

Ludograph[★]

Krokarna du inte ser: engagemangsdesign

Studiematerial · Modul 3 · 19 juli 2026

CC BY-SA 4.0 · lumikin.org/sv/lar/engagemangsdesign

Krokarna du inte ser: engagemangsdesign

Vissa spel är svåra att lägga ifrån sig för att de är bra. Andra är svåra att lägga ifrån sig för att de är byggda för det. Den här modulen ger dig namnen på mönstren, och att kunna namnge dem är större delen av skyddet.



FÖR PRESENTATÖREN

Modulen tar 25–30 minuter. Den vänder sig i första hand till lärare och till alla som vill ha en grundförståelse; föräldrar har direkt nytta av igenkänningslistorna. Modul 4 fördjupar de monetära mönstren.

Vad du tar med dig

- Mönstren är **ändliga och namngivbara**. Det finns inte hundra trick, det finns ett dussin som återkommer.
- Krokarna sorterar i tre familjer: **tidsbaserade**, **monetära** och **sociala**.
- Ett barn kan inte förväntas känna igen mönstren. En vuxen som kan namnen kan det, och kan prata om dem utan att döma spelet eller barnet.
- Målet är inte att sluta spela. Målet är att kunna skilja spelglädje från speldesign som pressar.

LÄTTLÄST

Vissa spel är byggda så att det är svårt att sluta spela.

Det är inte barnets fel. Spelet använder trick.

Tricken har namn. Här lär du dig namnen.

När du kan namnen kan du se tricken och prata om dem med barnet.

Orden vi använder

Mörka mönster (*dark patterns*)

Designval som får användaren att göra sådant hen inte tänkt sig: stanna längre, klicka mer, köpa mer. Begreppet myntades av Harry Brignull 2010.

Engagemangsdesign (*engagement design*)

Samlingsnamnet för spelmekanik vars uppgift är att förlänga och återkalla spelet. Kallas i forskningen också tvångsmässig speldesign.

Belöningsslinga (*compulsion loop*)

Kretsloppet handling, belöning, ny handling. Slingan är grunden i allt spelande. Den blir en krok först när belöningen görs slumpmässig, tidsstyrd eller social.

Slumpmässiga belöningar (*variable rewards*)

Belöningar som kommer oförutsägbart. Ovissheten i sig, inte belöningen, är det som håller kvar spelaren.

Var kunskapen kommer ifrån

- **2010:** Harry Brignull myntar begreppet *dark patterns* för manipulativ design på webben och startar den offentliga katalogiseringen av mönstren.
- **2013:** Zagal, Björk och Lewis publicerar den första forskningstaxonomi över mörka mönster i spel: tidsbaserade, monetära och sociala mönster. Det är den indelning som används här.
- **2025:** Europaparlamentet antar en rapport om skydd av minderåriga på nätet, med stöd för att lootlådor, manipulativ design och mörka mönster hanteras i EU:s kommande *Digital Fairness Act* (förslag väntat under 2026).

FÖR PRESENTATÖREN

Poängen med årtalen: det här är inte en åsiktsfråga eller en moralpanik. Mönstren är beskrivna i forskningslitteratur sedan över ett decennium och är på väg in i europeisk konsumentlagstiftning.

Ingen jämn match

- På ena sidan: professionella designteam som mäter, testar och justerar mekaniken mot data från miljontals spelare.
- På andra sidan: ett barn vars impulskontroll fortfarande utvecklas.
- Föräldrarna känner av obalansen. **Över 40 procent** av föräldrar till barn 9–12 instämmer helt i att sociala medier och digitala spel är beroendeframkallande. (*Mediemyndigheten, 23 september 2025.*)
- Slutsatsen är inte att stänga av spelen. Den är att den vuxne behöver kunna det barnet inte kan: **känna igen mönstren.**



Tidsbaserade krokar

Mekanik som styr **när** och **hur ofta** barnet spelar. Inte för att spelet blir roligare då, utan för att frånvaro ska kosta något.

- Mötesbokaren: spelet bestämmer tiden.
- Sviten: kedjan som inte får brytas.
- Investeringsfällan: timmarna som gör det dyrt att sluta.
- Rädslan att missa: det tidsbegränsade.
- Den oändliga loopen och notiserna som ropar tillbaka.

FÖR PRESENTATÖREN

De tre följande bilderna går igenom mönstren med igenkänningstecken. Be gärna gruppen ropa ut spel de känner igen mönstren från. Igenkänningen är själva lektionen.

Mötesbokaren, sviten och investeringsfällan

Mötesbokaren (*appointment mechanic*)

Spelet bestämmer när det ska spelas: skörden är klar klockan sju, energin är påfylld om fyra timmar, dagens belöning gäller bara i dag. Barnet slutar planera sin tid. Spelet planerar den.

Känns igen i: Clash of Clans (byggtimer), Hay Day (skörd), Candy Crush (liv som fylls på med tiden)

Sviten (*streak*)

En obruten kedja av dagliga inloggningar som växer i värde, och nollställs vid ett enda uppehåll. Det gör en ledig dag till en förlust. Känns igen på att barnet *måste* logga in, även på semestern, även sjuk.

