

Ludograph[★]

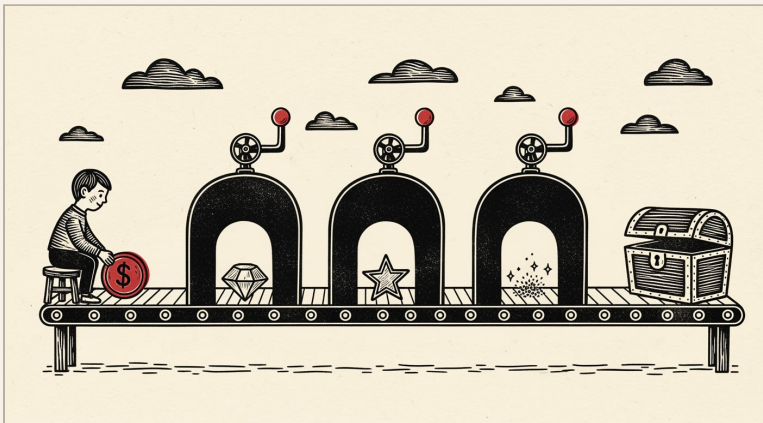
Lootlådor och Robux: spelens ekonomi

Studiematerial · Modul 4 · 19 juli 2026

CC BY-SA 4.0 · lumikin.org/sv/lar/lootlador-och-robux

Lootlådor och Robux: spelens ekonomi

Barn köper inte saker i spel med kronor. De köper med Robux, V-Bucks, gems och crystals, valutor som är designade för att kronvärdet inte ska kännas. Den här modulen visar hur pengarna faktiskt rör sig, och varför slumpade köp liknar spel om pengar.



FÖR PRESENTATÖREN

Modulen tar 25–30 minuter och vänder sig till föräldrar och alla som vill ha en grundförståelse; fritidspersonal möter frågorna dagligen. Modul 3 gav krokarnas namn. Den här modulen följer pengarna.

Vad du tar med dig

- Barn förstår inte den verkliga kostnaden när den döljs i flera valutalager. Det är inte slarv, det är designens avsikt.
- Slumpade köp (lootlådor) har egenskaper gemensamma med riskfyllt spel om pengar. Det säger svenska myndigheter, inte bara oroliga föräldrar.
- Spelköp är inte fel i sig. Men de ska ske med lösenord, med samtal och med kronor synliga.
- EU-lagstiftning är på väg. Kunskapen du får här ligger före den.

LÄTTLÄST

I många spel köper man saker med låtsaspengar.

Låtsaspengarna kostar riktiga pengar. Men det är svårt att känna.

Vissa köp är som lotter. Man vet inte vad man får.

Lås köpen med lösenord. Prata om vad sakerna kostar i kronor.

Orden vi använder

Lootlåda (*loot box, gacha*)

Ett köp med slumpat innehåll: man betalar för chansen att få något, inte för en bestämd sak. Kallas gacha i spel med japanskt ursprung.

Virtuell valuta

Spelets egna pengar: Robux, V-Bucks, gems. Köps för kronor, spenderas i spelet, kan nästan aldrig växlas tillbaka.

Valutafördunkling (*currency obfuscation*)

Kedjan av växlingar som gör kronvärdet okännbart: udda växelkurser, paket som inte går jämnt ut mot priserna, valuta i flera lager.

Kasino- eller lotteriliknande inslag

Konsumentverkets formulering för spelmoment som delar egenskaper med spel om pengar, utan att juridiskt räknas som det.



Vad är en lootlåda?

- Ett paket, ett kort, en kista. Innehållet avgörs av slumpen först *efter* köpet.
- De sällsynta föremålen har låg sannolikhet. De flesta köp ger något barnet redan har eller inte ville ha. Det är det som driver nästa köp.
- Öppnandet är iscensatt som en vinst: ljus, ljud, långsam uppbyggnad. Förpackningen firar, oavsett innehåll.
- **Känns igen i:** spelarpaketen i EA Sports FC (tidigare FIFA), kistor och nyckelsystem i många gratisspel, gacha-drag (slumpade köp) i Genshin Impact.

