

## **Upota multimedia tarinaan, hemmottele sormia – journalistinen tarinankerronta tabletilaitteilla**

(englanniksi: Integrate multimedia, make fingers happy: journalistic storytelling on tablets)

Kun tabletilaitteille suunnitellaan journalistista sisältöä, pitäisi unohtaa, mitä sanomalehden tekemisestä tiedetään. Vielä näin ei tapahdu; tyypillisesti sanomalehdet kopioivat tablettisovelluksiinsa materiaalin printistä – tai netistä. Asiantuntijoiden mukaan laitteelle pitäisi löytää sille ominainen kerronnantapa. Tutkimuksessani selvitin, mitkä ovat keskeisiä ominaisuuksia tableteissa käytettävyyden kannalta. Sen jälkeen tein vertailevan tutkimuksen näyttääkseni, miten muutama journalististen julkaisujen parhaista esimerkeistä hyödyntää tablettisovelluksissaan ominaisuuksia.

Tutkimustani varten haastattelin kahdeksaa digitaalisen tarinankerronnan asiantuntijaa ja analysoin kymmeniä sovelluksia. Näiden sekä aiemman tutkimuksen ja aiheesta kirjoitettujen artikkelien perusteella valitsin kahdeksan ominaisuutta, joiden voidaan katsoa olevan keskeisiä, kun luodaan tablettisovelluksia. Yksi ominaisuuksista on: tee sormet onnellisiksi. Tabletinkäyttäjä haluaa leikkiä kosketusnäytön kanssa ja olla sen kanssa vuorovaikutuksessa. Sovellukset kaipaavat myös multimediaa kuten kuvia, videoita ja ääntä. Kokemus osoittaa, että multimedia pitäisi olla upotettuna tekstin sekaan tarinallisesti sopivassa paikassa eikä satunnaisesti esimerkiksi alussa tai lopussa. Kaikkea informaatiota ei myöskään kannata näyttää saman tien. Esimerkiksi runsaasti tietoa sisältävät grafiikat esitetään parhaiten kerroksittain niin, että lukija voi syventyä haluamiinsa yksityiskohtiin avaamalla uusia kerroksia.

Vertailevassa tutkimuksessa katsoin ominaisuuksien esiintymistä viidessä kansainvälisesti vertaillen pitkälle kehitetyssä journalistisessa tablettisovelluksessa. Esimerkit ovat: sanomalehti Guardian, aikakauslehti Wired, pitkiä juttuja julkaiseva Atavist, sanomalehti New York Timesin feature Snow Fall ja yleisradioyhtiö NPR. Vertailu osoittaa, että mikään näistä ei ole täydellinen. Esimerkiksi kosketusnäyttöä ei käytetä niin hyvin kuin sitä voisi, vaikka kosketusominaisuus on juuri olennaisin piirre, mikä tabletin erottaa netistä ja printtilehdestä.

Yksi johtopäätöksistä on, että osa journalismin alalajeista on kehittänyt tablettitarinankerrontaa nopeammin kuin sanomalehdet. Esimerkiksi monella aikakauslehdellä tuntuu olevan kokeilunhalua – ja aikaa verrattuna sanomalehtiin, joiden julkaisusykli on nopeampi. Tutkimuksen esimerkeistä Wired käytti tablettiominaisuuksia parhaiten hyväksi.

Kovin pitkään sanomalehdet eivät voi käyttää julkaisutempoaan verukkeena sovellusten kehittämättä jättämiselle. Digitaalisen tarinankerronnan alalla on pelureita, jotka ovat valmiita kehittämään tarinankerrontaansa ja houkuttelemaan lukijoita pois perinteiseltä medialta. Mikäli sanomalehdet mielivät pysyä kilpailussa mukana ja haluavat jatkossakin houkuttaa – erityisesti nuorimpien sukupolvien - lukijat sisältöjensä ääreen, niiden kannattaisi soveltaa tutkimuksessa esitettyjä ominaisuuksia paremmin. Muutoin sovellukset näyttävät kohta auttamattomasti vanhoilta.