Känns igen i: dagliga inloggningsbelöningar i de flesta mobilspel; Snapchat-streaks och Duolingo är samma mekanik utanför spelvärlden

Investeringsfällan (*sunk cost / grinding*)

Långa, repetitiva moment bygger upp ett nedlagt kapital av timmar som gör det känslomässigt dyrt att sluta: "jag kan inte sluta nu, jag har lagt hundra timmar på det här."

Känns igen i: säsongspass som måste spelas klart, långa samlingar och nivåer i onlinespel

Rädslan att missa

Rädsla att missa (*FOMO, fear of missing out*)

Tidsbegränsade händelser, föremål och säsonger som aldrig kommer tillbaka. Trycket kommer inte från det som finns i spelet, utan från det som försvinner ur det.

Känns igen i: butiken i Fortnite där utbudet roterar dagligen, tidsbegränsade händelser i Roblox-upplevelser, säsonger som tar slut

- Känns igen på orden: "bara i helgen", "sista chansen", "exklusiv", nedräkningsur.
- Barnets upplevelse är rationell. Missar man händelsen är den faktiskt borta. Det är designen som skapat förlusten, inte barnet som överdriver.
- Säsongspass kombinerar ofta rädslan att missa med investeringsfällan: den som köpt passet måste spela klart det innan säsongen tar slut.

Den oändliga loopen och notiserna

Den oändliga loopen (*endless loop*)

Spel utan naturliga slut eller pauspunkter: alltid en runda till, alltid en belöning strax utom räckhåll, aldrig ett "kapitlet är slut". Att sluta känns alltid som att avbryta.

Känns igen i: Subway Surfers och andra "en runda till"-spel; korta videoflöden bygger på samma loop

Återengagemangsnotiser (*re-engagement notifications*)

Spelet fortsätter prata när det är avstängt: "din by blir attackerad!", "dina vänner spelar utan dig!", "din belöning väntar!". Notisernas uppgift är inte att informera. Den är att avbryta det barnet gör i stället.

Känns igen i: "din by blir attackerad!" (Clash of Clans), "dina vänner spelar utan dig!"

- Motdraget mot båda är detsamma: **skapa pauspunkterna själva**, och stäng av spelnotiser som standard.



Monetära krokar, i korthet

- **Lootlådan:** ett köp med slumpat innehåll. Man betalar för chansen, inte för saken. Mest kända exemplet: spelarpaketen i EA Sports FC (tidigare FIFA).
- **Valutafördunkling:** riktiga pengar växlas till Robux, V-Bucks eller gems i flera lager, tills kronvärdet inte längre känns.
- **Betala-för-att-vinna:** den som betalar får övertag. Gratisspelaren görs långsamt sämre.
- Tidskrokar och pengakrokar samarbetar: den vars svit hotas erbjuds att *köpa* sig fri från väntan.

FÖR PRESENTATÖREN

Detta är avsiktligt en översikt. Modul 4, "Lootlådor och Robux: spelens ekonomi", ägnar en hel genomgång åt valutakedjor, lootlådornas likheter med spel om pengar och vad svenska myndigheter säger.



Sociala krokar: förpliktelsen

Social förpliktelse (*social obligation*)

Mekanik som gör barnets frånvaro till lagets problem: gilleuppdrag som kräver allas insats, gåvor som ska besvaras, lag som förlorar poäng när en medlem vilar. Barnet spelar inte längre för sin egen skull. Det spelar för att inte svika.

Känns igen i: klanuppdrag i Clash of Clans och Clash Royale, lag och gillen som kräver dagligt spelande

- Känns igen på "jag *måste*, annars förlorar laget", eller spel direkt efter skolan för att gillet kräver det.
- Det här är den svåraste kroken att prata om, för den är sammanvävd med något äkta och värdefullt: barnets riktiga vänskaper.
- Samtalet ska därför aldrig avfärda lojaliteten, utan hjälpa barnet se när ett spel *använder* den.

Sociala krokar: status och identitet

Statuskonsumtion (*status consumption*)

Utseenden, skins och märken vars värde är att andra ser dem. Kläderna i spelet blir skolgårdens sociala valuta, och den som inte köper syns.

Känns igen i: skins i Fortnite och Roblox; att spela i standardutseendet kan ge kommentarer på skolgården

Identitetsinlåsning (*identity lock-in*)

Konton, samlingar och nivåer som inte kan flyttas eller göras om. Ju äldre kontot blir, desto mer av barnets historia och identitet bor i det, och desto dyrare känns varje tanke på att sluta.

Känns igen i: ett Roblox-konto med årtal av samlingar, ett Fortnite-konto med köpta skins

- Båda mönstren gör spelet till en plats man inte kan lämna utan social kostnad. Det är inte ett barnproblem. Vuxna känner samma kraft i sina egna konton och flöden.

