

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5160785号  
(P5160785)

(45) 発行日 平成25年3月13日(2013.3.13)

(24) 登録日 平成24年12月21日(2012.12.21)

(51) Int.Cl. F 1  
G 0 6 Q 5 0 / 1 0 (2012.01) G 0 6 F 1 7 / 6 0 1 2 4

請求項の数 29 (全 29 頁)

(21) 出願番号	特願2006-524175 (P2006-524175)	(73) 特許権者	506066892
(86) (22) 出願日	平成16年8月27日(2004.8.27)		ジョン・トーマス・フラナガン
(65) 公表番号	特表2007-503631 (P2007-503631A)		オーストラリア国ビクトリア 3004,
(43) 公表日	平成19年2月22日(2007.2.22)		メルボルン, セント・キルダ・ロード 4
(86) 国際出願番号	PCT/AU2004/001161		16, ユニット 237
(87) 国際公開番号	W02005/022453	(74) 代理人	100140109
(87) 国際公開日	平成17年3月10日(2005.3.10)		弁理士 小野 新次郎
審査請求日	平成19年3月26日(2007.3.26)	(74) 代理人	100089705
審査番号	不服2010-22226 (P2010-22226/J1)		弁理士 社本 一夫
審査請求日	平成22年10月4日(2010.10.4)	(74) 代理人	100075270
(31) 優先権主張番号	2003904611		弁理士 小林 泰
(32) 優先日	平成15年8月27日(2003.8.27)	(74) 代理人	100080137
(33) 優先権主張国	オーストラリア(AU)		弁理士 千葉 昭男
		(74) 代理人	100096013
			弁理士 富田 博行

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 責任のある行動を促進するためのシステムおよび方法

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

人物を識別するための電子的に読み取り可能な識別手段と、  
前記識別手段を電子的に検証するための検証手段と、  
前記検証手段と通信するギャンブルマシンであって、前記検証手段が前記識別手段を検証した後で前記人物によるギャンブルの続行に関連する情報を得るために前記人物による前記ギャンブルの実際の続行を可能にし、且つ監視するギャンブルマシンと、  
前記ギャンブルマシンと通信するように結合された、前記人物による前記ギャンブルの前記続行に関連する情報を記憶するための電子的記憶手段と、  
前記人物のギャンブル行動のカテゴリを決定するために、前記電子的記憶手段に記憶された前記人物について得られた情報の少なくともいくつかと、前記電子的記憶手段に記憶された少なくとも1つの行動モデルとを比較する、前記電子的記憶手段と通信するように結合された電子的モデラモジュール手段とを含むシステムであって、  
前記少なくとも1つの行動モデルは、最新の情報並びに前記人物及び他の人物群の分布のギャンブル行動を記述する履歴ギャンブル行動パターンの統計的モデリングに基づくものであり、

それにより、該システムは、前記人物のギャンブル行動のカテゴリの決定を使用して人物による責任のあるギャンブルを促進する、システム。

【請求項2】

前記少なくとも1つの行動モデルは、危ういギャンブル行動又はその下位カテゴリ、問

題ギャンブル行動又はその下位カテゴリ、脅迫的／依存性のギャンブル行動又はその下位カテゴリの中から選ばれた前記ギャンブル行動の1つまたは複数のカテゴリを記述する請求項1に記載のシステム。

【請求項3】

前記少なくとも1つの行動モデルは、前記ギャンブル行動に関連する1つまたは複数の基準を含み、前記基準は、加速基準、損失追い基準、頻度基準、時間基準、ギャンブル行動間基準、所得割合基準、年齢基準、性別基準、無効化基準、可処分所得基準、雇用時間割合基準の1つまたは複数を含む請求項1に記載のシステム。

【請求項4】

前記電子的モデラモジュール手段は、前記人物のギャンブル行動の前記カテゴリを決定する際に、前記人物によりアクティブにされている、無効化されている又は無効化されるように試みられた前記人物に関連する限度、ブロック、トリガ、および／または排除が存在するかどうかを考慮する請求項1に記載のシステム。

10

【請求項5】

前記電子的モデラモジュール手段は、前記人物が、前記行動モデルによって生成された限度、トリガ、ブロック、および／または排除を無効化することに、前記人物が、自ら課した限度、トリガ、ブロック、および／または排除を無効化することに対するのとは異なる重みを割り当てる請求項1に記載のシステム。

【請求項6】

前記人物に関連する限度、ブロック、またはトリガが、アクティブにされているかどうかを調べるための、前記電子的記憶手段と通信するように結合された電子的リゾルバモジュール手段をさらに含む請求項1に記載のシステム。

20

【請求項7】

前記人物に関連する1つまたは複数の限度、ブロック、またはトリガの前記アクティブ化に回答して、目標が定められたメッセージが、前記電子的モデラモジュール手段により前記人物に送信される請求項6に記載のシステム。

【請求項8】

前記目標が定められたメッセージは、前記ギャンブルマシンに送信される電子メッセージ、前記人物のポータブル通信デバイスに送信されるSMSメッセージ、前記人物の電子メールアドレスに送信される電子メール、前記人物の郵便アドレスに送られる郵便、前記人物に直接に届けられる口頭のメッセージの1つまたは複数である請求項7に記載のシステム。

30

【請求項9】

前記エンティティに関連する1つまたは複数の限度、ブロック、またはトリガの前記アクティブ化に回答して、前記電子的リゾルバモジュール手段は、前記マシンの1つまたは複数の動作パラメータに対する変更を開始する請求項7に記載のシステム。

【請求項10】

1つまたは複数の動作パラメータに対する前記変更は、賭けを阻止すること、賭けを定期的に阻止すること、賭け毎にギャンブルされる最大金額を制限すること、ギャンブルを続行することができる最大時間長を制限すること、同時に行われるゲームの数を制限すること、連続的に行われるゲームの数を制限すること、プレーのライン(line)またはハンド(hand)またはスピン(spin)またはスロー(throw)の数を制限して、ゲームが行われる前記速度を低減することを含む請求項9に記載のシステム。

40

【請求項11】

人物が、該人物のギャンブル行動に関連する支援のために照会を受けた場合、該人物に関連して記憶されている情報を更新するための、前記電子的記憶手段と通信するように結合された電子的リファラモジュール手段をさらに含む請求項1に記載のシステム。

【請求項12】

人物の前記ギャンブル行動の前記続行についてのレポートを生成するための、前記電子的記憶手段と通信するように結合された電子的レポータモジュール手段をさらに含む請求

50

項 1 に記載のシステム。

【請求項 1 3】

前記識別手段は、前記人物を識別するための一意識別子だけを記憶し、前記人物に関連する他の情報は全く記憶しない請求項 1 に記載のシステム。

【請求項 1 4】

前記ギャンブル行動を続行するのに要求される資金は、前記電子的記憶手段によって電子的に記憶される請求項 1 に記載のシステム。

【請求項 1 5】

前記識別手段は、前記ギャンブル行動を続行するのに要求される資金を電子的に記憶する請求項 1 に記載のシステム。

10

【請求項 1 6】

人物を識別する電子的に読み取り可能な識別手段を検証手段により電子的に検証するステップと、

前記人物による前記ギャンブルの実際の続行を前記検証手段と通信するギャンブルマシンにより監視し、前記検証手段が前記識別手段を検証した後で前記人物による前記ギャンブルの前記続行に関連する情報を得るステップと、

前記ギャンブルマシンと通信するように結合された電子的記憶手段に、前記人物による前記ギャンブルの実際の続行に関連する情報を送信するステップと、

前記人物による前記ギャンブルの実際の続行に関連する前記電子的記憶手段に記憶された前記人物について得られた前記情報の少なくともいくつかと、前記電子的記憶手段に記憶された少なくとも 1 つの行動モデルとを比較することにより、前記電子的記憶手段と通信するように結合された電子的モデラモジュール手段において、前記人物のギャンブル行動のカテゴリを決定するステップとを含む方法であって、

20

前記少なくとも 1 つの行動モデルは、最新の情報並びに前記人物及び他の人物群の分布のギャンブル行動を記述する履歴ギャンブル行動パターンの統計的モデリングに基づくものであり、

それにより、該方法は、前記人物のギャンブル行動のカテゴリの決定を使用して人物による責任のあるギャンブル行動を促進する、方法。

【請求項 1 7】

前記比較することは、前記人物による前記ギャンブルの実際の続行を監視することに基づく前記情報の少なくともいくつかを、前記ギャンブルに関連する 1 つまたは複数の基準と比較することを含み、前記基準は、加速基準、損失追いつき基準、頻度基準、時間基準、行動間基準、所得割合基準、年齢基準、性別基準、無効化基準、可処分所得基準、雇用時間割合基準の 1 つまたは複数を含む請求項 1 6 に記載の方法。

30

【請求項 1 8】

決定する前記ステップは、前記電子的モデラモジュール手段が、前記人物によりアクティブにされている、無効化されている又は無効化されるように試みられた前記人物に関連する限度、ブロック、トリガ、および/または排除が存在するかどうかを考慮するステップを含む請求項 1 6 に記載の方法。

【請求項 1 9】

40

決定する前記ステップは、前記電子的モデラモジュール手段が、前記人物が前記少なくとも 1 つの行動モデルによって生成された限度、トリガ、ブロック、および/または排除を無効化することに、前記人物が自ら課した限度、トリガ、ブロック、および/または排除を無効化することに対するのとは異なる重みを割り当てるステップを含む請求項 1 6 に記載の方法。

【請求項 2 0】

前記電子的モデラモジュール手段が、前記人物に関連する 1 つまたは複数の限度、ブロック、またはトリガの前記アクティブ化にตอบสนองして、目標が定められたメッセージを前記人物に送信するステップをさらに含む請求項 1 6 に記載の方法。

【請求項 2 1】

50

前記目標が定められたメッセージは、前記ギャンブルマシンに送信される電子メッセージ、前記人物のポータブル通信デバイスに送信されるSMSメッセージ、前記人物の電子メールアドレスに送信される電子メール、前記人物の郵便アドレスに送られる郵便、前記人物に直接に届けられる口頭のメッセージの1つまたは複数である請求項20に記載の方法。

【請求項22】

前記電子的記憶手段と通信するように結合された電子的レゾルバモジュール手段が、前記人物に関連する1つまたは複数の限度、ブロック、またはトリガの前記アクティブ化にตอบสนองして、前記ギャンブルマシンの1つまたは複数の動作パラメータに対する変更を開始するステップをさらに含む請求項16に記載の方法。

10

【請求項23】

前記ギャンブルマシンの1つまたは複数の動作パラメータに対する前記変更は、賭けを阻止するステップ、賭けを定期的に阻止するステップ、賭け毎にギャンブルされる最大金額を制限するステップ、ギャンブルを続行することができる最大時間長を制限するステップ、同時に行われるゲームの数を制限するステップ、連続的に行われるゲームの数を制限するステップ、プレーのラインまたはハンドまたはスピンまたはスローの数を制限して、ゲームが行われる前記速度を低減することを含む請求項22に記載の方法。

【請求項24】

前記電子的記憶手段と通信するように結合された電子的リファラモジュール手段が、前記人物を、該人物のギャンブル行動に関連する支援のために照会するステップをさらに含む請求項16に記載の方法。

20

【請求項25】

前記人物は、前記人物の前記ギャンブル行動が、危ういギャンブル行動、問題ギャンブル行動、または強迫的/依存性のギャンブル行動、あるいは該危ういギャンブル行動、該問題ギャンブル行動、または該強迫的/依存性のギャンブル行動の下位カテゴリであると前記電子的モデラモジュールによって分類された後、前記電子的記憶手段と通信するように結合された電子的リファラモジュール手段によって支援のために照会を受ける請求項16に記載の方法。

【請求項26】

前記電子的記憶手段と通信するように結合された電子的レポータモジュール手段が、人物の前記ギャンブル行動の前記続行についてのレポートを生成するステップをさらに含む請求項16に記載の方法。

