



next

Spilscanner identificerer ludomani med kunstig intelligens

Af Andreas Reinholt Hansen | 27. juni 2018 kl. 19:00 | 0 kommentarer



Mere end 100.000 danskere har udfordringer med spilafhængighed, og flere udvikler decideret ludomani. Nu kan kunstig intelligens identificere potentielle ludomaner, og spilscanneren er allerede taget i brug.

Alle, der har prøvet at oddse på fodboldkampe bare en smule, kender til følelsen, når det forkerte hold prikker bolden i nettet langt inde i dommerens overtid.

Langt de fleste reagerer på en sådan skuffelse ved at råbe skældsord efter spillerne på skærmen eller andet i den dur.

Men for nogle trækker et tabt væddemål dybere spor og udvikler sig til en desperat jagt på at vinde pengene retur. Og gerne flere og gerne hurtigt. Når jagten skydes ind, hæves risikoen på væddemål, og satsningerne er sjældent lige så gennemtænkte, som de var tidligere på aftenen: I spilbranchen kaldes det for 'loss-chasing'.

[Læs også: 'Bookmakerne vinder VM i fodbold'](#)

Nu kan uhensigtsmæssig spiladfærd opfanges af en 'spilscanner' baseret på kunstig intelligens, der ved, hvordan gamblere med spilafhængighed – eller dem der er på vej derud – reagerer, når deres pengespil er ved at komme ud af kontrol.

"Formålet med spilscanneren er at øge effektiviteten i det forebyggende arbejde med ludomani. Ved hjælp af store mængder data og konkret viden, kan vi komme spillerne i møde, før spilafhængigheden kommer ud af kontrol," siger Kim Mouridsen, lektor på Institut for Klinisk Medicin under Aarhus Universitet.



Spilscanneren er baseret på kunstig intelligens, hvortil man har udviklet en algoritme i et maskinlæringsystem. Algoritmen har inkorporeret store mængder data fra spillere og konkret viden fra professionelle eksperter. På den måde har maskinen lært sig selv at analysere gamblernes spil mønstre, og vurdere, om der er tale om uregelmæssig spiladfærd.

Spillere får omsorgsopkald

Udviklingen af spilscanneren gik i gang tilbage i 2013. Siden 2016 har Danske Spil brugt teknologien som en integreret del af deres forskellige bettingsider. Når scanneren slår ud på en spiller, ryger informationerne videre til LudomaniLinjen, som administreres af Danske Spil. Her sidder professionelle psykologer med ekspertise i ludomani klar til at hjælpe, og de ringer direkte ud til de pågældende spillere – et såkaldt 'omsorgsopkald'.

"Vi bruger spilscanneren som et nøgleelement i vores forebyggelsesarbejde. Langt de fleste af dem, vi ringer til, har gode forklaringer på deres spilleadfærd, men indimellem får vi også fat i dem, der er kommet helt ud i ludomani. Fælles for alle dem, vi taler med, er, at de er glade for, at vi kontakter dem, selv om det kan være grænseoverskridende at blive konfronteret med en mulig afhængighed," siger Elisabeth Crone Linding, CSR-ansvarlig i Danske Spil.

I 2017 identificerede scanneren mere end 800 danske spillere, som havde en adfærd, der minder om spilafhængighed.

"Vi holder særligt øje med, om en spiller har lidt store tab, specielt hvis det er over en lang periode. Når vi tager kontakt til spilleren, er det ikke for at dømme folk, men for at fortælle dem, at vi kan se en ualmindelig adfærd i deres spilleforbrug, og at vi er interesserede i at vide, hvad der kan være årsagen til det," siger Elisabeth Crone Linding.

Indtil videre har scanneren været en succes, og allerede nu tænker Danske Spil i mulige opgraderinger af teknologien.

"Vores resultater med spilscanneren er positive, og vi glæder os til at være med i den fortsatte udvikling af teknologien. For Danske Spil er det vigtigt, at vi kan give noget af den viden og erfaring videre. Vi mener, at ludomaniforebyggelse er den eneste rigtige vej at gå," siger Elisabeth Crone Linding.

Teknologi dominerer markedet

Som regel udvikles spilafhængighed over en længere periode, og i løbet af den tid vil spilleren løbende udvise tegn på usundt pengespil. Det kan være, at indsatsen løbende øges, særligt i perioder, hvor spilleren også taber store beløb. Det kan også være et tegn, hvis spilleren ofte skifter mellem forskellige spilplatforme, f.eks. fra betting til spilleautomater og videre til onlinekasino.

