可替代地，或并行地，限制和/或阻止和/或触发和/或禁止能够由授权的团体或游戏者进行设置。例如，阻止可以是差不多 2 美元，游戏机防止游戏者玩投入更高的游戏。需要时一个或多个游戏机可以包含一个或多个阻止。阻止可以防止游戏者在特定时间和/或特定日期玩游戏，例如，在游戏者领取他们的工资/薪水的时候，或者在游戏者可能，例如，对游戏可能沉溺于其游戏并且比较不记后果的某几个小时内。例如，图 7 示出了最长游戏时段是 3 小时，并且最大游戏花费是 100 美元。每周、每天、每月和/或每年的时间限制和/或数量限制和/或机器值限制，可以由游戏者来规定。超越规定限制的选项可以被激

活或被无效。这样的限制可以对于所有不同游戏类型的游戏设置，例如游戏桌、乐透、竞技博彩、互联网游戏和投币机或者一个或多个特定类型的游戏。对限制和触发的这种设置可以通过终端 15 或者通过游戏场配备的合适的机器 4，在通信网络 16 上完成。

5 在优选实施例中，在识别装置 32 内没有以电子方式存储的金钱，因此，识别装置的丢失并不会导致其所有者的经济损失。但是，识别装置可以用来支付游戏费用。参照图 9，游戏者可以使用熟知的电子资金转移手段通过终端 15 和互联网 16 将资金存入中央数据库 18 上存储的账户中。一旦识别装置通过验证而且游戏得到允许，则当投注资金
10 时就从账户划入。在游戏过程中和/或在游戏结束时将收益存入账户。

 在可替代实施例中，识别装置 32 被用作电子钱包，其中以电子方式存储游戏者能够用来支付游戏费用的金钱。可以通过网络 16，使用商业上的可用技术将钱转移至识别装置 32。例如，在识别装置是卡的情况下，则可以使用合适的读卡器/卡片写入器。

15 可选择地，游戏者可以规定通过识别装置 32 用于玩游戏的最大余额 35。可替代地，最大余额在需要的情况下可以由被授权的其它团体规定，如下文描述的那样。最大余额特征可以用在电子钱包实施例中或者用在将资金存入中央数据库 18 的实施例中。

 调度/更新模块 10 可以是单个模块或两个分立模块，也就是说，调度
20 模块连接到更新模块进行通信。调度/更新模块 10 通过场地计算机 6 从游戏设施 4 接收到询问并将数据传送给游戏设施 4，例如，来检查关于持有识别装置 32 的游戏者的信息的状态。通常是经通信网络 16 通过查询存储在中央数据库 18 中的有关游戏者的信息，来执行对游戏者状态的检查。但是，如果通信网络 16 出现故障或者调度/更新模块 10
25 由于某种其它原因处于离线状态，则可以通过查询离线本地数据库 12 和/或识别装置 32 来执行游戏者状态的检查，并将游戏者状态返回给游戏设施 4 以通知游戏者。调度/更新模块 10 还负责对从识别装置 32 获得的数据进行加密和存储，并在通信网络上将加密的数据传送给中央
 操作中心 14。

30 根据一个实施例，解析模块 22 通过通信网络 16 从调度/更新模块 10 接收到加密的数据。解析模块 22 对加密数据进行解密并更新中央数

数据库 18，所存储的场地记录可以被删除掉。解析模块 22 检查本人设置的限制和/或任何其它限制或触发。如果它们存在并且被超越/激活的话，那么按照游戏者的意愿或者按照被授权的其它团体的意愿，可以在识别装置 32 上设置阻止，以防止游戏者进一步玩游戏。如果状态发生变化，离线的本地数据库 12 和/或识别装置 32 会通过，例如，分批更新，来进行更新。在一个实施例中，如下文进一步详细描述的那样，解析模块 22 确定是否启动关于实体和他们的从事行为的一个或多个活动。

应用模块 26 处理系统成员应用，因此应用模块 26 可以通过通信网络被公众接入。因此，可以通过互联网提交应用。然而，应用模块 26 还允许通过邮件处理应用并建立起系统 2、识别装置 32 和公众之间的关系。在另一个实施例中，应用模块 26 可以通过指定的机构来接入，比如显示器、键盘和扫描仪，来提交应用。这类设备可以安置在游戏场或其它地方，比如大型购物中心。在另一个实施例中，在信息站或类似地方，应用模块 26 可以由接收和输入应用的场地员工接入。在一个实施例中，应用模块 26 负责更新中央数据库 18 和场地离线本地数据库 12。

建模模块 24 将存储在中央数据库 18 中的有关所有游戏者的游戏从事的信息与描述一种或多种游戏行为，诸如“危险”游戏、问题性游戏和/或强迫性的/上瘾的游戏，的一个或多个存储的模型进行比较。游戏行为类型的进一步归类或分类，可以使用，比如低级、中级或高级等等。建模模块 24 的功能包括确定游戏者行为的类型，和在一个实施例中的，产生符合“危险”游戏者标准、问题性游戏者标准和/或强迫性的/上瘾的游戏者或者其亚类型的游戏者列表。可以将该列表提交给治疗服务提供者，比如辅导人员。建模模块 24 还从与识别装置 32 相关联的唯一的标志符分离出所有存储的游戏者个人信息。建模模块 24 和治疗服务提供者的行动将在下文进行详细描述。

参考模块 28 更新由建模模块 24 产生的记录，并根据治疗服务是否采取了任何行动来执行对中央数据库 18 中记录的更新。例如，游戏者收到帮助他们的游戏问题的建议，但是提供的这类帮助也可以被拒绝，如下文更详细描述的那样。参考模块 24 更新中央数据库 18 中的

数据以表明游戏者正在接受建议还是他们已经拒绝了建议。参考模块 24 还负责更新中央数据库 18 中创建的游戏的自愿的阻止,并在合适的时候释放这类阻止。此外,参考模块 24 还负责更新和取消存储在中央数据库 18 中的本人设置的限制,和输出治疗的最后结果。

5 在本发明的系统和方法中,报告模块 30 负责产生统计数据,比如,但不局限于,一个游戏者使用一台游戏设施 4,比如一台扑克机 34,人口统计和社会学统计、收入统计等等。报告模块 30 还监控统计结果,比如游戏机构的投资回收率、游戏设施的生产力、游戏者和机构的忠实数据以及游戏问题识别率。

10 在中央操作中心 14 中的各模块 22、24、26、28、30 和/或场地计算机 6 和/或场地的调度/更新模块 10 需要的时候,搜索模块 20 还可以用于搜索中央数据库 18 中的数据。

