

Ludograph[★]

Kompisen som aldrig loggar ut: AI i barnens spelvärld

Studiematerial · Modul 8 · 25 juli 2026

CC BY-SA 4.0 · lumikin.org/sv/lar/ai-i-spelvarlden

Kompisen som aldrig loggar ut: AI i barnens spelvärld

AI-kompisar, chattbottar och AI-skapat innehåll har flyttat in i barnens spel, snabbare än vuxenvärlden hunnit skaffa ord för det. Den här modulen ger orden: vad en relation med en maskin är, varför den är engagemangsdesignens nästa kapitel, och vilka frågor en vuxen ska ställa.



FÖR PRESENTATÖREN

Modulen tar 20–25 minuter och vänder sig till föräldrar och lärare; högstadiet perspektivet är starkt. Den bygger vidare på Modul 3 (krokarna) och Modul 5 (användarskapat innehåll) men fungerar fristående. Ämnet rör sig snabbt: kontrollera exempel mot nuläget innan varje genomgång.

Vad du tar med dig

- AI:n i barnets spel är inte en vän, inte en vuxen och inte en källa. Den är en produkt, byggd av ett företag med ett mål.
- En AI-kompis är **engagemangsdesignens nästa kapitel**: en krok som minns ditt namn och frågar var du var.
- Barns förmåga att knyta an till figurer är en styrka, inte ett fel. Men den förtjänar att mötas av vuxna som förstår vad som byggs för att fånga den.
- Målet är inte att förbjuda AI:n. Målet är att barnet ska kunna svara på frågan: vad är skillnaden mellan en vän och något som beter sig som en vän?

LÄTTLÄST

Vissa spel och appar har en kompis som är en dator.

Den svarar alltid. Den är alltid snäll.

Men den är inte en människa. Den jobbar för ett företag.

Prata med barnet: vad är skillnaden mellan en AI och en vän?

Orden vi använder

AI-kompis (*AI companion*)

En chattbot byggd för att kännas som en person: den har namn, minne och personlighet, och finns i allt fler spel, appar och plattformar. Renodlade kompisappar (som Character.AI) är samma mekanik utan spel omkring.

Språkmodell (*large language model*)

Tekniken bakom chattbottarna: ett program som förutsäger nästa ord utifrån enorma textmängder. Den förstår inte, den mönstermatchar, och den låter lika säker när den har fel som när den har rätt.

Parasocial relation

En ensidig känslomässig relation till en figur som inte känner en tillbaka. Helt normalt hos barn (idoler, seriefigurer, låtsaskompisar). Det nya: figuren svarar.

AI-genererat innehåll

Text, bilder, röster och hela spelupplevelser skapade av AI-verktyg. Snabbare och billigare än mänskligt skapande, vilket förändrar vad som fyller plattformarna barnen använder.

Var barnen möter AI, redan i dag

- **57 procent** av barn 8–19 år uppger att de använder AI-verktyg, och **var tredje** ställer hellre frågor till ett AI-verktyg än till en sökmotor. (*Barnen och internet 2025.*)
- I spelen: AI-figurer att prata med, AI-hjälpare som svarar på frågor, motståndare som pratar tillbaka.
- Kring spelen: kompisappar, AI-bottar i Discord-servrar, AI-röster i röstchatt.
- På UGC-plattformarna: AI-byggverktyg som låter vem som helst skapa upplevelser, och AI-figurer inuti dem.

FÖR PRESENTATÖREN

Poängen med siffrorna: detta är inte en framtidsfråga. För barnen är AI:n redan vardagsverktyg och vardagssällskap. Vuxenfrågan är inte om, utan vad den gör i relationen.

Vad en språkmodell är, och inte är

- **Den gissar nästa ord.** Det är hela tricket: en mycket bra gissningsmaskin tränad på enorma textmängder.
- **Den låter alltid säker.** Även när den har fel, och den har fel ibland. Tonfallet är inget bevis.
- **Den är designad att behaga.** Modeller belönas för svar användare gillar. En AI som håller med är inte klok, den är tränad.
- **Den glömmmer inte som en människa.** Det som skrivs kan sparas, användas och läsas av företaget bakom. Mer om det på integritetsbilden.

Den nya kroken: en belöningsslinga som pratar

- Modul 3 gav krokarnas namn: sviten, mötesbokaren, den sociala förpliktelsen. En AI-kompis kan vara alla tre på en gång.
- Den minns vad ni pratade om i går (sviten som känns som omtanke). Den finns där varje kväll (mötesbokaren med röst). Den säger "jag saknade dig" (förpliktelsen, utan lag).
- Skillnaden mot Modul 3:s krokar: de var mekanik man kunde peka på. Den här kroken svarar när man ifrågasätter den.
- Samma försvar gäller ändå: **namnge det**. Ett barn som kan säga "den är byggd för att jag ska komma tillbaka" har sett designen utifrån.

