

Laboration 5
Datorstöd för Samarbete (2D1416)
NADA, KTH, Stockholm

Handledare: Kerstin Severinson Eklundh



Skreven av Henrik Wall
d95-hwa@nada.kth.se

Inledning

DoBeDo (www.dobedo.com) är vad man brukar kalla en internetcommunity, eller en mötesplats för människor på Internet. Tjänsten är underhållnings- och kontaktnöjdhetsriktad och centrerad kring en grafisk (spatial) chatt. Registrerade medlemmar får även tillgång till fri e-post och möjlighet att i viss mån publicera eget material på DoBeDo. Den primära målgruppen är svenska ungdomar mellan 15-26 år men DoBeDo är öppen för alla. Medelåldern bland användarna ligger på 18 år och ca 44 % av dessa är kvinnor.

DoBeDo skapades, drivs och utvecklas av företaget BeeDo AB som har sina lokaler vid Östermalmstorg i Stockholm. Sedan lanseringen i oktober 1998 har mer än 135 000¹ medlemmar registrerat sig på DoBeDo, bara i Sverige. Ungefär 75 000 av dessa anses vara lojala invånare, d.v.s. de har besökt tjänsten minst två gånger och prenumererar antingen på DoBeDos veckobrev eller har varit inne de senaste två månaderna. Med en tillväxt av ca 10 000 nya medlemmar per vecka är DoBeDo idag en av de snabbast växande communitytjänsterna i Europa.

Som det ser ut idag är DoBeDo gratis att använda. De intäkter som genereras härrör främst från bannerreklam och samarbeten med andra företag som vill låta sig förknippas med DoBeDo, exempelvis Sandrews och Expressen. Även om intäkterna i dagsläget är relativt små i sitt sammanhang tror t.ex. Investorägda Novare Kapital att DoBeDo har en stor potential som produkt och de har därför investerat 20 miljoner kr i en minoritetsandel i BeeDo AB. Med en stor och trogen användarskara i en relativt väldefinierad målgrupp kan DoBeDo bli en mycket attraktiv marknad för kommersiella aktörer.

Till sommaren kommer en utlandslansering av DoBeDo att äga rum i flera europeiska länder, bl.a. i Storbritannien; då i en helt nyutvecklad upplaga.

I denna korta uppsats tänkte jag beskriva systemets funktionalitet samt göra en mindre analys av dess användning. Till grund för det senare har jag utfört en liten enkätundersökning som jag redogör för och drar slutsatser av. Dessutom har jag själv stor personlig erfarenhet av DoBeDo eftersom jag varit med att utveckla tjänsten. Jag avslutar därför uppsatsen med några personliga funderingar kring DoBeDo.

Funktionalitet

När man besöker DoBeDo kan man antingen kliva in som en turist eller logga in som en registrerad medlem. Som turist är du helt anonym och får direkt tillgång till chatten men du får finna dig i att ha ett standardiserat utseende på din chattfigur (avatar, grafiska representation i chatten). Dessutom kan du inte heller utnyttja många av de tjänster som registrerade användare får tillgång till. Av någon anledning förekommer det även att turister mobbas av registrerade användare.

Som registrerad användare får du tillgång till alla tjänster DoBeDo tillhandahåller i utbyte mot att du lämnar personuppgifter om dig själv. Dessa uppgifter är dock inte offentliga för andra DoBeDo-invånare. Ditt ansikte utåt är istället en fiktiv personlighet du skapar och som inte behöver ha någon som helst anknytning till dig själv i det verkliga livet. Du får också ett helt eget chattrum som andra DoBeDo-invånare kan besöka. Om du vill kan du ändra utseende på din chattfigur och ditt chattrum. Det finns ett antal olika varianter på standardiserade chattfigurer och chattrum att välja mellan. Skulle dessa inte räcka till kan skapa och ladda upp dina egna.

¹ Siffror från april 1999. Engångsanvändare rensas systematiskt bort.

Chatten

Chattklienten är baserad på javateknik, vilket gör att du måste använda en webbläsare som hanterar Java 1.0 för att kunna chatta. Du behöver dock inte ladda ned någon annan fristående programvara.

Idéen är väldigt enkel. Din personlighet representeras grafiskt av din chattfigur som du förflyttar i och mellan olika chattrum (se figur 1). Ett chattrum kan sägas vara en kommunikationskanal. Endast de som befinner sig i samma chattrum kan kommunicera med varandra. Du navigerar enklast mellan olika chattrum genom att klicka på karta över DoBeDo-ön (se Bilaga 2 för fler skärmdumpar från olika chattrum).



