

“Utan onlinevänner hade jag  
antagligen varit död”

**En studie om via vilka plattformar och aktiviteter  
nya vänner möts på nätet**

Av: Cornelia Askvall och Catrin Westerberg

Handledare: Mauri Kaipainen

Södertörns högskola | Institutionen för naturvetenskap, miljö och teknik

Kandidatuppsats 15 hp

Medieteknik | Höstterminen 2016



**SÖDERTÖRNS HÖGSKOLA** | STOCKHOLM  
sh.se

# Abstract

## **“I wouldn’t survive without my online friends”: Examining on which platforms and in which activities new friends meet online**

Friends no longer meet only in physical places; they can also meet on various different online platforms. This paper aims to explore where online friends meet, in which activities they socialise, how frequent they socialise and how many online friends also meet each other offline. The purpose of this paper is to get a better understanding of where and how people meet friends online. The paper was realised through a survey with 1000 participants, distributed both on social networking sites and offline. An analysis of already existing related research papers was also made. The result of the survey showed that there are various different platforms where online friends can be made. The most common platforms were Facebook and World of Warcraft. Most online friends socialised via text chat, voice chat and through playing games together. The majority of the online friends kept in touch with each other on a daily basis and met 2-5 online friends offline. The survey was given big attention at social networking sites and hopes to complement already existing research as well as contribute with inspiration to further studies.

## **Keywords**

Friendship, World of Warcraft, Facebook, Tinder, Online friendship, Social networking sites, Social gaming, Internet

# Abstrakt

Vänner möts inte längre bara på fysiska platser utan även online på olika typer av plattformar. Denna studie utforskar var onlinevänner träffas, i vilka aktiviteter de umgås, hur frekvent onlinevännerna umgås samt hur många onlinevänner som även träffas offline. Syftet med studien är att få en större förståelse för var och hur människor möter vänner online. Studien genomfördes med hjälp av en enkätundersökning med 1000 deltagare som spreds via sociala nätverkstjänster och offline, samt genom att analysera tidigare forskning inom relaterade ämnen. Resultatet av studien pekar på att det finns ett stort antal olika plattformar där onlinevänner kan skapas. De vanligaste av dessa är Facebook och World of Warcraft. Främst umgås onlinevänner via textchatt, röstchatt och genom att spela tillsammans. De flesta onlinevänner umgås dagligen och majoriteten av deltagarna träffade 2-5 onlinevänner offline. Studien väckte stort engagemang på sociala medier och kan förhoppningsvis komplettera redan existerande forskning samt bidra med inspiration till framtida studier.

## Nyckelord

Vänskap, World of Warcraft, Facebook, Tinder, Onlinevänner, Sociala nätverkstjänster, Socialt spelande, Internet

# Innehållsförteckning

<b>Abstract</b> .....	<b>2</b>
<b>Keywords</b> .....	<b>2</b>
<b>Abstrakt</b> .....	<b>3</b>
<b>Nyckelord</b> .....	<b>3</b>
<b>1. Inledning</b> .....	<b>5</b>
<b>1.1 Syfte och frågeställningar</b> .....	<b>6</b>
<b>2. Bakgrund</b> .....	<b>8</b>
<b>2.1 Relaterad forskning</b> .....	<b>9</b>
<b>3. Metod</b> .....	<b>13</b>
<b>3.1 Analysmetod</b> .....	<b>14</b>
<b>3.2 Metodkritik</b> .....	<b>14</b>
<b>4. Resultat</b> .....	<b>16</b>
<b>5. Analys</b> .....	<b>22</b>
<b>5.1 De vanligaste plattformarna</b> .....	<b>22</b>
<b>5.2 Från online till offline</b> .....	<b>23</b>
<b>5.3 Att umgås med onlinevänner</b> .....	<b>23</b>
<b>5.4 Långvariga onlinerelationer</b> .....	<b>23</b>
<b>5.5 Onlinevänner och könsidentitet</b> .....	<b>24</b>
<b>5.6 Onlinevänner och ålder</b> .....	<b>24</b>
<b>5.7 Särskilda grupper</b> .....	<b>25</b>
<b>6. Diskussion</b> .....	<b>26</b>
<b>7. Slutsats</b> .....	<b>29</b>
<b>8. Litteraturlista</b> .....	<b>31</b>
<b>8.1 Publicerad forskning</b> .....	<b>31</b>
<b>8.2 Övriga källor</b> .....	<b>32</b>
<b>9. Appendix</b> .....	<b>33</b>
<b>Bilaga 1 - Enkätfrågor</b> .....	<b>33</b>
<b>Bilaga 2 - Fritextsvar</b> .....	<b>37</b>

# 1. Inledning

Nästan alla svenskar använder internet idag. År 2016 lägger svenskarna drygt en femtedel av sin vakna tid på nätet. Av alla internetanvändare är det 58% som dagligen använder sociala nätverk. I studien Svenskarna och internet 2016 skrivs det att sociala nätverk har blivit en naturlig del av vår vardag (Davidsson & Findahl, 2016).

Denna studie har undersökt hur medieteknik stödjer eller underlättar etableringen och underhållandet av vänskaper online. I och med att teknik används mer och mer i människors vardag kan tekniken även underlätta för sociala förhållanden, vänner möts inte längre endast på fysiska platser utan även online via olika typer av plattformar. En onlinevän definieras i denna studie som någon som du inlett första kontakten med online, som du inte tidigare har träffat fysiskt. Det kan exempelvis vara en person som du träffat i ett spel och sedan fortsatt hålla kontakten med. Det kan även vara någon du sökt upp kontakt med på ett socialt medie, forum eller dejtingsida. Du kan ha träffat din onlinevän fysiskt, men detta ska ha skett efter att ni lärt känna varandra online. Onlinevänner kan idag vara en viktig del av människors sociala nätverk.

I denna studie kommer följande frågor att undersökas: På vilka plattformar skapas mest onlinevänner? Vilka aktiviteter umgås onlinevänner oftast i, hur frekvent umgås onlinevänner genom ett medietekniskt medium och hur bidrar medietekniken till att onlinevänner överförs till offlinevänner? En hypotes för denna undersökning var att onlinevänner kan skapas både via spel och sociala nätverkstjänster. Sociala nätverkstjänster är tjänster som är skapade med syftet att uppmuntra skapande och underhållande av relationer. Sociala nätverkstjänster tillåter användarna att skapa en personlig profil, dela text, bilder samt att kopplas samman med andra användare på internet (Boyd & Ellison, 2008). Människors attraktion till sociala nätverkstjänster kan bero på att dessa erbjuder användarna en plats att presentera sig själva samt att möta andra människor. En viktig del av sociala nätverkstjänster handlar om en offentlig presentation av användarens sociala kontakter, ofta kallade vänner. Detta används som ett sätt att bekräfta användarens identitet och ett sätt att kunna möta andra användare via deras sociala nätverk (Papacharissi, 2011, s. 304-305). Några exempel på sociala nätverkstjänster är Facebook, Badoo och Tinder. Även spel så som World of Warcraft är ett exempel på en plattform där människor kan skapa sociala nätverk.

Begreppen online och offline syftar på om en aktivitet sker på eller utanför internet. Online menar att aktiviteten sker på internet, offline menar att aktiviteten sker utanför internet. IRL är en förkortning av In Real Life och syftar på händelser som sker utanför internet, offline.

De senaste åren har det diskuterats kring om onlinevänner är ett otillräckligt substitut för offlinevänner (Kaliarnta, 2016, s. 65). I Kaliarntas studie påstår hon att i en utgåva av journalen Ethics

and Information Technology (September 2012) hävdar ett antal filosofer att onlinevänner kan ha en negativ påverkan på de inblandades sociala förankring. Trots detta hävdar samtidigt många av de som har ett stort antal onlinevänner att onlinevännerna har haft en positiv inverkan på deras sociala förankring (Kaliarnta, 2016, s. 65). I denna studie har det undersökts på vilka plattformar onlinevänner skapas, på vilka plattformar de umgås och med hjälp av vilka tekniska medel.

Det kommer att diskuteras ur ett medietekniskt perspektiv om det finns något samband till vilka plattformar och aktiviteter som är vanliga att skapa onlinevänner på. Finns det något samband mellan sociala nätverkstjänster och spel, och hur många som träffar onlinevänner där?

I kapitlet bakgrund kommer det beskrivas hur en onlinevän för denna studie definieras, hur de kan träffas och kortare beskrivningar av plattformar där onlinevänner vanligen möts. Relaterad forskning kommer att presenteras och dess relation till denna rapport. Kapitlet metod förklarar den valda metoden för undersökning med hjälp av kurslitteratur. Även de frågor som kommer att användas i undersökningen radas upp och slutligen följer metodkritik och vald analysmetod. Därefter presenteras undersökningens resultat under kapitlet Resultat med tillhörande tabeller och diagram. Under kapitlet Analys kommer resultatet att analyseras, därefter analyseras resultatet ytterligare under kapitlet Diskussion i relation till tidigare forskning. Slutligen presenteras en slutsats med förslag på vidare forskning samt en återkoppling till rapportens frågeställningar.

## 1.1 Syfte och frågeställningar

Den studie som kommer att redovisas i denna studie är en fördjupad utveckling av Domahidi et als studie To Dwell Among Gamers: Investigating the relationship between social online game use and gaming-related friends. I Domahidi et als studie låg fokus på social förankring, spelandets frekvens samt motivationen till att spela. I denna studie kommer det istället att fokuseras på vilka plattformar och i vilka aktiviteter onlinevänner umgås. Anledning att detta fokus har valts är dels eftersom Domahidi et al föreslår att vidare forskning kan fokusera ytterligare på vilka plattformar samt i vilka aktiviteter onlinevänner umgås (Domahidi et al, 2014, s. 113). Samt eftersom Domahidi et als studie endast berör sociala spel kommer även sociala nätverkstjänster att undersökas i denna studie. En hypotes för studien är att onlinevänner även kan skapas och umgås på sociala nätverkstjänster, därför anses det vara lämpligt att även dessa inkluderas i denna undersökning.

### Frågeställningar:

1. På vilka plattformar skapas mest onlinevänner?
2. I vilka aktiviteter umgås flest onlinevänner?
3. Hur frekvent umgås onlinevänner?
4. I hur stor utsträckning utvecklas onlinevänner till offlinevänner?

Syftet med denna studie är att försöka kartlägga medieteknikens roll i vänskapsrelationer online för att se var de uppstår, i vilka aktiviteter onlinevänner umgås, hur frekvent onlinevänner umgås med hjälp av medietekniska medium samt i hur stor utsträckning onlinevänner överförs till offlinevänner. Motiveringen till att detta ska undersökas är för att få en större förståelse för var och hur människor är sociala online. Det finns ovisshet kring vad det innebär att skapa onlinerelationer och, möjligtvis med anledning av tidigare forsknings fokus, en rädsla för att dessa ska ha en negativ påverkan på unga människors sociala utveckling. Ytterligare forskning till detta skulle skapa vidare förståelse för vilken typ påverkan onlinerelationer kan ha och större förståelse över det eventuella problemområdet.

## 2. Bakgrund

*“(...)Allt detta fick jag genom människor jag aldrig träffat i verkliga livet som man säger, men väl så verkligt i cybervärlden där vi är och visar oss kanske mer rena än vi annars gör. Jag skulle aldrig säga att den världen är sämre, den är annorlunda. Ibland möts världarna, ibland blir det ren glädje och ibland blir det sorg.” (Kerstin Skriver, 2013).*

Dikten ovan är ett sätt att beskriva vad en onlinevän kan innebära. Det finns ingen definition av vad en onlinevän är. Det finns flera ord som syftar på samma fenomen; onlinevän, internetvän, cybervän, virtuell vän. I denna studie har en onlinevän definierats som följande: En onlinevän är någon som du inlett första kontakten med online, som du inte tidigare har träffat fysiskt. Det kan till exempel vara en person som du träffat i ett spel och sedan fortsatt hålla kontakten med. Det kan även vara någon du sökt upp kontakt med på ett socialt medie, forum eller dejtingsida. Du kan ha träffat din onlinevän fysiskt, men detta ska ha skett efter att ni lärt känna varandra online.