现将参照附图 3 对本发明实施例的其它特征予以说明。

15 如果游戏者希望使用游戏设施 4,比如扑克机 34 或游戏桌 36,比如卡片形式的识别装置 32,必须经过游戏设施 4 的验证。例如,这可以通过将识别装置 32 插入读卡器 13,如图 1 所示,读卡器安装到设施 4 中或者与其进行通信,来实现。在一个实施例中,在整个游戏期间,此卡必须保留在设施 34 中以确保游戏者在同一时间只能使用单一的机器。可替代地,在经过设施 4 验证之后,将识别装置 32 从读卡器 13
20 取出,而且识别装置可以允许游戏者同时或先后使用预定数量的机器,例如在预定的时间段内,比如在规定次数之间的 12 小时内。例如,识别装置可以允许游戏者同时使用 5 台机器或者在一个晚上使用 20 台机器。

25 当把卡插入设备 34 时,调度/更新模块 10 开始通过通信网络 16 检查游戏者状态,并且中央操作中心 14 开始验证是否给该游戏者设置了任何阻止。根据一个实施例,例如,如果存在本人设置的阻止和/或另一个被授权的团体创建的阻止,则拒绝批准游戏,并且将此结果的信息返回到机器 34,以防止游戏者玩游戏。可以通过使用本技术领域中公知的任何适当的电子的和/或机械的手段物理上使机器不能运行来
30 实现防止游戏。在没有设置阻止的情况下,允许在该机器上玩游戏。如果识别装置 32 据报告曾被盗用,则在识别装置 32 上设置阻止以防

止通过该识别装置 32 玩游戏。

在游戏设施是，例如，诸如轮盘赌的游戏桌的情况下，该桌的发牌人必须使用识别装置 32 来检查游戏者能否被允许玩游戏，比如使用读卡器 13。一旦游戏者被验证为允许玩游戏或者其它，如上所述，游戏者的钱可以被发牌人换成筹码以使游戏者能够参加游戏。钱可以从游戏者的中央账户划出，或者如果识别装置可作为电子钱包则从识别装置划出。

游戏者被允许玩游戏之后，游戏者的游戏行为受到监控，并且关于游戏者游戏的信息被存储装置 18 存储起来。根据一个实施例，每笔业务都被系统登记。业务是指当游戏者将现金换成，例如游戏筹码或者将游戏筹码换成现金。在另一个实施例中，游戏者放置的每笔投入、投注和/或游戏都受到监控，而且其相关信息也被系统存储起来。游戏者玩游戏的相关信息被定期地通过通信网络 16 传送给中央操作中心 14，并且由存储装置 18 存储起来。例如，在一轮游戏和整个游戏期间所积累的金钱数量可以被存储起来。每轮游戏的投注数量和游戏的轮数可以被存储起来。赢和输的数量及其频率可被存储起来。关于游戏者的游戏行为的附加的和/或可替代的信息可以由存储装置 18 存储起来。

在一个实施例中，已经设置有限制/触发，将存储的信息，比如游戏费用累计量和/或游戏时间总量，与本人设置的限制/触发和/或任何经过适当授权的其它团体设置的限制和/或触发进行比较，如果接近或已经超越该限制和/或触发，则通知游戏者。在一个实施例中，在游戏者申请识别装置 32 的时候或申请后，是否允许游戏者超越限制由游戏者和/或经过适当授权的团体来确定。例如，初始可以允许超越限制，但是在连续不断超越限制的情况下，建模模块 24 可以确定至少暂时拒绝允许这种行为超越限制的授权。因此，任何对限制的超越会被报告给建模器，并且在优选实施例中确定游戏者的行为类型的时候会被考虑。限制的超越在下文会详细讨论。对于游戏者个人记录，限制的超越也被记录下来，用于稍后报告给游戏者，其提供了用于分析的有价值数据。

在一个实施例中，至少当识别装置 32 被从游戏机中取出或者在出

纳点被偷窃时，例如游戏者兑换筹码时，中央数据库 18 对游戏者的每项活动进行更新。在游戏期间也可以进行中央数据库 18 的更新。该更新将包括，但不限于，游戏数量、游戏花费的时间、赢或输的金钱、赢得或失去的信誉、连续游戏活动之间的时间、机器或游戏设施的识别和/或场地和/或游戏者是否要求一份他们的游戏历史。

参照图 3 中的行动 38，在本发明的一个实施例中，周期性地，比如每小时、每天、每周和/或每月，建模器 24 比较存储在中央数据库 18 中的每个游戏者的信息记录和一个或多个用于确定游戏行为类型的模型，比如“危险”、强迫性的和/或上瘾的游戏行为、或者其一个或多个亚类型，比如高度“危险”游戏者或低度问题性游戏者。如果一个或多个诸如“危险”、问题性、强迫性和/或上瘾的游戏的识别标准没有被满足 40，则不采取行动 42。但是，在一个实施例中，仍然记录下有关游戏者行为的存储信息与行为模型之间的比较没有结果，和进行比较的日期。

如果一个或多个行为模型标准被满足 44，在一个实施例中，基于识别号码或满足标准的游戏者持有的唯一标志符，启动建议过程 46。建议过程在下文会详细讨论。但是，在本发明的系统和方法中，当建模模块 24 确定游戏者的行为对应于特定类型的行为时，建议只是可用选项。例如，如果游戏者被归类为危险游戏者，那么设置一个或多个限制或阻止会比立即向游戏者提供建议更合适。这种限制可以是游戏时间限制、金钱限制或本文描述的类似类型限制的形式。

用于确定比如问题性游戏的行为类型的识别标准的实例如图 4 和 5 所示。在步骤 50，游戏数量被确定为总体赢或输。如步骤 52 所示，在游戏者赢的情况下，不采取行动，步骤 54，在该实施例中，如步骤 56 所示，游戏者已输，则将损失的数额与比如游戏者收入或游戏者的收入等级的数值进行比较，其中这类信息是由游戏者或者先前的游戏赢利或损失，即，游戏者的早期行为来提供的，如步骤 58 所示。收入额可以是，例如，可支配收入或者游戏者预备的、或者能够负担的、能够损失的金额，这可以由游戏者在申请识别装置 32 的时候规定的。可替代地，收入或收入等级可以通过查阅游戏场所在管辖区的税务局记录来获得。在另一个实施例中，“可负担损失”数额是通过分配给游