30

【請求項27】

前記識別手段が、前記人物を識別するための一意識別子だけを記憶し、前記人物に関連する他の情報は全く記憶しないステップをさらに含む請求項16に記載の方法。

【請求項28】

前記ギャンブルの続行のために前記電子的記憶手段の中に金を電子的に記憶するステップをさらに含む請求項16に記載の方法。

【請求項29】

前記ギャンブルの続行のために前記識別手段上に金を電子的に記憶するステップをさらに含む請求項16に記載の方法。

40

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、責任のある行動を促進するためのシステムおよび方法に関する。詳細には、排他的にはではないが、本発明は、問題ギャンブル、およびその他のカテゴリのギャンブル行動の防止および検知を支援するシステムおよび方法、ならびに問題ギャンブルに対処する支援の提供に関する。しかし、本発明は、アルコール依存症や買い物などの、ただし、それらには限定されない、問題ギャンブル以外の問題行動にも適用可能であることが企図されている。

50

## 【背景技術】

## 【0002】

容易に急速に、強迫的な依存性の行動になる可能性がある問題行動は、ギャンブル、買い物、アルコール依存症、薬物乱用、クレジットカードなどの浪費、借金、およびその他のそのような行動などの、多くの形態で明白である。

## 【0003】

例えば、賭博、または全ての形態のギャンブルは、競馬またはサッカーの試合に賭けをすることであり、カジノにおけるルーレット、ブラックジャック、またはさいころ博打などの賭博テーブルで賭けをすることであり、スロットマシン（「ポーカー」）で賭けをすることであり、非常に人気のある娯楽である。例えば、豪州連邦、ビクトリア州だけで、10 普段からギャンブルをしている、およそ3百万の人々が存在するものと推定されており、これは、豪州人口のおよそ15%である。

## 【0004】

ギャンブルが提供する興奮と気晴らしに加えて、ギャンブルは、巨額の金を獲得する機会も提供する。しかし、大抵、ギャンブルには、ギャンブラが、金をすり、損失を取り戻そうとして、さらにギャンブルすることが伴う。また、ギャンブルが、依存性になる可能性があることもよく知られている。

## 【0005】

そのような問題ギャンブルの結果は、問題ギャンブラが、借金に陥ることに限られず、ギャンブルをする金を得るための盗み、ストレス、関係の破綻、および雇用の喪失などの20 ドミノ効果で、問題ギャンブラの友人ら、および家族、ならびにより広いコミュニティにまで及ぶ。

## 【0006】

例えば、豪州連邦では、ギャンブラの2.1%が、ギャンブル問題を有すると推定されている。140000人のギャンブラが、深刻なギャンブル問題を有すると推定され、10人に1人は、自らのギャンブル習癖のために真剣に自殺を考えたことがある。1992年以來、豪州連邦、ビクトリア州の約7200人の子供が、問題ギャンブルに起因してホームレスになっており、ビクトリア州の約30000世帯が、2000/2001年に問題ギャンブルによる悪影響を受けた。また、未成年のギャンブルも、問題であり、豪州連邦内で推定200000人の若年のギャンブラが存在する。若年者のギャンブルは、個人が、30 追求の資金を賄う可処分所得を有する可能性がより低く、若年者の教育が、若年者のギャンブルの結果として、通常、疎かになるので、特に有害である。

## 【0007】

現在、問題ギャンブラに対する最低限の支援が存在する。1つの形態の支援は、賭博常習者更生会などの自助グループによって提供される。しかし、そのような支援は、ギャンブラが、第1に、自分の問題を認識すること、および第2に、ギャンブラが、自身のために助けを求めることに依拠する。そのような状況では、問題は、既に生じており、問題解決法が見出される必要がある。

## 【0008】

一部のカジノは、責任のあるギャンブルの警告かつ/または簡単な忠告、および支援を40 求めることができる電話番号を提供する小冊子を掲示する。しかし、それらもまた、自助、ならびに問題が生じてから支援を提供することに依拠する。いずれにしても、カジノ、およびその他の賭博施設は、収益を上げることを商売にしており、自身の限度の範囲内でギャンブルすることができ、自身の意志でギャンブルすることを止める自制心を有するギャンブラを思いとどまらせることを望まない。

## 【0009】

この状況の当然の結果が、問題ギャンブルの前述した有害な影響にも関わらず、ギャンブル全般が、行政機関のために巨額の収益を生み出すことであり、その結果、行政機関は、様々な行政サービスの提供のために、そのような収入に、ある程度、依存するようになっている。50

## 【 0 0 1 0 】

問題ギャンブル、および問題ギャンブラの問題、および関連する結果は、相当に一般的な知識となっており、一般の人々の反発には、ギャンブルを行う会場の縮小の要求、ギャンブルに対するより厳しい規制の要求が含まれている。多くの人々は、ギャンブルが完全に禁止される可能性があることを心配しており、禁止されることは、数百万の人々から、ギャンブルによって提供される娯楽を奪うだけでなく、数千の雇用の喪失、および財政資金の大幅な赤字ももたらす。

## 【 0 0 1 1 】

以上の推定および調査証拠、ならびに現実の問題が存在するという認識にも関わらず、さらなる問題は、確信を持って依拠することができる客観的なデータおよび統計を欠いていることである。

10

## 【 0 0 1 2 】

この問題の一態様に対処しようとする1つの試みが、ギャンブラが自分のギャンブルに金銭上の限度を課すことになる、カジノにより導入された個人ギャンブル限度であった。しかし、このシステムは、自発的であり、そもそも、信頼できしめて問題ギャンブラになる可能性がより低いギャンブラによってだけ、使用される可能性が高い。さらに、このシステムは、ギャンブラが、自ら課した限度に達した、またはその限度を超えた場合、単に代替の会場でギャンブルをすること、または所有している可能性があるカジノメンバーシップカードを全く使用しないことを選択して、自身がギャンブルをすることを続けるのを可能にすることができるので、乱用を受けやすい。

20

## 【 0 0 1 3 】

W O 0 1 / 6 3 4 3 9 が、ギャンブルを規制するためのシステムおよびスマートカードの形態で、問題ギャンブルに対処しようとする別の試みを開示する。このシステムは、ギャンブル目的で、資金をカードへ、またカードから賭博の会場に移動することを円滑にする資金源へのリンクを含む。カードは、クロック手段と、電子財布を含み、事前定義された期間内の財布に入力される電子的な値、および/または財布から出力される電子的な値を制限する。クロック機能により、所定の使用期間後、または勤務時間内などの特定の期間内に、問題ギャンブルから保護しようとして、財布がロックされることが可能になる。このシステムは、前述した諸問題のいくつかに対処するためのいくつかの機構を提供するが、多少、柔軟性を欠き、潜在的な問題ギャンブル、またはその他の潜在的な問題行動に関係のあるすべての要因を考慮する能力を有さない。

30

## 【 0 0 1 4 】

問題ギャンブルに対処しようとするさらなる試みが、カナダ国特許出願第 2 3 3 1 2 3 8 号で開示されている。この出願は、オンライン賭博を行う個人と、インターネットベースのギャンブル Web サイトの間のインタフェースを含む「安全な賭博」システムを開示する。また、カジノなどの従来のギャンブルを行う会場におけるプレーヤも、賭博施設によって発行された従来の報酬カードと同一のスロットの中で、またはそのような報酬カードと一体化されて使用されるバスカードまたはスマートカードを使用して、このシステムに参加することができる。プレーヤは、登録プロセスを介して確立された金銭的限度および/または時間限度などの、賭博制御パラメータに合意する。監視ソフトウェアが、プレーヤの賭博活動を常に把握しており、近づいている限度、または超過した限度に関する警告メッセージで介入し、限度に達した場合、賭博活動を終了させる能力を有する。

40

## 【 0 0 1 5 】

このシステムが抱える1つの問題は、賭博制御パラメータが、登録プロセス中のアンケートに対するプレーヤの応答に基づくことである。したがって、このシステムは、ギャンブルに関係のある他の諸要因を考慮する能力を有するが、プレーヤが、自身の状況を正直に開示し、自身のギャンブル習癖およびギャンブル行動を正確に思い出すことに依拠する。さらに、プレーヤは、システムによって示唆されたパラメータを受け入れるか、または断る、あるいは自分のパラメータを指定するオプションを有する。したがって、プレーヤのギャンブル活動が比較される賭博制御パラメータは、不正確である可能性を有し、その

50

ため、潜在的な、または実際の検知されない危険を冒す。

【0016】

ギャンブルに関係する前述した諸問題および諸結果は、しばしば、アルコール依存症、その他の薬物乱用、買い物、および浪費などの、他の問題/強迫的な依存性の行動にも同様に当てはまる。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0017】

このため、問題を抱えた人々、または問題となる可能性がある行動を示す人々を識別することを、そのような識別を行うのに、当該の個人によって開示される情報に依拠することなしに行う、責任のある行動を促進するためのシステム、方法、および/または装置の必要性が存在する。好ましくは、そのようなシステム、方法、および/または装置は、問題のある行動、または潜在的に問題のある行動を示す個人が、支援を求めるのを助け、その行動が、強迫的な依存性の行動になるなどの、より問題を抱えるようになるのを防止し、かつ/または行動が、より問題を抱えるようになった場合、そのような行動のさらなる追求を阻止する。例えば、ギャンブルに関連して、ギャンブル問題を有する人々、または問題を抱えるようになる可能性があるギャンブル行動を示す人々を識別することを、そのような識別を行うのに、当該の個人によって開示される情報に依拠することなしに行うシステム、方法、および/または装置の必要性が存在する。好ましくは、そのようなシステム、方法、および/または装置は、問題ギャンブラが、支援を求めるのを助け、ギャンブラが、問題ギャンブラになるのを防止し、かつ/または識別された問題ギャンブラが、さらにギャンブルを行うのを阻止する。別の望ましい特徴は、統計を照合して(collate)、問題行動をさらに改善するのに利用することができる、問題行動のより正確な評価および監視を可能にするシステム、方法、および/または装置である。

【0018】

本明細書では、「含む(comprise)」という語、「含む(comprising)」という語、または類似する語は、排他的ではなく含むことを意味するものとし、したがって、リストの要素を含む方法、システム、または装置は、それらの要素だけを含むのではなく、リストアップされていない、その他の要素も含む可能性がある。

【0019】

本明細書では、「ギャンブラ」という用語は、ギャンブル設備と対話する任意の人を意味するものとし、日常的にギャンブルする、または特定の金額をギャンブルする、ギャンブラとして分類されることが可能な人々に限定されない。同様に、「買い物をする人」、「借金をする人」、または「中毒性薬物の消費者」などの、他の活動に参加する人々を指す用語も、何らかの所定の程度まで、それらの活動に参加する人々に限定されない。

【課題を解決するための手段】

【0020】

一形態では、必ずしも唯一の形態、または実際に最も広い形態ではないが、本発明は、責任のある行動を促進するためのシステムに存し、前記システムは、

エンティティを識別するための識別手段と、

識別手段を検証し、行動の追求を円滑にするための設備と、

エンティティによる行動の追求に関連する情報を記憶するための、設備と通信するように結合された記憶手段であって、前記情報は、エンティティによる実際の行動追求を監視することに基づく手段と、

エンティティによる行動の追求に関連する記憶された情報に基づいて、エンティティのプロファイルを生成し、そのプロファイルを行動モデルと比較して、エンティティの行動のカテゴリを決定するための、記憶手段と通信するように結合されたモデラモジュールを含む。

【0021】

好ましくは、行動モデルは、行動の1つまたは複数のカテゴリを記述する。

好適には、モデラモジュールは、エンティティのプロファイルを、エンティティのより早期の行動を記述するモデルと比較する。

【0022】

好適には、モデラモジュールは、エンティティのプロファイルを、他のエンティティ群の分布の行動を記述するモデルと比較する。

好ましくは、行動モデルは、行動に関連する1つまたは複数の基準を含む。

【0023】

好適には、基準には、加速基準、損失追い基準、頻度基準、時間基準、行動間 (inter-behavior) 基準、収入比基準、年齢基準、性別基準、無効化基準、可処分所得基準、雇用時間割合 (proportion of time spent employed) 基準の1つまたは複数が含まれる。

10

【0024】

好ましくは、エンティティの行動のカテゴリを決定する際、モデラモジュールは、アクティブにされている、または無効化されている、エンティティに関連する限度、ブロック、トリガ、および/または排除が存在するかどうか、または限度、ブロック、トリガ、および/または排除を無効化しようとする試みが、エンティティによって行われたかどうかを考慮する。