På vilka medietekniska plattformar träffas onlinevänner? Det finns ett enormt antal plattformar där onlinevänner kan mötas via gemensamma intressen. Inga regler finns angående hur onlinevänner möts förutom att det första mötet ska ha skett online. På varje plattform där interaktion mellan olika användare sker finns potential för att möta en vän. Dessa typer av plattformar kan vara spel, forum, sociala nätverkstjänster, intressegrupper och många fler. Nedan kommer några av de plattformar som kan vara vanliga att möta vänner på att beskrivas.

Facebook är en social nätverkstjänst grundad 2004. Enligt Facebook<sup>1</sup> är deras uppdrag att ge människor makten att dela och göra världen mer öppen och sammanhållen. Varje medlem på Facebook skapar sitt eget sociala nätverk med egna kontakter. Som medlem på Facebook ges möjligheten att skapa en personlig profil, dela med sig av inlägg samt skicka privata meddelanden användare emellan. Instagram<sup>2</sup> är ytterligare en social nätverkstjänst. Syftet med Instagram är att kunna dela med sig av sina upplevelser med sina vänner genom en serie bilder. Instagram är en mobilapplikation. Dayviews<sup>3</sup>, tidigare Bilddagboken fram till 2011, är likt Instagram en social nätverkstjänst där användarna kan dela med sig av sina liv i bilder samt ta del av andras bilder.

World of Warcraft<sup>4</sup>, ofta förkortat WoW är ett bästsäljande Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, förkortat MMORPG. I spelet har användarna möjligheten att kommunicera via en textbaserad chatt, både om händelser i spelet och personliga ämnen (Visser et al, 2013, s. 1509). Det är vanligt att

---

<sup>1</sup> <https://www.facebook.com/pg/facebook/>

<sup>2</sup> <https://www.instagram.com/about/faq/>

<sup>3</sup> <http://dayviews.com/p/termsNew/>

<sup>4</sup> <http://eu.blizzard.com/en-gb/company/about/profile.html>



användare av World of Warcraft samarbetar och kommunicerar i grupper för att ta sig an olika typer av uppdrag och utmaningar som spelet erbjuder (Bainbridge, 2010). Tibia<sup>5</sup> är ett av dem äldsta MMORPG-spelen. Precis som i WoW kan spelare i Tibia möta människor från hela världen, kommunicera med dem och lösa uppdrag tillsammans.

Tinder<sup>6</sup> är en platsbaserad dejtingapplikation som baseras på ett matchningssystem. I applikationen är det endast möjligt för användare som har matchat med varandra, genom att gilla varandras profiler, att interagera. Badoo<sup>7</sup> är ett socialt nätverk där användarna kan träffa människor i närheten eller från hela världen. Som medlem kan man chatta, dela med sig av bilder och träffa nya kontakter.

Steam<sup>8</sup> är en underhållningsplattform som erbjuder en stor katalog av olika typer av spel som fungerar på ett antal olika operativsystem. Plattformen fungerar som en samlingsplats där spel kan köpas, sparas och användarna kan skapa egna profiler för att kommunicera med andra användare. Kommunikationen kan ske via en chattfunktion eller i spelen.

Det alla ovan nämnda plattformar har gemensamt är att alla tillåter kommunikation mellan användare men syftet med kommunikationen skiljer sig mellan plattformarna. Huvudsyftet med chattfunktionen på World of Warcraft och Tibia är att förenkla samarbeten mellan användarna under spelandet. På plattformarna Facebook och Instagram är huvudsyftet med chattfunktionen att hålla kontakten med personer på den sociala nätverkstjänsten. På plattformen Dayviews kommunicerar användarna genom en kommentarsfunktion. Detta är några exempel på hur designen av kommunikationen skiljer på de olika plattformarna.

## 2.1 Relaterad forskning

Det finns sedan tidigare en grund av forskning kring onlinerelationer med en rad olika fokus. Främst har en mängd studier gjorts för att jämföra onlinevänner med offlinevänner, vilket kan ses bland annat i Kaliarntas artikel som något som tyder på en bakomliggande oro kring onlinerelationers påverkan på människor (Kaliarnta, 2016, s.66). I artikeln diskuterar Kaliarnta kring vad tidigare forskare har hävdade angående onlinevänner och ifrågasätter deras negativa syn på fenomenet. Kaliarnta påstår att filosoferna som ifrågasätts i hennes studie anser att onlinevänner inte kan uppnå den högsta nivån av vänskap, enligt Aristoteles vänskapsteori. Enligt Bowden påstår Aristoteles att det finns tre sorter av vänskap. Vänskap som man drar nytta av, vänskap som man har nöje av - och den sista och högsta nivån av vänskap där vänskapen går ut på en gemenskap känsla av omtanke till den andre personen (Bowden 1997, s. 65). I studien berättar Kaliarnta att filosoferna hävdar att en onlinevän inte kan

---

<sup>5</sup> <http://www.tibia.com/abouttibia/?subtopic=whatistibia>

<sup>6</sup> <https://www.gotinder.com>

<sup>7</sup> <https://badoo.com/help/?section=1>

<sup>8</sup> <http://store.steampowered.com/about/>

uppnå den högsta nivån av vänskap eftersom denna vänskap kräver att de inblandade har ett starkt band till varandra. Detta hävdar dem inte kan skapas då man online inte behöver visa hela sin identitet och medvetet kan dölja delar av sin personlighet (Kaliarnta, 2016, s. 67). Kaliarnta ifrågasätter användandet av Aristoteles teori av vänskap eftersom denna teori kan anses vara utdaterad för detta syfte, hon påstår att under Aristoteles tid var konceptet onlinevänner något otänkbart som inte kunde reflekteras över. Kaliarnta avslutar med att säga att i dagsläget spenderar människor en stor del av deras liv online och därmed är det en naturlig konsekvens att människor möts online. Hon påstår av att sådana möten kan vara personliga, djupa och meningsfulla för de inblandade personerna och att mer uppmärksamhet bör läggas på de positiva sidorna och fördelarna av sådana relationer (Kaliarnta, 2016, s.78).

En studie kallad To dwell among gamers: Investigating the relationship between social online game use and gaming-related friends av Domahidi et al undersökte år 2014 hur sociala spelares sociala förankring ser ut med fokus på dessa spelares antal vänner (Domahidi et al, 2014, s. 109). Metoden som användes för denna studie var datorassisterade intervjuer med 50 000 personer i Tyskland från åldern 14 och uppåt (Domahidi et al, 2014, s. 110). Frågorna som ställdes under intervjun fokuserade på fyra olika ämnen, social förankring, frekvens av socialt spelande, motiv till socialt spelande samt kontrollvariabler för att undersöka respondenternas demografi. Resultaten visade att de sociala spelarna rapporterade ett genomsnitt på 6.3 nära vänner och mer än hälften av spelarna hade skapat en onlinevän i ett spel. De som redan hade skapat onlinevänner hade ett genomsnitt på nästan 10 onlinevänner och 60% av spelarna hade mött en onlinevän fysiskt. De flesta onlinevänner förblev onlinevänner, genomsnittet av onlinevänner som blev konverterade till offlinevänner var 3 personer (Domahidi et al, 2014, s. 111). Författarnas slutsats visade på att datormedierad kommunikation inte hade någon negativ påverkan på respondenternas sociala förankring. Sociala spelare möter både nya vänner online samt inkluderar sina offlinevänner i sitt spelande. Sociala spel kan vara till fördel för de sociala spelare som söker sällskap. Slutligen föreslår Domahidi et al att ytterligare studier bör fokusera på mer specifika spelaktiviteter online, spelen som spelas samt spelarnas sociala förankring, social nätverksanalys föreslås vara en lämplig metod (Domahidi et al, 2014. s. 113). Detta har använts som en utgångspunkt för denna forskningsstudie då denna studie lägger större fokus på mer specifika spelaktiviteter online samt spelen som spelas.

Tidigare har spelrelaterade vänner och onlinevänner undersökts för att ta reda på om dessa typer av relationer har en negativ effekt på personens välmående. Domahidi et als studie visar exempelvis att en persons mängd onlinevänner inte har någon påverkan på personens sociala förankring (Domahidi et al, 2014, s. 113). Yeo och Fung reflekterade kring om de relationer som skapas på ytliga sociala medier skapas för fort för att man ska kunna värdesätta dem (Yeo & Fung, 2016, s. 3).

I forskningsstudien Relationships form so quickly that you won't cherish them: Mobile Dating Apps

and the Culture of Instantaneous Relationships från 2016 undersökte Yeo och Fung två olika plattformar och relationerna som skapas där ur ett tidsperspektiv. De två plattformarna som stod i fokus var Grindr samt Jack'd som båda har målgruppen homo- eller bisexuella män. Yeo och Fung genomförde 30 semi-strukturerade intervjuer och 8 fokusgruppsdiskussioner där varje grupp bestod av 5 till 6 deltagare. Både intervjuerna och fokusgrupperna bestod av homo- eller bisexuella män i Hong Kong i åldrarna 18-26. Syftet med undersökningen var att undersöka hur social tillämpning påverkas av tempo och tid. Yeo och Fung kom fram till att ytliga sociala medier ofta bidrar till att relationer skapas så snabbt att de inblandade inte hinner värdesätta dem (Yeo & Fung, 2016, s. 3). Detta kan tyda på att det finns en fördom om att sociala nätverkstjänster kan ha en negativ påverkan på de inblandades sociala förankring.

Is a "Friend" a Friend? Investigating the Structure of Friendship Networks in Virtual Worlds från 2010 är en kvantitativ studie av Foucault Welles et al. I denna studie undersöks vänskapsnätverk i virtuella världar. Foucault Welles et al fokuserar på vänskapsnätverk både online och offline (Foucault Welles et al, 2010, s. 4028) Undersökningen använde data insamlad hösten 2007 från dataloggar om användaraktivitet från den virtuella världen i spelet Second Life. Baserat på undersökningens resultat kom Foucault Welles et al fram till att onlinevänskaper kan men behöver inte nödvändigtvis likna offlinevänskaper ur ett nätverksperspektiv. Vänskapsnätverken i Second Life kan överensstämma med vänskapsnätverken offline men författarna är inte övertygade om att likheterna uppkommer på grund av användarnas vänskapspreferenser eller på grund av ett strukturellt hinder i Second Life (Foucault Welles et al, 2010, s. 4031). Intressanta resultat från Foucault Welles et als studie som kan kopplas till denna studie är att användarna tenderade att ha fler vänner online än offline. Samt att ungdomar i åldern 13-14 år hade större vänskapsnätverk online än andra åldersgrupper. Författarna tror att detta kan bero på att ungdomar är mer motiverade till att möta onlinevänner än vuxna (Foucault Welles et al, 2010, s. 4030).