Figur 1. Momentan bild av ett chattrum på DoBeDo.

Man pratar med varandra genom att skriva textmeddelanden som dyker upp som pratbubblor vid ens chattfigur. Du kan välja mellan fyra olika pratbubblor, *säg*, *skrik*, *tänk*, och *viska*, beroende på hur du vill kommunicera (se figur 2). De tre förstnämnda ger bara olika utseende på bubblorna, medan *viska* även gör så att endast den person du riktar viskningen till hör vad du säger. Man visar normalt vem man pratar till genom att ställa sig nära den personen då man pratar eller genom att uttryckligen skriva till vem man riktar sig.



Figur 2. Fyra olika sätta att kommunicera.

Det finns även en rad olika kommandon man kan använda i chatten. Alla kommandon aktiveras från popup-menyer som dyker upp då man klickar på olika objekt i chatten, sin egen chattfigur eller någon annans.

För att uttrycka känslor kan man visa olika ikoner (emoticons) som representerar ens sinnesstämning. *Konfunderad, glad, ledsen, på partyhumör, kär, på ragghumör* och *sover* är de ikoner som finns idag (se figur 3). Då man har valt att aktivera en ikon visas den ovanför ens chattfigur i fem sekunder innan den försvinner, undantaget *sover*-ikonen som ligger kvar ända tills användaren gör något annat. Anledningen till att *sover*-ikonen ligger kvar är att den kan användas för att signalera att användaren är iväg från datorn eller upptagen med något annat för tillfället.



Figur 3. De sju känslolikonerna. Från vänster till höger: *konfunderad, glad, ledsen, på partyhumör, kär, på ragghumör, sover.*

Förutom att prata och visa känslolikoner finns det några specialkommandon framförallt är mycket användbara vid kontaktsökande. *Veta mer om* är ett kommando som presenterar information (ålder, intressen, musiksmak, favoritfärg etc.), om den personlighet man utför kommandot på. Denna information behöver dock inte stämma överens med verkligheten eftersom det är personligheten och inte användaren bakom som beskrivs.

Om man har blivit intresserad av en DoBeDo-invärdare kan man bjuda hem honom eller henne med *bjud hem*-kommandot. Vederbörande kommer då att få en inbjudan viskad till sig som han eller hon kan acceptera eller avböja (se figur 1). Att acceptera en inbjudan innebär att de båda förflyttas till inbjudarens chattrum, där de kan prata ostört med varandra.

Ett annat sätt att söka kontakt är att ge varandra föremål. Ett bjuda på en *drink* eller en *öl* är alltid populärt. Har man tur kan man också få en *hjärtformad ballong, ett påskägg* eller en *majblomma*. Naturligtvis måste man själv ha fått ett föremål innan man kan ge det till någon annan, varför det anses som status att äga många föremål. I figur 1 ses förövrigt chattfiguren JAY-D ha en drink framme. I framtida versioner av DoBeDo lär föremålen bli mer interaktiva och få en större betydelse än vad de har idag eftersom de både tjänar som statusymboler och erbjuder stora möjligheter till vidareutveckling av chattfunktionaliteten.

Kartan används för att navigera mellan portalerna (de offentliga chattrummen) på DoBeDo. Dessa är idag 15 st. till antalet. På kartan representeras också varje inloggade invärdare av en röd prick vid det chattrum han eller hon vistas i. Du själv är en blå prick. Prickarna ger en ganska god uppskattning om var det finns folk, vilket är viktigt för att skapa en känsla av gemenskap på DoBeDo. Kartan uppdaterades förut automatiskt med jämna mellanrum men av prestandaskäl har denna funktionalitet tyvärr fått bytas ut mot en manuell uppdatering via en knapp.

Två andra viktiga funktioner i chatten är *Historiken* och *Påloggade*. De utgörs båda av listvyer som ligger som flikar i samma flikssystem som kartan. Historiken används för att i textform se vad som har sagts den senaste tiden. Eftersom det ibland är upp emot 30 personer i ett och samma chattrum kan konversationerna bli svåra att följa. Det kan då vara bra att gå tillbaka till historiken för att se vad som har sagts. Tyvärr har dock historiken en tendens att i vissa webbläsare scrolla till toppen så fort ett nytt meddelande dyker upp, vilket gör den ganska svår att använda om det är mycket folk i ett chattrum.