【0025】

好適には、モデラモジュールは、エンティティが、行動モデルによって生成された限度、ブロック、トリガ、および/または排除を無効化する、または無効化しようとする試みることには、エンティティが、自ら課した限度、ブロック、トリガ、および/または排除を無効化する、または無効化しようとする試みることに対するのとは異なる重みを割り当てる。

20

【0026】

好適には、エンティティに関連する1つまたは複数の限度、ブロック、またはトリガのアクティブ化にตอบสนองして、目標が定められたメッセージが、エンティティに送信される。目標が定められたメッセージは、設備に送信される電子メッセージ、エンティティのポータブル通信デバイスに送信されるSMSメッセージ、エンティティの電子メールアドレスに送信される電子メール、エンティティの郵送アドレスに送られる郵便、エンティティに直接に届けられる口頭のメッセージの1つまたは複数であることが可能である。

【0027】

30

好適には、エンティティに関連する1つまたは複数の限度、ブロック、またはトリガのアクティブ化にตอบสนองして、リゾルバモジュールが、設備の1つまたは複数の動作パラメータに対する変更を開始する。設備の1つまたは複数の動作パラメータに対する変更には、行動の追求を阻止すること、行動の追求を定期的に阻止すること、行動の各追求に費やされる最大金額を制限すること、行動を追求することができる最大時間長を制限すること、行動を同時に追求することができる回数を制限すること、行動を連続的に追求することができる回数を制限すること、行動を追求することができる速度を低減することが含まれることが可能である。

【0028】

好ましくは、モデラモジュールは、エンティティの行動のカテゴリを決定する際に、エンティティに関連する限度、ブロック、またはトリガがアクティブにされているかどうかを考慮する。

40

【0029】

好適には、システムは、エンティティに関連する限度、ブロック、またはトリガがアクティブにされているかどうかを調べるためのリゾルバモジュールをさらに含む。

好適には、システムは、エンティティの行動に関連して、エンティティが支援のために照会を受けた場合、エンティティに関連して記憶されている情報を更新するためのリファラ (referrer) モジュールをさらに含む。

【0030】

好適には、システムは、エンティティの行動の追求についてのレポートを生成するため

50

のレポートモジュールをさらに含む。

好ましくは、識別手段は、エンティティを識別するための一意識別子だけを記憶し、エンティティに関連する他の情報は全く記憶しない。

【0031】

好適には、識別手段は、電子ウォレットである。

別の形態では、本発明は、エンティティによる責任のある行動を促進するための方法に存し、前記方法は、

エンティティを識別する識別手段を検証するステップと、

設備を介して行動の追求を円滑にするステップと、

エンティティによる実際の行動追求を監視するステップと、

エンティティによる行動の追求に関連する情報を、設備と通信するように結合された記憶手段の中に記憶するステップと、

エンティティによる行動の追求に関連する記憶された情報に基づき、エンティティのプロファイルを生成するステップと、

エンティティのプロファイルを行動モデルと比較するステップと、

エンティティの行動のカテゴリを決定するステップとを含む。

【0032】

好適には、比較するステップは、エンティティのプロファイルを、エンティティのより早期の行動を記述するモデルと比較することを含む。

好適には、比較するステップは、エンティティのプロファイルを、他のエンティティ群の分布の行動を記述するモデルと比較することを含む。

【0033】

好ましくは、比較するステップは、エンティティのプロファイルを、行動に関連する1つまたは複数の基準と比較することを含む。

好適には、基準には、加速基準、損失追い基準、頻度基準、時間基準、行動間基準、収入比基準、年齢基準、性別基準、無効化基準、可処分所得基準、雇用時間割合基準の1つまたは複数が含まれる。

【0034】

好適には、決定するステップは、アクティブにされた、エンティティに関連する限度、ブロック、またはトリガが存在するかどうかを考慮することを含む。

好ましくは、決定するステップは、無効化されている、または無効化されるように試みられた、エンティティに関連する限度、ブロック、トリガ、および/または排除が存在するかどうかを考慮することを含む。

【0035】

好適には、決定するステップは、エンティティが、行動モデルによって生成された限度、トリガ、ブロック、および/または排除を無効化する、または無効化しようとする試みることには、エンティティが、自ら課した限度、トリガ、ブロック、および/または排除を無効化する、または無効化しようとする試みることに対するのとは異なる重みを割り当てることを含む。

【0036】

方法は、エンティティに関連する1つまたは複数の限度、ブロック、および/またはトリガのアクティブ化にตอบสนองして、目標が定められたメッセージをエンティティに送信するステップをさらに含むことが可能である。

【0037】

方法は、エンティティに関連する1つまたは複数の限度、ブロック、および/またはトリガのアクティブ化にตอบสนองして、設備の1つまたは複数の動作パラメータに対する変更を開始するステップをさらに含むことが可能である。

【0038】

好適には、方法は、エンティティの行動に関連する支援のためにエンティティに問い合わせるステップをさらに含む。

10

20

30

40

50

好適には、エンティティは、エンティティの行動が、リスク行動、問題行動、または強迫的 / 依存性の行動、あるいは以上の下位カテゴリとして分類された後、支援のために照会を受ける。

【 0 0 3 9 】

好適には、方法は、エンティティの行動の追求についてのレポートを生成するステップをさらに含む。

好適には、方法は、識別手段が、エンティティを識別するための一意識別子だけを記憶し、エンティティに関連する他の情報は全く記憶しないステップをさらに含む。

【 0 0 4 0 】

好適には、方法は、行動の追求のために、記憶手段の中に、または識別手段上に金を電子的に記憶することをさらに含む。

本発明のさらなる特徴は、以下の詳細な説明から明白となろう。

【 0 0 4 1 】

本発明の理解を助け、当業者が、本発明を実施することを可能にするため、本発明の好ましい諸実施形態を、単に例として、添付の図面を参照して説明する。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 4 2 】

本発明の諸実施形態を、責任のあるギャンブルを促進するためのシステムおよび方法に関連して説明する。しかし、本発明は、この応用例に限定されず、買い物、アルコールなどの中毒性薬物の消費、借金または浪費などの問題を抱えるようになる。ただし、これに限定されない、または強迫的な依存性になる可能性がある他の形態の行動にも適用できることが理解されよう。このため、本明細書における、例えば、ギャンブラへの言及は、本発明の別の応用例では、買物をする人、借金をする人、浪費する人、または中毒性薬物の消費者などの、別の妥当なエンティティを指す可能性があることが、読者には理解されよう。同様に、本明細書における、ギャンブル設備への言及も、別の応用例では、例えば、EFTPOSマシンまたはATMのような買い物設備であることが可能である。さらに、「危うい ( a t r i s k ) 」行動、問題行動、および / または強迫的な依存性の行動、および / または本明細書で言及する行動の他のカテゴリまたは下位カテゴリなどの、行動の診断カテゴリに関するモデルおよび基準は、本発明の特定の応用例に依存して異なる。

【 0 0 4 3 】

本発明の諸実施形態を、カジノまたはクラブなどの会場における、ルーレットテーブル、さいころ博打テーブル、またはブラックジャックテーブル、または電子賭博マシン ( 「ポーカー」 ) などの、ただし、以上には限定されない賭博テーブルで賭けをする、賭博者 / ギャンブラの形態のエンティティに関連して説明する。しかし、本発明は、それらの応用例に限定されず、本発明は、賭け店、競馬場、グレーハウンド競走場、繋駕速歩レース場など、その他の競争の会場、インターネットギャンブル、キーノ、ロットなどの、他のギャンブルシナリオにおいても使用することができることが理解されよう。

【 0 0 4 4 】

図 1 を参照すると、本発明の一実施形態によるシステム 2 が、例えば、ローカルエリアネットワーク ( L A N ) 8 によって会場コンピュータ 6 と通信するように結合されたルーレットテーブル、電子賭博マシン ( 例えば、スロットマシン ) などの、1 つまたは複数のギャンブル設備 4 を含む。会場コンピュータ 6 は、ブローカ / アップデータモジュール 10 と通信するように結合される。ブローカ / アップデータモジュール 10 は、ローカルデータベース 12 の形態のローカル記憶手段と通信するように結合され、データベース 12 は、オフラインであり、ブローカ / アップデータモジュール 10 を介してだけ、会場コンピュータ 6 によるアクセスが可能である。ブローカ / アップデータモジュール 10 は、インターネットなどの通信ネットワーク 16 を介して、中央運用センタ ( C O C ) 14 と通信するように結合される。中央運用センタ 14 は、賭博会場とは別の場所にあるように図 1 に示しているが、本発明のシステムは、そのような配置に限定されず、中央運用センタ

10

20

30

40

50

14は、同一の賭博会場内に存在しても、異なる賭博会場内に存在してもよいことが理解されよう。

【0045】

中央運用センタ14は、中央データベース18の形態の記憶手段を含み、データベース18は、サーチモジュール20、リゾルバモジュール22、モデラモジュール24、申し込みモジュール26、リファラモジュール28、およびレポータモジュール30と通信するように結合される。

【0046】

また、システム2は、賭博者/ギャンブラを識別する識別手段32も含み、識別手段32は、例えば、ギャンブラに関連する情報を記憶するための磁気帯または集積回路を含むカードの形態であることが可能である。代替として、識別手段32は、識別手段の中に記憶された情報を示す、RF信号などの、信号を伝送することができるキーリング(keyring)、または他のポータブルデバイスであることも可能である。本発明は、使用される特定のタイプの識別手段に限定されないことが、当業者には理解されよう。

【0047】

一実施形態では、本発明は、特定の管轄区内、例えば、州内、準州内、郡内、またはその他の地域内、あるいはギャンブル活動の特定の地区内、例えば、特定のギャンブル会場内の、ギャンブルすることを所望するすべての個人が、識別手段32を保持することを要求する。識別手段32なしでは、ギャンブラは、ギャンブルすることができない。このため、州などの特定の管轄区内のすべての個人が全員は、識別手段32を有さない可能性があるが、例えば、特定のカジノにおいてギャンブルすることを所望するすべての個人は、ギャンブルするのに識別手段32を要する。好ましくは、1つの有効な識別手段32により、特定の管轄区内の複数のギャンブル会場においてギャンブルすることが可能になる。

【0048】

好ましい実施形態では、セキュリティの目的で、識別手段32は、ギャンブラに関して、番号、または他の一意識別子だけの形態で情報を含み、他の情報は全く含まない。ギャンブラに関連する情報のバランスが、中央データベース18上に記憶されて、ギャンブラに関連する情報の効率的で経済的な集中更新を円滑にする。これにより、識別手段32上で情報を更新しなければならない必要性、または取り替えの識別手段を再発行しなければならない必要性が未然に除去される。また、この実施形態により、情報に影響を与える可能性がある規制の変更および/または要件が、識別手段32を回収し、かつ/または取り替えの識別手段を再発行する必要なしに、容易に実施されることも可能になる。

【0049】

代替として、識別手段32は、記憶手段の中に、図2で示したようなさらなる情報を含むことが可能である。識別手段32の記憶手段の中に記憶された情報は、選択されたオプションに依存する。したがって、この代替の実施形態では、識別手段32は、磁気帯と、集積回路(IC)の形態の記憶手段とを含むカードの形態であることが可能であり、一意識別子が、磁気帯によって記憶され、図2に示したような、さらなる情報が、集積回路の中に記憶される。さらなる代替の実施形態では、一意識別子とさらなる情報の両方を記憶するために、ICが単独で使用されてもよい。

【0050】

図2に例示する情報は、本発明が関係している行動のタイプに依存する。関係している行動が、ギャンブルである場合、識別手段32および/または記憶手段18が、識別番号などの、ギャンブラに関する一意識別子以外の情報を記憶する実施形態では、識別手段32および/または記憶手段18は、以下の情報を記憶する。すなわち、性別、可処分所得、ギャンブラが入る年齢範囲、および/または年齢証明である。このオプションに関して、識別手段32および/または記憶手段18は、以下の情報も記憶することができる。すなわち、名前、アドレス、電子メールアドレス、ポータブル通信デバイス連絡先番号、生年月日、1つまたは複数の自ら課したギャンブル限度、および/またはカードの所有者が、所有者の選択でギャンブルをするのを阻止することができる、1つまたは複数の自ら開

