

ERHVERVSJURA

"Maggie" var ikke den store pokerhaj

STRAFFELOVGIVNING: At spille mod en pokerrobot behøver ikke at forringe spillernes chance for gevinst. Det forhold fik betydning i en svensk retssag mod fem unge computernørder.



LARS BO LANGSTED
professor, International
Economic Crime and Cy-
bercrime Research Cen-
tre, Aalborg Universitet

finans@finans.dk

Robotter gør deres indtog i skoler og børnehaver. Robotter overflødig advokatfuldmægtige. Vores kommende biler kører selv – de er en slags "transport-robotter", og skakprogrammer er blevet så gode, at det er uinteressant at lade dem spille mod mennesker, nu spiller de mod hinanden i stedet. Kan vi ikke lige så godt pakke sammen og lade robotterne overtage?

Ikke hvis man spørger Svea Hovrätt – en svensk pendant til en dansk landsret. Svea Hovrätt afgjorde således i en dom fra februar år, at pokerrobotten "Maggie" ikke spillede bedre end de mennesker, der havde konstrueret den, snarere tværtimod. Men lad os begynde ved begyndelsen.

Fem yngre svenske computernørder begyndte først i 00'erne at konstruere en pokerrobot, eller mere præcist et pokerprogram, som selv kunne logge ind på pokerhjemmesiderne og spille de hænder, som den fik tildelt. De fleste af dem havde gode erfaringer med at tjene penge på online pokerspil både i Sverige og på udenlandske spilsider. Flere af dem udtalte således i retten, at de havde tjent op mod 1 mio. kr. om året, i de år hvor de havde koncentreret sig om at spille i stedet for at arbejde.

Problemet med at introducere "Maggie", som de kaldte pokerprogrammet, var, at Svenske Spil kun tillader fysiske personer at oprette en konto og kun én konto pr. mand. For at komme i gang aftalte de dels med nogle andre, at de skulle oprette konti, som "Maggie" kunne bruge, dels spillede hun (som de konsekvent omtalte pokerprogrammet) også på deres

egne konti. I alt fik de gang i ca. 15 konti, som "Maggie" spillede på i et års tid frem til februar 2013.

At de havde brudt reglerne for at deltage på Svenske Spils platform var der ikke megen tvivl om, og de kunne derfor udelukkes fra at spille hos Svenske Spil. Men derudover rejste anklagemyndigheden tiltale mod dem alle fem for at have begået bedrageri. Ikke bedrageri over for Svenske Spil, men over for de andre spillere ved "bordet".

Kernen i tiltalen var, at de havde vildledt modspillerne, der jo måtte tro, at der var lutter fysiske spillere med i spillet, at modspillerne ikke ville have deltaget, hvis de havde vidst, at de spillede mod en robot, og at de havde tabt penge på at spille mod robotten.

Umiddelbart ikke en helt tosset tiltale, og de blev da også alle fem dømt for bedrageri i tingsrätten (byretten), hvor de fik otte måneders betinget fængsel. I Hovrätten blev de imidlertid frifundet.

Bestemmelsen om bedrageri i den svenske straffelov er meget lig den danske. Forudsætningen for at blive dømt for bedrageri er således både i Sverige og Danmark følgende: Offeret skal have været i en vildfarelse. På baggrund af vildfarelsen skal han have foretaget sig en handling, hvorved han skal lide et tab og gerningsmanden få en tilsvarende vinding.

Der var ingen tvivl om, at modspillerne var i en vildfarelse. Ganske vist var der mange af dem, der ikke spekulerede over, hvorvidt alle spillerne ved bordet nu også var mennesker, men det måtte være en grundlæggende forudsætning, som man som spiller – bevidst eller ubevidst – lagde til grund, sagde både Tingsrätt og Hovrätt.

Det springende punkt var



Kernen i tiltalen i den svenske retssag var, at de tiltalte havde vildledt modspillerne, der måtte gå ud fra, at der alene var fysiske deltagere i pokerspillet, og at deltagerne ikke ville have været med, hvis de havde vidst, at de spillede mod en robot. Foto: Polfoto

herefter, om det var en vildfarelse, der havde virket bestemmende på modspillerens beslutning om at spille eller ej. Ville de med andre ord have forladt spillet eller aldrig være begyndt på det, hvis de havde vidst, at de spillede mod en robot. For at finde svaret på det spørgsmål havde politiet talt med 50 af de i alt ca. 40.000 modspillere, der havde været, henover det år anklageskriftet omfattede.

