

Bacheloroppgave

“Continuous” mot “comprehensive”
multimedial fortelling i mobilformat



Universitetet
i Stavanger

Fjernsyns- og multimedieproduksjon

Det samfunnsfaglige fakultet

BFJBAC-2 22V

Anna Paulina Caroline Malmari

Kandidatnummer: 255374

Antall ord: 5499

Mai 2022

Innholdsfortegnelse

1. Innledning	3
1.1 Bakgrunn for valg av tema	3
1.2 Teknologisk utvikling av multimediale fortellinger.....	4
2. Problemstilling og avgrensinger	4
3. Teori	6
3.1 Continuous	6
3.2 Comprehensive	6
3.3 Oppmerksomhetsspenn i medier.....	7
4. Metode	7
4.1 Bakgrunn for valg av metode.....	7
4.2 Metode for kvalitativ datainnsamling	8
4.21 Mockup	8
4.22 Deltakere til fokusgruppe.....	8
4.23 Intervjuet	8
5.1 Bakgrunn for analysemetode	9
5.2 Analyse av multimediale fortellinger	9
5.21 VG Spesial: «Tindersvindleren».....	9
5.22 Forsvaring av valg i mockup.....	11
6. Drøfting	13
6.1 Resultater fra kvalitativ datainnsamling.....	13
6.11 Interesse	14
6.12 Tidsbruk og oppmerksomhetsspenn	14
6.13 Design	15
6.14 Continuous mot comprehensive.....	16
7. Konklusjon	17
8. Litteraturliste	19
9. Vedlegg Vedlegg 1: Intervju fra fokusgruppe	19
Vedlegg 2: VG spesial av <i>Tindersvindleren</i>	23
Vedlegg 3: Vev-mockup av <i>Tindersvindleren</i> (NB! Tilpasset mobilformat)	23

1. Innledning

1.1 Bakgrunn for valg av tema

En multimedial fortelling defineres som en historie fortalt gjennom multimediale former. De tradisjonelle formene vil være video, lyd, bilde, tekst og grafikk, men i dag finnes det flere innovative former enn det (Hernandez & Rue, 2016, s. 11). Dette kan tyde på hvordan digitale fortellermåter utvikles stadig, og hvordan disse ulike måtene kan påvirke tolkningen på forskjellige måter (Hernandez & Rue, 2016, s. 1).

“A new medium is never an addition to an old one, nor does it leave the old one in peace. It never ceases to oppress the older media until it finds new shapes and positions for them.”

(Hernandez & Rue, 2016, s. 1)

Jeg har gjort egne observasjoner ved å se gjennom ulike multimediale fortellinger på nett. VG har en egen «Spesial»-side hvor saker blir gjort om til en multimedial fortelling. Vev er en designplattform egnet til å skape multimediale nettsider, og som brukes av blant annet *Schibsted* og *Dagens Næringsliv*. *New York Times* lager også mange multimediale fortellinger, som «Snow Fall» av John Branch.

Basert på observasjonene, er det blant annet to fellesnevnerer her. Den ene er at alle nevnt ovenfor er nettaviser. Det kan være knyttet til at disse får eksponering på nett, og som jeg derfor mener er bra plattformer for publikasjon av multimediale fortellinger. Den andre fellesnevneren her, som er den viktigste til problemstillingen, er mange av disse anvender en kronologisk stil som leder leseren gjennom historien på en forhåndsbestemt måte. Denne stilen kalles continuous, en av flere klassifiseringer i multimedial fortelling (Hernandez & Rue, 2016, s. 98), og som jeg skal fortelle mer om senere.

Spørsmålet er – er dette den beste metoden å skape en multimedial fortelling på?

1.2 Teknologisk utvikling av multimediale fortellinger

Teknologi i løpet av mange år har hatt stor utvikling, hvor i det 21. århundre har gitt betydelig påvirkning i multimedialt innhold (Croteau & Hoynes, 2019, s. 56). Verken trykk, radio, film, TV eller lyd ga brukere form for interaksjon, frem til internett kom (Hernandez & Rue, 2016, s. 60). Mot slutten av 90-tallet oppstod det en digital fortellermetode bestående av stillbildeframvisninger med lydinnhold. Lydinnholdet skulle forklare eller gi kontekst til bildene som ble fremvist (Hernandez & Rue, 2016, s. 19).

Med introduksjon til interaktivitet i digitale fortellinger, oppstod det flere innovative ideer etter hvert som ikke kunne måle seg med papiravisen. 1997 var storåret for Flash-nettsider, som ga muligheten til å bruke ulike multimediale elementer i et enklere format både for skaper og bruker (Hernandez & Rue, 2016, s. 61).

21. århundret

I 2007 ble *Apple* sin *iPhone* lansert, som kom til å ta verden med storm. De neste årene etter lansering var det stadig færre som brukte PCen, og flere brukte smarttelefoner. I 2014 var det flere smarttelefonbrukere på nett enn det var datamaskinbrukere. Likevel var det et problem at multimediale fortellinger var tilpasset et format ment for datamaskiner, og *Apple* hadde bestemt seg for å ikke støtte *Adobe Flash* (Hernandez & Rue, 2016, s. 71). Ved økt mobilbruk, var det tydelig at multimediale fortellinger måtte foreta endringer.

I dag

En av de kjente multimediale fortellingene i dag er «*Snow Fall*» av *New York Times*. *Guardian* lagde «*NSA Files: Decoded*», en multimedial fortelling bestående av mange ulike medieelementer som også har blitt anerkjent. Forskjellen er at det er betydelig høyere interaktivitet og større bruk av multimedier i *Guardian* sitt prosjekt. «*Snow Fall*» baserer seg stort sett på tekst, mens «*NSA Files: Decoded*» har gjort tekst blant sine mangfoldige elementer som sin minsteprioritet (Hernandez & Rue, 2016, s. 74).

2. Problemstilling og avgrensinger

Av egen erfaring, opplever jeg mange av disse kronologiske, multimediale fortellinger som uinteressante å lese og se gjennom. Ved gjennomgang av en continuous fortelling, er jeg ofte mer selektiv i innholdet, og dermed får jeg ikke med meg all informasjonen jeg er tildelt.

Dette mener jeg kan skyldes en rekke ulike faktorer, men ettersom multimediale fortellinger er i hyppig endring, kan det å ha en bestemt liste over hvilke faktorer som spiller inn ha en viss kompleksitet.