10

20

30

40

50

始したブロックである。識別手段32を獲得するのに要求される唯一の必須の情報は、有効な年齢証明である。識別手段および記憶手段18に記憶される唯一の必須の情報は、一意識別子である。このため、一実施形態では、ギャンブラが、自身の年齢を証明すると、ギャンブラが一意識別子によってだけ識別されるという意味で、ギャンブラが、匿名でギャンブルすることが可能である。

#### 【0051】

ギャンブラが、名前および/またはアドレスを提供することなしに、識別手段32を獲得して、ギャンブルすることができるようになる可能性があるため、一実施形態では、リソースは、ギャンブラによって使用されているギャンブル設備4に向けられ、ギャンブラが、自身の識別手段32を使用すると、ギャンブル設備4が識別される。情報は、次に、例えば、近づいている限度、達した限度、または超過した限度について警告する目標が定められたメッセージ、ギャンブラが、ギャンブルするのを続けることを所望するかどうかについての問い合わせ、またはさらなるギャンブルがブロックされたという通知の形態で、ギャンブル設備4を介してギャンブラに通信されることが可能である。ギャンブラとの通信は、代替として、ギャンブル会場従業員が、ギャンブラと接触して、目標が定められたメッセージを直接に届けることなどの、人間の介入の形態であってもよい。ギャンブラは、ギャンブラが賭けを行っているギャンブル設備4のおかげで、物理的に位置決定されることが可能である。ギャンブラとの通信は、代替として、またはさらに、ギャンブラによって提供された通信情報、および目標が定められたメッセージの緊急性に依存して、ギャンブラの電子メールアドレスに送信される電子メール、物理的な郵便アドレスに送信される郵便、または移動電話もしくはPDAなどの、ギャンブラのポータブル通信デバイスに送信されるSMSメッセージを介することが可能である。例えば、超過した限度についてギャンブラに知らせる目標が定められたメッセージは、好ましくは、ギャンブル設備4を介して、またはSMSメッセージを介してなど、即時の通信手段を介して送られる。電子メールは、ギャンブル設備が、例えば、インターネットギャンブルのためのWebサーバによって提供される場合、適切な通信手段であることが可能である。

#### 【0052】

図2に示した第2のオプションでは、識別手段および/または記憶手段18は、以下の必須の情報を記憶する。すなわち、識別番号、名前、アドレス、電子メールアドレス、生年月日、性別、可処分所得、および年齢証明である。このオプションに関して、識別手段および/または記憶手段18は、1つまたは複数の自ら課したギャンブル限度、および/または自ら開始したブロックも記憶することができる。アドレスが提供されているので、リソースは、その既知のポイントに向けられることが可能である。しかし、ギャンブラが、システムが更新されずに移転した場合、または提供されたアドレスが虚偽である場合、前述した本発明のリソースは、第1のオプションに関して前述したとおり、ギャンブラに向けられることができる。

#### 【0053】

図7および図8を参照すると、自ら課したギャンブル限度33、および/または自ら開始したブロック、および/または自己排除は、ギャンブラのニーズに合わせるができるが、本発明のオプションの特徴である。代替として、または並行して、限度および/またはブロックおよび/またはトリガおよび/または排除は、ギャンブラだけでなく、他の許可された関係者によっても課せられることが可能である。例えば、ブロックは、2ドルの賭博マシンを除く、すべての賭博マシンに向けられて、ギャンブラが、より高い賭け金のゲームを行うのを阻止することが可能である。1つまたは複数のマシンに関する1つまたは複数のブロックが、必要に応じて含まれることが可能である。ブロックは、特定の期間および/または特定の曜日に、例えば、ギャンブラが、賃金/給与を受け取る時に、あるいはギャンブラが、例えば、酔っており、自身のギャンブルに対して、より無謀である可能性が高い、ある時間帯の間に、ギャンブラがギャンブルするのを阻止してもよい。例えば、図7は、最大ギャンブルセッション時間が、3時間であり、最大セッション支出が、100ドルであることを示す。週単位、1日単位、月単位、および/または年単位の時

10

20

30

40

50

間限度および/または金額限度および/またはマシン値限度が、ギャンブラによって指定されてもよい。指定された限度を無効化するオプションが、アクティブにされても、非アクティブにされてもよい。そのような限度は、異なるタイプのギャンブル、例えば、賭博テーブル、ロット、スポーツの賭け、インターネットギャンブル、およびスロットマシンの全体的なギャンブルに関して設定されても、1つまたは複数の特定のタイプのギャンブルに関して設定されてもよい。そのような限度およびトリガを設定することは、端末装置15を介して、またはギャンブル会場における好適に装備されたマシン4を介して、通信ネットワーク16を介して行われることが可能である。

【0054】

好ましい実施形態では、電子フォーマットで識別手段32上に記憶される金は全くなく、したがって、識別手段を紛失することは、所有者に金銭的損失をもたらさない。しかし、識別手段は、ギャンブルの支払いを行うのに使用することができる。図9を参照すると、ギャンブラは、周知の電子資金振替手段を使用して、端末装置15およびインターネット16を介して、資金を中央データベース18の中に記憶された口座の貸方に記入することができる。識別手段が検証され、ギャンブルが許可されると、資金が賭けられるにつれ、口座の借方に記入が行われる。口座には、セッション中、および/またはセッションの終了時に、儲けが貸方に記入される。

10

【0055】

代替の実施形態では、識別手段32は、ギャンブラがギャンブルの支払いを行うのに使用することができる金を電子的に記憶する電子ウォレットとして使用される。金は、市販の技術を使用して、インターネット16を介して識別手段32に移動される。例えば、識別手段がカードである場合、適切なカード読取り装置/書込み装置を使用することができる。

20

【0056】

オプションとして、ギャンブラは、識別手段32を介してギャンブルされることが可能な最大バランス35を指定することができる。代替として、最大バランスは、本明細書に後段で述べるとおり、他の許可された関係者によって指定されることも、それが必要である場合、可能である。最大バランス機能は、電子ウォレット実施形態、または資金が中央データベース18の中に記憶される実施形態において使用されることが可能である。

【0057】

ブローカ/アップデータモジュール10は、単一のモジュールであること、または2つの別個のモジュールであること、すなわち、アップデータモジュールと通信するように結合されたブローカモジュールであることが可能である。ブローカ/アップデータモジュール10は、会場コンピュータ6を介してギャンブル設備4から問い合わせを受け取り、ギャンブル設備4にデータを通信して、例えば、識別手段32上に保持されるギャンブラに関連する情報のステータスを調べる。ギャンブラのステータスを調べることは、通常、中央データベース18の中でギャンブラについて記憶された情報を問い合わせることにより、通信ネットワーク16を介して実行される。しかし、通信ネットワーク16が、機能していない場合、またはブローカ/アップデータモジュール10が、他の何らかの理由でオフラインである場合、ギャンブラのステータスを調べることは、オフラインローカルデータベース12および/または識別手段32に問い合わせ、ギャンブラのステータスをギャンブル設備4に戻して、ギャンブラに知らせることによって実行されることが可能である。また、ブローカ/アップデータモジュール10は、識別手段32から受け取られた情報を暗号化して、記憶し、暗号化されたデータを、通信ネットワークを介して中央運用センタ14に伝送することも担う。

30

40

【0058】

一実施形態によれば、リゾルバモジュール22が、ブローカ/アップデータモジュール10から通信ネットワーク16を介して、暗号化されたデータを受信する。リゾルバモジュール22が、暗号化されたデータを解読し、中央データベース18を更新すると、記憶された会場レコードは、削除されてもよい。リゾルバモジュール22は、自ら課した限度

50

、および/または他の何らかの限度またはトリガがないか調べる。自ら課した限度、および/または他の何らかの限度またはトリガが存在して、超えられ/活動化された場合、ブロックが、識別手段32にかけられて、ギャンブラの判断で、または他の適切に許可された関係者の判断で、ギャンブラが、さらにギャンブルすることが阻止されることが可能である。ステータス変更が存在する場合、オフラインローカルデータベース12および/または識別手段32が、例えば、バッチ更新を介して更新される。一実施形態では、本明細書でさらに詳細に説明するとおり、リゾルバモジュール22が、エンティティ、およびエンティティの行動追求に関連して開始されるべき1つまたは複数のアクションを決定する。

**【0059】**

申し込みモジュール26が、システムメンバシップ申し込みを処理し、したがって、申し込みモジュール26は、一般の人々によって通信ネットワーク16を介してアクセス可能である。したがって、申し込みは、インターネットを介して提出されることが可能である。しかし、申し込みモジュール26は、郵便による申し込みの処理を可能にし、システム2、識別手段32、および一般の人々の間における関係を生成することも行う。別の実施形態では、申し込みモジュール26は、例えば、ディスプレイと、キーボードと、スキャナとを含む専用マシンによってアクセスされて、申し込みが提出されることを可能にすることができる。そのようなマシンは、賭博会場、またはショッピングモールなどの、別の場所に配置されることが可能である。別の実施形態では、申し込みモジュール26は、申し込みを受け取り、入力する、キオスクなどにおける会場従業員によってアクセスされることが可能である。一実施形態では、申し込みモジュール26は、中央データベース18および会場オフラインローカルデータベース12を更新することを担う。

**【0060】**

モデラモジュール24が、すべてのギャンブラに関する中央データベース18の中に記憶されたギャンブルの追求に関連する情報を、「危うい」ギャンブル、問題ギャンブル、および/または強迫的/依存性のギャンブルなどの、1つまたは複数のカテゴリのギャンブル行動を記述する、1つまたは複数の記憶されたモデルと定期的に比較することを実行する。低、中、または高などの、ギャンブル行動のカテゴリのさらなる分類または類別を使用してもよい。モデラモジュール24の諸機能には、ギャンブラの行動のカテゴリを決定すること、および、一実施形態では、「危うい」ギャンブラ、問題ギャンブラ、および/または強迫的/依存性ギャンブラ、または以上の下位カテゴリの基準を満たすギャンブラのリストを生成することが含まれる。リストは、カウンセラなどの照会サービスプロバイダに転送されることが可能である。また、モデラモジュール24は、ギャンブラの記憶済みの個人情報を、識別手段32に関連する一意識別子から分離することも行う。モデラモジュール24の動作、および照会サービスプロバイダの役割を以下により詳細に説明する。

**【0061】**

リファラモジュール28が、モデラモジュール24によって生成されたレコードを更新し、照会サービスによって行われるアクションが存在するか否かに依存して、中央データベース18の中のレコードの更新を実行する。例えば、ギャンブラは、ギャンブラのギャンブル問題を治すためのカウンセリングのために照会を受けることが可能であるが、そのような助けの提案は、後段でより詳細に説明するとおり、断られる可能性がある。リファラモジュール24は、中央データベース18を更新して、ギャンブラがカウンセリングを受けていること、または、ギャンブラがカウンセリングを断ったことを示す。また、リファラモジュール24は、中央データベース18の中で作成されたギャンブルに対する自主的ブロックを更新すること、およびそのようなブロックを適宜、解放することも担う。さらに、リファラモジュール24は、中央データベース18の中に記憶された自ら課した限度を更新すること、および取り除くこと、ならびに照会の最終的な結果を出力することも担う。

**【0062】**

レポータモジュール30が、スロットマシン34などのギャンブル設備4当たりのギャンブラによる使用頻度、人口統計上の統計、および社会経済的な統計、収入統計などの、ただし、以上には限定されない、本発明のシステムおよび方法における統計を生成することを担う。また、レポータモジュール30は、賭博施設の回収率、ギャンブル設備生産性、ギャンブラおよび施設に関する愛顧データ、およびギャンブル問題識別率などの統計も監視する。

【0063】

また、サーチャモジュール20を使用して、中央運用センタ14の様々なモジュール22、24、26、28、30、および/または会場の会場コンピュータ6および/またはブローカ/アップデータモジュール10によって要求されるとおり、中央データベース18からのデータを探索することもできる。