Der var nogle, der sagde, at de klart ville have spillet, selv om de vidste, at de spillede mod en robot, ca. hver tredje svarede, at det vidste de ikke og resten, godt halvdelen, svarede, at de ikke ville have spillet, hvis de havde vidst, at de spillede mod en robot.

Som begrundelse angav nogle, at de mente, at risikoen for at tabe var større, nogle sagde, at det var, fordi de godt kunne lide følelsen af at spille mod et menneske, og nogle at det var, fordi de godt kunne lide udfordringen ved at spille mod et andet menneske.

Tingsrätten var overbevist om, at det forhold, at modspillerne troede, at de spillede mod et menneske af kød og blod, var en vildfarelse, der havde været bestemmende for deres beslutning om at spille.

Hovrätten var noget længere i spytet på dette punkt, men endte dog med at nå samme resultat.

Der, hvor vandene virkelig skil-

”
Psykologi, intuition, evnen til at bluffe og ikke mindst gennemskue bluff er noget af det, der (endnu?) gør mennesker til bedre pokerspillere end robotter.

at der var en risiko for at tabe. Det, der måtte være afgørende for, om det var tale om bedrageri, var, om det at spille imod en pokerrobot rent faktisk forringede ens gevinstchancer, eller det ikke gjorde. Hovrättens dommere tilføjede, at anklagemyndigheden havde bevisbyrden for, at dette også var tilfældet.

De tiltaltes computere havde været krypteret, så det havde ikke været muligt at lave en nærmere analyse af "Maggie". Ud fra de tiltaltes forklaringer, e-mail korrespondance imellem dem og indholdet af et USB-stik fundet hos en af de tiltalte havde politiet dog konkluderet, at "Maggie" nok var omfattende og professionelt udført, men at der ikke var tale om et unikt beslutningsstøttesystem.

Grundindholdet var, at programmet samlede historiske data (også over længere tid end de såkaldte Head-UpDisplays, hvor data vedrørende resterende kort, sandsynligheden for bestemte kortkombinationer osv. vises under spillet – og som ikke er i strid med Svenske Spils regler), genkendte forskellige spillere og deres spillestil, og som reagerede på bestemte måder på bestemte kombinationer af situationer.

Etter oplysningerne havde robotten spillet mod ca. 40.000 spillere. Heraf havde 15.000 vundet penge fra robotten, medens ca. 25.000 havde tabt penge. Typisk mindre beløb.

Hovrätten sagde i sine præmisser først og fremmest, at det ikke betød noget, at en del af modspillerne rent faktisk havde tabt penge. Modspillerne vidste, da de gik i gang med spillet,

at overføre til programmet. De tiltalte havde da også forklaret i retten, at de normalt kun lod "Maggie" spille om småpenge. Når der var store puljer, spillede de selv hænderne.

Hovrätten konstaterer afslutningsvist, at udfaldet af enkeltspil som "Texas Hold 'Em", der konkret var blevet spillet for en væsentlig del, beror på tilfældet, og at bevisførelsen ikke havde vist, at "Maggie" havde været dygtigere til at vinde i de enkelte spil end de tiltalte selv, nærmest tværtimod. Og så blev de, som nævnt, alle frifundet.

Psykologi, intuition, evnen til at bluffe og ikke mindst gennemskue bluff er noget af det, der (endnu?) gør mennesker til bedre pokerspillere end robotter.

AI (såkaldt kunstig intelligens) er givetvis under voldsom udvikling, og programmets evne til løbende at lære og blive "klogere" bliver konstant forøget – men lad os ikke glemme, at Microsofts anvendelse af Big Data og avancerede algoritmer fik selskabet til i juni med stor sikkerhed at forudsige at EM-finalen i fodbold 2016 ville blive spillet mellem Tyskland og Spanien med Tyskland som vinder. Det var på enhver måde forkert. Men så længe bolden er rund, kan alting ske, som sportskommentatorer vinder at sige, og vi kan med Svea Hovrätt nu tilføje: robotter eller ej.

BUSINESS TO BUSINESS

Inventar

LAGER- OG PALLEREOLER

Vi har opkøbt et kæmpe parti af nye lager- og pallereoler i høj kvalitet fra et konkursbo. Alt skal væk nu, derfor giver vi op til 70% i rabat. Ring og få Danmarks bedste reoltilbud.

Tlf. 20 65 80 88

Forretnings-
anliggenderLEJ EN PAVILLON
- kontor/undervisning

www.jydskfynsk.dk

Køb og salg

Eur-paller - Købes og sælges
Toft, Odder. Tlf. 86 54 13 19

Lagerplads
Ring venligst på tlf. 8738 3595
Jyllands-Posten