Påloggade-listan är en alfabetiskt sorterad lista över alla som är påloggade i DoBeDo just nu. Genom att klicka på ett namn i listan förflyttas man till det rum personen i fråga befinner sig i. Liksom för Kartan måste Påloggade-listan numera uppdateras manuellt av prestandaskäl. I framtida versioner kommer troligtvis Påloggadelistan att ersättas med en vännerlista à la ICQ.

Hemsidan

Man kan göra mer än att chatta på DoBeDo. Registrerade medlemmar får en gratis e-postadress som kan användas på hela Internet. Dessutom finns det möjlighet att skriva egna dagböcker som publiceras på DoBeDo. Från hemsidan sköts även all administration av ens personligheter, som att ändra utseende på sina chattfigurer och chattrum etc.

Hemsidan fungerar även som ett forum för de senaste nyheterna och kommande händelser på DoBeDo. Ofta brukar redaktionen även göra reklam för evenemang iscensatta av DoBeDo-invånare. I Bilaga 2, figur 4, kan man exempelvis se att DoBeDo-veteranen Spy fyller 200 dagar och ska ha en födelsedagsfest.

På hemsidan kan man även läsa *Sagan om DoBeDo*, en påhittad historia av såpoperakaraktär som ger bakgrundsinformation om DoBeDo-ön och alla dess invånare. Det finns en utvecklad mytologi i sagan som känns igen överallt på DoBeDo. Ibland händer det även att huvudpersonerna i sagan kikar in på chatten för att hålla sagan vid liv.

Genom ett samarbete med Sandrews finns sedan i april 1999 även *Biotoppen* på DoBeDo, där användarna kan rekommendera och recensera biofilmer. Varje vecka sker dessutom utlottning av biobiljetter.

Tillsammans med Expressen drivs det anonyma forumet *Hemlisar*, där användarna kan berätta om pinsamma situationer de har upplevt. De bästa hemlisarna publiceras varje vecka i Expressen Nöje.

De som vill engagera sig i DoBeDo kan starta en egen klan. En klan är en sammanlutning av personligheter som oftast delar ett gemensamt intresse. Varje klan får tillgång till ett eget klanrum och en klansida där klanen kan publicera eget textmaterial. För att starta en klan behövs det minst tre personer som har det administrativa ansvaret för klanen. I april 1999 fanns det över 19 000 olika klaner på DoBeDo.

Användarundersökningen

Metod

Jag har utfört en mindre enkätundersökning på DoBeDo med 23 st. deltagande användare. De flesta av dessa är mycket vana användare av systemet. 18 av de tillfrågade är män. Endast fem (22 %) är kvinnor vilket är litet nedslående eftersom andelen kvinnor på DoBeDo är hela 44 %. Medelåldern hos de tillfrågade är 22 år, vilket är lite högre än genomsnittet på 18 år. Den yngsta är 13 år och den äldsta är 40 år. Deras bakgrund är oftast okänd.

Enkäten som publicerades på Internet bestod av 28 st. frågor och återfinns i sin helhet i Bilaga 1 (samt på www.d.kth.se/~d95-hwa/cscw/enkat.html). De tillfrågade uppträdde helt anonymt.

Jag har inte utfört någon formell intervju med någon användare. Detta beror främst på att det är lite omständligt att göra intervjuer på chatten p.g.a. tekniska begränsningar. Det går

exempelvis inte att spara undan text från *Historiken* i DoBeDo till något annat program, vilket gör det svårt att logga intervjun.

Resultat och diskussion

Eftersom enkäten främst besvarades av mycket vana DoBeDo-användare ("stammisar") skiljer sig resultaten troligtvis ganska kraftigt från den genomsnittlige DoBeDo-användarens svar. En sammanställning av svaren återfinns förövrigt i Bilaga 1.

Det första man lägger märke till i resultaten är att många av de tillfrågade har vistats väldigt mycket på DoBeDo. I medeltal har de besökt DoBeDo i 138 dagar, vilket är en mycket lång tid med tanke på att tjänsten vid tillfället för enkäten hade funnits i knappt 230 dagar. Dessutom besöker många av de tillfrågade DoBeDo nästan varje dag (flera användare spenderar flera timmar om dagen på DoBeDo).

De flesta har hittat till DoBeDo genom kompisar men några sett reportage om tjänsten i pressen eller på tv. Anledningen till att de besöker DoBeDo är främst för att träffa kompisar eller nya människor. Många säger att de fått många nya vänner via DoBeDo; en del träffar numera även dessa i det verkliga livet. Förövrigt sågs det vara roligt och avkopplande att chatta på DoBeDo.