Jeg vil påstå en lang fortelling er uinteressant i lengden, men ikke nødvendigvis dersom leseren synes fortellingen er interessant. Den interessante fortellingen kan igjen bli uinteressant grunnet designvalget. Oppmerksomhetsspennet kan også være en påvirkning. Populære sosiale medier som *Instagram*, *Facebook* og *TikTok* gir mye informasjon på kort tid. Personlig sveiper jeg raskt forbi innhold som ikke fanger nok oppmerksomhet på disse appene, noe som kan påvirke mitt oppmerksomhetsspenn på multimediale fortellinger som krever mer oppmerksomhet.

Enheten brukt til å lese multimediale fortellinger har noe å si, hvor smarttelefonen skiller seg ut. Mennesker har nemlig et stort mobilforbruk i dagliglivet sine. I følge *Compete* sin undersøkelse i 2010, anvendes smarttelefoner særlig hjemme, i kø, på handletur, på jobb, under transport, mens man ser på TV eller mens man sitter på do (Hernandez & Rue, 2016, s. 175).

Continuous fortelling har en bestemt løsning på hvordan mottakerne skal lese historien på. Man blir tatt fra muligheten til å bestemme hvilken informasjon man vil få med seg først, slik at man kan hyppigere skimme eller hoppe over deler av historien. Ved comprehensive fortelling, en annen klassifisering som utdypes senere i teksten, tror jeg at brukerne får selv velge rekkefølgen på hva dem vil lese, noe som kan holde på oppmerksomheten deres lenger. Mottakerne blir fortalt historien på sin egen måte, og ikke slik avsenderen nødvendigvis har tenkt.

Immersive fortellinger krever at brukerne selv finner ut av nettsiden selv på grunn av høy interaksjon (Hernandez & Rue, 2016, s. 105). Jeg mener at kategorien blir for kompleks av den grunn, slik at den ikke inkluderes i vurderingen.

Basert på bakgrunnsinformasjonen, er hypotesen min at comprehensive er en bedre løsning enn continuous når det kommer til multimedial fortelling. Det er trukket frem en faktor med som jeg baserer hypotesen min på – oppmerksomhetsspenn. Ved siden av dette, vil jeg finne

ut om design kan være en betydningsfaktor. Ettersom mobilbruken er høy blant folk, vil det være fokus på multimediale fortellinger på smarttelefon.

3. Teori

3.1 Continuous

Continuous er en av tre kategorier innen narrativ form eller opplevelse når det kommer til multimediale fortellinger. Strukturen til narrativet er lineært, altså kronologisk. Baktanken er at mottakeren skal gå gjennom narrativet på en bestemt måte, og ikke gå fra ett sted til en annen. Det finnes continuous fortellinger som tillater brukeren til å hoppe over til delene dem vil gjennom sidemenyer, men hensikten er fortsatt å følge den lineære historien (Hernandez & Rue, 2016, s. 98).

Karakteriseringer av continuous er at det er kun ett primærmedium som forteller historien, for eksempel tekst eller video (Hernandez & Rue, 2016, s. 99). Den andre karakteriseringen er at fortellingene skaper betydelig lite interaktivitet, med unntak av fortellerformen «Scrollytelling», hvor brukeren ruller seg gjennom nettsiden (Hernandez & Rue, 2016, s. 100). Funksjoner for å styrke den lave interaktiviteten er for eksempel at mediumet «låses» på plass etter hvert som man ruller ned, for eksempel en video som automatisk justerer seg på plass og spilles av. Videoen stoppes i det brukeren velger å rulle videre (Hernandez & Rue, 2016, s. 100).

3.2 Comprehensive

Comprehensive er også en av tre kategorier. Strukturen er ikke-lineær som continuous, da hensikten er å tillate mottakeren til å selv navigere seg rundt i historien (Hernandez & Rue, 2016, s. 102).

Kategorien karakteriseres gjennom at historien deles opp i flere segmenter, og hver av dem har sine egne narrativer. Delene kan for eksempel inneholde profiler, bakgrunnsinformasjoner og angivelser om fremtiden (Hernandez & Rue, 2016, s. 101). Interaktiviteten er som regel fra middels til høy, og mengden av ulike medium er brukt jevnlig i forhold til continuous, som bruker primært ett medium (Hernandez & Rue, 2016, s. 99). Når det kommer til innhold i comprehensive fortellinger, passer kategorien bedre til å informere enn å fortelle en enkel, narrativ fortelling.

3.3 Oppmerksomhetsspenn i medier

For å forklare oppmerksomhetsspenn, brukes begrepene «lean-back» og «stand-up».

Lean-back krever lite interaksjon av brukeren. Dette gjelder for eksempel TV (Hernandez & Rue, 2016, s. 169). Brukeren er som regel i mer avslappende omgivelser med få distraksjoner (Hernandez & Rue, 2016, s. 170), og liten mengde av interaksjon forårsaker et økt oppmerksomhetsspenn. Konsumeringen er høyere enn interaksjonen (Hernandez & Rue, 2016, s. 169).

Stand-up er en nyere kategori, og retter seg mot bruken av smarttelefoner. På samme måte som datamaskiner, er den multifunksjonell og er åpen for å handle flere oppgaver samtidig (Hernandez & Rue, 2016, s. 175). Interaksjonen til brukeren er derfor høy. Siden vi har med oss telefonen kontinuerlig gjennom dagen, kalles det derfor stand-up. Konsumeringen er høy til tross for omgivelsene ikke nødvendigvis trenger å være avslappende som lean-back. Medieinnholdet konsumeres hyppig, men i små deler (Hernandez & Rue, 2016, s. 175).

4. Metode

4.1 Bakgrunn for valg av metode

Ved kvantitativ forskningsmetode brukes det tall og numeriske korrelasjoner for datainnsamlingen, som gir en autentisk og vitenskapelig resultat (Brennen, 2017, s. 3). I kontrast, er kvalitativ forskning mer basert på språk og kommunikasjon for å samle inn personlige opplevelser, som bidrar til å bedre forståelse av konsepter (Brennen, 2017, s. 4). Basert på dette, har jeg valgt å gå for en kvalitativ metode. Resultatet er ikke basert på hvilke av de to multimediale fortellingsformer som flest foretrekker, men heller for å forstå bakgrunnen for at faktorer og elementer i fortellingsformene fungerer eller ikke.

