

Ludograph[★]

Roblox och plattformar med användarskapat innehåll

Studiematerial · Modul 5 · 19 juli 2026

CC BY-SA 4.0 · lumikin.org/sv/lar/roblox-och-ugc

Roblox och plattformar med användarskapat innehåll

”Är Roblox säkert?” är en av de vanligaste frågorna svenska föräldrar ställer om spel, och den går inte att svara på. Inte för att svaret är hemligt, utan för att Roblox inte är *ett* spel. Samma logotyp rymmer miljontals olika upplevelser, med helt olika risker.



FÖR PRESENTATÖREN

Modulen tar 25–30 minuter och vänder sig till föräldrar och fritidspersonal. Den innehåller ett allvarligt avsnitt om grooming. Förbered gruppen på det, och ha hänvisningarna (Bris 116 111) synliga.

Vad du tar med dig

- Roblox är en **plattform**: en spelbutik, en lekplats och ett socialt nätverk i ett. Frågan "är det säkert?" måste ställas per upplevelse.
- De två riskerna som varierar mest mellan upplevelser: **kontakt med okända** och **köptryck**.
- En enda åldersmärkning kan inte beskriva en plattform där innehållet skapas av användarna. Det är inte PEGI:s fel, det är strukturen.
- Det bästa skyddet är inte en inställning utan en vana: **känna till vad barnet spelar, upplevelse för upplevelse**.

LÄTTLÄST

Roblox är inte ett spel. Det är många tusen spel på samma ställe.

Vissa är snälla. Andra har chatt med okända eller mycket köptryck.

Fråga inte "är Roblox säkert?". Fråga "vad spelar du i Roblox?".

Titta på upplevelserna tillsammans, en i taget.

Orden vi använder

Användarskapat innehåll (*UGC, user-generated content*)

Spel och miljöer byggda av användarna själva, inte av plattformens företag. Roblox och Fornites skaparläge är de största exemplen i barns vardag.

Upplevelse (*experience*)

Roblox eget ord för ett enskilt spel på plattformen. Miljontals finns; några hundra dominerar barnens speltid.

Per-upplevelse-bedömning

Att bedöma varje upplevelse för sig, i stället för att ge hela plattformen ett enda betyg. Ludographs metod för UGC-plattformar.

Grooming

När en vuxen bygger upp förtroende hos ett barn i syfte att utnyttja det. Etablerat begrepp hos ECPAT och Bris; spelvärldar är en av kontaktytorna.

Roblox är en plattform, inte ett spel

- Tänk snarare "YouTube för spel" än "ett spel": vem som helst kan skapa och publicera en upplevelse, och katalogen är oändlig.
- Under samma logotyp ryms lugna bygglekar, hinderbanor, rollspel med öppen chatt och upplevelser byggda kring köptryck.
- Därför kan två barn "spela Roblox" och ha helt olika dagar. Samma app, olika världar.
- Samma struktur finns i Fornites skaparläge. Plattformslogotypen säger allt mindre om innehållet.

Hur många barn, och vilka

- "Nära hälften av barnen i åldern 8–19 år använder Roblox, vilket kan jämföras med endast 1 procent av de vuxna." (*Svenskarna och internet 2025.*)
- "Användningen är högst bland mellanstadiebarn, där **7 av 10** använder Roblox." (*Samma källa.*)
- Klyftan är själva poängen: barnens största spelmiljö är en värld de flesta vuxna aldrig satt sin fot i.
- Det gör den vuxnes nyfikenhet till en säkerhetsåtgärd. Den som vet vad Adopt Me eller Brookhaven är kan ställa rätt följdfrågor.

UGC-problemet: en etikett, miljoner innehåll

- PEGI och liknande system märker **en produkt**. Men på en UGC-plattform ändras innehållet varje dag, av miljontals skapare.
- En plattformsmärkning beskriver därför skalet, inte innehållet. Den kan varken lova att allt är snällt eller varna för det som inte är det.
- Det är ett strukturellt gap, inte ett slarv. Det kan bara fyllas av bedömningar **per upplevelse**.
- Samma princip som med film: att biografen har åldersgräns i dörren säger inget om varje enskild film som visas.