Den grafiska formgivningen verkar bidra kraftigt till DoBeDos popularitet. Grafiska chattar uppges av några användare vara roligare och mer personliga än textbaserade chattar. Det ses som mycket bra att man kan skapa sin egen chattfigur och ladda upp denna då detta ger möjlighet att uttrycka sin personlighet lättare. Att denna funktion varit avslagen under en tid p.g.a. tekniska problem klagar flertalet på. 74 % av de tillfrågade har en egenritad chattfigur.

De allra flesta använder sig av mer än personlighet på DoBeDo. Vanligtvis har man tre olika eftersom man kan skapa maximalt tre personligheter per användarnamn. Personligheterna har oftast olika användningsområden. Vanligt är att en personlighet används för att kunna gå runt anonymt på chatten och iaktta vad som händer.

Vad gäller användandet av olika chattfunktioner är resultaten väldigt varierande. *Känslöikonerna* används ibland, men min egen erfarenhet är att man efter att ha lärt sig kulturen och jargongen på DoBeDo hellre använder sig av textmeddelanden för att uttrycka känslor (ex. "**ler**", "**rodnar**", "**skrattar högt och elakt**", etc.). Textmeddelanden används förövrigt för att ge återkoppling till dialogen ("back channels") under en konversation ("*mmm*", "*...*", "*=*", etc.). Vanligt är även användandet av förkortningar i konversationen ("*BRB*" = Be Right Back, "*IRL*" = In Real Life etc). Dessa härrör främst från den nätkultur som vuxit fram under åren.

Veta mer om verkar vara en mycket uppskattad funktion som används ofta. Den kräver naturligtvis att vederbörande har fyllt i information om sin personlighet. Även funktionen *Bjuda hem* verkar användas flitigt då den gör det möjligt att prata ostört med någon. Funktionen *Ge föremål* används med väldigt varierande frekvens. Detsamma gäller *Historiken*, *Påloggade* och *Sökfunktionerna*. E-posten används ibland eller ganska ofta.

Vidare är ungefär hälften av de tillfrågade engagerade i en klan. Klanerna ses som en extra dimension och gör att DoBeDo är "mer än en chatt". Detsamma gäller för *Hemlisar*, *Biotoppen*, *Skicka Vykort* etc., även om dessa funktioner inte verkar användas särskilt ofta. *Dagboken* används nästan inte alls. Att så få kvinnor deltog i enkäten kan ha haft viss inverkan på detta resultat men jag tror ändå att det är mycket marginellt.

Nästan alla tillfrågade (95 %) känner till *Sagan om DoBeDo* men många tycker inte att den tillför så mycket. Ganska många anser dock att den hjälper till att sätta prägel på DoBeDo och efterlyser mer aktivt deltagande av sagokaraktärerna i chatten.

Slutsatserna jag drar av enkäten är att de flesta tillfrågade är mycket nöjda med DoBeDo. Tjänsten verkar fungera väl i sitt avseende, d.v.s. som en underhållande mötesplats för ungdomar på Internet. Trots sin relativa enkelhet i form av funktionalitet verkar den ha t.o.m. vara vanebildande för en del användare.

Det finns dock fortfarande ganska många tekniska frågor som användarna inte är nöjda med. Framför allt gäller detta prestandan på tjänsten samt återkommande och irriterande buggar. En del upplever också tjänsten som rörig, varför gränssnittet kanske borde få en ompolering. En användare tycker att DoBeDo "känns som ett hack".

Förhoppningsvis löses många av dessa problem i nästa generation av DoBeDo som kommer att lanseras till sommaren 1999.

Egna reflektioner

Eftersom jag själv har varit med att utveckla DoBeDo har jag under lång tid besökt chatten i princip dagligen och därigenom hunnit skaffa mig en ganska bra bild av hur den används och av vilka.

Då min chef på BeeDo förra sommaren förklarade för mig att målet med DoBeDo var att nå 30 000 användare i Sverige skrattade jag åt honom eftersom det lät alldeles för bra. Idag har DoBeDo över 135 000 användare och antalet växer mycket snabbt. På senare tid har även norska och danska besökare börjat hitta till DoBeDo, varför en framtida internationell lansering känns ganska naturlig.