Fokusgrupper er en populær metodikk i kvalitativ forskning for å få tilbakemeldinger på for eksempel produkter, tjenester og problemer (Brennen, 2017, s. 61). Det er en samtale bestående en som diskuterer et bestemt emne (Brennen, 2017, s. 62). Fordelen med å bruke fokusgrupper er at man får resultater som går mer i dybden, men som er vanskelig å generalisere på et allment nivå ettersom det er få personer med egne tolkninger og erfaringer.

Denne metoden mener jeg passer best til undersøkelsen da den svarer på erfaringene til de ulike multimediale kategoriene.

4.2 Metode for kvalitativ datainnsamling

4.21 Mockup

Til fokusgruppen lages det spørsmål i forkant av intervjuet (Brennen, 2017, s. 74). For å kunne stille spørsmål til fokusgruppen, ønsket jeg å ha en allerede eksisterende multimedial fortelling å lage mockup til. Viktige kriterier bak valget i fortellingen, var at den skulle passe målgruppen til den praktiske delen, samtidig som fortellingen hadde en continuous form. I dette tilfellet, ble *VG Spesial* sin *Tindersvindleren* en klar vinner. Den er i tråd med målgruppen særlig da denne saken har blitt til en *Netflix*-dokumentar, som siden har florert på sosiale medier som en trend, spesifikt appen *TikTok*. Mockupen ble laget med likt innhold, men i en comprehensive stil.

4.22 Deltakere til fokusgruppe

Ved utvalget til objekter til fokusgruppen, var det viktig at objektene passet målgruppen 16-24 år. Dette var på vegne av at målgruppen til den praktiske delen skulle være i tråd med den teoretiske. Det endte opp fire deltakere – to menn og to kvinner, hvor gjennomsnittsalderen var på 20 år.

Den etiske delen av fokusgrupper forklarer det er viktig at deltakerne er klar over problemstillingen før intervjuet starter, og det er frivillig å svare eller ikke. Konfidensialitet er en annen faktor, som kan være vanskelig å utføre i fokusgrupper, særlig ved fysisk oppmøte (Brennen, 2017, s. 73). Det er ikke uvanlig at fokusgrupper tas digitalt. Som regel brukes det videokonferanser, telefonsamtaler eller gruppediskusjon på nett (Brennen, 2017, s. 62).

4.23 Intervjuet

Dybdeintervjuet ble laget med to intervjuguider. De fire deltakerne ble fordelt i to delgrupper, hvor to skulle fokusere på continuous, og de resterende to skulle fokusere på comprehensive. Bakgrunnen for at deltakerne ikke skulle få gå gjennom begge multimediale fortellinger var bekymringer rundt førsteinntrykket. Begge fortellingene hadde akkurat samme

innhold, strukturert på ulike måter. Dersom innholdet hadde blitt konsumert for andre gang, så ville ikke den skapt like mye inntrykk som første gangen den ble konsumert.

5. Analyse

5.1 Bakgrunn for analysemetode

Den generelle hensikten for kvalitativ analyse er å kategorisere empirisk datainnhenting av informasjon gjennom kvalitative metoder. Selv om informasjonen kan være så mangt, skal det de empiriske dataene trekkes frem og kondenseres for å tilpasses inn i en bok, artikkel eller oppgave. Videre skal dataen presenteres gjennom intervjuutdrag, notater fra observasjoner eller dokumenter som får frem funn fra den kvalitative forskningen (Järvinen & Mik-Meyer, 2020, s. 7). Jeg skal derfor analysere *Tindersvindleren* og forsvare løsningene til den comprehensive mockupen. Dette er grunnlag for å ha forkunnskaper om selve innholdet, som vil gi bedre forståelse for bakgrunn av strukturelle valg i mockupen. Basert på dette, vil dette være en strukturell analyse, som tar opp de ulike delene av historien og hvordan disse blir strukturert (Järvinen & Mik-Meyer, 2020, s. 267).

5.2 Analyse av multimediale fortellinger

5.2.1 VG Spesial: «Tindersvindleren»

Tindersvindleren er den originale fortellingen som ble laget mockup av. Den består av et anslag, tre hoveddeler og en avslutning som knyttes sammen med den siste hoveddelen. Nettsiden er tilpasset både PC og smarttelefon, men i dette tilfellet er det satt fokus på mobilformatet. Hovedmidlene for fortellingen består av bilde, tekst og video både med lyd og uten lyd. I forklaringen blir det brukt ordet «side», som her betyr en hel side som dekker mobilskjermen før man ruller til neste side.

Anslaget

Det første man ser er tittelen med bilde av *Tindersvindleren*. Med en gang ser man også et VG sitt verk. Anslaget består av tre lydløse videoer med tekst som forteller hva han har gjort. Ettersom videoene er lydløse blir det nærmest brukt som et levende bakgrunnsbilde, dermed er teksten det viktigste elementet å få med seg. Navnet avsløres ikke enda, men det avsluttes med et bilde som forteller VG har funnet svindleren, som et frempek til hva man får vite senere. Nederst på siden står det en byline, som kan informere at anslaget er ferdig. Anslaget er totalt på 5 sider bestående av 2 bilder og 3 videoer uten lyd.

Del 1: Cecilies historie

Det hele starter med et bilde av Cecilie med teksten «Del 1: Cecilies historie», som informerer leseren igjen at anslaget er ferdig, og historien starter. Leseren får vite Cecilie sitt perspektiv på saken, som starter med to bilder som avslører hun er et av ofrene som anmeldt ham.

Deretter får man en lang video med lyd som går inn i dybden på oppbyggingen av relasjonen mellom henne og svindleren, og hvem han har fremstått til å være. Det starter med en match mellom dem på appen *Tinder*, som fører til en date som senere vil bli en mer betydelig relasjon. Navnet Simon Leviev avsløres, som fremstår som en velstående mann som eier et firma som drev med diamanter.