戏者的信用点数确定的。信用点数能够通过游戏者提供的信息来确定，比如，一种或多种收入、支出、受赡养者数量和/或类似相关信息。

5 在一个实施例中，游戏者只被允许在规定期间内，比如一个月，用“可负担损失”的数额玩游戏。在可替代实施例中，游戏者被允许超过“可负担损失”的身份有限次。在规定时期内，比如一个月，如果游戏者超过“可负担损失”的数额，或者超过“可负担损失”的数额多于允许的次数，则至少暂时性地暂停识别装置 32，进而其游戏装置。该暂停的期限可以是规定的时间段，比如一个月。可替代地，该暂停期限可以是在达到或者超过“可负担损失”的数额的当月的剩余
10 时间。另一种可替代实施方案可以是直到超过“可负担损失”的数额的数量减少或完全付清为止。暂停可以持续到一些其它某制定的方针被满足为止。

参照步骤 60，如果在比较“可负担损失”的数额后，确定游戏者可负担该损失，则对该识别标准检查不采取任何行动。然而，参照步骤
15 62，如果确定为该损失是游戏者不能负担的，如果游戏者不能负担的损失的发生是仅此一次，如步骤 64 所示，在该实例中，如步骤 66 所示，不采取任何行动。但是，可以建立标准，使得任何不可负担损失和/或触发，例如，游戏者没有要求其在一段时间上的历史行为，导致进一步的行动。参照步骤 68，如果不能负担损失没有达到某频率，
20 并且行为模型的治疗方案，例如，在特定时间段内游戏者不能负担损失超过预订次数，则如图 70 所示，向游戏者提供建议。

本发明的实施例中用于确定行为类型和识别例如“危险”游戏、问题性游戏和/或强迫性游戏和/或其亚类型的一个或多个行为模型，综合了来自国际上认可的心理失常诊断统计手册（Diagnostic Statistical
25 Manual of Mental Disorders）（DSM-1V）第 4 版和针对问题性游戏的南奥克斯甄别赌博问卷（South Oaks Gambling Screen）（SOGS）的已知标准的发展成果，但是得出结论是基于所记录的每个相应游戏者的实际游戏行为，而不是依赖于游戏者公开他们的行为或者关于其个人情况，比如收入或支出等等细节的诚实度或准确性。

30 本发明的至少一个实施例的行为模型是基于统计建模和当前的心理上的了解，并且包括经过适当授权的其他团体规定的能够设置给游

5 戏者的限制和/或触发的能力。对数据信息和早期，即历史行为模式的依赖也是动态的。历史行为可以是正在确定其行为类型的实体的历史行为。可替代地，历史行为可以是其它实体分布的行为。但是，读者将理解，本发明并不局限于本文规定的特定 DSM-1V 和/或 SOGS 标准，由其它协会开发的用于识别行为类型，如问题性的或“危险”行为等等的适当的可替代标准也可被采用。

10 识别标准包括基于研究的标准、人口统计学的标准和当前通过本发明的系统对游戏者的活动进行监测和记录所获得的信息。参照图 5，基于研究的标准包括加速标准 91，借此游戏涉及投注增长金额，跟踪损失标准 93，借此在发生重大损失之后的游戏中其增加；频率标准 95，其涉及花费在游戏上的小时数和/或天数；持续时间标准，其涉及每轮游戏的持续时间；游戏间隔标准 99，其涉及连续的游戏活动之间的时间；超越标准 101，其涉及游戏者是否已经超越或试图超越任何游戏者设置的或建模模块 24 产生的限制、触发、阻止或禁止，和超越或尝试的频率和/或收入比例标准 103，其涉及花费在游戏上的游戏者的可支配收入的比例，如果这种信息已经由游戏者提供的话。人口统计标准包括游戏者可支配收入标准 105、年龄标准 107、性别标准 109，和花费时间使用比例标准 111。

20 这些标准中的至少一些还将应用于游戏以外的行为。例如，对于麻醉物品的消费行为，比如酒精，这些标准中的许多，如加速标准、频率标准、持续时间标准、超越标准、性别标准、收入比例标准、性别标准和年龄标准，将可应用在用于确定实体是否有酗酒问题或“处于危险”或属于其它类型的行为模型中。对于其它类型的行为，游戏间隔标准称作行为间隔标准。

25 在一个实施例中，如果游戏者超越或试图超越由建模模块 24 产生的限制、触发或禁止，这种超越或尝试超越将被赋予不同于游戏者超越或试图超越本人设置的限制、触发或禁止的情况的权重。在一个实施例中，该不同权重将是较大的权重。这是因为，将游戏者行为同一个或多个行为模型比较之后，建模模块 24 基于游戏者受监视的行为产生限制、触发、阻止或禁止对于保护游戏者被认为是必要的。本人设置的限制、触发、阻止和/或禁止可以是起预防作用的并且可能很少表

30

示游戏者的实际行为。

图 5 示出了根据本发明一个实施例的可以认为有助于将游戏者分为低“危险”游戏者、高“危险”游戏者或问题性游戏者的不同标准。例如，在游戏者的活动符合加速标准、跟踪损失标准、频率标准和持续时间标准等这些基于研究的标准的情况下，游戏者将被划分为高“危险”游戏者。图 5 还示出了在确定实体行为类型时使用的其它标准。

图 6 示出了根据本发明的一个实施例，在游戏者被划分为低“危险”游戏者 94、高“危险”游戏者 96 或问题性游戏者的情况下的不同行动。参照步骤 100，游戏者被识别为属于上面所述类型之一时，低“危险”游戏者会被更加密切监视，例如，更经常地将游戏者的行为与识别标准进行比较。可以向低“危险”游戏者提供建议，这会导致不再出现问题，如图 4 的步骤 80 所示。可替代地，如图 6 的步骤 102 所示，提供的建议可能被拒绝，这由中央数据库 18 记录下来，但是游戏者仍然是负有责任的。这种情况还适用于高“危险”游戏者或问题性游戏者。

参照图 6 中的步骤 104，高“危险”游戏者可以管理 SOGS 本身，或可替代版本，比如 SOGS-R（版本 R）或上面提到的适当的可替代手段。高“危险”游戏者可被提供一份他们的游戏历史以及一份简档和用于比较的问题性游戏者的简档。这具有突出游戏者的问题的性质和程度，进而使他们为其行为负责的潜在作用。他们还被提供更多的信息和支持。这些行动的采取还针对如步骤 106 所示的游戏者，管理员除了执行 SOGS-R 或其它评估方法外，管理员还告知游戏者更多支持，因为问题性游戏者被认为比高“危险”游戏者需要更多的辅助。

参照步骤 108，可替代地，问题性游戏者在被提供以其游戏历史与简档后还可以接收到辅导人员的诊断面谈。这可以同问题性游戏者比较以突出其问题。辅导人员接着能够指示游戏者接收进一步的支持。在每种情况下，中央数据库 18 随行动的结果进行更新。