Varför barn är extra mottagliga

- Att knyta an till figurer är en del av att vara barn: låtsaskompisar, idoler, seriefigurer. Förmågan är frisk. Det nya är att figuren svarar tillbaka, alltid, och alltid vänligt.
- En kompis som aldrig är trött, aldrig oense och aldrig upptagen känns trygg. Men vänskap tränas i friktionen: att vänta, förhandla, bli sams. Den träningen ger AI:n aldrig.
- För ett ensamt barn kan AI-kompisen bli den som alltid finns. Det är exakt då en vuxen behöver finnas närmare, inte längre bort.
- Lagstiftarna ser samma sak: Europaparlamentet föreslog i november 2025 en digital myndighetsålder på 16 år, uttryckligen även för AI-kompisar, och pekade på barns särskilda sårbarhet för AI-agenter och chattbottar.

AI-innehåll på plattformarna

- AI-verktyg gör det snabbare och billigare att skapa upplevelser på UGC-plattformar. Mer innehåll, snabbare än någon moderation hinner granska det.
- Modul 5:s tre frågor gäller därför ännu mer: Finns chatt? Med vem? Vad säljs?
- Och en fjärde fråga har tillkommit: **vem pratar barnet med, en människa eller en bot?** Skillnaden syns inte alltid.
- AI-genererade bilder och röster gör också att "bevis" inte längre är bevis: en röst som låter som en kompis kan vara skapad. Det förändrar bedrägerierna, nästa bild.

Röster som ljugar: AI och bedrägerierna

- Modul 4:s varningsformel gäller fortfarande: **gratis + bråttom + utanför spelet = bluff**. AI:n ändrar inte formeln, den gör bluffen skickligare.
- Nätfiske skrivet av AI låter inte längre brutet. Röstkloner kan låta som en kompis som ber om en tjänst eller en kod.
- Ny familjeregel som täcker det mesta: **byte av kanal är varningstecknet**. Den som plötsligt vill flytta samtalet, eller ber om koder och inloggningar, får ett nej oavsett hur rösten låter.
- Och som alltid: ett barn som blivit lurat möts med hjälp, inte skäll. Skammen är fortfarande bedragarens bästa vän.

Integriteten: den som lyssnar, sparar

- Det barnet berättar för en AI-kompis lagras hos ett företag. Sena kvällars förtroenden blir data på en server.
- Företaget kan använda samtalen för att förbättra tjänsten och träna modeller. Villkoren är skrivna för jurister, inte för tioåringar.
- Enkel regel som barn förstår: **det du inte vill att ett företag sparar säger du inte till en AI.**
- Och det svåra ska ha en människa: en förälder, en lärare, fritids, eller **Bris 116 111**. En AI kan låta tröstande, men den kan inte ta ansvar för ett barn.

Fyra vanor för AI-åldern

- **Bli presenterad.** Be barnet visa AI:n i sina spel och appar, som du skulle hälsa på en ny kompis. Nyfikenhet först, regler sen (Modul 6:s ordning).
- **Ställ ägarfrågan högt:** vem har byggt den här, och varför är den gratis? Det är källkritikens kärnfråga, och barn tycker om att besvara den.
- **Hemlighetsregeln:** svåra saker och hemligheter går till människor, inte till maskiner som sparar.
- **Källkritikvanan:** AI:n får gärna svara först, men källan kollar vi efteråt. Fel ibland, säker alltid: det är läget att lära barnet känna igen.

Att prata vidare om

- Vad är skillnaden mellan en vän och något som beter sig som en vän? Klarar vuxna själva att dra gränsen?
- Är det okej att ett barn tröstas av en AI en svår kväll? Var går gränsen, och vem ska märka när den passeras?
- Vilka av krokarna från Modul 3 blir starkare när de får röst, namn och minne?
- För klassrummet: hur övar man "AI:n svarar först, källan kollas efteråt" i praktiken, i ett ämne ni redan läser?

Källor

Internetstiftelsen (2025). *Barnen och internet 2025*. Citerade uppgifter: 57 procent av barn 8–19 år använder AI-verktyg; var tredje ställer frågor till ett AI-verktyg hellre än till en sökmotor.

Europaparlamentet (2025). Rapport om skydd av minderåriga på nätet (A10-0213/2025), antagen 26 november 2025: barns särskilda sårbarhet för AI-agenter, chattbottar och AI-kompisar; förslag om en digital myndighetsålder på 16 år som uttryckligen omfattar AI-kompisar; risker med AI-genererat innehåll och deepfakes.

Bris, om barns digitala liv. Bris, 116 111: det svåra ska ha en människa.

Ludograph (2026). Ludograph Scoring Methodology, version 1.3. Engagemangsdesign-kategorin som ram för analysen av parasocial design.

VECKANS UPPGIFT

Fråga barnet i veckan: finns det någon AI i dina spel eller appar? Be att få hälsa. Att bli presenterad är första steget till att kunna prata om den.

Modul 8 • Kompisen som aldrig loggar ut: AI i barnens spelvärld

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.