Det är oerhört intressant att se hur en kultur växer fram på nätet. Trots att DoBeDo idag saknar en del av det djup många andra (ofta textbaserade) mötesplatser och MUDar har i form av diskussionsgrupper eller stora användarskapade världar engagerar sig DoBeDo-invanarna ändå väldigt mycket i tjänsten. De mest frekventa användarna ("stammisarna") ges olika förtroendeuppdrag som att hålla ordning i chatten, möjlighet att dela ut drinkar på fester eller axla en roll som sagokaraktär, vilket är mycket uppskattat. Ett fåtal användare får även möjlighet att bli sheriffer. Deras uppgift är att hålla ordning i chatten och zappa² personer som betar sig illa. Porr, olagliga eller rasistiska åsikter tolereras inte. Även mobbning eller allmänt dåligt uppförande kan leda till att en person blir zappad.

Genom att i framtida versioner öka djupet och låta användarna delta mer aktivt i utvecklingen av DoBeDo-världen tror jag att man kan attrahera ännu fler människor än idag. Svagheter jag ser idag är framförallt navigationen och kartan som är väldigt läst till de 15 utplacerade portalerna. En mer dynamisk karta där användarna själva kan exploatera DoBeDo-ön och vandra från chatttrum till chatttrum, från hus till hus eller t.o.m. från stad till stad, tror jag kan hjälpa till att öka djupet i tjänsten.

Föremål som är mer avancerade och interaktiva ger också stora utvecklingsmöjligheter för chatten. Många användare efterlyser även någon form av valuta. Överhuvudtaget att införa fler statussymboler tror jag kan öka engagemanget i DoBeDo ytterligare.

Även användargränssnittet bör förbättras. Buggarna och prestandaproblemen måste naturligtvis åtgärdas. Dessutom tror jag starkt på att införa ett textbaserat kommandospråk som ett alternativ till dagens menyer. Detta tror jag uppskattas av de mer avancerade användarna som gärna vill kunna kommunicera snabbt och effektivt.

² En zappad person kan inte prata eller ändra några inställningar. Dessutom får han eller hon alla sina chattfigurer utbyta mot en "zapped"-ikon. Detta gäller ända tills personen blir återupplivad av en sheriff, även om han eller hon loggar ut från DoBeDo.

Inspirerad av exempelvis MASSIVE-systemet, en VR-värld utvecklad vid Nottingham University som man kan använda med allt ifrån en VT100-textterminal till en VR-hjälm, skulle jag personligen också vilja se fler klienttyper till DoBeDo. Det är kanske lite långsökt att göra en sådan extrem liknelse, men att erbjuda olika former av klienter tror jag kan vara ett sätt för DoBeDo att följa med i den tekniska utvecklingen. Framförallt efterfrågas fristående klienter för att slippa ladda ned javaklienten vid varje DoBeDo-besök. En fristående klient skulle även kunna göras tekniskt mer avancerad än en webbklient då den inte behöver vara skriven i Java 1.0, som idag har hunnit bli lite föråldrat.

Internetcommunities är ett spännande område som tydligt redan idag attraherar många människor och som förutspås bli en mycket viktig del av Internetanvändandet i den nära framtiden. Det är otroligt roligt att få vara med i den utvecklingen. Besök DoBeDo på www.dobedo.com.

// Henrik Wall, d95-hwa@nada.kth.se eller henrik@dobedo.com.

Litteratur

Dix, A., Finlay, J., Abowd, G. och Beale, R. (1998), *Human-Computer Interaction*, andra utgåvan. Prentice Hall Europe.

Bilaga 1 - användarenkäten

Enkäten

Välkommen. Jag heter Henrik Wall och pluggar Datateknik vid KTH i Stockholm. För tillfället håller jag på att göra en liten studie av DoBeDo för en kurs som heter *Datorstöd för Samarbeta*. Som en del i denna studie gör jag en liten användarundersökning i form av några korta frågor som står här nedan. Jag blir jätteglad om du svarar på dem!

Alla svar behandlas helt anonymt och kan inte på något sätt sparas till dig. Du behöver inte svara på en fråga om du inte vill.

Jag vill också påpeka att denna enkät inte har någonting med BeeDo AB (företaget som utvecklar DoBeDo) att göra.