参照图 3，在向游戏者提供建议 72 的情况下，游戏者可以拒绝 74。游戏者拒绝建议的事实被中央数据库 18 记录 76 在该游戏者的记录上。如果建议被接受 76，中央数据库 18 也记录在该游戏者的记录上。

参照图 4，在建议被接受的情况下，如步骤 80 所示，建议可以确

定不存在问题。可替代地，如步骤 82 所示可以确认有问题。步骤 84，游戏者接着可以进入建议程序，如步骤 86 所示，在游戏者的识别装置 32 上将设置阻止，以防止进一步玩游戏。可替代地，只要被认为适当，就可以允许游戏者继续玩游戏，但是要在受约束的情况下。例如，可
5 设置不能超越的金钱和/或时间限制。可替代地或另外地，可以减少在规定时间内用于游戏的最大余额。这可以通过限制存储在识别装置 32 上的或者由存储装置 18 存储的可用余额来实现。可替代地，或另外地，这可以通过改变游戏设施 4 的可配置操作技术方案来实现。在游戏者超越任何限制、触发、阻止或禁止的情况下，如果被允许，它们
10 将被记录下来，并根据是本人设置的还是由模块 24 设置的而被赋予适当的权重。

参照步骤 88，游戏者接着参加多个建议阶段，其可以包括联系个人辅导人员、精神病医师和/或心理学家、分组治疗、支持分组工作和/或财务建议/计划。咨询可以设计为在个人或家庭单位水平上。识别装置 32 上的本人设置的限制和阻止特征，为游戏者提供自我管理的工具，
15 并可以提供有价值的治疗策略的基础。如步骤 90 所示，当辅导人员、精神病医师和/或心理学家认为游戏者已经接受了充分治疗的时候，游戏者会为被清除而可以进一步游戏。如步骤 92 所示，可以从他们的识别装置 32 上取消阻止，以允许玩游戏，并且优选地该卡包括新的或更新后的限制、触发、阻止和/或禁止，以仔细监控游戏者的活动和识别
20 其它问题。更新后的限制将被记录在中央数据库 18 中。

在本发明的优选实施例中，“危险”的、问题性的或者强迫性的游戏者，如上所述，是通过将游戏者的实际行为与一个或多个模型比较来确定的，而不需一个或多个游戏限制。游戏限制，不管是本人设置的
25 的还是由被授权的其它团体设置的，和有关它们被达到和/或被超越的信息，在为游戏者确定游戏行为类型时提供有用的附加信息，但并不是基本的。

本发明的实施例允许上述的可选择的游戏限制被超越，而系统不会自动将该游戏者确定为问题性的或甚至“危险”的游戏者。游戏者
30 可以规定这些限制能够被停止或本人设置的限制可被超越。本发明考虑游戏者的通常行为和/或与该群体中其他游戏者比较的游戏者行为。

本发明还考虑到可能发生行为反常，但是这些不能充分说明游戏者已经变成危险的游戏者。例如，本人设置的限制可以被游戏者有目的地设置在低水平上作为他们自己的“早期警告系统”。系统可以允许限制被超越，例如，在任何后续行动发生以前，每个时间段内的规定次数，
5 例如，一个月中三次。许可可以由游戏者或者被授权的第三方给出。可替代地，被授权的第三方可以命令限制不能被超越。每当限制被超越，在该限制被选择或被强制保护的情况下，通过游戏者玩游戏的游戏设施 4 或通过电子邮件或 SMS 或邮件或其它方式将目标消息发给游戏者。

10 根据本发明的一个实施例，响应于建模模块 24 确定游戏者行为属于特定类型，比如“危险的”游戏者，系统能够改变游戏设施 4 的操作，试图帮助游戏者觉察其问题。解析模块 22 通过场地计算机 6 发送指令给游戏设施 4，以改变游戏设施参数，比如防止使用、周期性地防止使用、限定最大投注金额、限定同时玩的游戏数量，如限定使用划线
15 线 (line)、取 (hand)、投 (throw)、转 (spin) 的数量，限定连续玩游戏的数量，比如最多 20 次转、取、转、投，减小玩游戏的速度，比如减小游戏转盘旋转的速度。可以设想参数的其它改变，其将依赖于从事的行为的类型，在玩游戏的情况下，所玩游戏的类型和任意可用的可配置选项。这种变化是对于使用特定的识别装置 32 的游戏者，并
20 且所有的变化将由场地计算机监控和授权，以同本地游戏规定等等一致。

该系统和方法还适用于州际和海外访问者，通过给接入的游戏者发行识别装置 32，比如，如上面所述的提供合适的识别功能的卡。本发明的系统和方法是在国家基础上实施的，州际接入者会面临本发明
25 中的建议提交方面的问题。可以设想海外接入者将不面临建议提交方面的问题，但这是可行的。为统计的目的，来自州际和海外的接入者的数据都将存储在中央数据库 18 中。所谓“狂赌的人 (high roller)”也将被发给识别装置，如上所述存储他们的统计数据，但是在狂赌的人使用的游戏建立中仍然有关心责任的问题。

30 这样，本发明的系统和方法提供了对问题性的和/或强迫性的上瘾行为，比如问题性游戏，的解决办法。这是通过防止没有识别装置 32

的任何人在管辖区或场地内从事某种行为，在用实体的最少信息的基础上获得识别装置 32，进而保护其隐私来实现的。该系统和方法提供对早期的危险的实体，比如游戏者，的提示，在系统监控的实际行为基础上，并依据游戏者或被授权的第三方的选择，能够设置一个或多个限制、触发、阻止和/或禁止，和/或在问题发展之前而不是之后提供建议。对任何问题的快速识别使得该系统和方法将有限的建议资源迅速地送给危险的和问题性的实体，从而减小必需较长期建议的可能性。

该系统和方法不依赖于实体觉察他们的问题，和/或在问题已经发生之后向他们自己提供帮助，和将实体的行为引起他们的注意。如果问题发生，统计信息向该实体提供所有必要的的数据来证实问题。该系统和方法不依赖于实体诚实地公开他们强迫性上瘾癖好，或准确地回忆它们，或者实体公开关于如他们的情况的其它细节，如他们的收入。本发明还防止未成年人参加特定活动/行为，如果人在该活动的法定年龄之下则不能够获得识别装置，并且没有识别装置就不能参加该活动。

此外，该系统和方法使得个人负责任和可靠，但是如果问题发生，则提供用于接收辅助的多种机制，辅助的实质依赖于他们的问题的范围。虽然如此，该系统和方法并不违反公民自由，因为实体被允许参加合法活动并保留他们的隐私。如图 3 的 110 所示，实体还被允许在任何时候受到请求之后，接入中央数据库 18 持有的他们的记录。实体被允许通过互联网 16 接入他们的记录。