I branchen kaldes disse spillere for 'højfrekvente spillere', og dem er bookmakerne konstant på jagt efter.

"Der er intet, der tyder på, at der kommer flere spillere på det danske marked. Derimod indikerer undersøgelser, at der er kommet marginalt færre. De eksisterende spillere satser bare mere og oftere, end de gjorde tilbage i tiden," siger Thomas Marcussen, kliniker på Forskningsklinikken for

Ludomani.



For at imødekomme den risiko, der er forbundet med den øgede mængde højfrequente spillere, har Forskningscenter for Ludomani, Institut for Klinisk Medicin, virksomheden Mindway AI og Danske Spil i fællesskab udviklet og bidraget til 'Spilscanneren'.

Ifølge Thomas Marcussen er en af hovedårsagerne til det øgede antal af 'højfrequente spillere', hvoraf mange er unge under 25 år, de lækre, intuitive apps med øget brugervenlighed og tilgængelighed, der i dag tilbydes af stort set alle bookmakere, og det faktum, at langt de fleste væddemål indgås fra mobiltelefonen.

"Spiludbyderne er blevet meget bedre til 'at vride' spillernes Dankort. De spillere, der i forvejen er i risiko for at udvikle spilafhængighed, eller som tidligere har været afhængige, bliver i dag præsenteret for det ene gode tilbud efter det andet om højere odds og større velkomstbonusser, uanset hvor de kigger hen," siger Thomas Marcussen.

Som regel ligger der et helt klart spilmonster bag de personer, som udvikler eller falder tilbage i ludomani. Det er dem, som spilscanneren skal identificere.

"I dag bruger bookmakere store datasæt og viden til at målrette kampagner og annoncer mod den enkelte spiller. Spilscanneren er et teknologisk modsvar, der imødekommer den risikoen, der er ved bookmakernes avancerede teknologi," siger Thomas Marcussen.

Et hjælpeværktøj

Spilscanneren er ikke opfundet, for at erstatte de mange professionelle psykologer og eksperter, som hver dag forsker i og behandler spilafhængighed, bl.a. via LudomaniLinjen og i Forskningscenter for Ludomani. Den skal derimod agere assistent til det eksisterende hjælpeberedskab.

"Scanneren kan ikke mere end mennesker. Den er udviklet på baggrund af konkret viden om spillere og deres adfærd. Teknologien kan øge forebyggelsen ved at være hurtigere og mere præcis, så de professionelle rådgivere på den måde kan bruge mere tid på behandling frem for diagnosticering," siger Kim Mouridsen, lektor på Institut for Klinisk Medicin under Aarhus Universitet, der mener, at det er et realistisk scenarie, at flere spillere i fremtiden vil modtage et omsorgsopkald grundet ualmindelig spiladfærd.

"Vi oplever meget stor interesse for teknologien, både fra ind- og udland, fra politikere og fra aktører i branchen. I takt med at Danske Spil proaktivt bruger spilscanneren, får vi hele tiden mere viden og erfaring, så vi kan blive endnu klogere på, hvordan systemet bedst videreudvikles," siger Kim Mouridsen.

På Forskningsklinikken for Ludomani, som har været medudvikler på projektet, er man også positive over for teknologien i fremtiden. Her har man en klar opfordring til politikerne.

"Når spilscanneren er gennemtestet, bør man overveje, om ikke det skal være et lovkrav for spiludbyderne at integrere spilscanneren som en fast del af online-siderne. På den måde kan vi bekæmpe ludomani bredt," siger Thomas Markussen.

[kunstig intelligens »](#)

[Machine learning »](#)

arh@mm.dk

Follow @mandagmorgen

12.4K followers



Facebook

Twitter

LinkedIn

Email

Mere...

0 kommentarer [Skriv en kommentar ↓](#)**SPONSORERET INDHOLD** 

Copenhagen Business School - Handelshøjskolen - CBS:

Rejsen mod et godt arbejdsliv

Mange oplever, at deres arbejdsopgaver bliver mere komplekse som følge af globalisering og den teknologiske udvikling. På HD-uddannelserne får de studerende dog redskaberne til at løse eksisterende opgaver og at være på forkant med fremtidens udfordringer. Samtidig gør en ny ordning det muligt at få økonomisk støtte til efteruddannelsen.

DIT BUDSKAB HER?**SE ALLE**