1. Ålder
2. Kön [man/kvinna]
3. Hur länge har du varit på DoBeDo?
4. Hur ofta besöker du DoBeDo?
5. Hur hittade du till DoBeDo?
6. Varför brukar du besöka DoBeDo?
7. Har du gjort en egen chattfigur? [ja/nej]
8. Har du gjort en egen bakgrund till ditt rum? [ja/nej]
9. Har du fler än en personlighet på DoBeDo? [ja/nej]
10. Om du svarade ja på fråga 9, hur många och varför?
11. Är du engagerad i någon klan? [ja/nej]
12. Känner du till Sagan om DoBeDo? [ja/nej]
13. Om du svarade ja på fråga 12, tycker du att sagan tillför något till DoBeDo?
14. Hur ofta använder du känslöikonererna (glad, ledsen, party etc)?
[aldrig/sällan/ibland/ganska ofta/väldigt ofta]
15. Hur ofta använder du funktionen *Bjud hem*?
[aldrig/sällan/ibland/ganska ofta/väldigt ofta]
16. Hur ofta använder du funktionen *Veta mer om*?
[aldrig/sällan/ibland/ganska ofta/väldigt ofta]
17. Hur ofta använder du funktionen *Ge öl/drink/påskägg/ballong/majblomma*?
[aldrig/sällan/ibland/ganska ofta/väldigt ofta]
18. Hur ofta använder du fliken Historik?
[aldrig/sällan/ibland/ganska ofta/väldigt ofta]
19. Hur ofta använder du fliken Pålloggade?
[aldrig/sällan/ibland/ganska ofta/väldigt ofta]
20. Hur ofta skickar du e-post genom DoBeDo?
[aldrig/sällan/ibland/ganska ofta/väldigt ofta]
21. Hur ofta använder du dagboken?
[aldrig/sällan/ibland/ganska ofta/väldigt ofta]
22. Hur ofta använder du sökfunktionerna?
[aldrig/sällan/ibland/ganska ofta/väldigt ofta]
23. Hur ofta läser du eller skriver Hemlisar?
[aldrig/sällan/ibland/ganska ofta/väldigt ofta]
24. Hur ofta är du inne på Biotoppen?
[aldrig/sällan/ibland/ganska ofta/väldigt ofta]
25. Hur ofta skickar du vykort från DoBeDo?
[aldrig/sällan/ibland/ganska ofta/väldigt ofta]
26. Nämn tre saker som är bra med DoBeDo
27. Nämn tre saker som skulle kunna göras bättre
28. Har du några övriga kommentarer?

Sammanställning av enkätresultaten

1. Ålder

Medelålder 22 år, yngsta deltagaren är 13 år, äldsta 40 år.

2. Kön [man/kvinna]

18 män, 5 kvinnor

3. Hur länge har du varit på DoBeDo?

I snitt 138 dagar (vilket är lång tid, tjänsten har funnits i drygt 230 dagar).

4. Hur ofta besöker du DoBeDo?

De flesta i princip varje dag. Ett fåtal svarade någon gång i månaden. En sa sig sitta ca 2 h per dag på vardagar och 5-6 h på helger!

5. Hur hittade du till DoBeDo?

De allra flesta via vänner. Några via reportage i tidningar (Chili, Aftonbladet) eller på tv (ZTV).

6. Varför brukar du besöka DoBeDo?

Träffa vänner och nya människor, ragga, koppla av, ha roligt etc.

7. Har du gjort en egen chattfigur? [ja/nej]

74 % ja, 26 % nej

8. Har du gjort en egen bakgrund till ditt rum? [ja/nej]

36 % ja, 64 % nej

9. Har du fler än en personlighet på DoBeDo? [ja/nej]

72 % ja, 28 % nej

10. Om du svarade ja på fråga 9, hur många och varför?

De flesta hade tre olika personligheter, vilket är så många man får ha per användarnamn. Personligheterna användes främst för omväxling eller för att vara anonym ibland.

11. Är du engagerad i någon klan? [ja/nej]

54 % ja, 46 % nej

12. Känner du till Sagan om DoBeDo? [ja/nej]

95 % ja, 5 % nej

13. Om du svarade ja på fråga 12, tycker du att sagan tillför något till DoBeDo?

Varierande resultat. De flesta ansåg att sagan inte direkt tillförde något till chatten, men var viktig för DoBeDo-känslan. Mer deltagande sagokaraktärer i chatten efterlystes.