Videre får man en slags «tidslinje» over forholdet deres med flere sider bestående av bilde, tekst og videoer med lyd. Disse forklarer videre oppbyggingen av forholdet deres, den romantiske kommunikasjonen på *WhatsApp* og besøk til hverandre. Videoene tar opp samtalene mellom dem på *WhatsApp* med Cecilie som forklarer mer i dybden, slik at video og forklaring på lyd er hovedelementene. Bildene er mer generiske portretter av Cecilie, Simon og steder hvor bilde og tekst er hovedelementene her. Etter hvert handler samtalene om blant annet om fiendene til Leviev som han må skjule seg for og derfor låne penger av Cecilie, men også diskusjoner om å leie bolig sammen. Han overrasker også med besøk i Oslo.

Videre blir Cecilie skremt av bilder og videoer sendt av Simon hvor han og vekten er blodig skadet. Simon bruker denne farlige situasjonen til å spør Cecilie om å låne store summer av penger. Når Simon sender et dokument som viser tilbakebetaling, viser det seg dokumentet er falskt. Hun gir han en sjanse til å møte henne i Norge, som ender i skuffelse. Hun innser hun blir lurt av Simon når han ber om mer penger, og bryter kontakten. Avslutningsvis forteller Cecilie om hele skuffelsen og etterarbeidet hun har gjort etter bruddet, blant annet å kontakte VG. Det blir belyst at Cecilie er ikke det eneste offeret, og at Simon har tidligere blitt dømt. Hele delen består av 27 sider, hvor det er 17 bilder, 9 videoer og 1 video uten lyd. Denne delen er den lengste av tre hoveddelene.

Del 2: Jakten på en svindler

Slik som i del 1, får del 2 også et eget forsidebilde som viser leseren man har kommet til en ny del. Denne delen forklarer VGs egen gransking om Simon Leviev i Israel. De finner ham ikke, men finner ut hvor han har vokst opp. VG får også med seg informasjon av det israelske politiet om ham, som at han har blitt tiltalt og aldri dukket opp i retten. Begge disse delene går

mer i dybden gjennom video. Delen består av totalt 7 sider, med 5 bilder og 2 videoer med lyd.

Del 3: Det svenske offeret

Delen om det svenske offeret får igjen et forsidebilde. Den starter med en tilknytning til Cecilie, hvor hennes penger var blitt brukt på svenske offeret Pernilla Sjøholm. Hun har selv gitt store summer, og det fortelles om hennes reaksjoner om bedrageriet. VG og Pernilla setter i gang et samarbeid med VG om å følge ham i München. Leserne får videre vite om den vennskapelige relasjonen deres. Historien vendes deretter tilbake til samarbeidet med VG, hvor hun møter Simon og får tilbakebetalt en klokke i stedet for penger, som viser å være falsk. Mot slutten av hennes narrativ, konfronterer hun Simon med VG i bakgrunnen. Pernilla har da anmeldt Simon for bedrageri. Avslutningsvis får leseren en generell avrundning om saken, hvor VG ikke har lyktes i å få uttalelser fra Simon Leviev. Siden januar 2022 har det kommet en ekstra side med kun tekst om oppdateringer om saken. Delen består av 17 sider, med 13 bilder og 4 videoer med lyd.

Design og funksjoner

Designet til fortellingen bruker farger som ligner på *Tinder*-logoen, med fargegradering. Teksten er enkel og hvit, med fremheving noen steder med fargegradering som tekstbakgrunn og tykkere skrift. Sekundærfargen i teksten er en sterk rosafarge. Ellers har bilder og video ikke et generelt tema da det er audiovisuelle midler tatt av både privatpersoner og VG.

Når det gjelder funksjoner, er det ingen trykkbare navigasjonsfunksjoner utenom øverst til høyre, som tillater brukerne å lese både på engelsk og norsk. Det brukes grafiske elementer som en pil i starten, og hyperlenker til krediterte personer og VG nederst på siden. Videoer med lyd får en pause- og lydfunksjon med en strek som viser hvor lang man har kommet inn i videoen.

5.22 Forsvaring av valg i mockup

Det var viktig at mockupen samsvarte med den originale fortellingen. Alt av innhold og design være en duplikat av originalen for å oppnå like utgangspunkter i begge versjonene. Det skulle unngås å eksperimentere med nytt design som kunne påvirke fokusgruppens besvarelser annerledes enn den originale.

Den originale, continuous-versjonen av *Tindersvindleren* består av en tredelt historie, ekskludert innledningen og avslutningen: «Cecilies historie», «Jakten på en svindler» og «Det svenske offeret». Fortellingen er konstruert som én helhet, hvor ulike deler av historien henger sammen. Dette gjelder særlig segmentene om ofrene, hvor fortalte ting om det ene offeret blir knyttet opp mot den andre. Det gjorde at det ble vanskelig å splitte offer-delen til to forskjellige spalter. Planen var ikke å endre den originale historien, men heller å dele den opp, som var komplisert i dette tilfellet.

Jeg kom frem til å dele opp historien i fire segmenter i følgende rekkefølge: «Svindleren», «Jakten», «Ofrene» og «Hva skjer nå?» Disse er klikkbare spalter hvor mottakerne kan fritt velge den delen som mest interesserer dem. Rekkefølgen har tilknytning til originalen. Den originale forteller om kort om svindleren i innledningen, så det norske offeret, så jakten, det svenske offeret og til slutt oppdateringer. Mockupen følger samme rekkefølge, bare at ofrene er smeltet sammen og plassert etter «Jakten».

Svindleren

Ettersom navnet på Tindersvindleren ikke blir nevnt før spalten om det norske offeret, valgte jeg å røpe navnet allerede i innledningen før man kan klikke seg videre. Hadde jeg fulgt den originale malen, så hadde ikke leserne fått med seg navnet til svindleren med mindre dem hadde klikket seg innpå «Ofrene». Videre kan «Svindleren» velges som en egen del, hentet fra den originale innledningen. Dette er da for dem som ønsker å vite hva svindleren holder på med på generell basis. Avslutningen med at VG har jaktet og funnet ham ble beholdt, slik at leserne kan mulig bli nysgjerrige og klikke seg videre for å finne ut hvordan.

Jakten

Denne spalten ble hentet ut fra del 2 i originalen. Den fortjente sin egen spalte, da den kunne lett trekkes ut fra historien og var ikke avhengig av å få med seg andre deler for å forstå den. Bakgrunnen for jakten kan selvfølgelig forstås bedre med å lese spalten om da det norske offeret kontaktet VG, men jeg mente det hadde ikke påvirket lesernes forståelse betydelig. Siden består slik som originalen på 7 sider totalt.