I studien Online communication and social well-being: How playing World of Warcraft affects players social competence and loneliness från 2013 undersöker Visser et al hur spelandet av World of Warcraft påverkar spelarnas sociala kompetens och ensamhet (Visser et al, 2013, s. 1508). Författarna förklarar att det ofta finns en pessimistisk syn på tid spenderad online, att tid spenderad online inte kan användas till att öva social kompetens och därför kan den tid som spenderas online ha en negativ påverkan på social kompetens. I motsats till detta finns även en positiv syn på tid spenderad online som istället påstår att social kompetens även kan byggas upp på internet. Denna positiva syn används som utgångspunkt för Visser et als undersökning. Metoden för undersökningen var enkätundersökningar både online och offline (Visser et al, 2013, s. 1511). Undersökningens resultat visade att spelandet av World of Warcraft inte hade en varken positiv eller negativ påverkan på användarnas sociala kompetens och ensamhet. Tiden en person spenderar i spelet påverkar inte heller personens sociala kompetens eller ensamhet. Visser et al hävdar att detta motsäger den tidigare

pessimistiska synen på tid spenderad online då det inte gick att se ett direkt samband i social kompetens eller tid spenderad online och menar på att sociala spel borde ytterligare utvärderas utifrån detta perspektiv (Visser et al, 2013, s. 1515).

De flesta studier har fokuserat på spelrelaterade relationer och bortsett från de relationer som uppstår i sociala medier. Därmed har det även i denna studie frågats efter de relationer som uppstår på sociala medier så som Facebook.

### 3. Metod

Metoden för denna studie är en enkätundersökning. En enkätundersökning har valts med syftet att kunna besvara frågeställningarna och hypotesen. För att kunna göra detta behövs mätbara resultat och därmed anses en enkätundersökning vara en lämplig metod. Att nå ut till en stor mängd människor med olika bakgrund kan även fördelaktigt göras via sociala nätverkstjänster. Att sprida enkäten via sociala nätverkstjänster innebar att det direkt gick att nå ut till den lämpliga målgruppen på ett effektivt sätt. Enkäten spreds även genom en uppmanande poster på Södertörns högskola.

När en enkät ska tillämpas på vetenskapligt vis är det viktigt att arbeta noga med de frågeställningar som väljs och upplägget på enkäten. Frågor som kunskapsfrågor, dubbla frågor, ledande frågor och värderande frågor bör undvikas för att få ett så sanningsenligt svar som möjligt från respondenten (Bell, 2015, s. 175-178). De datainsamlingsinstrument som används bör även testas och undersökas noggrant innan enkäten skickas ut, exempelvis via ett pilottest på en eller flera personer. Pilottestet utförs för att säkerställa att frågorna är förståeliga men också för att få en överblick över hur lång tid det tar för respondenten att fylla i enkäten (Bell, 2015, s.181). Således utfördes två omgångar av pilottestning. Den första pilottestningen utfördes med hjälp av fem stycken kurskamrater som individuellt granskade och utvärderade enkätens upplägg och frågeformuleringar. Därefter anpassades enkäten utifrån kurskamraternas återkoppling. Den andra pilottestningen skedde med hjälp av anonyma deltagare från sociala medier. Dessa uppmanades att svara på enkäten och sedan ge återkoppling i ett fritextsvar. De anonyma deltagarnas svar analyserades och enkäten anpassades därefter återigen.

De frågor som ställdes i enkäten baserades på följande frågeställning: På vilka plattformar skapas onlinevänner? I vilka aktiviteter umgås sedan dessa vänner, hur frekvent umgås onlinevännerna med hjälp av medietekniska medium och i hur stor utsträckning utvecklas onlinevänner till offlinevänner? Då dessa frågor inte berör respondentens känslor eller åsikter utan istället kräver ett stort antal respondenter ansågs en enkätundersökning bäst kunna besvara frågeställningen. Däremot uppmuntrades respondenterna i enkäten att berätta om egna åsikter, upplevelser och erfarenheter kring onlinerelationer i en ej obligatorisk fritextfråga.

För denna enkätundersökning är målgruppen svenskar som i dagsläget har en eller flera onlinevänner. Endast personer som i dagsläget har onlinevänner valdes för att få svar som reflekterar nuläget. I en liknande pilotundersökning var målgruppen alla personer som någonsin haft en onlinevän, vilket ledde till att många svarade utifrån tidigare minnen och gav svar som inte var relevanta i dagsläget. Därmed ansågs detta vara en rimlig avgränsning.

### De frågor som ställdes i enkätundersökningen var följande:

- Ålder?
- Könsidentitet?
- På vilka plattformar har deltagaren mött människor som han/hon sedan inlett vänskapliga relationer med?
- Hur umgås deltagaren med sina vänner i dagsläget, vilka aktiviteter utövas?
- I dagsläget, på vilken plattform umgås deltagaren främst med sina onlinevänner?
- Hur många onlinevänner har deltagaren i dagsläget?
- Hur frekvent umgås deltagaren med sina onlinevänner i dagsläget?
- Hur länge har deltagaren känt sin äldsta onlinevän?
- På vilken plattform träffade deltagaren sin äldsta onlinevän?
- Hur många onlinevänner har deltagaren träffat fysiskt?
- Personliga åsikter, erfarenheter eller berättelser kring onlinerelationer.

Då fenomenet onlinevänner möjligen kan tolkas på olika sätt av olika personer har en definition av hur onlinevänner definieras för just denna studie publicerats högst upp i enkäten. Denna definition lyder:

*”En onlinevän är någon som du inlett första kontakten med online, som du inte tidigare har träffat fysiskt. Det kan till exempel vara en person som du träffat i ett spel och sedan fortsatt hålla kontakten med. Det kan även vara någon du sökt upp kontakt med på ett socialt medie, forum eller dejtingsida. Du kan ha träffat din onlinevän fysiskt, men detta ska ha skett efter att ni lärt känna varandra online.”*

## 3.1 Analysmetod

Undersökningen resulterade i ett kvantitativt resultat med kvalitativa inslag. Det numeriska datat har analyserats utifrån ett statistiskt perspektiv, med hjälp av en frekvensanalys. Grupperingar av datat kommer även att göras manuellt för att fördjupa sig i resultatet och kunna identifiera korrelationer. Fritextsvaren lästes igenom och analyserades utifrån ett kvalitativt perspektiv.

## 3.2 Metodkritik

Trots att en enkät anses vara den mest lämpliga metoden för denna undersökning finns det säkerligen nackdelar med att använda denna metod. På förhand kan det vara svårt att avgöra vilka frågor som ska ställas i enkäten, hur deltagarna kommer att besvara frågorna samt hur frågorna ska formuleras (Bell, 2015). I en enkät finns det ett visst svarsbortfall, inte minst när deltagarna är anonyma och enkäten sprids via sociala medier. Enkäten i denna studie spreds på ett sådant sätt att vem som helst var tillåten

att svara, dock endast en gång per person. De svarsbortfall som uppkommer kommer att vara svåra att identifiera då deltagarna är anonyma. Det kan även vara svårt att avgöra vilka svar som bör kategoriseras som svarsbortfall då enkäten handlar om personliga upplevelser som därmed skulle behöva tolkas kritiskt för att se om svaret är sanningsenligt eller inte. Fritextsvaren kan möjligen underlätta i sådana bedömningar då dessa skulle kunna avslöja om deltagaren varit seriös i sina svar. Detta är dock en tolkningsfråga som bör användas försiktigt för att inte dra förhastade slutsatser kring någons personliga upplevelser. Något som hade kunnat förhindra oseriösa deltagare eller lättare kunnat identifiera dem är om enkäten kräver identifikation. Detta skulle dock kunna resultera i att vissa deltagare inte längre vill delta då de inte har möjlighet att vara anonyma.

## 4. Resultat

Enkäten spreds via Facebook mellan den 21 november 2016 och den 5 december 2016. Länk till enkäten delades i Facebookgrupperna Pink Room, Honey & The Bees, Overwatch Sverige, World of Warcraft Sverige, Tibia Trade Sverige, GamerGäris, samt andra diverse grupper relaterade till ämnet. Enkäten spreds även via en QR-kod som skrevs ut och sattes upp på Södertörns högskola.

Det totala antalet deltagare i denna enkätundersökning var 1000 personer. Anledningen till detta jämna antal var att studien ville begränsas till max 1000 svar, då det upplevdes vara ett lämpligt omfång. Därmed valdes det att pausa enkäten när den uppnådde 1000 svar. Av dessa 1000 deltagare var 66.9% män, 30.9% kvinnor, 1.5% av annan könsidentitet och 0.7% valde att ej uppge sin könsidentitet. Främst var de som svarade i åldern 18-24 år, 54%. 20.9% var under 18 år, 19.1% var 25-34, resterande 6% var över 35 år gamla.

*Tabell 1. Tabell från enkätundersökningen som visar på vilka plattformar deltagarna hade mött onlinevänner. Det var möjligt att fylla i flera svarsalternativ.*

På vilka onlineplattformar har du mött människor som du sedan har inlett vänskapliga relationer med?		
Plattform	Antal personer	Antal i procent
Facebook	521	52.1%
World of Warcraft	480	48.0%
Övriga	334	33.4%
Tinder	189	18.9%
Instagram	185	18.5%
Bilddagboken/Dayviews	112	11.2%
Badoo	83	8.3%
Lunarstorm	82	8.2%
Tibia	63	6.3%
Playahead	35	3.5%

Plattformen där det var vanligast att möta människor för att inleda vänskapliga relationer med var Facebook 52.1% och World of Warcraft 48%. På denna fråga gick det att välja flera alternativ. Hela 33.4% valde att även välja alternativet Övrigt, under detta alternativ gick det att fylla i ett fritextsvar. De plattformar som angavs under övriga var mycket spridda och sammanställdes därför inte. Vissa av dessa svar angav även spel och sociala nätverkstjänster som inte längre existerar. Exempel på plattformar som angavs under övriga var: Aftonbladets chatt, Snapchat, Pokemon Go, olika versioner av Counter Strike, Wikipedia, m. fl.



**Tabell 2.** Tabell från enkätundersökningen som visar hur deltagarna umgicks med sina onlinevänner. Det var möjligt att fylla i flera svarsalternativ.

<b>Hur umgås du med dina onlinevänner i dagsläget, vilka aktiviteter utövar ni vanligtvis?</b>		
Plattform	Antal personer	Antal i procent
Textchatt	782	78.2%
Spelar tillsammans	714	71.4%
Röstchatt	635	63.5%
Umgås främst fysiskt	232	23.2%
Forumdeltagande	99	9.9%
Övriga	71	7.1%
Rollspel	44	4.4%

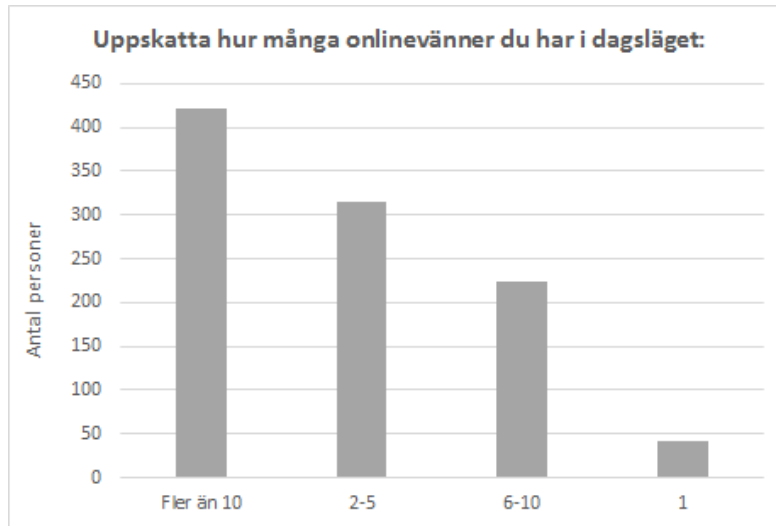
Även frågan om hur deltagaren umgås med sina onlinevänner var en fråga där fler alternativ kunde väljas. Absolut vanligast var det att umgås med sina onlinevänner via en textchatt, detta alternativet valde hela 78.2%. 71.4% svarade att de spelar tillsammans, 63.5% umgicks via röstchatt och 23.2% umgicks främst fysiskt/offline i dagsläget.