Hur en metod gör detta till en siffra

- I Ludographs öppet publicerade metodik bedöms engagemangsdesignen som en egen riskkategori med tio namngivna riskfaktorer, bland dem slumpmässiga belöningar, sviter och nära-vinster (nästan-träffar som lockar till ett försök till, ett klassiskt kasinogrepp).
- Varje faktor bedöms för sig, per spel. Ingen helhetskänsla, inga tummar. En checklista.
- Kategorin väger **45 procent av riskindexet**, tyngst av alla riskkategorier, för det är här obalansen mellan designteam och barn är som störst.
- Metoden är versionshanterad och fri att granska. Samma checklista fungerar utmärkt som vuxen-checklista vid köksbordet.

Fyra motdrag

- **Lär er namnen, tillsammans.** Ett barn som kan säga "det där är en svit" har redan tagit ett steg ut ur den. Gör mönsterjakt till en lek.
- **Lås köpen.** Kräv lösenord för varje köp på alla plattformar. Ingen sparad betalning.
- **Sätt egna pauspunkter** i spel som saknar dem: "en runda till, sen mellis" slår "sluta nu".
- **Notiser av som standard.** Spelet ska inte kunna ropa på barnet när det gör något annat.

Kroklistan

Hela taxonomin på en sida. Skriv ut den här bilden ur modulens PDF och använd den vid köksbordet, på fritids eller i klassrummet.

Tidsbaserade krokar

- **Mötesbokaren:** spelet bestämmer när det ska spelas.
- **Sviten:** daglig kedja som nollställs vid uppehåll.
- **Investeringsfällan:** nedlagda timmar gör det dyrt att sluta.
- **Rädslan att missa:** tidsbegränsat som aldrig kommer tillbaka.
- **Oändliga loopen:** inga naturliga slut eller pauspunkter.
- **Notiserna:** spelet ropar när det är avstängt.

Monetära krokar

- **Lootlådan** (betala för chansen), **valutafördunklingen** (dolda kronor), **betala-för-att-vinna**.

Sociala krokar

- **Social förpliktelse** (svika laget), **statuskonsumtion** (synas rätt), **identitetsinlåsning** (kontot som inte kan lämnas).

Att prata vidare om

- Vilka av mönstren känner du igen från spel i din närhet? Vilka känner du igen från dina egna appar?
- Var går gränsen mellan bra speldesign ("jag vill fortsätta") och en krok ("jag vågar inte sluta")? Hjälper orden i den här modulen till att dra den?
- Hur pratar man om social förpliktelse utan att förminska barnets riktiga vänskaper?
- För klassrummet: vilka av mönstren finns även utanför spel, i sociala medier, i handel, i skolplattformar?

Källor

Brignull, H. (2010). Begreppet *dark patterns* och katalogiseringen av manipulativa designmönster, ursprungligen på darkpatterns.org, i dag deceptive.design.

Zagal, J. P., Björk, S. & Lewis, C. (2013). *Dark Patterns in the Design of Games*. Foundations of Digital Games 2013. Taxonomin med tidsbaserade, monetära och sociala mönster.

Mediemyndigheten (2025). *Ungar & medier 2025* samt *pressmeddelande 23 september 2025*. Citerad uppgift: över 40 procent av föräldrar till barn 9–12 instämmer helt i att sociala medier och digitala spel är beroendeframkallande.

Europaparlamentet (2025). *Rapport om skydd av minderåriga på nätet (A10-0213/2025)*, antagen 26 november 2025, med stöd för att lootlådor, manipulativ design och mörka mönster hanteras i EU:s kommande Digital Fairness Act.

Ludograph (2026). *Ludograph Scoring Methodology, version 1.3*. Riskkategorin för engagemangsdesign: tio riskfaktorer, 45 procent av riskindexet.

VECKANS UPPGIFT

Nästa gång ett spel i din närhet inte vill släppa taget: vilken krok är det? Säg dess namn högt. Det är hela modulen, i en mening.

Modul 3 • Krokarna du inte ser: engagemangsdesign

Detta studiematerial är fritt att använda, dela och bearbeta under licensen [Creative Commons Erkännande-DelaLika 4.0 \(CC BY-SA 4.0\)](#). Ange **Ludograph (lumikin.org/sv/lar)** som källa och dela bearbetningar under samma licens.

Ludographs spelbetyg och betygsdatabas är en separat tjänst och omfattas inte av denna licens. Materialet hänvisar till den öppet publicerade, versionshanterade metodiken på lumikin.org/methodology; alla betygsexempel i materialet är illustrativa.

Producerad av Ludograph, oberoende spelvägledning för föräldrar. Serien är spelpositiv: spel är barns hobby och rättighet, och det är designvalen, inte mediet, som avgör nyttan och risken.

Ludograph

*Spelbedömningar förankrade i
barns utveckling*

UTFORSKA JÄMFÖR METODIK STUDIEMATERIAL DATAKVALITET BETYGSÄNDRINGAR OM
VANLIGA FRÅGOR PRESS INTEGRITET VILLKOR RSS

SE SV ▼

© 2026 LUDOGRAPH. LUDOGRAPH-BETYGEN GRUNDAR SIG PÅ VÅR OBEROENDE BEDÖMNINGSMETODIK.