Ofrene

Ofrene er kort fortalt del 1 og del 2 smeltet sammen til en egen del. Primærideen var å ha to egne spalter for hver av ofrene, men på grunn av at jeg ikke ønskte å endre betydelig på

tekstinnholdet, så kunne jeg ikke det. For å forstå del 2 ordentlig, så måtte del 1 leses. Del 1 forklarer oppbygningen og øker forståelse for hvordan Simon Leviev opererer, mens del 2 setter fokus på konfrontasjonen og informasjonssamling av han. Ved å lese del 2 og forstå den, trenger man litt forkunnskap og kontekst. Denne spalten ender opp på 44 sider totalt.

Hva skjer nå?

Denne delen ble hentet ut fra del 2, på grunn av at den ikke hadde behov for å henge sammen med Pernillas del. Den handler om det å prøve å få tak i Simon Leviev og konsekvensene som har fulgt i ettertid av anmeldelsene til ofrene. Denne ble satt sammen med oppdateringene fra januar 2022.

Design og funksjoner

Bruken av bilder, farger og videoer i mockupen ble kopiert fra originalen. Tekstinnholdet forble uendret, ekskludert endringene rundt røpelsen av navnet til Tindersvindleren i starten. Teksttypen ble ikke kopiert, men skulle mest mulig ligne på originalen. De klikkbare grafiske elementer i mockupen er likevel nye, men ble laget i samme stil som originalen.

De fire segmentene kommer frem på forsiden, og brukeren har tilgang til å gå tilbake til forsiden når som helst gjennom en «meny»-knapp, eller bestemme seg for å dra fra en spalte direkte til en annen gjennom knapper til de andre segmentene nederst i hver segment. Nederst på sidene til segmentene består også av en «tilbake til toppen»-knapp, slik at brukerne får en mer effektiv navigering. Brukerne får muligheten til å navigere selv hvor dem vil gå rundt hele nettsiden, som øker interaktiviteten deres. Dette står i kontrast mot originalens «scrollytelling», hvor brukeren har kun tilgang til å rulle seg oppover eller nedover nettsiden, med verken sidemenyer eller andre klikkbare elementer for å hjelpe til med navigering.

6. Drøfting

6.1 Resultater fra kvalitativ datainnsamling

Ved den kvalitative datainnsamlingen gjennom bruk av fokusgruppe, ble det samlet en del informasjon som besvarer problemstillingen. Besvarelsene deles inn i fem deler – interesse, tidsbruk, oppmerksomhetsspenn, design og continuous mot comprehensive. F1 står for fokusgruppen til continuous, mens F2 står for fokusgruppen i comprehensive. Et viktig punkt

her er også noen av deltakerne hadde forkunnskaper om *Tindersvindleren*, mens andre hadde kun hørt om den, men aldri satt seg inn for å lære mer.

6.11 Interesse

Under intervjuet ønsket jeg å kartlegge interessen til deltakerne for å se om den hadde påvirkningsfaktor. Saker som deltakerne interesserte i på generell basis varierte, men hadde fellesnevnerne som politikk og musikk.

Selve interessen i saken om *Tindersvindleren* var likevel forskjellig mellom F1 og F2. På en skala fra 1-10 om interessen i saken, så hadde F1 besvart 8 og 7 på skalaen, mens F2 hadde lik interesse på 5. Dette kan mulig fortelle struktur på fortellingen har noe å si på å holde lesernes interesse. Continuous tillater en «scrollytelling»-struktur, noe som gjør at man får bygge opp en spenningstopp, holde av informasjon som røpes senere som frempek, som i en film. Ved comprehensive, gjennom bruk av samme historie uten å kunne endre på innholdet, så vil ikke spenning bygges opp på lik måte i hver av spaltene for å få leseren til å ville trykke på de andre spaltene. Man får ikke en kontinuerlig spenningsoppbygging i mockupen slik det er blitt gjort i continuous.

Et annet viktig punkt er hvordan deltakerne likte eller mislikte de ulike delene av fortellingen. Deltaker F1.2 fikk særlig interesse i det norske offeret og jakten, fordi hen fikk vite hvordan Cecilie ble lurt av svindleren. Deltakerne i F2 hadde derimot motsatte meninger, hvor F2.1 likte minst spalten om jakten, mens F2.2 likte den best. Basert på dette, er interessen nok påvirket av preferanser og forkunnskaper til saken.

6.12 Tidsbruk og oppmerksomhetsspenn

Ved mobilbruk kan man gjerne være i mange ulike omgivelser. Dermed kan også oppmerksomhetsspennet påvirkes av disse omgivelsene. Slik tidligere nevnt, øker lean-back oppmerksomhetsspennet i avslappende omgivelser og uten distraksjoner, for eksempel soverommet. Mobil og datamaskin(stand-up og lean-forward) fungerer godt til multitasking, men oppmerksomhetsspennet minskes. Tidsbruk kan derfor påvirke terskelen for å lese gjennom en multimedial fortelling. Dersom man sitter i omgivelser med distraksjoner som på en buss, vil det være en fordel å lese gjennom noe som tar kort tid. I tillegg kan det forekomme distraksjoner på mobilen som varsler fra for eksempel sosiale medier, meldinger,

telefonsamtaler. En lengre multimedial fortelling krever mer oppmerksomhetsspenn, som lean-back, slik at den passer best i slike omgivelser.

F1 og F2 hadde betydelige forskjeller i tidsbruken. F1-gruppen brukte mellom 24 til 30 minutter, noe som krever at brukerne trenger god tid for å fullføre lesingen. F2-gruppen hadde derimot et tidsbruk på 5 til 15 minutter, som er mye kortere tidsbruk enn continuous. Begge gruppene hadde en enighet om at fortellingen føltes lang, som gjør at terskelen for å lese en multimedial fortelling på generell basis kan være dårlig med tanke på oppmerksomhetsspenn. Likevel har comprehensive et bedre utgangspunkt her dersom det er innhold som kan nå ut til mange når som helst, og hvor som helst.