该系统和方法提供准确和客观的统计数据的数据库，其使得有关行业、被授权的其它团体，如果有的话，和政府能够引导和监控问题性行为 and 为相关团体提供额外的服务。从实际行为提取出的可靠的准确的统计数字将用来改善有些时候超过的和未发现的某些地区对问题性/强迫性/上瘾的行为，如游戏，的反应。核对统计数字能够：便于监控电子游戏机和其它形式的游戏设施的支出；帮助确定设施的数量和分配的合适程度，其使得能够从事该行为，如游戏、麻醉物品消费等等；提供特定管辖区内在任何时刻的“正常”和“非正常”行为；给有关产业、政府和管理机构的成员提供指导；在实体允许时将忠实的频繁的参与数据提供给设施提供方；证实关心参与相关行为的责任的执行；确定特定形式的行为，比如借贷或游戏和其特定形式，的潜在

持续能力；和根据对问题的特定定义和/或分类报告问题的范围。

本人设置的限制和阻止和/或由适当的被授权的其它团体设置的限制、触发、和阻止可以与识别装置相关联，为想要约束其行为的实体提供了一种机制，该机制不依赖于实体在从事其行为过程中的自制力。

- 5 在发生问题的情况下，这种阻止、限制和/或触发还可以导致比任意特定行为，如游戏，上的总体的阻止更成功的处理。