Per-upplevelse-bedömning i praktiken

- Ludograph betygsätter Roblox-upplevelser var för sig, med samma metod som vanliga spel, plus flaggor för det UGC-specifika: **främlingsrisk** och **Robux-tryck**.
- Ett typiskt kontrastpar: en byggupplevelse utan chatt och utan köp, mot ett socialt rollspel med öppen chatt, handel och dagliga erbjudanden. Båda "är Roblox". Bedömningarna blir helt olika.
- Plattformsbetyget och upplevelsebetygen hålls isär. Att plattformen får ett omdöme betyder inte att varje upplevelse ärver det.
- Även utan betygstjänst kan varje vuxen göra miniversionen. Öppna upplevelsen och ställ tre frågor: Finns chatt? Med vem? Vad säljs?



Kontakt med okända

- Läget i dag: drygt 60 procent av barnen spelar själva, och ungefär 30 procent pratar med kompisar de spelar med. (*Ungar & medier 2025.*)
- Att prata med personer barnet inte känner sedan tidigare är ovanligare, men det **ökar med åldern**. Tonåren är perioden att vara mest uppmärksam.
- Riskbilden är alltså inte "alla barn chattar med främlingar". Den är att chattmöjligheten varierar kraftigt per upplevelse.
- Chatt finns i flera lager: upplevelsens egen chatt, plattformens meddelanden, och ofta ett hopp till Discord eller Snapchat "där det är lättare att prata". Hoppet ut är varningstecknet.
- Fråga som öppnar mer än den låser: "vilka spelar du med, och var pratar ni?"



Robux-tryck per upplevelse

- Köptrycket är inte jämnt fördelat. Vissa upplevelser säljer inget alls, andra är byggda som butiker med spelmoment omkring.
- Typiska tryckformer: genvägar ("hoppa över väntan"), status (sällsynta föremål och husdjur), och sociala jämförelser ("alla andra har").
- Handel mellan spelare, som i Adopt Me-liknande upplevelser, lägger till en risk till: byten kan gå snett, och värdefulla föremål gör barn till mål för lurendrejerier.
- Modul 4:s vanor gäller här med full kraft: lösenord på köp, prata i kronor, budget. Plus en UGC-regel: **byten bara med kompisar barnet känner utanför spelet.**

Grooming: igenkänning och handling

- Mönstret enligt ECPAT och Rädda Barnen: en vuxen bygger förtroende (beröm, gåvor, gärna Robux eller föremål, hemligheter) och flyttar sedan samtalet till privata kanaler.
- Varningstecken: en "kompis" som ger saker och kräver hemlighet, samtal som flyttar till appar med försvinnande meddelanden, barnet blir hemlighetsfullt kring en ny spelkontakt.
- Det viktigaste skyddet är att barnet vågar berätta. Säg uttryckligen att barnet **aldrig får skulden**, oavsett vad det skickat eller sagt.
- Om det händer: spara bevis (skärmdumpar), blockera och anmäl i appen, kontakta **Bris 116 111** för barnet och **polisen** vid misstanke om brott. ECPAT:s hotline tar emot tips om övergreppsmaterial.

Bedrägerier: nätfiske efter Robux

- Det vanligaste bedrägeriet mot Roblox-spelande barn är nätfiske där barnet luras att föra över Robux eller lämna ifrån sig kontot, bland annat via länkar och inklistrad JavaScript-kod som kapar inloggningen. (*Cisco Talos, 2023.*)
- Lockbetet är nästan alltid detsamma: gratis Robux, gratis föremål, "verifiera ditt konto".
- Tre regler som stoppar det mesta: klistra aldrig in kod någon ber dig om, logga aldrig in via en länk någon skickat, och inget utanför Roblox egna system är "officiellt".
- Samma princip som i Modul 4: **gratis + bråttom + utanför spelet = bluff**. Och ett barn som blivit lurat ska mötas med hjälp, inte skäll.