F1-gruppen datt ikke særlig av noen steder i fortellingen, men det kunne gå tregt noen steder, som utdypningen av forholdet mellom det norske offeret og svindleren. F1.2 spesifiserte særlig videoene var lange og ønsket helst å hoppe over dem. F2-gruppen var enstemmig om spalten om ofrene var delen som dem ønsket helst å hoppe over. Dette kan forklares ved spalten om ofrene i comprehensive er på 44 sider, mens i continuous hadde det norske offeret på 27 sider. Begge er de lengste delene i hele fortellingen, men som leserne kanskje kan merke som lang tydeligere i comprehensive-versjonen. De ulike spaltene her er delt i flere deler som er korte, mens «Ofrene» er mye lenger enn de andre. De korte spaltene har skapt et tempo for leserne, og «Ofrene» bryter denne flyten av kortvarige spalter. Ved en continuous «scrollytelling», så har man kanskje allerede et tempo som ikke brytes, til tross for ulike lengder av delene.

6.13 Design

Alle deltakerne på tvers av gruppene var enige i at design og utforming har mye å si for interesse og oppmerksomhet. På generell basis vil et godt design øke interessen for å sette seg inn i fortellingen dersom man nettopp har klikket seg inn på det, som et bokomslag. Basert på besvarelsene fra deltakerne, har jeg fått tak i flere nevneverdige punkter om design. Vi kan dele disse opp:

Tekstdesign er viktig dersom det er et middel brukt til den multimediale fortellingen. Den må være lesbar, noe som en deltaker slet med i mockupen. For de med kortere oppmerksomhetsspenn, vil også tekst skrevet kort og informativt være nøkkelen. En god overskrift til innholdet er også viktig, slik at leseren kan skimme og bestemme selv om hen

vil lese videre eller ikke. Overskriften vil ifølge en deltaker også sikre kredibilitet til forfatteren, ved å ikke mislede leserne i narrativet.

Struktur i designet påvirker lesernes opplevelse. Å lage en struktur som er oversiktlig vil gjøre at leserne får raskere med seg poenget, noe som kan fungere bra til dem med kort oppmerksomhetsspenn. Det er viktig å ha orden i strukturen på fortellingen for oppmerksomhetens skyld. Elementer kan på et vis virke forstyrrende, slik at en enkel utforming kan fungere bra nok hvis man ønsker å holde på oppmerksomheten.

Å ha et godt øye for detaljer i designet var noe som ble lagt merke til, som er viktig for brukeropplevelsen. For eksempel savnet en deltaker tidsur på videoene til nettsiden, for å se hvor lenge det er igjen av videoen. Man hadde kun en strek som deltakerne måtte beregne selv hvor mye det var igjen. Dette kan tyde på at leserne oppfatter lengden på en video og dermed bestemmer seg derfra om hen vil bruke tid på å se den, eller å skumme videre.

6.14 Continuous mot comprehensive

Den generelle ulempen at hver gruppe får kun oppleve en type multimedial fortelling gjør at man ikke får innblikk i begge typene og kan ta en avgjørelse basert på dette. Besvarelsen i forhold til å veie continuous mot comprehensive ville derfor ikke nødvendigvis gi et sikkert svar, men tillot deltakerne å se for seg om dem hadde vært åpne for en annen løsning på fortellingene.

Det ble funnet ut til tross for at comprehensive får leserne til å navigere selv og velge innholdet dem ønsker å konsumere, så vil continuous nødvendigvis ikke ta den muligheten bort. En leser kan fortsatt i en continuous fortelling navigere seg slik man ønsker ved å være selektiv i hvilket innhold man velger å lese, og hvilket innhold man velger å skumme eller hoppe over. Likevel vil en continuous fortelling være vanskeligere dersom man vil håndplukke innholdet man ønsker å konsumere, fordi navigeringen er mer tung ved å rulle opp og ned nettsiden. En comprehensive fortelling forenkler den muligheten, men en fortelling laget som mockupen lar ikke leseren skumlese før man trykker til spaltene.

Forskjellen mellom en slik «scrollytelling» og en comprehensive fortelling vil være en «scrollytelling» har muligheten til å lede leseren i en bestemt rekkefølge – den har en forhåndsskapt struktur. Utgiveren kan skape en dramatisk oppbygning på en annen måte enn

en comprehensive stil, samtidig som at man kan bygge opp fortellingen med hensikt i å ikke skape misforståelser.

Begge gruppene kom frem til varianten dem fikk tildelt var den beste utgaven. Det vil si at continuous-gruppen foretrukket continuous, og så motsatt. En viktig forutsetning er at noen deltakerne har hatt forkunnskaper om *Tindersvindleren*, mens andre har ikke satt seg inn i det. Med dette kan man forstå konsumering av innhold fra et bredere perspektiv. En comprehensive utgave kan være enkel og god for dem som har forkunnskaper om fortellingen, slik at man kan selv plukke ut den informasjonen man ikke nødvendigvis er informert om. For noen som ikke vet noen ting om saken, vil continuous informere bedre og gi bedre kontekst.

7. Konklusjon

Basert på drøfting av kvalitativ data og teori, er det kommet frem til at continuous og comprehensive har individuelle fordeler og ulemper som gjør at hva som fungerer best avhenger av ulike faktorer. Det vil si i noen tilfeller vil continuous fungere best i et område, mens comprehensive briljerer i andre områder. Det kommer an på hva utgiveren ønsker å oppnå, og hvilken måte som forventes at leserne skal konsumere innholdet.

Ettersom det er kortere tidsbruk i comprehensive fortellinger, vil denne stilen derfor være bedre for en målgruppe med kort oppmerksomhetsspenn. Derfor vil stand-up omgivelser, som vil si hvor som helst leseren er på telefonen, passe best med comprehensive. Muligheten til å navigere seg rundt og velge innholdet selv gjør at brukeropplevelsen går raskere og tilfredsstillende det korte oppmerksomhetsspennet. Hvis man har forkunnskaper i saken eller fortellingen, kan man få bredere kunnskap ved å velge det som leserne anser som et tilskudd til kunnskapen man allerede har om saken eller fortellingen.

I kontrast, passer continuous i uforstyrrede omgivelser. Oppmerksomhetsspennet er høyere ved lean-back, for eksempel ved å se en film fra sofaen. En slik omgivelse vil passe til en kontinuerlig strukturert fortelling som ikke krever mer interaksjon enn å rulle opp eller ned siden. Ved å ikke ha forkunnskaper i en sak eller fortelling, vil continuous passe best da den krever dypere konsentrasjon for å forstå bakgrunn og kontekst.