说明书全文的目的是描述发明而不是将发明限定于任何一个实施例或具体技术特征集合。相关领域的熟练专业技术人员可以理解，对具体实施例的改变仍然属于本发明的范围内。

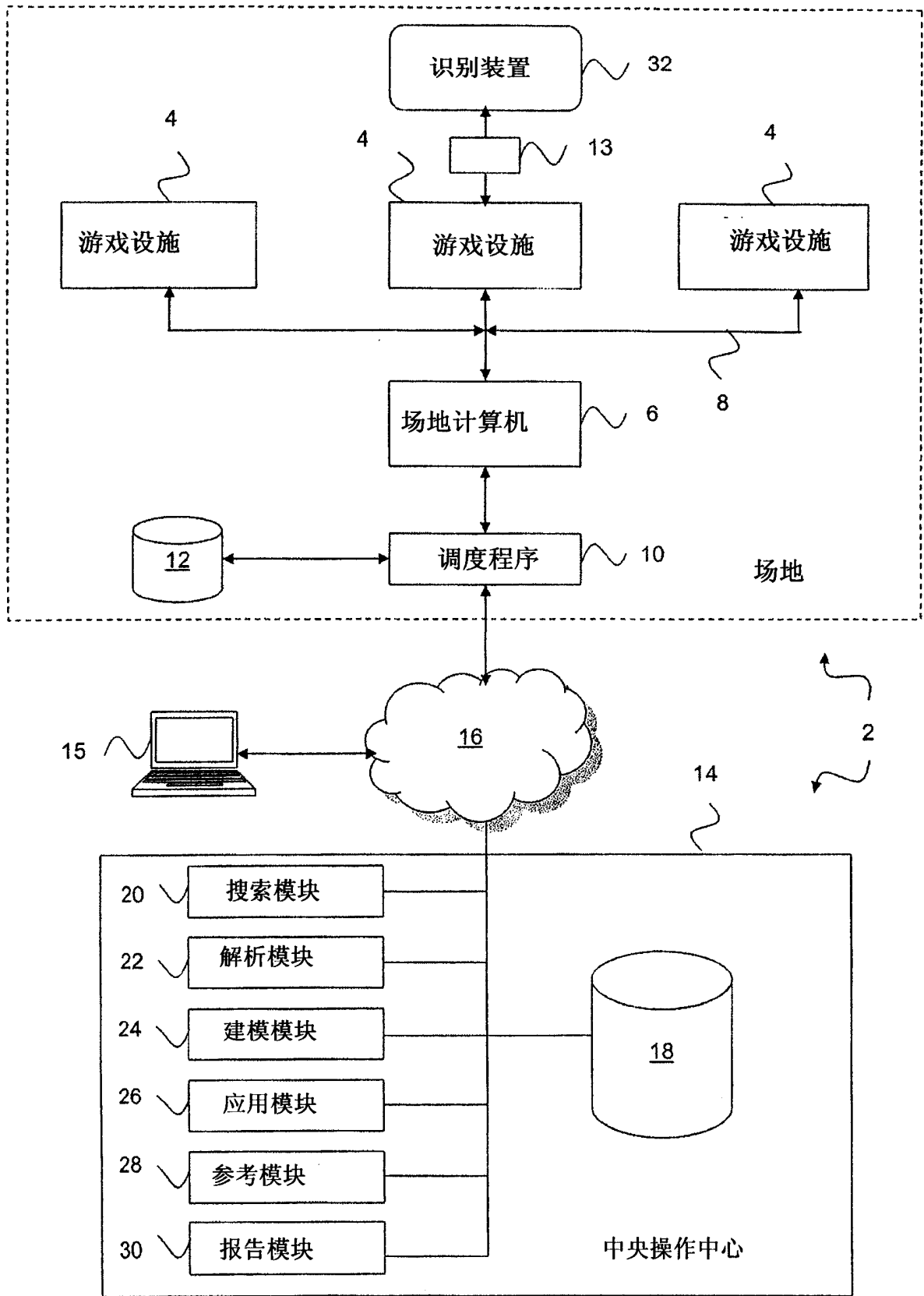


图1

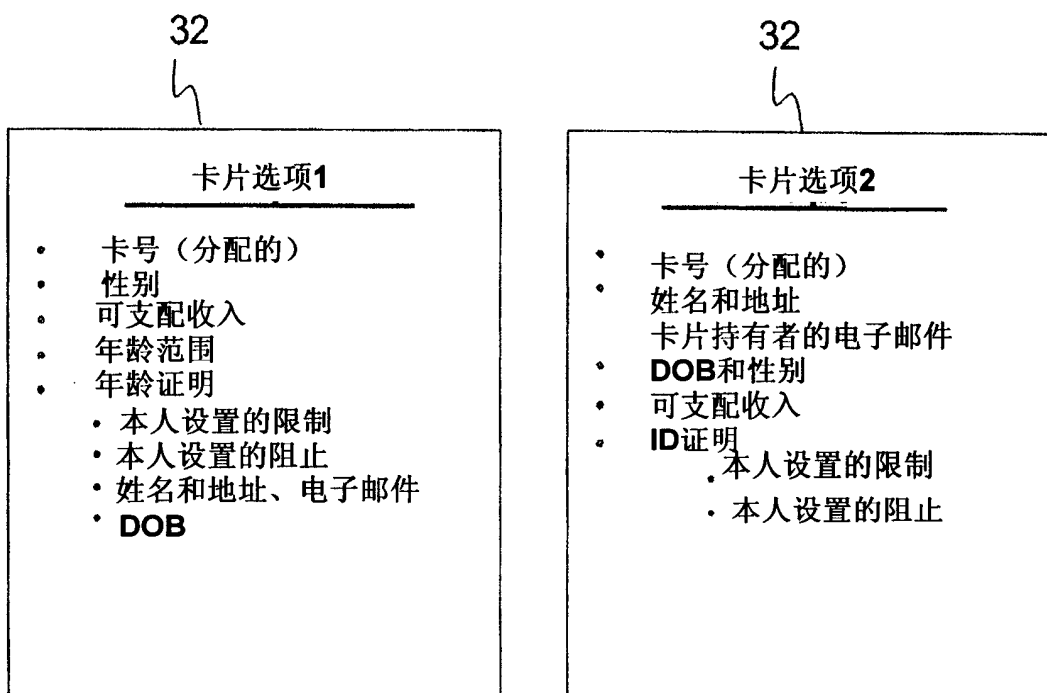


图2

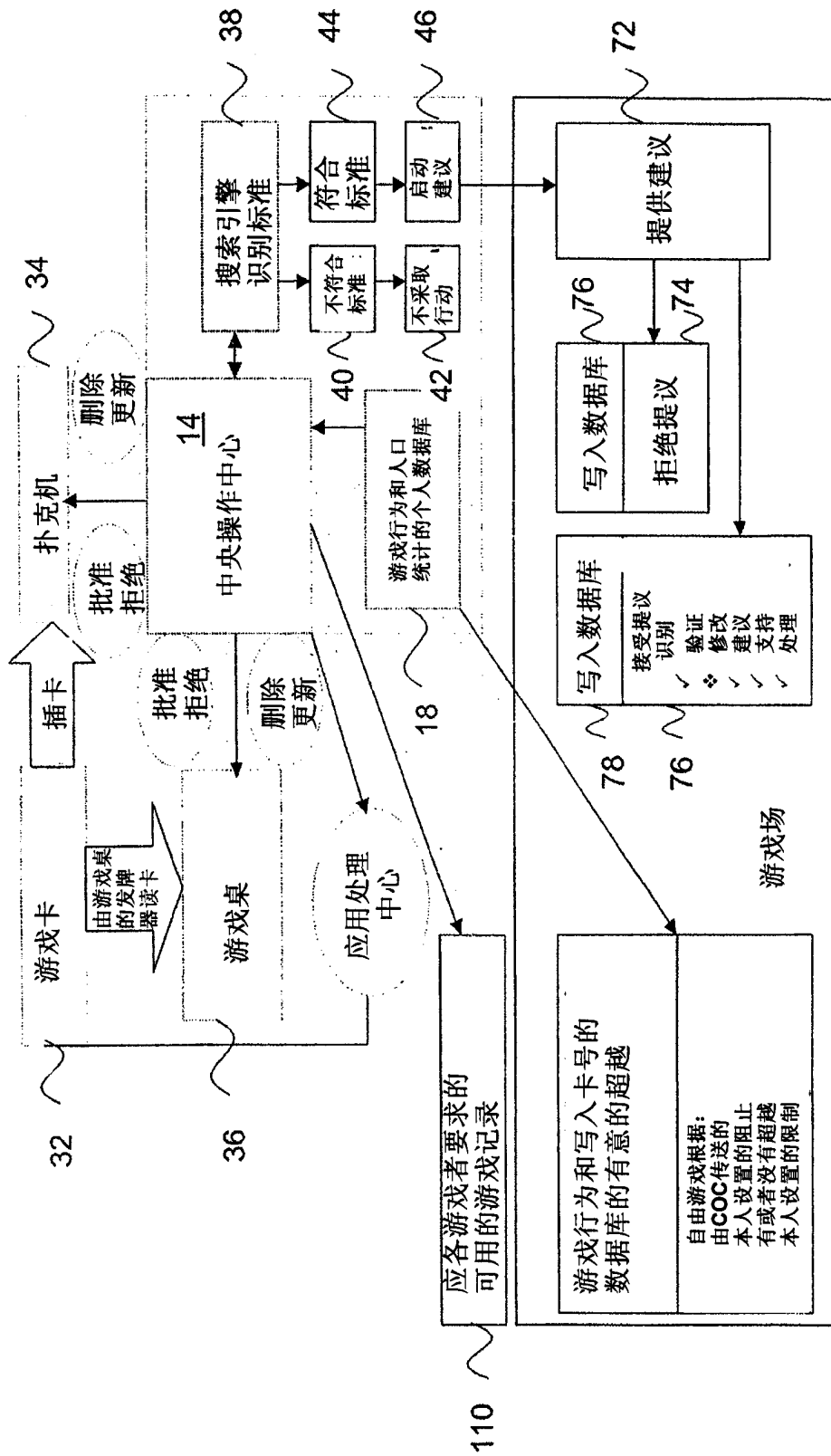


图3

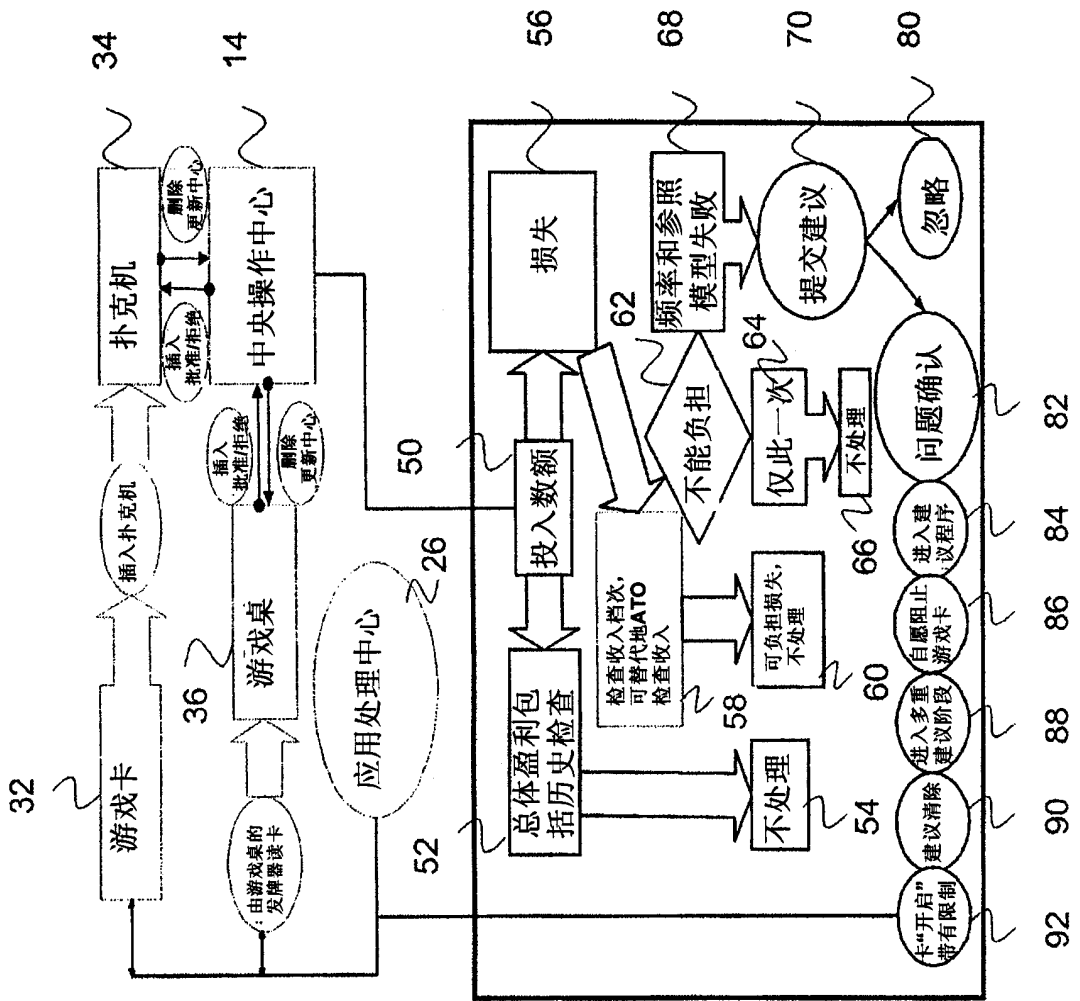


图4

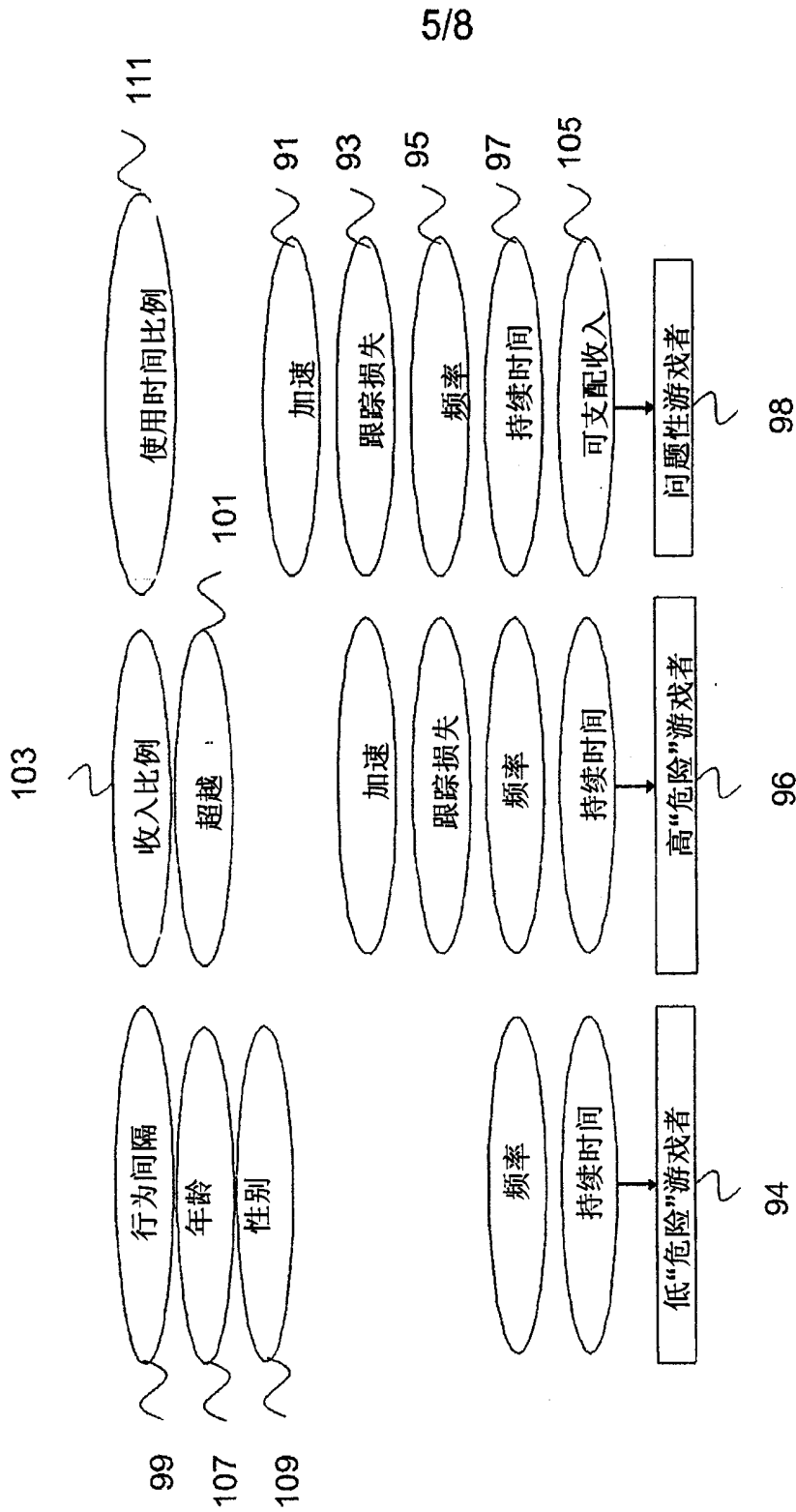


图5

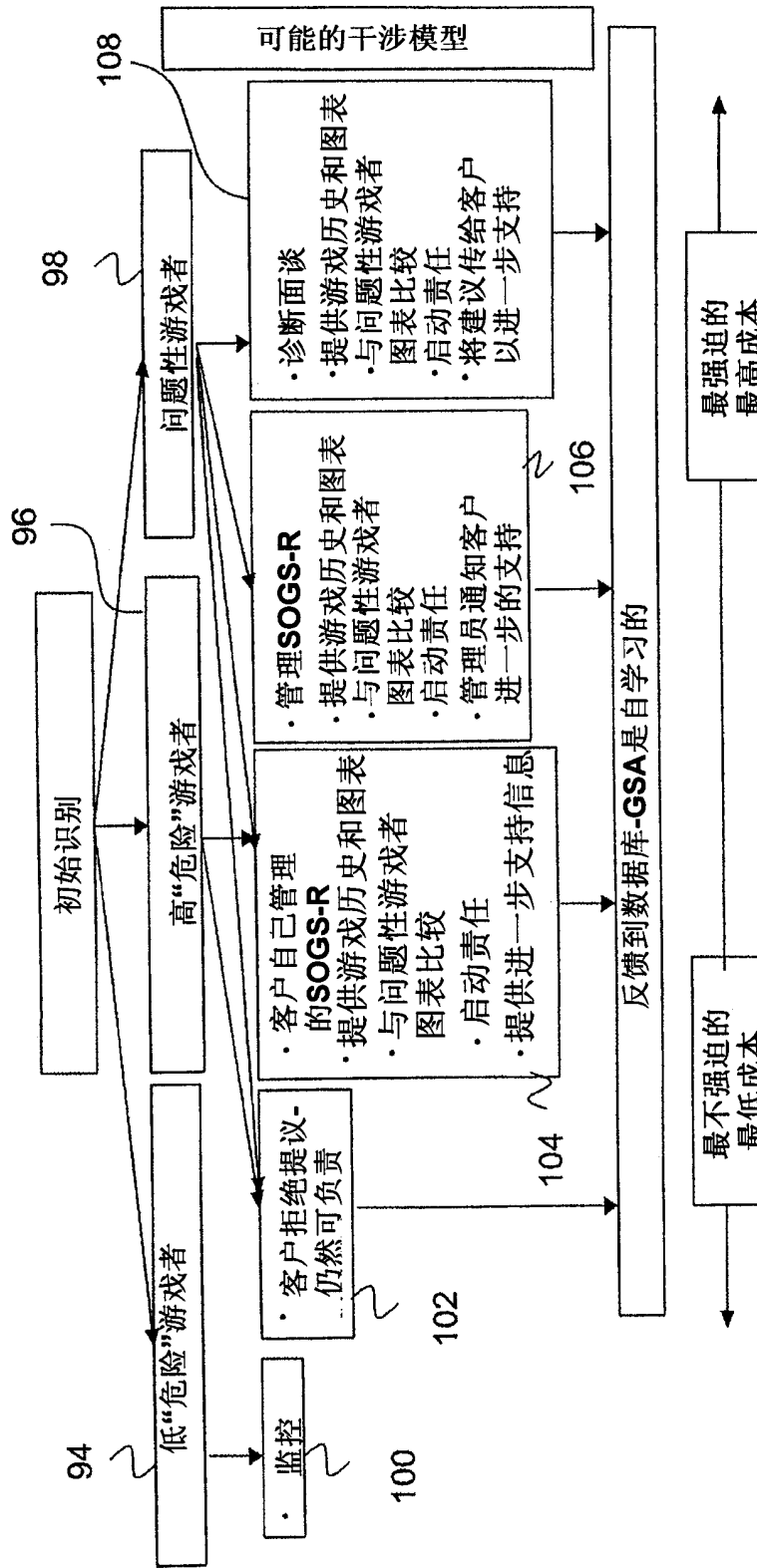


图6

GAMBLER SUBTLE ASSIST Cardholder: Internet Self Maintenance

Card Code: 000000000000021 Date of Last Change: 15-Apr-2004

EGM/Casino