**Tabell 3.** Tabell från enkätundersökningen som visar på vilka plattformar deltagarna främst umgås med sina onlinevänner. Det var möjligt att fylla i flera svarsalternativ.

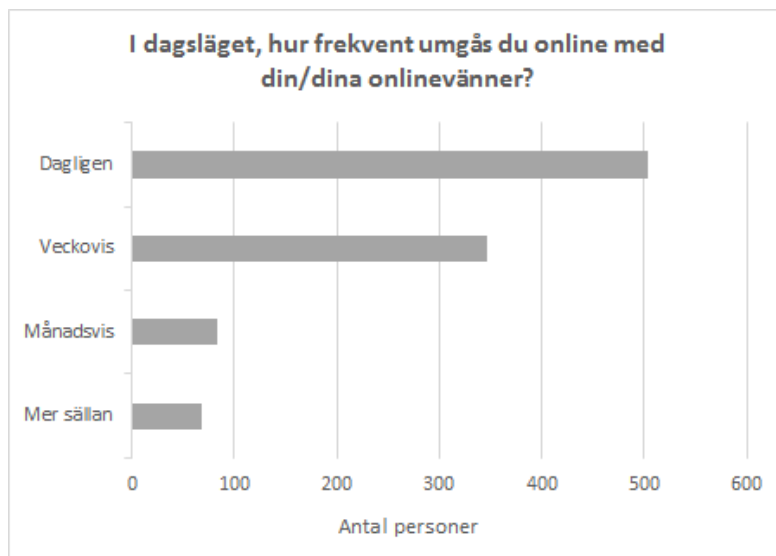
<b>I dagsläget, på vilken plattform umgås du främst med dina onlinevänner?</b>		
Plattform	Antal personer	Antal i procent
Facebook	648	64.8%
World of Warcraft	388	38.8%
Steam	375	37.5%
Övriga	334	33.4%
Instagram	173	17.3%
Tinder	42	4.2%
Tibia	37	3.7%
Badoo	20	2.0%
Bilddagboken/Dayviews	9	0.9%

Den plattform som var vanligast umgås på i dagsläget var överlägset Facebook med 64.8%. Den näst vanligaste plattformen var World of Warcraft med 38.8%. Hela 33.4% svarade övrigt, bland dessa

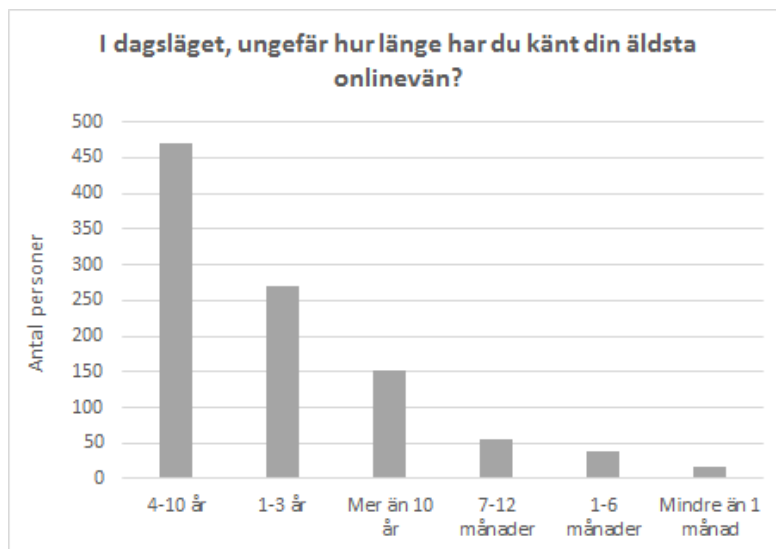
svar fanns bland annat: Discord, HappyPancake, Tumblr, Skype, Teamspeak, SMS/Telefon, Ventrilo, Whatsapp.



Figur 1. Diagram från enkätundersökningen som visar hur många onlinevänner deltagarna hade.



Figur 2. Diagram från enkätundersökningen som visar hur frekvent deltagarna umgås med sina onlinevänner.



Figur 3. Diagram från enkätundersökningen som visar hur länge deltagarna har känt sin äldsta onlinevän.

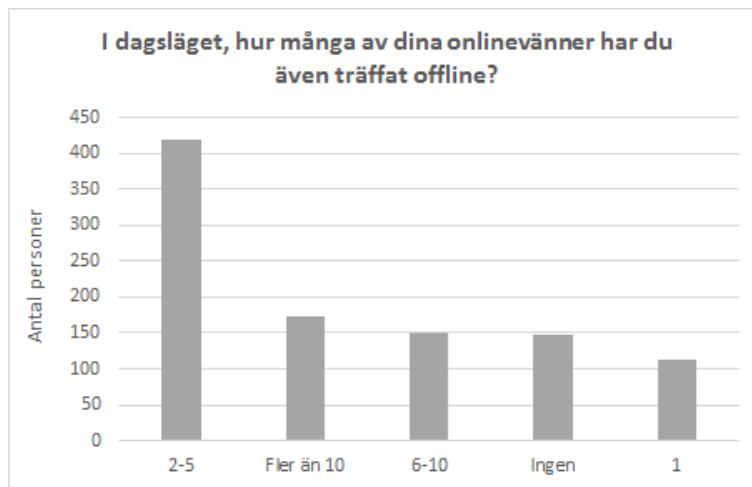
När deltagarna skulle uppskatta hur många onlinevänner de hade i dagsläget svarade 42.1% att de hade fler än 10 onlinevänner, 22.3% hade 6-10 onlinevänner, 31.4% hade 2-5 onlinevänner och 4.2% hade endast 1 onlinevän, se figur 1. Det var vanligast att umgås med sina onlinevänner dagligen, detta alternativ valde 50.3%. 34.6% umgicks veckovis, 8.3% umgicks månadsvis och 6.8% umgicks mer sällan, se figur 2. Hela 47% av deltagarna har känt en onlinevän i 4-10 år. 15.1% har känt en onlinevän i mer än 10 år. 26.9% hade känt en onlinevän i 1-3 år, se figur 3.

Tabell 4. Tabell från enkätundersökningen som visar på vilken plattform deltagarna hade mött sin äldsta onlinevän.

På vilken plattform träffade du din äldsta onlinevän?		
Plattform	Antal personer	Antal i procent
World of Warcraft	335	33.5%
Övriga	285	28.5%
Steam	170	17.0%
Facebook	164	16.4%
Tibia	48	4.8%
Bilddagboken/Dayviews	43	4.3%
Lunarstorm	39	3.9%
Instagram	33	3.3%
Tinder	26	2.6%
Playahead	12	1.2%
Badoo	12	1.2%

När det frågades om på vilken plattform deltagaren träffat sin äldsta onlinevän svarade 33.5% World of Warcraft. 28.5% svarade övriga plattformar där flera av dessa var äldre plattformar som inte längre

finns kvar. Detta kan bero på att många hade mött sin äldsta vän för flera år sedan. 17% svarade plattformen Steam och 16.4% svarade Facebook. Bland de övriga svaren fanns: Runescape, MSN Messenger, QX.se, Kamrat, Second Life, Twitch, Minecraft, Stallet.se.



Figur 4. Diagram från enkätundersökningen som visar hur många av sina onlinevänner som deltagarna hade träffat offline.

Majoriteten av deltagarna hade träffat någon av sina onlinevänner offline. Endast 14.7% hade aldrig träffat en onlinevän offline. 41.9% hade träffat 2-5 onlinevänner offline, 17.3% hade träffat fler än 10, 14.9% hade träffat 6-10 och 11.2% hade träffat 1 onlinevän offline.

111 fritextsvar togs emot på frågan som löd:

*”Nedan tas gärna personliga åsikter, erfarenheter eller berättelser kring onlinerelationer emot”*

Nedan listas ett urval citat från deltagarna angående personliga åsikter, upplevelser och erfarenheter.

*“Hittade min fru via Tinder. Umgås årligen IRL [offline] med vänner jag lärde känna för cirka tio år sedan via World of Warcraft. Spelar fortfarande World of Warcraft med personer jag lärde känna via ett onlineforum. Har dagliga konversationer via Facebook och Instagram med skivsamlare jag lärt känna på onlineforum och Youtube. Har även träffat flera av dessa IRL [offline].”*

*“Hade en guild i WoW för mer mogna spelare, typ 30+, men så sprang en i guilden på en supertrevlig engelsk pojke på 12 år, och vi beslöt att låta honom komma med i guilden. Han var vårt uppslagsverk, hade koll på allt :) Sedan lärde vi även känna hans storebror, samt pappa som också spelade WoW. För två år sedan bilade vi över till England för att träffa denna familj, samt en annan familj som vi också lärt känna via WoW. Det var superroligt att träffa alla, ett underbart minne för livet. Nu spelar vi inte lika aktivt någon ut av oss, men kontakten håller vi via Facebook.”*

*“Det var ett lätt och bra sätt för en mobbad och utsatt kille att få vänner och stöd. Även om jag nu är mindre utsatt och har IRL vänner så är de fortfarande där och stödjer, skrattar osv.”*

*“Onlinerelationer tycker jag har ökat sen jag var tonåring. Då upplevde jag att det var "fel" att ha sådana vänner. Idag är några av mina närmsta vänner onlinevänner. Jag ser fram även emot att komma hem från jobbet och logga in på min ps4a och starta ett party (röstchatt) och prata med mina vänner samtidigt som vi spelar ihop.”*

*“Online kan ju vara farligt och skadligt. Man vet aldrig riktigt hur det kommer vara. Man har åkt land och rike runt och träffat online kompisar. Det är de man funkar hur bra som helst när man skriver med varandra och sedan träffas man och då är det jättestelt istället. Men sedan finns det mycket fantastiskt trevligt folk man lärt känna via internet också som man haft dunder kul med. Sedan har jag åtminstone 3 steg innan man träffas. Man skriver med varandra, sedan addar man varandra på snap/instagram (För att just se om denna person is real eller bara fejk) sedan pratar man i telefon/skype sedan träffas man!”*

# 5. Analys

## 5.1 De vanligaste plattformarna

Något som inte förväntades var att Facebook fick flest antal svar på frågan om på vilken plattform deltagarna hade mött onlinevänner, 52.1% av de som svarade. Denna fråga var en flervalsfråga vilket innebär att många svarade Facebook och sedan ytterligare ett eller flera andra alternativ. Enkäten spreds främst i olika Facebookgrupper, detta ledde till att majoriteten av deltagarna var Facebookanvändare. Det kan antas att ingen eller en mycket liten del av deltagarna inte var aktiva användare av Facebook. Troligen kan detta ha påverkat resultatet och resulterat i att Facebook var den vanligaste plattformen att möta onlinevänner på. Trots detta är det ett intressant resultat då Domahidi et al som tidigare nämnt inte reflekterade över onlinevänner som skapas via sociala medier. Facebook var även den vanligaste plattformen att umgås med onlinevänner på i denna undersökning.