10

【0064】

次に、本発明の諸実施形態のさらなる特徴を、図3を参照して説明する。

ギャンブラが、スロットマシン34または賭博テーブル36などのギャンブル設備4を使用することを所望する場合、例えば、カードの形態の識別手段32が、そのギャンブル設備4によって検証されなければならない。これは、例えば、設備4に取り付けられた、または別の形で設備4と通信する、図1に示した読取り装置13に識別手段32を挿入することにより、達せられることが可能である。一実施形態では、カードは、賭けが行われている間ずっとマシン34の中に留まって、ギャンブラが、一度に1つだけのマシンだけでしか賭けを行うことができないことを確実にしなければならない。代替として、識別手段32は、設備4による検証の後、読取り装置13から取り出され、識別手段は、ギャンブラが、例えば、指定された時刻の間の12時間内などの、所定の期間内に、同時に、または累計で、所定の数のマシンで賭けを行うことを可能にしてもよい。例えば、識別手段は、ギャンブラが、5つのマシンで同時に、または一晩に20のマシンで賭けを行うことを許してもよい。

20

【0065】

カードが、マシン34に挿入されると、ブローカ/アップデータモジュール10が、通信ネットワーク16および中央運用センタ14を介してギャンブラのステータスの確認を開始して、そのギャンブラに関して設定されているブロックが存在するかどうかを検証する。一実施形態によれば、例えば、自ら開始したブロック、および/または別の許可された関係者によって作成されたブロックが設定されている場合、ギャンブルする承認は、拒否され、その趣旨の通信が、マシン34に戻されて、ギャンブラが、ギャンブルするのが阻止される。ギャンブルするのを阻止することは、当技術分野で知られる任意の適切な電子手段および/または機械的手段を使用して、マシンを物理的にディスエーブルにすることによって達せられることが可能である。ブロックが設定されていない場合、そのマシン上でギャンブルが許される。識別手段32が盗まれたという届け出が行われた場合、識別手段32にブロックがかけられて、その識別手段32を介するギャンブルが阻止される。

30

【0066】

ギャンブル設備が、例えば、ルーレットテーブルなどの賭博テーブルであるケースでは、そのテーブルにおけるディーラが、識別手段32を使用して、ギャンブラが、例えば、読取り装置13を使用してギャンブルするのを許されていることを確認しなければならない。ギャンブラが、前述したとおり、ギャンブルすることを許されていると検証されると、または別の形で検証されると、ギャンブラの金が、ディーラによってチップと交換されて、ギャンブラが、参加できるようになることが可能である。金は、ギャンブラの中央口座に、または識別手段32が、電子ウォレットとして使用される場合、識別手段32に、借方として記入されることが可能である。

40

【0067】

ギャンブラが、ギャンブルすることを許されると、ギャンブラのギャンブル行動が監視され、ギャンブルによるギャンブルに関連する情報が、記憶手段18によって記憶される。一実施形態によれば、各トランザクションは、システムによって登録される。トランザ

50

クシオンは、ギャンブラが、例えば、現金をギャンブルチップに交換した際、またはギャンブルチップを現金に交換した際であると考えられる。別の実施形態では、ギャンブラによって賭けられたそれぞれの賭け ( b e t )、賭け金 ( w a g e r )、および/またはギャンブルが監視され、それらに関連する情報が、システムによって記憶される。ギャンブラによるギャンブルに関連する情報は、通信ネットワーク 16 を介して中央運用センタ 14 に定期的に通信され、記憶手段 18 によって記憶される。例えば、セッションにおいてギャンブルが行われた累計金額、および合計ギャンブル時間が記憶されることが可能である。ギャンブル当たりで賭けられた金額、およびギャンブルの数が記録されることが可能である。獲得された金額と失った金額、ならびにそれらの頻度が記憶されることが可能である。ギャンブラのギャンブル行動に関連するさらなる情報および/または代替の情報が、記憶手段 18 によって記憶されてもよい。

10

**【 0 0 6 8 】**

限度/トリガが設定されている一実施形態では、ギャンブルされた累計金額、および/または合計ギャンブル時間値などの、記憶された情報が、自ら課した限度/トリガ、および/または他の適切に許可された関係者によって課せられた限度および/またはトリガと比較され、限度および/またはトリガに近づいている場合、または超過している場合、ギャンブラに通知が行われる。一実施形態では、ギャンブラが、限度を無効化することを許されるかどうかは、ギャンブラが、識別手段 32 の申し込みを行った際に、またはその後、ギャンブラおよび/または他の適切に許可された関係者によって決められる。例えば、限度の無効化は、最初、許されることが可能であるが、限度が、絶え間なく無効化される場合、モデラモジュール 24 により、そのような行動が、限度を無効化する許可を、少なくとも一時的に拒否する根拠になると判定されることが可能である。このため、限度のあらゆる無効化は、モデラに報告され、好ましい実施形態では、ギャンブラの行動のカテゴリを決定する際に考慮される。限度の無効化を、本明細書でさらに詳細に説明する。限度の無効化も、ギャンブラに後に報告するために、ギャンブラの個人レコードに照らして記録され、これは、分析のための貴重なデータを提供する。

20

**【 0 0 6 9 】**

一実施形態では、少なくとも、識別手段 32 が、賭博マシンから取り出された際、または出納係ポイントにおいて読取り装置に通された際、例えば、ギャンブラが、自分のチップを換金した際、中央データベース 18 が、ギャンブラの活動のそれぞれで更新される。また、中央データベース 18 の更新は、ギャンブルの間にも行われることが可能である。更新には、ギャンブルされた金額、ギャンブルして過ごされた時間、獲得した金、または失った金、獲得されたクレジット、または失われたクレジット、ギャンブル活動から次のギャンブル活動までの間の時間、マシン ID またはギャンブル設備 ID、および/または会場、および/またはギャンブラが要求した場合、ギャンブラのギャンブル履歴のコピーが含まれるが、以上には限定されない。

30

**【 0 0 7 0 】**

図 3 のアクション 38 を参照すると、本発明の一実施形態では、定期的に、例えば、毎時間、毎日、毎週、および/または毎月、モデラ 24 が、各ギャンブラに関して中央データベース 18 の中に記憶された情報のレコードを、「危険にされされた」ギャンブル、問題ギャンブル、強迫的かつ/または依存性のギャンブル、あるいは高度の「危うい」ギャンブラ、または低度の問題ギャンブラなどの、以上のカテゴリの 1 つまたは複数の下位カテゴリと比較する。「危うい」ギャンブル、問題ギャンブル、強迫的かつ/または依存性のギャンブルなどの、ギャンブルのカテゴリに関する 1 つまたは複数の識別基準が満たされない場合 40、全くアクションは行われぬ 42。しかし、一実施形態では、ギャンブラの行動に関連する記憶された情報と、行動モデルの間の比較が、ゼロの結果をもたらしたこと、およびその比較が行われた日付が、依然として記録される。

40

**【 0 0 7 1 】**

行動モデル基準の 1 つまたは複数が満たされた場合 44、一実施形態では、その基準を満たすギャンブラによって保持される各識別手段 32 の識別番号、または他の一意識別子

50

に基づき、カウンセリングプロセスが開始される46。カウンセリングプロセスは、本明細書に後段でより詳細に説明する。しかし、カウンセリングは、ギャンブラの行動が、特定の行動カテゴリと一致するとモデラモジュール24が判定した場合に、本発明のシステムおよび方法において選択可能な1つのオプションに過ぎない。例えば、ギャンブラが、危ういギャンブラであると分類された場合、1つまたは複数の限度またはブロックを課すことが、ギャンブラを即時にカウンセリングに照会することよりも適切である可能性がある。そのような限度は、本明細書で説明したタイプのギャンブル時間限度、金銭的限度などの形態であることが可能である。

#### 【0072】

問題ギャンブルなどの行動のカテゴリを決定するための識別基準の実施例を図4および図5に示す。ステップ50で、ギャンブルされた金額が、全体的な儲け、または損失として算出される。ギャンブラが、ステップ52で示すとおり、勝った場合、この実施形態では、全くアクションは行われず、ステップ54。ギャンブラが、ステップ56で示すとおり、負けた場合、ステップ58で表すとおり、損失の大きさを、ギャンブラの所得、または所得階層などの値と比較することが、そのような情報が、ギャンブラによって提供されている場合に行われ、あるいは、以前のギャンブルの儲けまたは損失、すなわち、ギャンブラのより早期の行動と比較することが行われる。所得の値は、例えば、可処分所得、またはギャンブラが、失うことを覚悟している、または失っても差し支えない金額であることが可能であり、この金額は、識別手段32の申し込みを行った時点で、ギャンブラによって指定されることが可能である。代替として、所得または所得階層は、会場が位置している管轄区の税務署の記録を参照することによって入手してもよい。別の実施形態では、「失っても差し支えない」金額は、ギャンブラに割り当てられたクレジットスコアから算出される。クレジットスコアは、所得、出費、被扶養者の数、および/または類似の関係のある情報の1つまたは複数などの、ギャンブラによって提供された情報から算出することができる。

#### 【0073】

一実施形態では、ギャンブラは、1カ月などの、規定された期間内に「失っても差し支えない」金額をギャンブルすることだけしか許されない。代替の実施形態では、ギャンブラは、「失っても差し支えない」金額を限られた回数、超えることを許される。1カ月などの、規定された期間内に、ギャンブラが、「失っても差し支えない」金額を超えた場合、または「失っても差し支えない」金額を、許された回数を超えて超過した場合、識別手段32が、つまり、ギャンブラのギャンブルする手段が、少なくとも一時的に停止処分にされることが可能である。停止処分の期間は、1カ月などの、規定された期間であることが可能である。代替として、停止処分の期間は、「失っても差し支えない」金額に達した、またはそれを超過した月の残りの期間であってもよい。さらなる代替は、「失っても差し支えない」金額を超過した額が、小さくなる、または完全に清算されるまでであることも可能である。停止処分は、他の何らかの規定されたガイドラインが満たされるまで続けられてもよい。

#### 【0074】

ステップ60を参照すると、損失が、「失っても差し支えない」金額との比較の後、ギャンブラに無理がないと判定された場合、その識別基準検査に関して、全くアクションは行われず。しかし、ステップ62を参照すると、損失が、ギャンブラに無理があると判定された場合、ステップ64で示すとおり、それが、ギャンブラに無理のある損失の1回だけの出来事である場合、この実施例では、ステップ66で示すとおり、全くアクションは行われず。しかし、基準は、無理のある損失および/またはトリガにより、例えば、ギャンブラが、ある期間にわたって自身の履歴行動のコピーを要求しないことにより、さらなるアクションがもたらされるようにセットアップされてもよい。ステップ68を参照すると、無理のある損失が、行動モデルの頻度および照会の態様に不合格であった場合、例えば、無理のある損失が、特定の期間内に、そのギャンブラに関する無理のある損失の所定の回数を超えた場合、ステップ70に示すとおり、ギャンブラは、カウンセリングに

10

20

30

40

50

照会される。

【0075】

行動のカテゴリを決定し、例えば、「危うい」ギャンブル、問題ギャンブル、および/または強迫的ギャンブル、および/または以上の下位カテゴリを識別するのに本発明の諸実施形態において使用される1つまたは複数の行動モデルは、問題ギャンブルに関する、国際的に認められているDiagnostic Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-1V), Edition 4およびSouth Oaks Gambling Screen (SOGS)からの既知の基準の発展形態を組み込むが、各々のギャンブラに関して記録された実際のギャンブル行動に基づいて結論を出し、自身の行動を開示する、または所得または支出などの自身の個人的状況についての詳細を開示するギャンブラの正直さ、または正確さに依拠しない。

10

【0076】

本発明の少なくとも1つの実施形態の行動モデルは、統計モデリング、および現在の心理学的理解に基づき、ギャンブラに課せられることが可能な限度および/またはトリガを他の適切に許可された関係者が指定する能力を含む。また、行動モデルは、最新の情報とともに、より早期の情報、すなわち、履歴上の行動パターンにも依拠する。履歴上の行動は、行動のカテゴリの特定が行われているエンティティの行動であることが可能である。代替として、履歴上の行動は、他のエンティティの分布の行動であることが可能である。しかし、本発明は、本明細書で明記するDSM-1V基準および/またはSOGS基準には限定されず、問題行動および/または「危うい」行動などの行動のカテゴリを識別するために、他の機関によって開発された適切な代替の基準を使用してもよいことが読者には理解されよう。