14. Hur ofta använder du känslöikonererna (glad, ledsen, party etc)?

[aldrig	sällan	ibland	ganska ofta	väldigt ofta]
4 %	32 %	41 %	23 %	0 %

15. Hur ofta använder du funktionen *Bjud hem*?

[aldrig	sällan	ibland	ganska ofta	väldigt ofta]
4 %	30 %	40 %	22 %	4 %

16. Hur ofta använder du funktionen *Veta mer om*?

[aldrig	sällan	ibland	ganska ofta	väldigt ofta]
0 %	4 %	13 %	39 %	44 %

17. Hur ofta använder du funktionen *Ge öl/drink/påskägg/ballong/majblomma*?

[aldrig	sällan	ibland	ganska ofta	väldigt ofta]
9 %	17 %	30 %	22 %	22 %

18. Hur ofta använder du fliken Historik?

[aldrig	sällan	ibland	ganska ofta	väldigt ofta]
23 %	14 %	23 %	4 %	36 %

19. Hur ofta använder du fliken Påluggade?

[aldrig	sällan	ibland	ganska ofta	väldigt ofta]
17 %	17 %	27 %	9 %	30 %

20. Hur ofta skickar du e-post genom DoBeDo?

[aldrig	sällan	ibland	ganska ofta	väldigt ofta]
13 %	17 %	36 %	30 %	4 %

21. Hur ofta använder du dagboken?

[aldrig	sällan	ibland	ganska ofta	väldigt ofta]
70 %	9 %	17 %	0 %	4 %

22. Hur ofta använder du sökfunktionerna?

[aldrig	sällan	ibland	ganska ofta	väldigt ofta]
23 %	4 %	30 %	30 %	13 %

23. Hur ofta läser du eller skriver Hemlisar?

[aldrig	sällan	ibland	ganska ofta	väldigt ofta]
43 %	35 %	9 %	9 %	4 %

24. Hur ofta är du inne på Biotoppen?

[aldrig	sällan	ibland	ganska ofta	väldigt ofta]
41 %	32 %	18 %	9 %	0 %

25. Hur ofta skickar du vykort från DoBeDo?

[aldrig	sällan	ibland	ganska ofta	väldigt ofta]
41 %	41 %	18 %	0 %	0 %

26. Nämn tre saker som är bra med DoBeDo

Snygg grafik, mer känsla än andra chattar, personligt, trevliga människor, mycket funktioner, mer än chatt (biotoppen, klaner, hemlisar etc), det händer mycket, många chattrum, e-posten, egen chattfigur, känns som man är på en annan plats

”Det är en upplevelse att vara med på ett RIKTIGT party!!!”

27. Nämn tre saker som skulle kunna göras bättre

Prestandan, svårt att komma in rörigt, för många fönster, fixa buggar, blir för lätt utloggad om inaktiv på hemsidan, fler funktioner som förstärker hierarkin, fler belöningar, fler föremål, chattrum för olika åldrar, stammisar - icke stammisar, fler IRL-träffar (In Real Life), Historiken och Påloggade hoppar.

”det finns inget som skulle kunna göra det bättre jag är helt nöjd!”

28. Har du några övriga kommentarer?

”Utan dobedo hade jag inte haft ett liv, nja inte så allvarligt men man har träffat många underbara människor som man håller kontakt IRL med nu...”

”Kul idé men känns som ett hack”

”Bra grundarbete och idé, vore kul med internationell sida kanske helt på engelska”

”DoBeDo är allmän bra”