Enligt Internetstiftelsen i Sveriges nätrapport 2016 är Facebook det största sociala nätverket bland svenska internetanvändare, drygt hälften av alla internetanvändare är på Facebook varje dag. Majoriteten av deltagarna i denna studies enkät var 18-24 år (54%), i åldersgruppen 16-25 år använder 94% Facebook och 78% av dessa använder Facebook dagligen (Davidsson & Findahl, 2016). Detta kan ha bidragit till att majoriteten av enkätens deltagare är inom detta åldersspann eftersom enkäten främst spridits på Facebook. Detta kan även förklara varför Facebook var både den vanligaste platsen att möta onlinevänner samt den vanligaste platsen att umgås med dessa på. Facebook hävdar att själva att användare av Facebook använder det sociala mediet till att hålla kontakten med sina vänner (Facebook, 2016). Detta är något som enkätens resultat kan bekräfta. Anledningen till att även onlinevänner umgås och möts på Facebook kan bero på dels att det är det sociala mediets syfte, att det är det mest använda sociala mediet i Sverige och därmed kan det antas vara en naturlig plattform att ha kontakt med både offline- och onlinevänner på.

Den näst vanligaste plattformen att möta nya onlinevänner på var World of Warcraft, 48% av deltagarna valde detta alternativ. World of Warcraft var även den plattform där de flesta hade mött sin äldsta onlinevän, 33.5%. De vanligaste aktiviteterna att utöva med sina onlinevänner var textchatt 78.2%, spela tillsammans 71.4% och röstchatt 63.5%. Även detta var en flervalsfråga. I World of Warcraft är det möjligt att umgås med hjälp av alla dessa tre alternativ. Kommunikationen i spelet fungerar främst genom en textchatt men det är även möjligt att med hjälp av tredjepartstjänster röstchatta under spelandets gång.

## 5.2 Från online till offline

Av de som svarade att de hade mött fler än 10 onlinevänner offline (173 personer) svarade 63.6% (110 personer) att de hade mött onlinevänner på Facebook. Av de som hade mött fler än 10 onlinevänner offline svarade 64.7% (112 personer) att de främst umgicks med sina onlinevänner på Facebook. Det går att spekulera kring om anledningen till att deltagarna som träffat flest onlinevänner offline även främst träffade och umgicks med onlinevänner på Facebook eftersom det är en plattform där användarna har lägst anonymitet - i förhållande till de andra plattformarna i enkäten. En deltagare i enkäten påpekade att anonymiteten är låg på Facebook. Möjligen skulle detta kunna bidra till att många onlinevänner från Facebook överförs till offlinevänner då steget till att träffas förmodligen kan kännas mindre då de båda vännerna redan har en inblick i varandras personliga liv. I jämförelse till om ett par onlinevänner endast umgås via World of Warcraft är den enda information tjänsten visar för vännerna om varandra ett valt alias (spelkaraktärens namn) och spelkaraktärens fiktiva utseende. Kommunikation sker endast via text om inte tredjepartstjänster används. Däremot om onlinevännerna umgås på Facebook så visar istället denna tjänst, om användaren har valt att dela detta, profilbild, namn och efternamn, relationsstatus, var användaren bor och kommer ifrån, arbetsplats, ålder, utbildning, religiösa och politiska ståndpunkter med mera. Denna undersökning har dock inte undersökt om anonymiteten spelar roll om onlinevänner ska överföras till offlinevänner. Detta är ett område för vidare forskning.

## 5.3 Att umgås med onlinevänner

De flesta av deltagarna 50.3% (503 personer) svarade att de umgås med sina onlinevänner dagligen. Många av fritextsvaren beskrev hur onlinevänner hade haft en stor påverkan på deltagarnas liv. Vissa beskrev det som att onlinevännerna fanns där när offlinevännerna inte gjorde det. Någon påpekade även att hur frekvent man umgås är olika för varje onlinevän.

*"De har varit extremt viktiga i mitt liv, och funnits där för mig när de som varit omkring mig fysiskt inte varit där. De har stöttat mig, hjälpt mig och räddat mig på många sätt."*

*"Det är varierande mer hur mycket som jag umgås med mina "onlinevänner". vissa är det dagligen, vissa är det veckovis och vissa är det månadsvis."*

## 5.4 Långvariga onlinerelationer

15.1% (151 personer) hade känt sin äldsta onlinevän i mer än 10 år. 38.4% (58 personer) av dessa hade mött denna vän på World of Warcraft. Den näst vanligaste plattformen att ha mött en onlinevän som deltagaren hade känt i mer än 10 år på var Lunarstorm, en plattform som nu inte längre existerar. 11% (17 personer) hade träffat en 10 år gammal vän på Lunarstorm.

*”Den som jag känt längst, 12 år, har jag nyligen brutit kontakten. Den som jag känt näst längst (typ 10-9 år) hänger jag med nån gång i månaden fortfarande. Båda ”träffade” jag på playahead.”*

*”Träffade min sambo i World of Warcraft för 9 år sedan, har bott ihop 8år”*

*”Hade en guild i wow för mer mogna spelare, typ 30+, men så sprang en i gilden på en supertrevlig engelsk pojke på 12 år, och vi beslöt att låta honom komma med i gilden. Han var vårt uppslagsverk, hade koll på allt :) Sedan lärde vi även känna hans storebror, samt pappa som också spelade wow. För två år sedan bilade vi över till England för att träffa denna familj, samt en annan familj som vi också lärt känna via WoW. Det var superroligt att träffa alla, ett underbart minne för livet. Nu spelar vi inte lika aktivt någon utav oss, men kontakten håller vi via Facebook.”*

## **5.5 Onlinevänner och könsidentitet**

Endast 23.6% av kvinnorna hade fler än 10 onlinevänner jämfört med männen där 50.2% hade fler än 10 onlinevänner. Att ha fler än 10 onlinevänner var vanligast bland männen medan hos kvinnorna var det vanligast att ha 2-5 onlinevänner. 45.3% av kvinnorna hade 2-5 onlinevänner. Generellt sett hade alltså männen fler onlinevänner än kvinnorna. 0.7% av deltagarna i enkäten kunde eller ville inte uppge sin könsidentitet. Endast 1.5% av enkätdeltagarna identifierade sig med en annan könsidentitet. Detta anses vara en för liten antal svaramängd att kunna dra några slutsatser utifrån.

58.1%, alltså fler än hälften av männen mötte onlinevänner på World of Warcraft. Av kvinnorna hade 26.8% mött onlinevänner på World of Warcraft. Via Facebook hade 52.7% av männen mött onlinevänner i jämförelse till 51.4% av kvinnorna. Generellt var kvinnorna mer spridda än männen i frågan om var de mött onlinevänner. De populäraste plattformarna för båda könen var dock Facebook och World of Warcraft även om färre kvinnor än män procentuellt valde dessa plattformar. Andra populära plattformar hos kvinnorna var: Instagram, Bilddagboken och Tinder.

## **5.6 Onlinevänner och ålder**

Bland de deltagare som var under 18 år gamla hade 46.4% fler än 10 onlinevänner. I åldern 18-34 år hade 41% fler än 10 onlinevänner. I åldern 35 år och uppåt hade 40% fler än 10 onlinevänner. Alltså var antalet personer som hade fler än 10 onlinevänner ungefär lika stort genom alla åldrar. Det fanns en fördom om att äldre personer skulle ha färre onlinevänner än yngre personer. Att resultaten skiljer sig från denna fördom kan bero på att enkätundersökningen spreds via grupper på sociala medier - platser där människor som är aktiva online ofta umgås. Hade enkäten istället spridits offline hade möjligen ett annat resultat kunna fås eftersom man då hade nått ut till människor som även inte är aktiva online.



## 5.7 Särskilda grupper

Något som ansågs intressant var att undersöka djupare var hur grupper som använder olika typer av medium skiljer sig från varandra. Detta skulle kunna handla om grupper som endast spelar jämfört med grupper som endast umgås via sociala medier. Ett försök att undersöka detta utfördes, dock utan framgång. Den uteblivna framgången berodde på att alla svarsdeltagare hade valt flera alternativ på frågorna om på vilken plattform de mött eller umgått med onlinevänner på. Svaren överlappade därmed varandra. Detta innebar att särskilda grupper, så som exempelvis personer som endast möter onlinevänner på Tinder, inte gick att urskilja. Att alla svarsdeltagare hade mött onlinevänner och umgicks med dessa via olika typer av plattformar beror troligtvis på att det är vanligt att använda sig av mer än en plattform dagligen. De flesta använder inte enbart en social nätverkstjänst eller ett spel utan kombinerar dessa olika medium.

*"(...)Man skriver med varandra, sedan addar man varandra på snap/instagram (För att just se om denna person is real eller bara fejk) sedan pratar man i telefon/skype sedan träffas man!"*

*"När man spelar onlinespel så träffar man oftast folk som har ett liknande mål som en själv, det kan vara att man raidar på world of warcraft eller spelar CS, Overwatch osv. Jobbar man mot något kan det bli att man sitter flera timmar i veckan och snackar taktiker eller tränar och man blir lite som arbetskamrater. I raid är man ofta minst 15 personer så vissa kommer man bättre överens med än andra. Ofta snackar man om annat också och får kompisar på detta sätt. Jag har kontakten med många av mina gamla guildkompisar sen många år tillbaka via både snapchat, facebook och sms. Från hela världen"*

*"Hittade min fru via Tinder. Umgås årligen IRL med vänner jag lärde känna för cirka tio år sedan via World of Warcraft. Spelar fortfarande World of Warcraft med personer jag lärde känna via ett onlineforum. Har dagliga konversationer via Facebook och Instagram med skivsamlare jag lärt känna på onlineforum och Youtube. Har även träffat flera av dessa IRL."*

## 6. Diskussion

Kaliarnta (2016) skrev sin artikel med anledning av att hon upplevde att ett antal filosofer hade en negativ syn på onlinevänner. Utifrån enkätens fritextsvar gick det att se att många hade en positiv syn på och positiva erfarenheter av onlinevänner samt att onlinevänner hade varit fördelaktiga för många av enkätens deltagare.

*“De har varit extremt viktiga i mitt liv, och funnits där för mig när de som varit omkring mig fysiskt inte varit där. De har stöttat mig, hjälpt mig och räddat mig på många sätt.”*

Trots detta verkade många av deltagarna anta att enkäten och undersökningen utgick ifrån att onlinevänner var någonting negativt. Många verkade även uppleva att det generellt i samhället fanns en negativ syn på att möta vänner online. Därmed var det många deltagare som förklarade att onlinevänner inte är något ovanligt, farligt, skrämmande eller dåligt.

*“(…)Tycker termen "onlinevänner" är lite skum då många av de vänner jag träffat online enligt mig klassificeras som riktiga vänner, även dom jag inte träffat i person. Vart går gränsen då man inte längre är onlinevänner?”*

Detta citat tyder på att deltagaren antog att författarna av enkäten inte ansåg onlinevänner vara på samma nivå som vänner offline. Ingenstans i enkäten skrevs något om att onlinevänner inte skulle kunna klassas som “riktiga vänner” och det togs heller inga ståndpunkter kring om onlinevänner skulle vara positivt eller negativt. Trots detta skrev denna deltagare ur en defensiv ståndpunkt kring onlinevänner och kan även tolkas ha en negativ syn på själva ordet onlinevänner.

*“De [onlinevännerna] är bättre än riktiga vänner”*

Även utifrån detta citat går det tolka att många upplever en skillnad mellan vad som klassas som en onlinevän och en riktig vän. Att det kan finnas en förutfattad mening om att onlinevänner inte är riktiga vänner, precis som Kaliarnta diskuterade kring att vissa filosofer påstod att onlinevänner inte kan uppnå den högsta graden av vänskap (Kaliarnta, 2016, s. 65).

Flera citat påpekade att det kan vara enklare att möta vänner online, inte minst om personen i fråga har svårt att skaffa vänner offline. Utsatta personer som exempelvis blivit eller är mobbade, har en funktionsnedsättning eller bor avlägset kan dra fördelar av att söka efter onlinevänner.