Min påstand at en lang fortelling vil være uinteressant i lengden, med unntak om leseren synes fortellingen er interessant stemmer ikke. Continuous-gruppen som vurderte interessen i saken generelt på 7 og 8 i en skala av ti, opplevde likevel noen elementer som lange videoer uten tidsur trakk ned interessen og villigheten til å fortsette. Måten man bygger opp fortellingen og bruken av de multimediale elementene har mye å si for interessen i å konsumere innholdet, uavhengig av personens generelle interesse.

Som konklusjon vil en fortelling som har behov for å utdype detaljer for å forstå innholdet, passe best med continuous. En fortelling som kan forenkles og ikke har behov for detaljer, passer best med comprehensive. Men siden problemstillingen baserer seg på mobilformat, med tanke på mulige distraksjoner og kort oppmerksomhetsspenn, er comprehensive den beste måten å fortelle en historie på gjennom mobilen. Dette er med gode forutsetninger i forhold til struktur og design, for eksempel uforstyrrede elementer, kort og informativt innhold, et balansert tempo under konsumering, oversiktlig og ryddig struktur og ikke minst et attraktivt design.

8. Litteraturliste

- Brennen, B. S. (2017). *Qualitative Research Methods for Media Studies*(2. utg.). New York: Routledge.
- Croteau, D. & Hoynes, W. (2019). *Media/Society: Technology, Industries, Content and Users*(6. utg.). Thousand Oaks, California: SAGE.
- Hernandez, R. & Rue, J. (2016) *The Principles Of Multimedia Journalism: Packaging Digital News*(1. utg.). New York: Routledge.
- Järvinen, M. & Mik-Meyer, N. (2020). *Qualitative Analysis: Eight Approaches for the Social Sciences*(1. utg.). London: SAGE.

9. Vedlegg

Vedlegg 1: Intervju fra fokusgruppe

(F1) forklarer fokusgruppe 1: continuous, mens (F2) forklarer fokusgruppe 2: comprehensive. Desimaltallene forklarer deltakerne i fokusgruppen (F1.X/F2.X).

Interesse

1. Hvilke saker på nettet/sosiale medier interesserer du deg i?

(F1.1) «Det norske ordskiftet, politikk, sport og trender»

(F1.2) «Musikk, kultur og lokale nyheter»

(F2.1) «Penger, klær, film/spill, musikk, mat og teknologi»

(F2.2) «Nyheter om kjendiser jeg kjenner til, politiske saker som angår meg og mine»

2. På en skala fra 1-10, hvor interessert var du i denne saken?

(F1.1) «8»

(F1.2) «7. Jeg har hørt om Tindersvindleren fra før av, men visste ikke så mye og var lite interessert på forhånd. Underveis i saken ble jeg mer og mer interessert»

(F2.1 & F2.2) «5»

3. Hvilken del likte du best og minst?

(F1.1) (Likte best) «Hovedinnholdet» (Likte minst) «Overskrift i tilfeller der den er villedende»

(F1.2) «Likte to deler best: helt i starten når vi ble kjent med det norske offeret som fortalte hvordan forholdet deres var og hvordan han lurte henne, og mot slutten når journalistene var

på jakt etter han. Det var dette som gjorde at jeg ble interessert i saken, for jeg fikk vite hvordan hun ble lurt, og var spent på hvordan dette ble å ende. Likte minst når det var blitt avslørt at alt var lureri og han maste på henne om penger i meldingene»

(F2.1) (Likte best) «Spalten som beskrev «hva skjer nå»» (Likte minst) «Spalten om jakten»

(F2.2) (Likte best) «Hvor jakten på Simon beskrives» (Likte minst) «At videoene og/eller lydklipp ikke ville spille av»

Tidsbruk

4. Hvor lang tid brukte du på å gå gjennom saken?

(F1.1) «5-30 minutter. Avhengig av sakens omfang»

(F1.2) «24 minutter og 20 sekunder»

(F2.1) «15 minutter»

(F2.2) «5 minutter og 3 sekunder»

5. Hvordan var lengden på saken?

(F1.1) «Det varierer. Som oftest kort med tanke på tabloidmediene»

(F1.2) «Lang, med tanke på all tiden som ble brukt til video. Jeg forventet ikke å bruke så lang tid på saken, og det er ekstremt sjeldent jeg bruker så lang tid på saker jeg leser på nett»

(F2.1) «Lengden var grei for den type sak, og hvor mye som måtte skrives om»

(F2.2) «Lang»

Oppmerksomhetsspenn

6. Hvor i saken datt du av?

(F1.1) «Det spørs. Som regel ved tynn introduksjon (innledning)»

(F1.2) «Datt egentlig ikke av noen steder, men mistet interesse når det var brukt mye tid på utdypning av forholdet deres og meldingene mellom dem – da det gikk litt tregt. Særlig når lydklippene til Tindersvindleren ble spilt av»

(F2.1) «Spalten om ofrene. Etter første offer følte jeg ikke det var noe mer om det å forstå hvordan han opererte»

(F2.2) «Ved spalten om ofrene»

7. Hvor i saken følte du at du skummet, eller hadde helst lyst til å hoppe over innholdet?

(F1.1) «Innledning og deler av hoveddel. Dersom jeg kjenner saken fra før og leter etter hva artikkelen vil fram til»

(F1.2) «Jeg hadde lyst å hoppe over videoene, da de var ganske lange og gikk litt tregt. Det var som regel også da ting ble utdypet»

(F2.1) «I spalten ofrene»

(F2.2) «Ved spalten om ofrene»

Design

8. Følte du at det var komplisert å lese gjennom saken? Hvorfor/hvorfor ikke?

(F1.1) «Av og til. Det kommer an på kjennskap til begreper og faglig skjønn i forhold til saken»

(F1.2) «Det var ikke komplisert å lese saken, men den var ikke så veldig oversiktlig. Det var ikke før del 2 kom at jeg fikk med meg at den var delt opp i flere deler, og ikke bare en helhet. Korte tekster og mye bruk av bilder gjorde det lett å få med seg innholdet»

(F2.1) «Nei. Saken var oversiktlig og enkel å forstå»

(F2.2) «Nei, det var enkelt og fint delt opp med mindre avsnitt, men skriften var kanskje ikke det enkleste å lese»