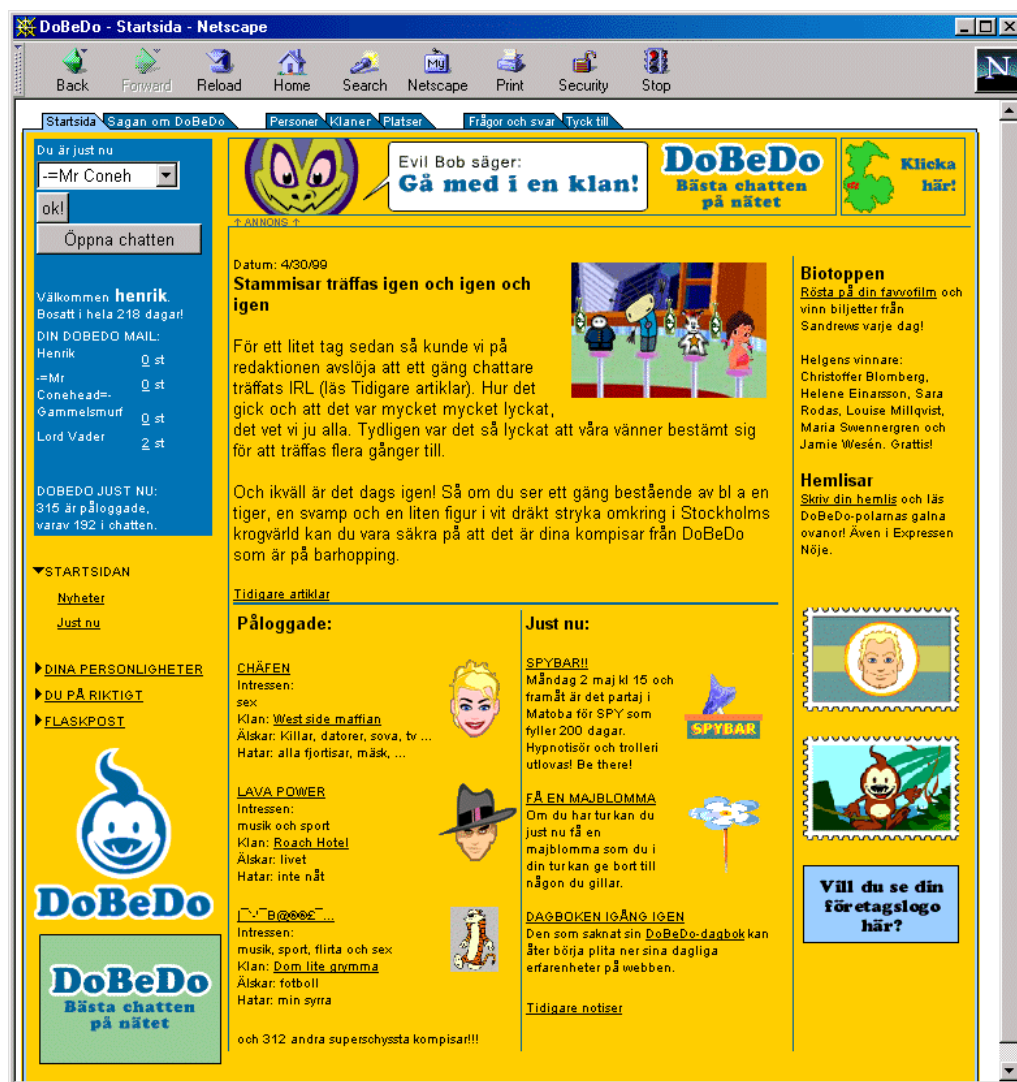
”DOBEDO ÄR BÄST!!”

”Tack :)”

”Keep on the good work”

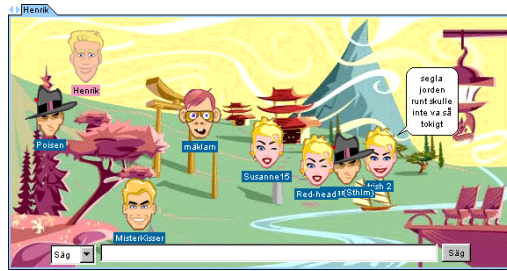
Bilaga 2 – skärmdumpar

Hemsidan

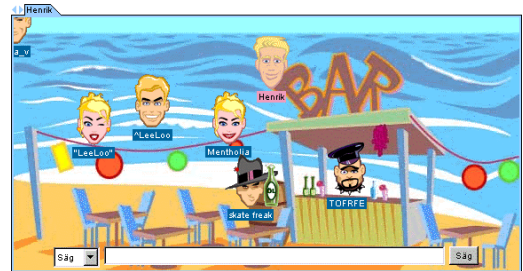


Figur 4. Startsidan man möts av efter att ha loggat in på www.dobedo.com.

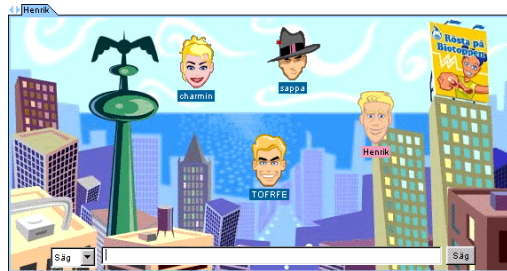
Chatten



Figur 5. Japanska trädgården



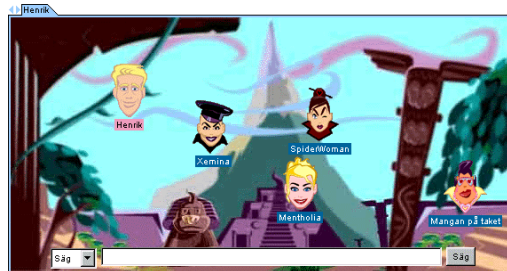
Figur 6. Peters surfbar



Figur 7. Trumpfellow City



Figur 8. Victorias hus



Figur 9. DoBe-ruinerna



Figur 10. Matobafallen