*“Onlinevänner är guld värt när man har NPF-diagnos. Man kan prata och umgås på ett sätt som inte tar all energi.”*

*“Kul att kunna träffa människor utanför sin egen by på ett enkelt sätt.”*

*“Cybervänner är typ den enda sociala kontakt man har som ensam person. Cybervänner är viktigare än vad man kan tro när det gäller människor som lever i utanförskap och ensamhet. Därför har jag cybervänner.”*

*“Det var ett lätt och bra sätt för en mobbad och utsatt kille att få vänner och stöd. Även om jag nu är mindre utsatt och har IRL vänner så är de fortfarande där och stödjer, skrattar osv.”*

*“Har på bästa sätt boostat mitt självförtroende att börja träffa vänner online för att sedan successivt kunna få vänner IRL.”*

Kaliarna reflekterade också över att internet kan fungera som en plattform där människor med olika förutsättningar kan mötas på lika villkor med anledning av att hela personens identitet inte initialt behöver avslöjas. Hon beskriver att det för många kan vara bekvämt att dölja vissa aspekter av sin identitet, att personerna inte behöver identifiera sig via exempelvis sitt utseende, ekonomiska situation eller sjukdomar (Kaliarna, 2016, s. 70). Även Visser et al talar om hur spelandet World of Warcraft inte har en negativ påverkan på personens sociala kompetens, utan snarare möjligen kan leda till en positiv påverkan på personens sociala kompetens. Detta kan ske som ett resultat av variationen av kommunikationspartners och möjligen att ytterligare kunna experimentera med sin identitet (Visser et al, 2013, s. 1515). Utifrån resultatet av denna enkät kan även ytterligare slutsatser dras till att skapandet av vänner online kan ha en positiv påverkan på utsatta personers sociala kompetens.

Yeo och Fung undersökte de sociala nätverkstjänsterna Jack'd och Grindr. De kom fram till att ytliga sociala medier ofta bidrar till att relationer ofta skapas så snabbt att de inblandade inte hinner värdesätta dem. I denna enkätstudie tydde istället resultatet på att betydelsefulla vänskapsrelationer kan skapas på liknande ytliga sociala medier. Tinder är ett liknande socialt media till Jack'd och Grindr som bygger på samma typ av interaktionsdesign där störst fokus läggs på användarens utseende (Yeo & Fung, 2016, s. 5). Resultatet av denna undersökning visade att 18.9% av deltagarna hade inlett en vänskaplig relation med någon de mött på Tinder. 2.6 % svarade att de hade mött sin äldsta onlinevän via Tinder. Till skillnad från plattformar så som World of Warcraft där det vanligaste alternativet var att ha känt sin äldsta onlinevän i mer än 10 år hade de flesta som mötts Tinder inte känt sin äldsta vän längre än 6 månader. Detta kan bero på flera anledningar. Tinder är delvis en relativt ny applikation som existerat sedan 2012 till skillnad från WoW som existerat sedan 2004. Mängden svar som angett Tinder som plattform där den äldsta onlinevännen träffats är även för få för att en slutsats kring detta ska kunna dras.

Foucault Welles et als undersökning resulterade i att de kom fram till att ungdomar hade större vänskapsnätverk online än andra åldersgrupper. Ungdomarna i Foucault Welles et als studie var i åldern 13-14 år och hade signifikant större vänskapsnätverk online än yngre vuxna och äldre vuxna (Foucault Welles et al, 2010, s. 4030). I denna enkätstudie var resultatet annorlunda. Antalet personer i

denna studie som hade fler än 10 onlinevänner var ungefär lika stort genom alla åldersgrupper och var även det vanligaste alternativet oavsett ålder. I analysdelen av denna rapport har det reflekterats över om detta kan bero på att enkätundersökning spreds i grupper där användarna hade ett intresse för datorspel eller redan var användare av sociala nätverkstjänster. Däremot skedde Foucault Welles et als studie endast i spelet Second Life, vilket också borde tyda på att de hade en målgrupp med liknande internet- och spelvana som denna studie. Deras studie riktade sig, precis som denna studie också endast till personer som redan spelade och umgicks på internet. Detta är därmed ett förvånande resultat, det går dock att reflektera över om åldern på Foucault Welles et als studie kan ha bidragit till att resultaten skiljer sig från varandra. Foucault Welles et als studie publicerades år 2010, 6 år innan denna studie utfördes. Kanske är onlinevänner idag ett mer utbrett fenomen. Denna undersökning har inte heller alls rört spelet Second Life, kanske ser sociala nätverk annorlunda ut i detta spel till skillnad till de plattformar som undersökt i denna studie. Även Foucault Welles et al påpekar att de planerar att i framtiden undersöka om de mönster som de såg på Second Life kan appliceras på andra plattformar.

Domahidi et al kom fram till att de som hade skapat onlinevänner i deras studie hade ett genomsnitt på nästan 10 onlinevänner. Detta överensstämmer med resultatet i denna studie där majoriteten av deltagarna hade 10 onlinevänner eller fler. 60% av deltagarna i Domahidi et als studie hade även mött en onlinevän fysiskt. I denna studie var antalet personer som även träffat en eller flera onlinevänner fysiskt ännu större. Hela 85.3% hade träffat en eller flera onlinevänner offline. Domahidi et als slutsats var att datormedierad kommunikation inte hade någon negativ påverkan på respondenternas sociala förankring. Detta är inte något som undersöktes i denna studie, dock kan en generell positiv attityd till onlinevänner hittas i de fritextsvar som togs emot under denna studie. Många deltagare hävdade att onlinevänner var en fördelaktig utveckling av deras sociala nätverk.

## 7. Slutsats

Den valda metoden och resultatet för denna studie ger några insikter i svenskars sociala nätverk online samt deras attityd till onlinevänner. Denna studie undersökte följande frågeställningar: På vilka plattformar skapas mest onlinevänner? Vilka aktiviteter umgås onlinevänner oftast i, hur frekvent umgås onlinevänner och i hur stor utsträckning utvecklas onlinevänner till offlinevänner? En hypotes för denna undersökning är att onlinevänner kan skapas både via spel och sociala nätverkstjänster.

Den första frågeställningen angående på vilka plattformar mest onlinevänner skapas kunde besvaras med hjälp av denna studie. De plattformar där mest onlinevänner skapades var Facebook och World of Warcraft som var betydligt mer populära än övriga alternativ. I denna del av enkäten frågades det efter vilken plattform deltagaren hade inlett vänskapliga relationer på. Detta betydde att en väldigt fri tolkning av vad en vän innebar fanns och detta skulle kunna ha påverkat resultatet. Även frågan angående vilka aktiviteter deltagarna umgicks med sina onlinevänner i kan besvaras med hjälp av denna studie. De tre vanligaste aktiviteterna var: textchatt, att spela tillsammans samt röstchatt. Det gick även att besvara hur frekvent onlinevänner umgicks, 50.3% av deltagarna umgicks med onlinevänner dagligen.

Den sista frågeställningen handlade om hur medietekniken bidrar till att onlinevänner överförs till offlinevänner. Utifrån denna undersökning kan inte denna fråga besvaras. Enkätundersökningen frågade hur många onlinevänner deltagarna även hade mött offline. Resultatet blev att majoriteten hade träffat en eller flera onlinevänner offline. Det vanligaste alternativet var att deltagarna hade träffat 2-5 onlinevänner offline. Det var möjligt att se på vilka plattformar störst antal onlinevänner överfördes till offlinevänner, men det var svårt att förstå hur medietekniken bidrog till detta. Facebook var den vanligaste plattformen att överföra onlinevänner till offlinevänner på, dock gavs ingen insikt angående varför just Facebook var vanligast för denna fråga. I analysen spekulerades det kring om detta kan ha att göra med användarnas låga anonymitet på plattformen. Medieteknik skulle kunna bidra till att onlinevänner överförs till offlinevänner om plattformens design erbjuder användarna lägre anonymitet. Detta skulle kunna innebära en indikation på att steget mellan onlinevän till offlinevän blir mindre när anonymiteten är lägre, exempelvis på Facebook. Sådana designimplikationer skulle kunna undersökas vidare i framtida forskning.

Rapportens syfte var att försöka kartlägga vänskapsrelationer online och besvara frågeställningarna. För att uppfylla detta syfte skapades en enkät med frågor anpassade efter frågeställningarna som skickades ut via sociala nätverkstjänster. Till viss del uppfyller studien sitt syfte. En insikt ges om hur vänskapsrelationerna ser ut mellan onlinevänner, men en fullkomlig

kartläggning gjordes inte. Däremot skulle insikterna kring vilka plattformar, aktiviteter samt vilken frekvens som är vanliga för onlinevänner umgås på kunna ligga till grund för framtida studier.

Något som skulle kunna förbättrats var delvis hur enkäten spreds. Eftersom enkäten främst spreds via sociala nätverkstjänster innebar detta att majoriteten av deltagarna hade en viss vana i att umgås på sociala medier. Detta kan ha påverkat resultatet. För att få mer säkerställt resultat skulle enkäten kunna spridits på andra plattformar, både online och offline. För vidare studier skulle även detta kunna vara något att ha i åtanke. Det går att hitta många tidigare studier som undersöker onlinerelationer på bland annat World of Warcraft och Tinder. Något som var ett förvånande resultat i denna studie var att Facebook var den absolut vanligaste plattformen att möta onlinevänner på. Detta är något som framtida studier skulle kunna fördjupa sig i då det finns en brist på forskning kring onlinevänner och Facebook. Många tidigare studier har fokuserat på hur offlinevänner håller kontakten via sociala nätverkstjänster så som Facebook, inte på hur det skapas nya onlinerelationer på sådana plattformar.

Slutligen kan det konstateras att medieteknik är en stor bidragande faktor till att nya vänner möts online. Detta är något som utvecklare i framtiden bör ha i åtanke när nya sociala nätverkstjänster eller sociala spel designas. Vetskapen om att även nya vänner kan mötas via sådana plattformar kanske kan leda till andra typer av designimplikationer för att underlätta för dessa sociotekniska aspekter. Medietekniken kan ha en viktig roll då den bidrar till att människor med olika förutsättningar på olika geografiska platser möts på lika villkor.

# 8. Litteraturförteckning

## 8.1 Publicerad forskning

Bainbridge, W. S. (2010). *The warcraft civilization: Social science in a virtual world*. Cambridge Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.

Bell, J. (2015). *Introduktion till Forskningsmetodik*. 5th ed. : Studentlitteratur.

Boyd, D.M., Ellison, N.B. (2008). *Social network sites: definition, history, and scholarship*. Journal of Computer-Mediated Communication. 210-230.

Bowden, P. (1997). *Caring: Gender-sensitive ethics* London. New York: Routledge.

Davidsson, P., Findahl, O. (2016). *Svenskarna och internet 2016: Undersökning om svenskarnas internetvanor*. Internetstiftelsen i Sverige.

Domahidi, E., Festl, R. and Quandt, T. (2014). *To dwell among gamers: Investigating the relationship between social online game use and gaming-related friendships*. Computers in Human Behavior, 35, pp.107-115.

Foucault Welles, B., Van Devender, A. and Contractor, N. (2010). *Is a "friend" a friend? Investigating the structure of friendship of friendship networks in virtual worlds*. Proceedings of the 28th of the international conference extended abstracts on Human factors in computing systems - CHI EA '10.

Kaliarnta, S. (2016). *Using Aristotle's theory of friendship to classify online friendships: A critical counterview*. Ethics and Information Technology, 18(2), pp.65-79.