Valutafördunkling: kedjan som döljer kronan

- Steg för steg: kronor, sedan spelets valuta, ibland en valuta till, till sist föremålet. Varje steg gör kronvärdet suddigare.
- Exempel på en kedja i två lager: i Genshin Impact växlas pengar till Genesis Crystals, som växlas till Primogems, som betalar dragen. Den som vill veta vad ett drag kostar i kronor måste räkna baklänges genom två växelkurser.
- Paketen går sällan jämnt ut: föremålet kostar 1 100, valutan säljs i paket om 1 000. Det blir alltid en rest som "kräver" nästa köp.
- Testet för vuxna: kan du säga vad barnets senaste spelköp kostade i kronor, utan att räkna? Om inte: det är fördunklingen som verkar.

Robux i praktiken

- **Mer än vart fjärde barn på mellanstadiet köper Robux**, och var sjunde barn 8–19 år totalt. (*Svenskarna och internet 2025.*)
- Roblox egen rapportering, återgiven av Internetkunskap: drygt var femte spelare köper Robux, för omkring 200 kronor i månaden. (*Ungefärlig, egenrapporterad siffra.*)
- Räknat på Roblox egna paketpriser motsvarar en Robux ungefär 12–16 öre. En användbar tumregel är cirka 14 öre.
- I Roblox är köptrycket dessutom utspritt: varje upplevelse kan sälja sina egna föremål och genvägar. Köpfrågan återkommer hela tiden, inte bara i en butik.
- Räkneövning att göra med barnet: vad kostar favoritföremålet i kronor? ($\text{Antal Robux} \times 0,14$. Svaret förvånar ofta åt båda hållen.)

Lootlådans likheter med spel om pengar

- **Kort tid mellan insats och utfall.** Köp, öppna, svar direkt.
- **Ljud- och ljuseffekter vid vinst.** Hjärnan firar innan förnuftet hinner fram.
- **Ingen paus.** Nästa köp är alltid ett klick bort.
- **Lättillgänglighet.** I fickan, dygnet runt, utan åldersgräns.

FÖR PRESENTATÖREN

Punkterna är Konsumentverkets egen beskrivning från kartläggningen av lootlådor. Det är alltså konsumentmyndighetens ord, inte materialets. Juridiskt räknas lootlådor i dag inte som spel om pengar i Sverige (jfr Konsumentverkets kartläggning); likheterna gäller designen och upplevelsen.

Vad forskning och myndigheter säger

- Konsumentverkets kartläggning (2019): sambandet mellan lootlådor och spelproblem är *oklart*, men lootlådor har egenskaper som liknar riskfyllda former av spel om pengar.
- Folkhälsomyndighetens Swelogs-undersökning (2021): bland unga 16–17 år har **33 procent** av dem som köpt lootlådor spelat om pengar, mot **10 procent** av dem som inte köpt. Tre gånger så stor andel. Ett samband, inte ett bevisat orsaksförhållande, men ett skäl till vaksamhet.
- Köp i spel är vardag: omkring hälften av barnen som spelar (44–53 procent beroende på åldersgrupp) köper någon gång saker i spel, mest i åldern 9–12. Andelen har minskat med 7 procentenheter sedan 2022. (*Ungar & medier 2025.*)

Svarta andrahandsmarknader

- Sällsynta föremål får riktiga marknadsvärden. Och där det finns värde uppstår handel: skins och konton köps och säljs på sajter utanför spelens kontroll.
- Handeln bryter nästan alltid mot spelens regler. Barnet riskerar att bli lurat *och* att förlora kontot, utan någon konsumenträtt att luta sig mot.
- Att föremål kan "vara värda pengar" förstärker också lotterikänslan i lootlådan: draget kan ju ge en vinst som går att sälja.
- Familjeregler som räcker långt: köp och byten sker bara inne i spelets egna system. Aldrig via länkar, kompisars kompisar eller sajter utanför.