20

【0077】

識別基準には、調査ベースの基準、人口統計上の基準、ならびに本発明のシステムによって監視され、記録されたギャンブラの活動から得られた現在の情報が含まれる。図5を参照すると、調査ベースの基準には、ギャンブルにますます多くの金額を賭ける加速基準91、ギャンブルが大きい損失を被った後に増加する損失追い93基準、ギャンブルをして過ごされた時間数および/または日数が関わる頻度基準95、各ギャンブルセッションの時間が関わる時間基準97、ギャンブル活動から次のギャンブル活動までの間の時間が関わるギャンブル間基準99、ギャンブラが、ギャンブラによって課せられた、またはモデラモジュール24によって生成された限度、トリガ、ブロック、または排除を無効化したかどうか、または無効化しようとしたかどうか、ならびに無効化もしくは試行の頻度が関わる無効化基準101、および/またはギャンブルに注ぎ込まれたギャンブラの可処分所得の割合が、そのような情報がギャンブラによって提供されている場合に関わる所得割合基準103が含まれる。人口統計上の基準には、ギャンブラの可処分所得105、年齢基準107、性別基準109、および雇用時間割合基準111が含まれる。

30

【0078】

以上の基準の少なくともいくつかは、ギャンブル以外の行動にも適用可能である。例えば、行動が、アルコールなどの中毒性薬物の消費である場合、加速基準、頻度基準、時間基準、無効化基準、性別基準、所得割合基準、性別基準、および年齢基準などの、基準の多くが、エンティティ(実体)が、飲酒問題を有するか、または「危うい」か、または別のカテゴリに入るかを判定するための行動モデルにおいて適用可能である。他のタイプの行動の場合、ギャンブル間基準は、行動間基準と呼ばれる。

40

【0079】

一実施形態では、ギャンブラが、モデラモジュール24によって生成された限度、トリガ、ブロック、または排除を無効化する、または無効化しようとした場合、そのような無効化、または無効化しようとする試行には、ギャンブラが、自ら課した限度、トリガ、ブロック、または排除を無効化する、または無効化しようとした場合とは異なる重みが割り当てられる。一実施形態では、異なる重みは、より大きい重みである。これは、モデラモジュール24によって生成される限度、トリガ、ブロック、または排除が、1つまた

50

は複数の行動モデルと比較した後の、ギャンブラの観察された行動に基づいて生成されており、その限度、トリガ、ブロック、または排除が、ギャンブラの保護のために必要であると考えられるからである。自ら課した限度、トリガ、ブロック、および/または排除は、用心のためであることが可能であり、ギャンブラの実際の行動をそれほどよく示さない可能性が高い。

【 0 0 8 0 】

図5は、本発明の一実施形態による、低度の「危うい」ギャンブラ、高度の「危うい」ギャンブラ、または問題ギャンブラとしてギャンブラを分類するのに役立つと考えることができる、様々な基準を示す。例えば、ギャンブラの活動が、加速、損失追い、頻度、および時間の調査ベースの基準を満たす場合、ギャンブラは、高度の「危うい」ギャンブラと分類される。また、図5は、エンティティの行動のカテゴリを決定する際に考慮することができる、その他の基準も示す。

10

【 0 0 8 1 】

図6は、本発明の一実施形態による、ギャンブラが、低度の「危うい」ギャンブラ94、高度の「危うい」ギャンブラ96、または問題ギャンブラ98として分類される場合に行われることが可能な、様々な活動を示す。ステップ100を参照すると、ギャンブラが、前述したカテゴリの1つに入ると識別されると、低度の「危うい」ギャンブラは、例えば、より定期的にギャンブラの行動を識別基準と比較することにより、より厳しく監視されることが可能である。低度の「危うい」ギャンブラは、図4にステップ80で示すとおり、カウンセリングを提案されることが可能であり、カウンセリングにより、全く問題が確認されないことになる可能性がある。代替として、図6にステップ102で示すとおり、カウンセリングの提案は、断られることが可能であり、これは、中央データベース18によって記録されるが、ギャンブラが責任を負うことに変わりない。また、これは、高度の「危うい」ギャンブラ、または問題ギャンブラにも当てはまる。

20

【 0 0 8 2 】

図6でステップ104を参照すると、高度の「危うい」ギャンブラは、自身にS O G Sを施すか、あるいは前述したとおり、S O G S - R ( R e v i s i o n R )、または適切な代替の手段 ( i n s t r u m e n t ) などの代替のバージョンを施すことができる。高度の「危うい」ギャンブラには、そのギャンブラのギャンブル履歴およびプロフィール、ならびに比較のための問題ギャンブラのプロファイルが提供されることが可能である。これは、ギャンブラに対して問題の性質および程度を際立たせる可能性を有し、ギャンブラが、自身の行為の責任を負うことができるようにする。また、ギャンブラには、さらなる情報およびサポートも提供される。以上の活動は、ステップ106で示すとおり、問題ギャンブラに関しても行われるが、問題ギャンブラは、高度の「危うい」ギャンブラよりもさらなる支援を要すると認められるので、S O G S - R、または他の評価方法が、管理者によって実行され、管理者が、さらなるサポートについてギャンブラに知らせるだけが異なっている。

30

【 0 0 8 3 】

ステップ108を参照すると、問題ギャンブラは、代替として、カウンセラによる診断面接を受け、その後、自身のギャンブル履歴およびプロフィールを提供されることが可能である。ギャンブル履歴およびプロフィールが、問題ギャンブラのものと比較されて、問題を際立たせるのに役立つことが可能である。次に、カウンセラは、さらなるサポートを受けるようにギャンブラを指導することができる。各ケースで、中央データベース18は、活動の結果で更新される。

40

【 0 0 8 4 】

図3を参照すると、カウンセリングがギャンブラに提案される72場合、カウンセリングは、ギャンブラによって断られる74可能性がある。ギャンブラが、カウンセリングを拒否したという事実は、中央データベース18によって、そのギャンブラのレコードに照らして記録される76。カウンセリングが受け入れられた76場合、そのことも、中央データベース18によって、そのギャンブラのレコードに照らして記録される78。

50

## 【 0 0 8 5 】

図4を参照すると、カウンセリングが受け入れられた場合、カウンセリングにより、ステップ80で表すとおり、全く問題が存在しないと判定されることが可能である。代替として、問題が、ステップ82で示すとおり、確認されることが可能である。すると、ギャンブラは、カウンセリングプログラムを開始することができ、ステップ84、ステップ86で示すとおり、ギャンブラの識別手段32にブロックが課せられて、さらなるギャンブルを阻止する。代替として、適切であると考えられる場合、ギャンブラは、ギャンブルを続けることを許されるが、ただし、制限された状況下で許されることが可能である。例えば、超えることができない金銭的限度および/または時間限度が設定されることが可能である。代替として、またはさらに、規定された期間内にギャンブルすることが許される最大バランスが、低減されてもよい。これは、識別手段32上に記憶された、または記憶手段18によって記憶された利用可能なバランスを制限することによって達せられることが可能である。代替として、またはさらに、これは、ギャンブル設備4の動作の何らかの構成可能な態様を変更することによって達せられてもよい。ギャンブラが、許される場合に、限度、トリガ、ブロック、または排除を無効化した場合、それらが、自ら課したものであるか、またはモデラモジュール24によって生成されたものであるかに応じて、記録され、適切な重みを割り当てられる。

10

## 【 0 0 8 6 】

ステップ88を参照すると、ギャンブラは、次に、複数のカウンセリングセッションに出席し、これには、個別のカウンセラ、精神科医、および/または臨床心理士と連絡をとること、集団療法、サポートグループ作業、および/または金銭上のカウンセリング/計画が含まれることが可能である。カウンセリングは、個人レベル、または家族単位レベルであることが可能であることが想定される。識別手段32の自ら課した限度およびブロックの機能は、ギャンブラに自己管理ツールを与え、貴重な治療戦略のための基礎を提供することが可能である。ステップ90で表すとおり、カウンセラ、精神科医、および/または臨床心理士により、ギャンブラが、十分な治療を受けたと考えられると、ギャンブラには、さらなるギャンブルが許可されることが可能である。ステップ92で表されるとおり、ブロックが、識別手段32から取り除かれて、ギャンブルが許され、カードは、好ましくは、ギャンブラの活動を注意深く監視し、さらなる問題があれば、それを識別するように、新たな、または更新された限度、トリガ、ブロック、および/または排除を含む。更新された限度は、中央データベース18の中に記録される。

20

30

## 【 0 0 8 7 】

本発明の好ましい実施形態では、「危うい」ギャンブラ、問題ギャンブラ、または強迫的ギャンブラが、1つまたは複数のギャンブル限度の必要なしに、前述したとおり、そのギャンブラの実際の行動を1つまたは複数のモデルと比較することにより、決定される。自ら課したものであれ、他の許可された関係者によって課せられたものであれ、ギャンブル限度、ならびにそれらの限度に達した、および/またはそれらの限度を超過したことに関連する情報は、ギャンブラに関する行動カテゴリを決定する際に、有用な追加の情報を提供するが、不可欠ではない。

## 【 0 0 8 8 】

本発明の諸実施形態は、前述したオプションのギャンブル限度が、ギャンブラが、問題ギャンブラである、または「危うい」ギャンブラであるというシステムによる自動的判定なしに、前述したオプションのギャンブル限度が超えられることを許す。ギャンブラは、自分が、ギャンブルすることを止めさせられることが可能であるように、あるいは自ら課した限度が、無効化されることが可能であるように、指定することができる。本発明は、ギャンブラの通常の行動、および/またはコミュニティにおける他のギャンブラと比較したギャンブラの行動を考慮に入れる。また、本発明は、行動の異常が生じる可能性があるが、それらの異常は、ギャンブラが危ういギャンブラになったことを必ずしも意味しないことも考慮に入れる。例えば、自ら課した限度が、ギャンブラ自身の「早期警報システム」として、ギャンブラによって低いレベルに意図的に設定されている可能性がある。シス

40

50

テムは、何らかの結果としてのアクションが行われるまでに、限度が、例えば、期間当たり、指定された回数、例えば、1カ月に3回、超えられることを許してもよい。許可は、ギャンブラによって与えられても、許可された第三者によって与えられてもよい。代替として、許可された第三者は、限度を超えることができないように義務付けてもよい。限度が超えられるたびに、選択されている場合、またはそれ以外で、権限によって阻止されていない限り、目標が定められたメッセージが、ギャンブラが賭けを行っているギャンブル設備4を介して、または電子メールもしくはSMS、または郵便、あるいはその他の手段により、ギャンブラに送られることが可能である。

【0089】

本発明の一実施形態によれば、ギャンブラの行動が、「危うい」ギャンブラなどの特定のカテゴリに入るとモデラモジュール24が判定したことに応答して、システムは、ギャンブラが、自身の問題に対処するのを助けようとして、ギャンブル設備4の動作を変更する能力を有する。リゾルバモジュール22は、会場コンピュータ6を介してギャンブル設備4に命令を送り、賭けを阻止すること、定期的に賭けを阻止すること、最大賭け金額を制限すること、賭けが行われるライン(line)、ハンド(hand)、スロー(throw)、スピン(spin)の数を制限するなどの、同時に行われるゲームの数を制限すること、最大で20のスピン、ハンド、スピン、スローのように、連続的に賭けが行われるゲームの数を制限すること、ゲームリール(reel)が回される速度を低減するなどの、ゲームが行われる速度を低減することなど、ギャンブル設備パラメータを変更する。追求されている行動のタイプに依存し、ギャンブルのケースでは、行われているゲームのタイプ、ならびに利用できる構成可能なオプションに依存する、他のパラメータ変更も想定されている。そのような変更は、特定の識別手段32で賭けを行っているギャンブラ向けであり、すべての変更は、地域の賭博法などの遵守に関して、会場コンピュータによって監視され、許可される。