Papacharissi, Z. (2011). *A Networked Self*. New York: Taylor & Francis.

Visser, M., Antheunis, M. and Schouten, A. (2013). *Online communication and social well-being: How playing World of Warcraft affects players' social competence and loneliness*. Journal of Applied Social Psychology, 43(7), pp.1508-1517.

Yeo, T. and Fung, T. (2016). *"Relationships form so quickly that you won't cherish them": Mobile dating apps and the culture of instantaneous relationships*. Proceedings of the 7th 2016 International Conference on Social Media & Society - SMSociety '16.

## 8.2 Övriga källor

Badoo. *Om Badoo*. Hämtad 1 december 2016 från: <https://badoo.com/help/?section=1>

Blizzard. *Company Profile*. Hämtad 29 november 2016 från: <http://eu.blizzard.com/en-gb/company/about/profile.html>

Dayviews. *Allmänna villkor och regler för dayviews.com*. Hämtad 29 november 2016 från: <http://dayviews.com/p/termsNew/>

Facebook. About Facebook. Hämtad 29 november 2016 från: <https://www.facebook.com/pg/facebook/>

Instagram. FAQ Instagram. Hämtad 29 november 2016 från: <https://www.instagram.com/about/faq/>

Kerstin Skriver. (2013). *Vad är en cybervän*. Hämtad 20 december 2016 från: <https://www.poeter.se/Las+Text?textId=1679886>

Steam. *About*. Hämtad 1 december 2016 från: <http://store.steampowered.com/about/>

Tibia. *What is Tibia?*. Hämtad 29 november 2016 från: <http://www.tibia.com/abouttibia/?subtopic=whatistibia>

Tinder. *Tinder*. Hämtad 1 december 2016 från: <https://www.gotinder.com>



# 9. Appendix

## Bilaga 1 - Enkätfrågor

### Onlinevänner

Denna enkät är en del av en c-uppsats inom medieteknik. Alla svar kommer att vara anonyma i publiceringen av resultaten. Syftet med denna enkät är att försöka kartlägga var människor möter och lär känna onlinevänner, hur de umgås och hur ofta samt om man träffar sina onlinevänner fysiskt. Om du har några frågor eller funderingar kan du höra av dig till [onlinerelationer@gmail.com](mailto:onlinerelationer@gmail.com)

Tack på förhand!

Cornelia & Catrin

\*Obligatorisk

*Observera att denna enkät endast är till för dig som har en onlinevän är någon som du inlett första kontakten med online, som du inte tidigare har träffat fysiskt. Det kan till exempel vara en person som du träffat i ett spel och sedan fortsatt hålla kontakten med. Det kan även vara någon du sökt upp kontakt med på ett socialt medie, forum eller dejtingsida. Du kan ha träffat din onlinevän fysiskt, men detta ska ha skett efter att ni lärt känna varandra online.*

### Ålder? \*

Under 18 år

18-24

25-34

35-44

45-54

55-64

Över 65 år

### Jag ser mig som: \*

Kvinna

Man

Annan könsidentitet

Kan eller vill ej uppge

**På vilka onlineplattformar har du mött människor (OBS! Första mötet ska ha skett online) som du sedan har inlett vänskapliga relationer med? Om du saknar någon plattform fyll i en eller flera under "övrigt". \***

Facebook

Instagram

Tinder

World of Warcraft

Tibia

Lunarstorm

Badoo

Bilddagboken/Dayviews

Övrigt: \_\_\_\_\_

**Hur umgås du med dina onlinevänner i dagsläget, vilka aktiviteter utövar ni vanligtvis? \***

Textchatt

Röstchatt

Spelar tillsammans

Rollspel

Forumdeltagande

Vi umgås främst fysiskt

Övrigt: \_\_\_\_\_

**I dagsläget, på vilken plattform umgås du främst med dina onlinevänner? Om du saknar någon plattform fyll i en eller flera under "övrigt". \***

Facebook

Instagram

Tinder

World of Warcraft

Tibia

Steam

Badoo

Bilddagboken/Dayviews

Övrigt: \_\_\_\_

**Uppskatta hur många onlinevänner du har i dagsläget: \***

1

2-5

6-10

Fler än 10

**I dagsläget, hur frekvent umgås du online med din/dina onlinevänner? \***

Dagligen

Veckovis

Månadsvis

Mer sällan

**I dagsläget, ungefär hur länge har du känt din äldsta onlinevän? (vän som du initialt mött online) \***

Mindre än en månad

1-6 månader

7-12 månader

1-3 år

4-10 år

Mer än 10 år

**På vilken plattform träffade du din äldsta onlinevän? Om du saknar någon plattform fyll i en eller flera under "övrigt". \***

Facebook

Instagram

Tinder

World of Warcraft

Tibia

Lunarstorm

Playahead

Steam

Badoo

Bilddagboken/Dayviews

Övrigt: \_\_\_\_

**I dagsläget, hur många av dina onlinevänner har du även träffat offline? (Med offline menas fysiskt eller personligen) \***

Ingen

1

2-5

6-10

Fler än 10

**Nedan tas gärna personliga åsikter, erfarenheter eller berättelser kring onlinerelationer emot. Ej obligatoriskt.**

Fritextsvar

## Bilaga 2 - Fritextsvar

**Svar på den sista ej obligatoriska frågan angående personliga åsikter, erfarenheter eller berättelser kring onlinerelationer.**

*"Jag har många online kompisar, främst killar då jag inte ofta kommer ense med tjejer."*

*"Det är varierande mer hur mycket som jag umgås med mina "onlinevänner". vissa är det dagligen, vissa är det veckovis och vissa är det månadsvis."*

*"Enklare att ta kontakt, svårare att vara sig själv (mötet visar hur annorlunda man/den är mot online)."*

*"Har haft mer än 30 onlinevänner men för tillfället är det 2 som jag har bättre kontakt med än de flesta jag träffat första gången IRL."*

*"Intressant ämne! Tycker termen "onlinevänner" är lite skum då många av de vänner jag träffat online enligt mig klassificeras som riktiga vänner, även dom jag inte träffat i person. Vart går gränsen då man inte längre är onlinevänner? Eller räknas det som onlinevänner om man träffades så från början? Uppmanar alla som aktivt socialiserar med folk online att mötas upp på riktigt, jag har två år i rad mött upp ett gäng på 15 kompisar jag från början lärt känna online. Förra året tågloffade vi genom europa och stanna i olika länder för att slutligen besöka ESL Frankfurt tillsammans. Det här året möttes alla upp i Stockholm och bodde ute på Adelsö (samt gjorde massa aktiviteter inne i Stockholm tillsammans, avslutades med ett besök till Infernoonline där vi spelade tillsammans). P.S. De flesta är ifrån olika delar av Sverige men några är från Norge och en från Tyskland."*

*"Väldigt bra verktyg för vänskap men svårigheter när det gäller kärlek."*

*"Helt underbart med internetkompisar! De står ofta ut med en länge samt att de finns ofta när man behövdes de!"*

*"Den som jag känt längst, 12 år, har jag nyligen brutit kontakten. Den som jag känt näst längst (typ 10-9 år) hänger jag med nån gång i månaden fortfarande. Båda "träffade" jag på playahead."*

*"Det är en viss skillnad i syftet med tjänsten, dvs om det är ett spel eller en dejtingapp. Jag umgås med Tinder-dejter på ett väldigt annorlunda sätt än någon Tysk jag spelat CS med."*

*"Flest onlinevänner har jag fått genom politiska grupper på Facebook, däribland nästan alla mina internationella onlinevänner. Flera av dessa utgör en stor del av mina närmsta vänner."*

*"De flesta av mina närmsta vänner har jag träffat online. Folk som jag pratar med och eftersom att de flesta har jag aldrig träffat så kan jag prata med dem på en mer personlig nivå. Vet att det låter konstigt men det är så de är för mig iaf. ha en bra dag och lycka till med detta!"*

*"Möter främst folk genom datorspel (ca 6-10 av mina onlinevänner har jag mött genom spel). Har träffat nästan alla "offline". Pratar ofta med en kompis i Frankrike däremot så det är lite knepigare. Jag tycker nog det är lättare att möta folk online för man samlas för ett gemensamt intresse (i mina fall datorspel och musikfestivaler)."*

*"De har varit extremt viktiga i mitt liv, och funnits där för mig när de som varit omkring mig fysiskt inte varit där. De har stöttat mig, hjälpt mig och räddat mig på många sätt."*

*"Vänner som jag alltid kommer att ha kontakt med i gameing relaterade sammanhang"*

*"My oldest online friendship is now my girlfriend whom i love very dearly! Would never have met her if it wasn't for internet, and now I'm so happy thanks to her!"*

*"Cybervänner är typ den enda sociala kontakt man har som ensam person. Cybervänner är viktigare än vad man kan tro när det gäller människor som lever i utanförskap och ensamhet. Därför har jag cybervänner."*

*"De är bättre än riktiga vänner"*

*"Har en kompis i England som en gång skickade ett paket till mig."*

*"Jag ser onlinevänner som något fantastiskt. Där lär man känna personerna och man får en blick av dem."*

*"Brukar oftast ej träffa online vänner IRL."*

*"Vänner jag träffat online är nästan dom enda jag har och det är nog för att jag blir väldigt stressad när jag träffar nya människor irl (börjar stamma osv) men på nätet kan jag vara rolig osv right away. Cool undersökning btw, hoppas ni kommer fram till något"*

*"På hotzone.se så träffa jag min Sambo och min närmaste vän. Var även med och drev den sidan under ett par år. Så har många vänner i dag som jag träffat via hotzone eller via spel som wow och cs."*

*"Har långdistansörhållande med en jag mötte genom WoW (blev tillsammans efter att vi träffades IRL!)"*

*"Oftast är det liksinnade som man möter när man spelar. Sen finns det självklart såkallat "cancer" i alla community'n men många väldigt bra personer även där"*

*"Jag är gift med en onlinevän sedan två år tillbaka. Vi är ett par sedan elva år tillbaka."*

*"För många, inklusive mig har det även lett till tidigare relationer utan att man sökt efter det. Ibland trivs man helt enkelt med en person online och därefter går det över till mer personlig chat sen"*

röstsamtal. Och ja.. sen förstår ni säkert hur det går vidare till en relation med tiden. Aldrig förstått onlinereationer där man inte träffas men ändå kallar sig ett par men det är bara jag. Men vissa av vännerna jag fått online är även bland mina närmsta vänner idag. Har även många kompisar som är i mångåriga relationer med människor dem träffat på nätet genom spel som inte började som något romantiskt alls förrän flera månader senare. Kan vara en bra plattform för många att möta nya människor, vänskapligt eller relationellt då det i början inte behöver bli personligt utan helt enkelt bara analyserar varandras personlighet utifrån det man ser online. Ofta kan jag tycka att onlineversionen av en själv kan vara mer ärlig än den verkliga, speciellt då många inte bryr sig om hur dem uppfattas online och därmed blir deras verkliga natur mer påtaglig. Bra sätt att sila vilka människor som kan vara intressanta att knyta an till.”

”Har lärt känna ett 80-tal tjejer via en grupp på Lunarstorm. Gruppen startade ca 2004 och är idag än aktiv via Facebook. Har träffat kanske ett 30-40 tal av dem!”

”Jag märkte en viss tafatthet, ovilja rentav, inför att ses fysiskt. Vid ett tillfälle upplevde jag det som misslyckat, som att man har en cyberpersonlighet och en fysik personlighet. Känner mig osäker på om någon av dessa sidor är mer en själv eller mindre. Tänker att det skulle vara något att forska om....”