Session limits	Amount limits	Time limits	Exclude EGM of value
Session maximum spend (\$): 100.00	Daily limit (\$): 200.00	Daily time limit (hrs): 8.00	Machine value limit (\$): 0.50
Session time limit (hours): 3.00	Weekly limit (\$): 500.00	Weekly time limit (hrs): 8.00	Machine value limit (\$): 1.00
	Monthly limit (\$): 1250.00	Monthly time limit (hrs): 12.00	Override limits: No
	Yearly limit (\$): 5000.00		

33

Help Log Out Email Deposit History Activity Statement
Card Changes Update Reset

图7

GAMBLER SUBTLE ASSIST Cardholder: Internet Self Maintenance

Card Code: 000000000000021 Date of Last Change: 15-Apr-2004

Limits: Overall

Total Daily limit (\$): 200.00	Limits is MAXIMUM all forms gambling: Yes
Total Weekly limit (\$): 500.00	
Total Monthly limit (\$): 1250.00	Apply limits to
Total Yearly limit (\$): 5000.00	EGM/Casino: Y
	Racing: No
	Lotto: No

33

Help Log Out Email Deposit History Activity Statement
Card Changes Update Reset

图8

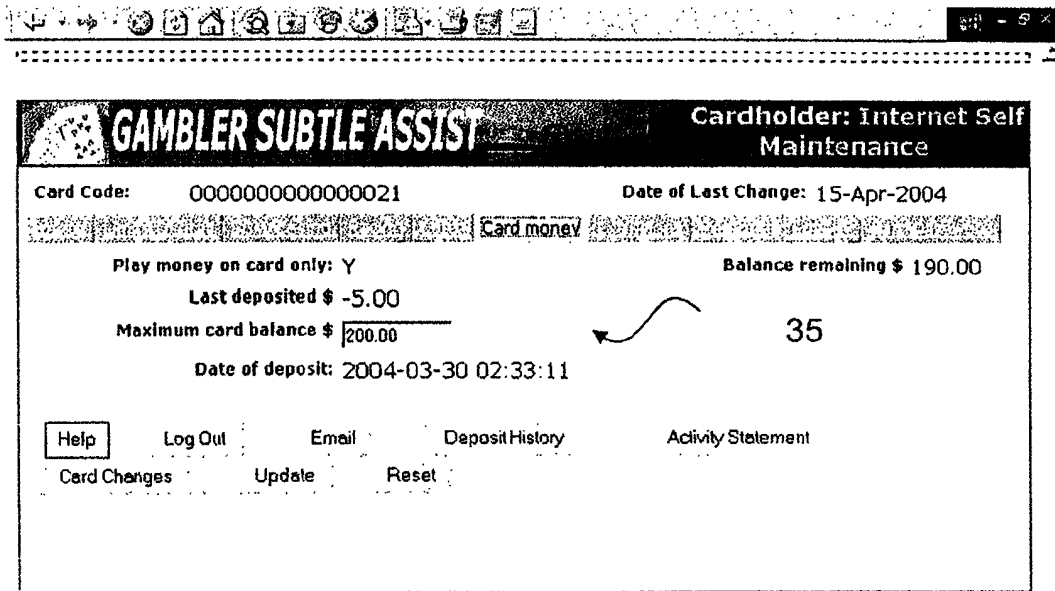


图9