設備の1つまたは複数の動作パラメータを変更することに関して、一実施形態によれば、これには、少なくとも、記憶された限度およびトリガに照らして、ギャンブラが賭けをすることを許されているか否かの確認が行われるまで、ギャンブラが、賭けをすることを阻止することが含まれる。ギャンブラが賭けをすることを阻止することは、ギャンブル設備4の硬貨アクセプタまたは紙幣アクセプタ、および/またはトークンアクセプタおよび/またはカード読取り装置13などの、キャッシュレスアクセプタを制御することによって達することができる。アクセプタは、例えば、アクセプタを物理的にブロックして、資金またはトークンを挿入することができないようにすること、または提出された資金またはトークンを拒否して、それらをギャンブラに戻すことにより、ギャンブルのための資金またはトークンを受け入れるのを阻止されることが可能である。一実施形態では、カード読取り装置は、ギャンブラが、カードを介して識別される必要があるので、物理的にブロックされないが、システムは、カードを介して資金が注ぎ込まれるのを阻止する。

設備の1つまたは複数の動作パラメータを変更することにより、ギャンブラが賭けをすることを阻止することは、本発明のシステムおよび方法の能動モードと考えることができる。第1の能動モードでは、一実施形態によれば、賭博設備4のファームウェアに対する変更は全く要求されず、これにより、賭博設備4の製造業者からの独立性がもたらされる。賭博設備4は、マイクロプロセッサコントローラ、およびマイクロプロセッサによって制御される硬貨、紙幣、および/またはトークンのアクセプタ、および/またはカード読取り装置13を含む。アクセプタは、アクセプタをイネーブルにする電子信号、およびディスエーブルにする電子信号を介して操作される。また、アクセプタは、カードまたは紙幣を介して、挿入された資金の額面金額、またはトランザクションの価値を検出することもできる。これは、額面金額または量をシグナルするパルスの生成を介してであることが可能である。代替として、他のシグナルを使用してもよい。一実施形態では、アクセプタの既定の状態は、資金の受け入れを阻止することである。マイクロプロセッサが、アクセプタにイネーブル信号を送らない限り、アクセプタは、阻止状態のままである。本発明のこの態様が関係するタイプのアクセプタは、管轄区に依存して、通常、賭博設備4の一部で

10

20

30

40

50

あることが可能である。

マイクロプロセッサが、会場コンピュータ6および中央運用センタ14と通信するように結合される。また、マイクロプロセッサは、ハードウェアの有線パッチパネルまたはUSBインタフェース、または無線通信などの他の通信手段を介して、アクセプタと通信するようにも結合される。マイクロプロセッサコントローラは、このアクセプタ接続を賭博設備4と共有するが、マイクロプロセッサコントローラボードは、賭博設備4のバスとは独立であり、したがって、アクセプタ阻止すること、またはイネーブルにすることは別として、賭博設備4に影響を与えることができない。また、マイクロプロセッサコントローラは、賭博設備4のカード読取り装置13およびディスプレイと通信するようにも結合されて、資金の受け入れまたは拒否に関する適切なメッセージが表示されること、ならびに

10

、前述したとおり、事前誓約限度に達した、またはギャンブルする許可が停止処分にされたなどの、他のメッセージを可能にする。一実施形態では、マイクロプロセッサコントローラの電力は、当業者に知られている任意の適切な手段により、賭博設備4への電源供給から得られる。代替として、降圧電源などの、他の何らかの電源を利用してよい。

テーブル1および図10を参照すると、一実施形態によれば、アクセプタは、資金またはトークンを受け入れることを当初、阻止され、挿入されたカードが、排除された当事者からのものではない、カードは、盗まれたもの、損傷したもの、または有効期限が切れたものではない、そのカードに適用される、設定された事前誓約限度が存在する場合、それらの限度に達していない、そのカードに関して施行中のセッション間時間、プレーヤ休止、またはその他の時間限度または停止処分は、存在しない、その特定の賭けのために既に

20

挿入済みの硬貨または紙幣またはキャッシュレストークンが、セッション、日、週、月、または年などの、関係のある期間に関連して、最大賭け金または最大量を超えていない、表示されている、または表示されるようにスケジュールされている目標が定められたスクリーンメッセージが全く存在しない、プレーヤは、賭けをするのを阻止されるように識別されるか、カウンセラに向かわせられるように識別されるかに関わらず、モデリングおよび識別プロセスによって識別された個人ではないということでない限り、その状態のままである。

以上の諸条件が満たされた場合、アクセプタは、マイクロプロセッサコントローラによって有効にされる。次に、賭博設備4は、硬貨、紙幣、およびキャッシュレスの賭けを従来の形で制御する。これには、賭博設備4が、アクセプタを阻止する能力が含まれる。このプロセスは、いずれの時点でも、賭博設備の管理ソフトウェアまたは管理ファームウェアの動作を変更する、その動作に影響を与える、またはその動作を妨げることはない。賭博設備の管理ソフトウェアまたは管理ファームウェアの動作機構の整合性をごまかす、操作する、または危うくする潜在的なポイントは、全く存在しない。本発明のこの態様は、ギャンブラによる賭けを、可能にするか、またはアクセプタを介する資金またはトークンの預託を停止することによって阻止する。前述した諸条件が満たされた場合、すなわち、アクティブにされない場合、アクセプタに対する阻止信号は、ドロップされ、アクセプタは、現在、行われているとおり、賭博設備4の従来の規則に準拠して、資金を処理する。

30

【表 1】

表 1

アクセプタステータス	動作条件またはプレーヤ条件
阻止	カードが挿入されていない
ステータス結果が出るまで、阻止	カードが挿入されカードステータスを調べている
阻止	排除されている
阻止	セッション金額限度
阻止	セッション時間限度
阻止	日の金額限度
阻止	日の時間限度
阻止	週のコスト限度
阻止	週の時間限度
阻止	月の金額限度
阻止	月の時間限度
阻止	年の金額限度
阻止	年の時間限度
阻止	マシン額面金額拒否
阻止	ギャンブルモード限度
阻止	曜日または日付の排除を指定する
イネーブル	以上のいずれも真ではなく、金を挿入することができる
イネーブルを阻止に変更する	挿入された金が、事前契約限度に達するステータスが限度に達する硬貨または紙幣で阻止に変わる。イネーブルの間に挿入されたクレジットが賭けられる
阻止	システムがプレーヤ情報を処理し、限度を調べる賭けの合間
イネーブル	前回の賭けで達した限度が存在しない場合、アクセプタステータスがイネーブルに変更される。賭けることを許可。

システムが、硬貨アクセプタにおいて阻止信号を高に設定すると、挿入されるいずれの硬貨も、拒否され、硬貨返却受けに送られる。同様に、紙幣アクセプタのケースでは、阻止信号が高である場合、挿入されるいずれの紙幣も拒否され、プレーヤに戻される。同様に、トークンまたはカードなどの、キャッシュレスアクセプタのケースでは、阻止信号が高である場合、いずれのキャッシュレスのトークン、カード、その他も、拒否され、プレーヤに戻される。硬貨アクセプタでは、硬貨が流れの中にある間に、何らかの理由で阻止信号が高に設定された場合、硬貨アクセプタ検証領域に入るいずれの硬貨も、信号が生起されると、拒否される。同様に、紙幣アクセプタのケースでは、例えば、挿入された額面金額が、事前誓約値を超えた場合、紙幣は、拒否される。同様に、キャッシュレスアクセプタのケースでは、挿入された額面金額が、事前誓約値を超えた場合、賭博設備 4 へのキ

10

20

30

40

50

キャッシュトークンまたは通貨の移動が、いずれの形態でも拒否される。

この能動モードでは、システムは、アクセプタが、パルス、またはその他の技術を使用して、挿入された金の額面金額を賭博設備 4 に知らせる場合、賭博設備 4 によって受け入れられている金または資金の額面金額を認識している。したがって、システムは、賭博設備 4 上で賭けが開始される前に、プレーヤによってギャンブルされる提案の金額を知らされる。このため、システムは、事前誓約された最大の支払い金額限度または時間限度に達すると、資金受け入れを阻止することができる。

本発明のこの態様を実施するのに要求されるコンポーネントは、容易に入手可能であり、従来のコンポーネントが、多くの賭博設備 4 に適合する。しかし、何らかの適合性問題が存在する場合、例えば、Microcoin QL アクセプタ、または均等のコイン、紙幣、またはキャッシュレスのアクセプタが、そのような問題に対処することが企図される。

10

第 2 の能動モードでは、一実施形態によれば、賭博設備 4 のファームウェアに対する変更が実施されて、会場コンピュータ 6 または中央運用センタ 1 4 からの命令の下で、第 1 の能動モードの場合のようにマイクロコントローラではなく、賭博設備 4 のファームウェアが、アクセプタ、またはその他の手段を介して、賭けを阻止するか、または可能にするようになる。それ以外では、第 2 の能動モードでは、システムは、第 1 の能動モードの場合と同一の形で動作する。第 2 の能動モードでは、テーブル 1 で明示した諸条件に基づいて賭けを阻止する、または可能にするのは、賭博設備 4 のファームウェアである。第 2 の能動モードは、賭博設備 4 のファームウェアを変更するのに、製造業者の許可を要し、これは、抵抗を受け、かつ/または実施するのに時間がかかる可能性があり、その点で、第 1 の能動モードの動作モードと比べて、それほど望ましくない。

20

これに対して、システムの受動モードでは、一実施形態によれば、アクセプタを阻止することなどの、賭博設備 4 の動作パラメータに対する変更を開始する能力は、全く存在しない。受動モードは、プレーヤのギャンブル行動をリアルタイムで監視し、その情報を、アクションのために、プレーヤまたは会場スタッフ、または他の何らかの適切に許可された機関に提示する。能動モードの下では、アクションまたは介入は、賭けの阻止、ならびにスクリーンメッセージのより強い支配によって、電子的に達せられる。

【 0 0 9 0 】

また、このシステムおよび方法は、適切な ID の提供について前述したとおり、カードなどの識別手段 3 2 を訪問中のギャンブラに発行することにより、他州からの訪問者、または海外からの訪問者にも対応する。本発明のシステムおよび方法が、国内ベースで実施される場合、他州からの訪問者は、本発明のカウンセリング紹介態様の対象となる。海外からの訪問者は、カウンセリング紹介態様の対象とならないが、そうなることも実行可能であることが想定される。統計目的で、他州からの訪問者、および海外からの訪問者からのデータは、中央データベース 1 8 の中に記憶される。また、いわゆる「大金を張るギャンブラ」にも識別手段が発行され、それらの人々の統計データが、前述したとおり、記憶されるが、注意の諸問題の義務は、大金を張るギャンブラが賭けを行う賭博施設の側にある。

30

【 0 0 9 1 】

このように、本発明の方法およびシステムは、問題ギャンブルなどの、問題があり、かつ/または強迫的で依存性の行動に対する問題解決法を提供する。これは、識別手段 3 2 なしには、いずれの人であれ、特定の管轄区内、または会場内で、ある行動に参加することを阻止することによって達せられ、識別手段は、エンティティについての最小限の情報に基づいて獲得され、これにより、エンティティのプライバシーが保護される。このシステムおよび方法は、システムによって観察された実際の行動に基づき、ギャンブラなどの危ういエンティティの早期の指示を提供し、ギャンブラ、または許可された第三者の選択で、1 つまたは複数の限度、トリガ、ブロック、および/または排除を課し、かつ/または問題が生じた後ではなく、問題が生じる前に、カウンセリングを提案することができる。問題の迅速な識別により、システムおよび方法が、限られたカウンセリングリソースを

40

50

、危ういエンティティ、または問題エンティティに迅速に向けることが可能になり、これにより、より長期間のカウンセリングが必要である可能性が低くなる。

【 0 0 9 2 】

システムおよび方法は、問題が生じ、エンティティの行動にシステムおよび方法の注意を向けさせると、エンティティが、自身の問題を認識すること、および/または助けを求めて自ら問い合わせることに依拠しない。問題が生じた場合、統計情報が、すべての必要なデータをもたらして、問題をエンティティに明白に示す。システムおよび方法は、エンティティが、自身の強迫的な依存性の習癖を正直に開示すること、またはそのような習癖を正確に憶えていること、あるいはエンティティが、自身の所得などの、自身の状況についての他の詳細を開示することに依拠しない。また、本発明は、個人が、その活動のため  
10  
の法定年齢未満である場合、識別手段を獲得することができず、識別手段なしには、その活動に参加することができないので、未成年の参加者が、特定の活動/行動に参加することも阻止する。