9. Hvor mye har design og utforming å si for din interesse og oppmerksomhet?

(F1.1) «Det har mye å si. Hvis artikkelen er delt opp på en oversiktlig måte får man oftere med seg poenget raskt. Overskrift er kanskje det viktigste og sikrer kredibilitet til forfatter/utgiver dersom denne er skrevet på ordentlig vis. Med dette mener jeg å ikke villedde leseren eller designe et narrativ i proporsjonal grad uten tilstrekkelig empiri»

(F1.2) «Det har en del å si. For interessens del er det viktig at det er et gjennomgående tema og at det er utformet på en måte slik at man har lyst til å fortsette å lese. For oppmerksomhetens del er det viktig at det ikke er mange forstyrrelser, så en enkel utforming som samtidig er spennende holder best på min interesse og oppmerksomhet»

(F2.1) «Det kan ha stor påvirkning for om man klikker innpå en sak osv.» (...)

(F2.2) «Mye, jeg har kort oppmerksomhetsspenn så det må skrives i kortere avsnitt og være informativt»

10. Hva synes du selv om designet her?

(F1.1) «Enkelt og greit. Passende for anledningen»

(F1.2) «Designet var ganske enkelt, som er bra. At bildeinnholdet var plassert til høyre funket bra, da bildene løfter saken betydelig (siden det er så mye bildebevis fra offeret som gjør den veldig unik og personlig). Det gjorde at jeg så først på bildet før jeg leste teksten. Det var også

ganske greit å ha bilde og video i mobilformat, siden så mye av videoinnholdet er tatt fra mobil (meldingene, offerets egne videoer osv.). Det var bra at de ikke vekslet mellom liggende og stående format, da dette hadde vært forvirrende. Jeg savner et tidsur på videoene, for å se hvor mange sekunder det er igjen av videoen. Uten dette virket videoene enda lengre, og jeg hadde lyst å scrolle videre for det var vanskelig å beregne hvor mye som var igjen selv om det var en linje som viste det»

(F2.1) (...) «Akkurat denne saken hadde et fint design og ikke slik vanlige saker legges ut som. Designet her var nokså tilfredsstillende»

(F2.2) «Enkelt å lese gjennom og holder godt på oppmerksomheten med mye audiovisuelle midler»

Continuous mot comprehensive

11.(F1) Hva synes du om at du kan lese alt å ett sted, gjennom å scrolle deg nedover saken?

(F1.1) «Det er ofte bra. En fordel er at leseren kan bevege seg dit hen man ønsker. En ulempe med dette er at leseren som regel er selektiv i sin persepsjon og misforstår innholdet»

(F1.2) «Fordeler er jo at dette er en sak som passer til en lineær fortelling, hvor man starter fra starten og slutter med slutten. Ved å scrolle nedover ble saken fortalt i riktig rekkefølge, som gir mest mening for denne saken. Ulemper er at hvis man kun vil lese noen deler av saken så må man scrolle og lete etter det selv»

11.(F2) Hva synes du om at du kan trykke deg til å lese ulike deler av saken?

(F2.1) «Fordelen er at saken blir veldig oversiktlig. Ulempen er at man ikke kan skimle gjennom saken før man begynner å lese ordentlig. Jeg synes at det er et veldig greit oppsett»

(F2.2) «Fordel dersom det ikke er alt som interesserer. For eksempel har jeg lite empati for ofrene i saken fordi jeg ikke klarer å forstå situasjonen de er i, og hvorfor de reagerer som de gjør. Da er det fint å bare hoppe over det»

12.(F1) Hadde du heller foretrukket at nettsiden var bygd slik at du kan velge hvilke deler av saken du vil lese først, i stedet for at du scroller gjennom saken slik det er nå? Begrunn svaret.

(F1.1) «Nei. Jeg tror det er viktig at saken står i sammenheng med en innledende del som tar høyde for setting, som tid, sted og meningsmotstanderes sak. Idéen er god og tar med seg fordeler ved at leseren for eksempel får med seg «det viktigste» mer effektivt. Jeg mener

derimot at dette er en forlengelse av et allerede eksisterende problem, der leseren ikke ser behovet for å se sammenheng før man oppgjør en mening. Det kan altså gå ut over evnen til å tenke kritisk og forsterke digitale ekkokammere (evnen til å se forbi egen nesetipp). At leseren velger å lete seg frem til det vedkomne «vil ha» er vanlig og helt greit, men jeg mener at et slikt «hjelpemiddel» ikke kommer til å gjøre folk mer opplyst. Det hele kommer an på saken. Dersom jeg vil vite høyden på Mount Everest, vennligst gi meg dette hjelpemiddelet. Dersom jeg lurer hva statsministeren tjener og velferdsgoder som følger med, vennligst ikke gi meg dette hjelpemiddelet»

(F1.2) «Jeg synes saken passer best slik den er, hvor alt er kronologisk og man scroller seg ned i fortellingen. Det er i hovedsak fordi jeg ikke kjenner så godt til saken, og hvis jeg skulle få velge selv hvor jeg skal starte hadde jeg mistet mye kontekst og ikke skjønt helt hva saken går ut på. For de som kjenner saken bedre og vet bakgrunnen, hadde det kanskje vært en fordel å hoppe til det de vil vite mer om. Likevel er dette en godt oppbygd fortelling, og jeg mener det passer at alt skjer kronologisk for å få en helhetlig fortelling»

12.(F2) Hadde du heller foretrukket å lese hele saken på ett sted gjennom å scrolle deg nedover , i stedet for at alt er delt opp slik det er nå? Begrunn svaret.

(F2.1) «Dersom akkurat dette designet hadde blitt brukt uansett, synes jeg at det var en god ide at innholdet var delt opp i spalter man trykket på. Utenom i vanlig artikkelformat foretrekker jeg å lese alt uten trykkbare spalter»

(F2.2) «Nei, jeg liker å kunne velge slik at jeg kan trykke meg inn på temaene jeg ikke er opplyst om – i denne saken har jeg allerede lest mye og kunne derfor hoppe over det jeg ikke trengte gjentakelse av»

[Vedlegg 2: VG spesial av Tindersvindleren](#)

[Vedlegg 3: Vev-mockup av Tindersvindleren \(NB! Tilpasset mobilformat\)](#)