Föräldrainställningar, konkret

- **Rätt födelsedatum** på barnets konto. Plattformens åldersanpassning och innehållsgränser utgår från det.
- **Föräldrakontroller med PIN-kod:** koppla ett förädrakonto, sätt innehålls- och åldersgränser för vilka upplevelser som går att öppna.
- **Chatten:** begränsa eller stäng av, både i upplevelser och i meddelanden. För yngre barn är av-läget rimlig standard.
- **Köpen:** utgiftsgränser och aviseringar vid köp, inga sparade betalkort. Kontrollera inställningarna efter uppdateringar, de flyttar på sig.

FÖR PRESENTATÖREN

Plattformens menyer ändras oftare än tryckt material hinner uppdateras. Beskriv därför funktionerna, inte menyvägarna, och sök på "Roblox föräldrakontroll" för aktuella steg. Det gäller allt material, även detta.

Spela med barnet, och vet vart ni vänder er

- Tjugo minuter i barnets favoritupplevelse ger mer än varje inställning. Du ser själv chatten, butiken och tempot, och barnet ser att du är nyfiken, inte misstänksam.
- Rädda Barnens råd i en mening: spela med ditt barn och möt riskerna tillsammans.
- Gör det återkommande. Barnens favoriter byts ofta, och varje ny favorit är en ny miljö med nya svar på de tre frågorna.
- Att vända sig till: **Bris 116 111** (för barn, och Bris vuxentelefon för vuxna), **ECPAT** (grooming och övergreppsmaterial), **polisen 114 14** (brott), plattformens egen anmälningsfunktion (alltid, som första steg).

Att prata vidare om

- Kan du nämna barnets tre vanligaste Roblox-upplevelser? Om inte: det är veckans första uppgift.
- Hur skiljer sig "är Roblox säkert?" från "vad spelar du i Roblox?" i vilket samtal de startar?
- Vilka av de tre frågorna (Finns chatt? Med vem? Vad säljs?) kan ni redan svara på för barnets favoritupplevelse?
- För personal: vad gör ni i dag när ett barn berättar om en obehaglig kontakt i ett spel? Vet barnen om att de kan berätta för er?

Källor

Internetstiftelsen (2025). *Svenskarna och internet 2025*: nära hälften av barnen 8–19 år använder Roblox, mot 1 procent av de vuxna; 7 av 10 mellanstadiebarn; mer än vart fjärde mellanstadiebarn köper Robux.

Mediemyndigheten (2025). *Ungar & medier 2025*: drygt 60 procent av barnen spelar själva; cirka 30 procent pratar med kompisar de spelar med; kontakt med okända är ovanligare men ökar med åldern.

Rädda Barnen: "Spela med ditt barn och möt riskerna tillsammans" samt ECPAT om grooming i spelmiljöer. [Bris, 116 111](#).

Cisco Talos (2023). *Attackers use JavaScript URLs, API forms and more to scam users in popular online game "Roblox"*. Nätfiske som lurar barn att föra över Robux, inklusive kontokapning via inklistrade JavaScript-länkar.

Ludograph (2026). Per-upplevelse-betyg för Roblox med flaggor för främlingsrisk och köptryck, publicerade på plattformssidorna. Principen att plattformsbetyg och upplevelsebetyg hålls åtskilda: [Ludograph Scoring Methodology, version 1.3](#), UGC-avsnittet.

VECKANS UPPGIFT

Be barnet visa sin favoritupplevelse i tjugo minuter denna vecka. Ställ de tre frågorna medan ni spelar: Finns chatt? Med vem? Vad säljs?

Modul 5 • Roblox och plattformar med användarskapat innehåll

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.