【 0 0 9 3 】

さらに、このシステムおよび方法は、個人が責任を持ち、責任を負うようにするが、問題が生じた場合、支援を受けるための複数の機構を提供し、支援の性質は、個人の問題の程度に依存する。それでも、このシステムおよび方法は、エンティティが、合法の活動に参加し、自身のプライバシーを保持することを許されるので、市民の自由を侵害しない。エンティティは、図3に110で示すとおり、要求時にいつでも、中央データベース18  
20  
によって保持される自身のレコードにアクセスすることも許される。エンティティは、インターネット16を介して、自身のレコードにアクセスすることを許されてもよい。

【 0 0 9 4 】

このシステムおよび方法は、当該の業界、存在する場合、その他の許可された関係者、ならびに行政機関が、問題行動の問題に対処し、監視して、関連するグループにさらなるサービスを提供することを可能にする、統計の正確で客観的なデータベースを提供する。現実の活動から導出された、信頼できる正確な統計は、ギャンブルなどの問題/強迫的/依存性の行動に対する、一部のセクタの、ときとして過度で、根拠のない反応を改善するのに役立つ。照合された統計は、電子ギャンブルマシン、およびその他の形態のギャンブル設備の支払いを監視することを円滑にし、ギャンブル、中毒性薬物の消費などの行動の追求を可能にする設備の数量および配置の適切さを判定するのに役立つ、任意の時点で、  
30  
特定の管轄区内における「正常な」行動および「異常な」行動のパターンを提供し、関係のある業界、行政機関、および規制機関のメンバに手引きを提供し、エンティティの許可で、愛顧データ、および高頻度参加データを、設備を提供している人々に提供し、関係のある行動の参加者に、注意義務を果たしていることを明白に示し、借金またはギャンブル、ならびに借金またはギャンブルの特定の諸形態などの、特定の形態の行動の潜在的な持続可能性を算出し、問題の特定の定義および/または分類に従って、問題の程度について報告することができる。

【 0 0 9 5 】

自ら課した限度およびブロック、および/または識別手段に関連することが可能な他の適切に許可された関係者によって課せられた限度、トリガ、およびブロックは、エンティ  
40  
ティが、自身の行動を追求することに奮闘している間に、エンティティの自制心に依拠しない、エンティティが、自身の行動を抑制する機構を提供する。そのようなブロック、限度、および/またはトリガは、問題が生じた場合に、ギャンブルなどの特定の活動の完全なブロックよりもうまく行く治療をもたらす可能性がある。

【 0 0 9 6 】

本明細書全体で、目的は、いずれの一実施形態、または特徴の特定の集合にも本発明を限定することなしに、本発明を説明することであった。特定の諸実施形態の変種でありながら、本発明の範囲内に含まれる諸形態が、当業者には認識されよう。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 9 7 】

10

20

30

40

50

【図1】本発明の実施形態によるシステムを示す図である。

【図2】図1に示したシステムの識別手段によって記憶されることが可能な情報の例を示す図である。

【図3】本発明の実施形態によるシステムの諸要素のいくつか、および方法ステップのいくつかを示す概略図である。

【図4】問題ギャンブル、および潜在的な問題ギャンブルを識別するための識別基準の実施例を示す図である。

【図5】ギャンブラを分類するのに考慮されることが可能な基準を示す図である。

【図6】ギャンブラが分類されると、行われることが可能な活動を示す図である。

【図7】ギャンブラが、自身のギャンブルに関連して限度を指定することができる、本発明の実施形態を示すスクリーンショットである。

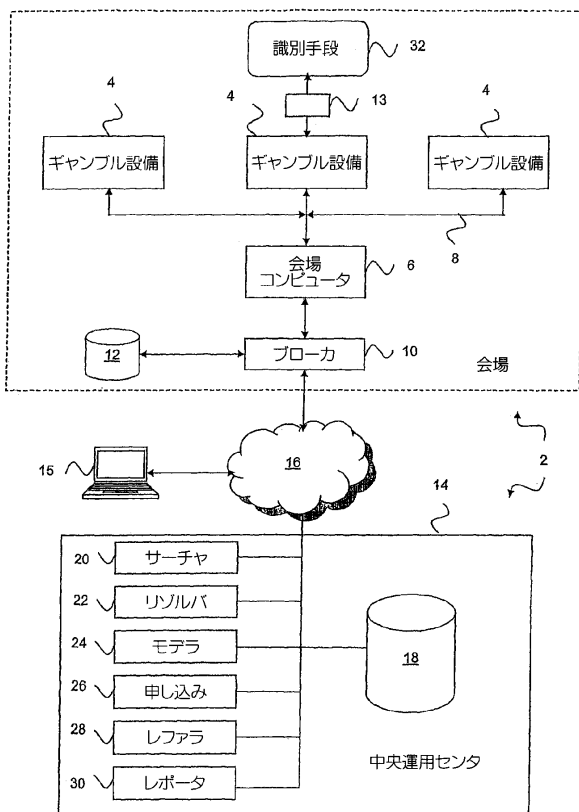
【図8】図7に示したスクリーンショットの代替のスクリーンショットである。

【図9】ギャンブルをする際に使用するための口座の貸方記入を示すスクリーンショットである。

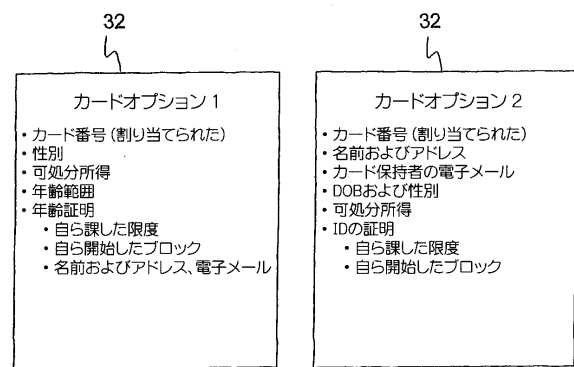
【図10】本発明の実施形態による賭博設備の1つまたは複数の動作パラメータを変更することを示す流れ図である。

10

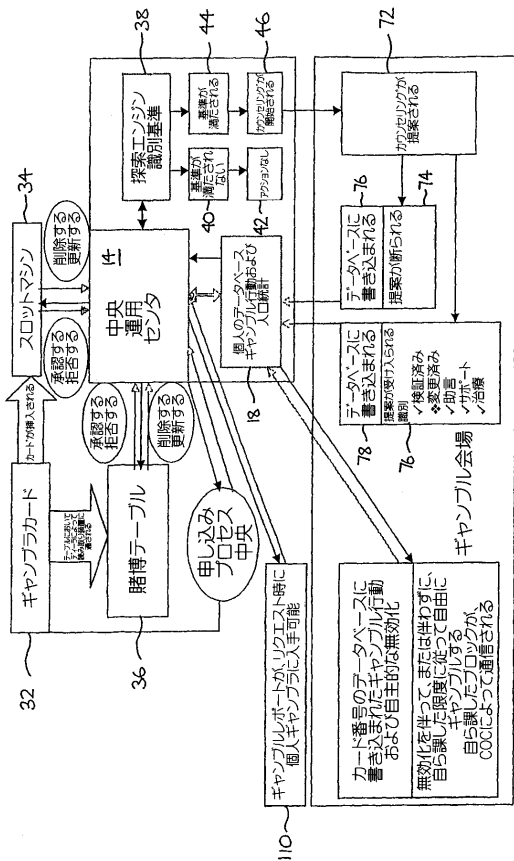
【図1】



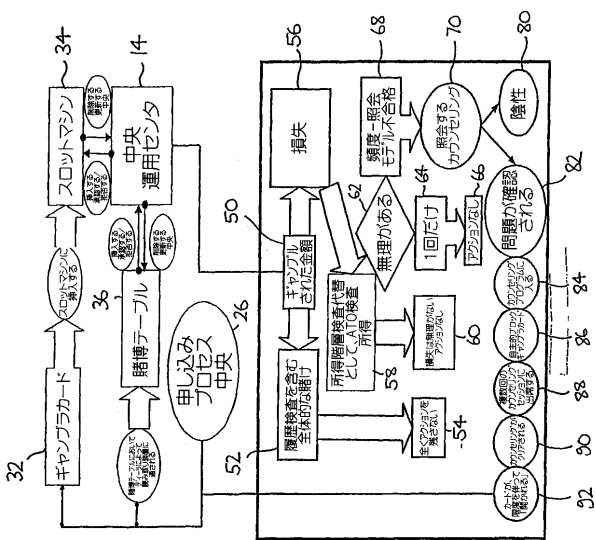
【図2】



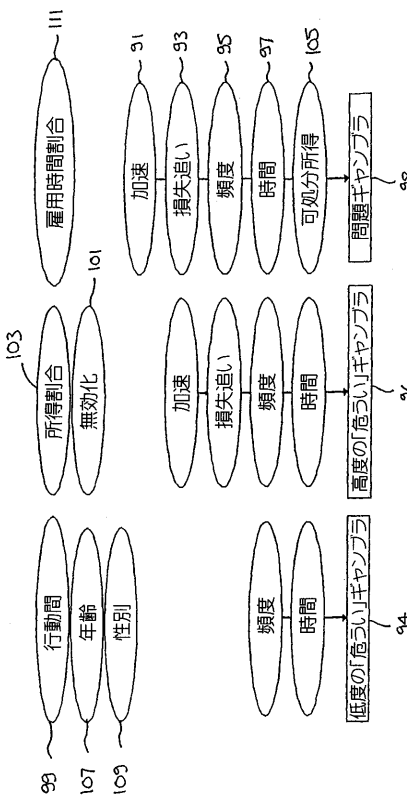
【図3】



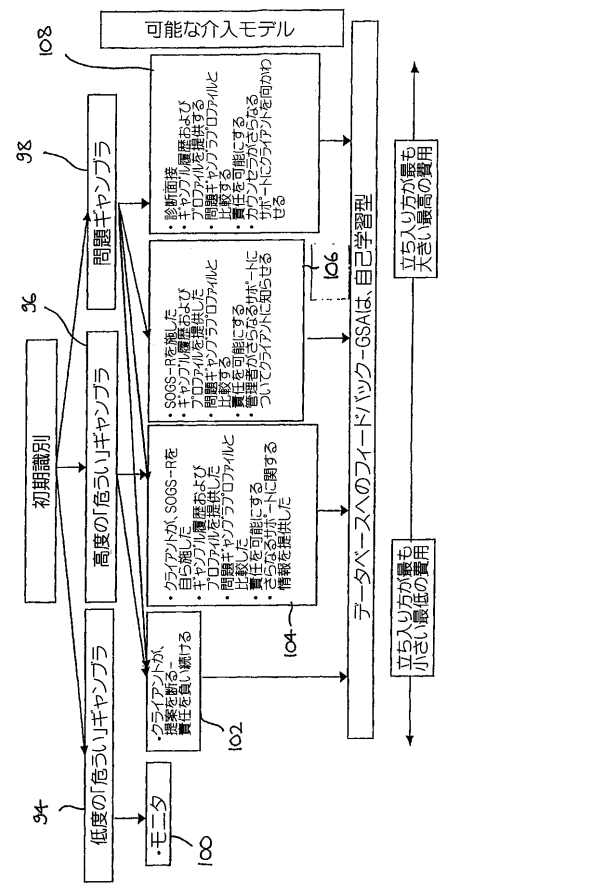
【図4】



【図5】



【図6】





---

フロントページの続き

(74)代理人 100153028

弁理士 上田 忠

(72)発明者 ジョン・トーマス・フラナガン

オーストラリア国ビクトリア 3004,メルボルン,セント・キルダ・ロード 416,ユニット 237

合議体

審判長 西山 昇

審判官 須田 勝巳

審判官 清田 健一

(56)参考文献 特開2002-109440(JP,A)

特開平8-180115(JP,A)

米国特許出願公開第2003/0031321(US,A1)

特開平11-099847(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

G06Q10/00-50/00