”En av mina första onlinevänner är nu min pojkvän sedan 2 år och sambo sedan 7 månader tillbaka.”

”Utan onlinevänner hade jag antagligen varit död”

”Tycker online relationer är väldigt riktiga Inte bara vänner. Jag träffade min flickvän som jag snart ska flytta ihop med på Facebook”

”Jag träffa min polare via wow och vi är idag bästa vänner. Resten jag har träffat online har jag knullat.”

”Träffat många vänner jag umgås med online i verkliga livet, på DreamHack osv.”

”Största antalet jag träffat är på guildträffar. Sen finns det vissa man träffar relativt ofta, går ut och dricker lite pilsner tex. De är mer som riktiga vänner än "onlinevänner" efter all denna tid.”

”Träffade min nuvarande pojkvän på World Of Warcraft! 2 år tillsammans snart.”

”Online kan ju vara farligt och skadligt. Man vet aldrig riktigt hur det kommer vara. Man har åkt land och rike runt och träffat online kompisar. Det är de man funkas hur bra som helst när man skriver med varandra och sedan träffas man och då är det jättestelt istället. Men sedan finns det mycket fantastiskt trevligt folk man lärt känna via internet också som man haft dunder kul med. Sedan har jag åtminstone 3 steg innan man träffas. Man skriver med varandra, sedan addar man varandra

*på snap/instagram (För att just se om denna person is real eller bara fejk) sedan pratar man i telefon/skype sedan träffas man!"*

*"Tillmestadels spelar vi mycket WoW så det blir mest att raida/pvpa eller så hjälper jag guilden jag är i atm"*

*"Personligen tycker jag att det är rätt nice med "online" vänner men försöker nästan alltid få träffa dem jag faktiskt pratar med över internet för att knyta ett starkare band mellan oss."*

*"De onlinevänner jag har är en skara på 5-6 personer som under några år nu hängt och snackat med varandra i chatten på en twitchstream. Nu är den streamen död men vi har byggt så starka band att de flesta av oss spelar tillsammans och snackar i röstchatt minst 2 gånger i veckan. Vi delar alla varandras med och motgångar och stöttar varandra på alla vis även om vi aldrig har träffats offline. Gemenskapen man kan bygga utan att faktiskt ha träffats utan enbart baserat på främst ett gemensamt intresse är helt otrolig."*

*"Jag har inga vänner jag spelar wow..."*

*"Det är väldigt lätt att komma i kontakt med nya människor genom internet och medier. Men endast ett fåtal får man verkligen det där "klicket" med. Äldsta jag känt, som jag aldrig träffat men skriver med jämna mellanrum har jag känt i 8år. Vissa har man till och med börjat gilla, träffat, försökt få ett förhållande med. Mitt längsta förhållande på nästan 5år började med onlinekontakt. => Tyvärr försvinner gamla hederliga medier/communitys som ersatts med Facebook. Där söker man inte upp nya människor att träffa, lära känna, därmed svårare i dagsläget. Förutom det mer dejtingsriktade medierna som badoo/tinder. Vilket är synd. Bilddagboken kunde man vara personlig men ändå relativt anonym. FB är det kört."*

*"Jag har mer vänner som började som online vänner än vad jag har vänner från den staden jag föddes och bor i."*

*"Kul att kunna träffa människor utanför sin egen by på ett enkelt sätt."*

*"Via Younow har jag och en del av mina "riktiga" kompisar skaffat oss en hel del nätkompisar. Ett par av dem fortsatte vi hålla kontakten med via andra sociala medier t.ex. kik, snapchat, twitter osv."*

*"Jag tycker att online relationer inte ska behöva upplevas som "fejk". Tror det är viktigt att belysa att alla inte har kravet av den fysiska närvaron för att kunna komma nära någon."*

*"Det visade sig att den online vännen jag har nu träffat, har en familj som är ganska känd om kring gotland."*



*”Onlinerelationer tycker jag har ökat sen jag var tonåring. Då upplevde jag att det var ”fel” att ha sådana vänner. Idag är några av mina närmsta vänner onlinevänner. Jag ser fram även emot att komma hem från jobbet och logga in på min ps4a och starta ett party (röstchatt) och prata med mina vänner samtidigt som vi spelar ihop.”*

*”Har på bästa sätt boostat mitt självförtroende att börja träffa vänner online för att sedan successivt kunna få vänner IRL.”*

*”Föräldrar till barn borde låta deras barn träffa onlinevännerna”*

*”Jätte kul har träffat den största delen av min vänkrets online”*

*”Det var ett lätt och bra sätt för en mobbad och utsatt kille att få vänner och stöd. Även om jag nu är mindre utsatt och har IRL vänner så är de fortfarande där och stödjer, skrattar osv.”*

*”När man spelar onlinespel så träffar man oftast folk som har ett liknande mål som en själv, det kan vara att man raidar på world of warcraft eller spelar CS, Overwatch osv. Jobbar man mot något kan det bli att man sitter flera timmar i veckan och snackar taktiker eller tränar och man blir lite som arbetskamrater. I raid är man ofta minst 15 personer så vissa kommer man bättre överens med än andra. Ofta snackar man om annat också och får kompisar på detta sätt. Jag har kontakten med många av mina gamla guildkompisar sen många år tillbaka via både snapchat, facebook och sms. Från hela världen”*

*”Mina flesta och de allra närmsta polare jag har, har jag fått igenom att spela.”*

*”Omegle kanske inte är bästa platsen att träffa människor men jag har träffat två stycken onlinevänner där. Båda är lika gamla som mig varav en bor i Italien och den andra i Finland. Vi hör hur det är med varandra ibland! Den onlinevän som jag känt längst är en som bor kanske 40min ifrån mig. Vi började prata på kik efter ha sett varandra på instagram. Han verkade intresserad av mig, men jag såg han inte som mer än en vän. Nu är vi istället väldigt bra vänner-trots att vi inte har träffats fysiskt! Knäppt, jag vet.”*

*”Jag tycker att det är lättare att hitta likasinnade online än i verkliga livet. Jag har en ganska udda musiksmak, och jag träffar extremt sällan på andra som gillar det jag gillar - på forum är det mycket lättare. Jag träffade min föredetta på ett musikforum och anledningen till att vi började prata var för att vi hade så lika musiksmak. Vi pratade i ungefär ett halvår innan vi träffades i verkliga livet. Därefter blev vi tillsammans och var ett par fram till hans död (i över åtta år). Idag finns det ju många sidor där syftet är att hitta en romantisk partner. Jag skulle vilja att det också fanns sidor där syftet är att hitta vänner - något som också kan vara svårt när man blir äldre. Jag tror inte att det är farligare att möta folk online än i verkliga livet (bara för att man fysiskt kan se en person, så betyder det inte att den personen är trevlig och snäll).”*

*"Kul folk att gå på spelning med när ingen annan gilla samma musik i yngre ålder, tinder dates var typ standard innan universitetet nu finns det typ 20k grabbar ändå"*

*"Så länge man känt personen under längre tid och de inte verkar skumma eller konstiga brukar där aldrig vara ett problem att träffa dem IRL"*

*"Är med i en call of duty klan som gör youtubevideos, där igenom har jag träffat alla mina "onlinevänner" som senare blivit mina IRL kompisar"*

*"Träffade en sexig benät i stormwind once men hon var inte snygg IRL"*

*"Onlinevänner är guld värt när man har NPF-diagnos. Man kan prata och umgås på ett sätt som inte tar all energi."*

*"En polare som jag träffade på Tibia bodde tydligen i samma stad och skulle året därpå börja på samma gymnasie som jag går på. Ganska rolig händelse."*

*"Det underbara med online vänner är att man har liknande intressen, speciellt på WoW för min del, vi har haft flertal guildmöten och träffar där folk kommer från hela världen för att träffas och umgås en helg, underbar känsla"*

*"Träffade min kärlek via World of Warcraft . Levit ihop 6 år"*

*"Varit med på guildfester med tre olika guilds från World of Warcraft (Sthlm, Växjö, London). En alliansträff från spelet Travian. Min tjej (fästmö och sambo) träffade jag genom ett onlinespel helt utan tidigare koppling eller gemensamma kompisar."*

*"Min första onlinekompis var Björn Brandhammar, träffades på Bilddagboken. Vi hade samma spelinträse samt musikintresse. Han gjorde egen hardstylemusik, och idag är han känd och har spelat på bl.a Defqon. Har varit kul att vara med från början när vi båda var typ 13"*

*"Jag är mer för onlinerelationer än fysiska relationer."*

*"Hade en guild i wow för mer mogna spelare, typ 30+, men så sprang en i guilden på en supertrevlig engelsk pojke på 12 år, och vi beslöt att låta honom komma med i guilden. Han var vårt uppslagsverk, hade koll på allt :) Sedan lärde vi även känna hans storebror, samt pappa som också spelade wow. För två år sedan bilade vi över till England för att träffa denna familj, samt en annan familj som vi också lärt känna via WoW. Det var superroligt att träffa alla, ett underbart minne för livet. Nu spelar vi inte lika aktivt någon utav oss, men kontakten håller vi via Facebook."*

*"Jag är bäst online för jag är bäst IRL. Nej men online ger vänner runt om landet/världen"*

*"bra sätt å hitta likasinnade"*

*"Tibia, 7.6, OT. Huntade heroes eftersom jag ville ha crown set i mitt hus, kommer en snubbe, sisådär 10-20 levelar under mig, jag ber han sticka då han tog min farm, han stannar kvar, fram med GFB och followattack och nerjagad blev han. Norr, Söder, Öst & väst, vi sprang nog åt alla väderriktningar samtidigt, tillslut lyckas jag få ner honom, tar hans loot och ställer mig och väntar på att PZ ska försvinna. Han skriver privat, lite surt till mig, jag skrattar honom i ansiktet & sedan får jag reda på att han är Svensk och blev vän med honom på MSN och i dagsläget snackar vi dagligen, fast på TS eller dylikt."*

*"Hade en del vänner när jag spelade WoW (vanilla, tbc och LK) som jag nu några år senare tyvärr tappat kontakten med."*

*"Inte kunnat träffa de då de alla är ifrån USA, Spanien eller liknande och är äldre än mig."*

*"Jag träffade min sambo via world of warcraft."*

*"Fick ett ligg med min fd. tjej wow kompis/clanie"*

*"Tycker det är kul att träffa nya personer via internet/spel som är lite som en själv!"*

*"Det är bra till en viss gräns"*

*"Det är alltid roligt att träffa människor som delar en stor passion som vi gamers har. Det är i det stora hela som det inte är någon större skillnad på onlinevänner och nu "vanliga" vänner."*

*"Man kan ha en fin mix av det. Vi lever ändå i 2016 så dator och online är en extremt stor del av människans liv idag."*

*"Har online samt offline vänner. Men främst har jag träffat folk offline och sedan lirat tillsammans och sen tvärtom, beror på vem man syftar på"*

*"Träffade mitt ex via FB och det höll i nästan 3 år."*

*"Ifall du ska träffa någon online, va alltid öppensinnig o va dig själv."*

*"Träffade min sambo i World of Warcraft för 9 år sedan, har bott ihop 8år"*

*"Hittade min fru via Tinder. Umgås årligen IRL med vänner jag lärde känna för cirka tio år sedan via World of Warcraft. Spelar fortfarande World of Warcraft med personer jag lärde känna via ett onlineforum. Har dagliga konversationer via Facebook och Instagram med skivsamlare jag lärt känna på onlineforum och Youtube. Har även träffat flera av dessa IRL."*

*"Har haft guild träff med mitt wow gäng där 22 Pers samlades, en av de roligare kvällarna i mitt liv att festa med dem och snacka skit!"*