Bedrägerier riktade mot barn

- Där barn har valuta finns bedragare. De vanligaste uppläggen lovar gratis valuta eller sällsynta föremål, mot att barnet "bara" loggar in på en sajt, klistrar in en kod eller lämnar sitt lösenord.
- Barnets varningstecken att lära ut: **gratis + bråttom + utanför spelet**. Alla tre samtidigt är nästan alltid bluff.
- Skammen är bedragarens bästa vän. Barn som blivit lurade berättar ofta inte. Säg i förväg: "om det händer blir jag inte arg, vi fixar det ihop."
- Roblox-specifika bedrägerier och kontokapningar fördjupas i Modul 5.

Reglerna är på väg att skärpas

- Europaparlamentet antog i november 2025 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*.
- Kommissionens förslag väntas under 2026; därefter följer förhandlingar. Det här är alltså riktning, inte färdig lag.
- Belgien klassade redan 2018 lootlådor som olagligt spel om pengar, och frågan har prövats i flera länder. Riktningen är tydlig i hela Europa.
- För familjer betyder det: vanorna i den här modulen är inte överdriven försiktighet. De ligger steget före lagstiftningen, inte efter den.

Fyra vanor som räcker långt

- **Lösenord på varje köp**, på alla plattformar, utan undantag och utan sparade kort. Inte som misstroende, utan som fartgupp.
- **Prata i kronor**. Översätt alltid: "det där kostar 90 kronor" slår "det där kostar 800 V-Bucks".
- **Ge köpen en budget**. En bestämd summa per månad gör spelköp till ekonomiträning i stället för förhandlingskrig.
- **Skilj på köp och lotter**. Att köpa ett bestämt föremål barnet önskat sig är en sak. Slumpade köp är en annan, och kan vara det ni säger nej till även när köp i övrigt är okej.

Att prata vidare om

- Vet ni vad barnets senaste spelköp kostade i kronor? Vet barnet?
- Hur skiljer sig ett köp barnet planerat och önskat sig från ett köp som skedde mitt i spelflödet?
- Om lootlådan hade sålts i leksaksaffären, en påse för 100 kronor där man inte vet vad man får, hade ni köpt den? Varför känns det annorlunda i spelet?
- Vad är en rimlig månadsbudget för spelköp hos er, och vem bestämmer när den är slut?

Källor

Konsumentverket (2019). Kartläggning av konsumentskyddet vid lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel (Fi2019/01630). Sambandet med spelproblem bedöms som oklart, men lootlådor har egenskaper som liknar riskfyllda former av spel om pengar (kort tid mellan insats och utfall, ljud- och ljuseffekter vid vinst, ingen paus, lättillgänglighet).

Folkhälsomyndigheten (2021). Swelogs, redovisad på spelprevention.se: bland unga 16–17 år är andelen som spelat om pengar 33 procent bland dem som köpt lootlådor, mot 10 procent bland dem som inte gjort det.

Internetstiftelsen (2025). Svenskarna och internet 2025: mer än vart fjärde barn på mellanstadiet köper Robux; var sjunde barn 8–19 år totalt.

Mediemyndigheten (2025). Ungar & medier 2025: 44–53 procent av barn som spelar köper någon gång saker i spel, mest i åldern 9–12; en minskning med 7 procentenheter sedan 2022.

Internetkunskap (Internetstiftelsen), artikeln om Roblox, med Roblox egenrapportering: drygt var femte spelare köper Robux, för omkring 200 kronor per månad. Öresvärdet 12–16 öre per Robux är räknat på Roblox egna paketpriser; samtliga siffror ungefärliga.

Europaparlamentet (2025). Rapport om skydd av minderåriga på nätet (A10-0213/2025), antagen 26 november 2025; EU:s Digital Fairness Act, förslag väntat 2026.

VECKANS UPPGIFT

Gör räkneövningen i kväll: ta ett föremål barnet vill ha, räkna om det till kronor tillsammans, och låt barnet säga om det är värt det.

Modul 4 • Lootlådor och Robux: spelens ekonomi

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.