

**”Täydellisesti ajoitettu videoklippini tästä sodasta.
Mikä näky!”**

Ukrainan sodan ensimmäisen kuukauden taistelukuvamateriaalin havainnointi ja
käsittely Redditiin /r/CombatFootage-yhteisössä

Ilkka Laine

Pro gradu -tutkielma

Median, musiikin ja taiteen tutkimuksen tutkinto-ohjelma, mediatutkimus

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

2026

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on
tarkastettu
Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

Pro gradu -tutkielma

Median, musiikin ja taiteen tutkimuksen tutkinto-ohjelma, mediatutkimus

Ilkka Laine

”Täydellisesti ajoitettu videoklippini tästä sodasta. Mikä näky!” – Ukrainan sodan ensimmäisen kuukauden taistelukuvamateriaalin havainnointi ja käsittely Redditiin /r/CombatFootage-yhteisössä Sivumäärä: 63

Tutkielmani tavoitteena on selvittää, miten Ukrainan täysimittaisen sodan taistelukuvamateriaalia voidaan käsitellä nettiyhteisössä. Sodan syttyminen ja skaala oli yllätys lähes kaikille. Median rooli on merkittävä sodassa ja mahdollisia kanavia vaikuttaa ihmisiin medialla on nykypäivänä valtava määrä. Aineistoni keskittyy Redditiin /r/CombatFootage-yhteisön suosituimpiin julkaisuihin ja näiden kommentteihin sodan ensimmäiseltä kuukaudelta.

Tutkielmani teoreettisena viitekehystenä toimii Andrew Chadwickin hybridimedian käsite. /r/CombatFootage-yhteisö yhdistelee itsessään lukuisia medioita sekä käyttäjät saavat jatkuvasti uutta tietoa useista eri medioista. Suositut julkaisut ja kommentit avautuvat osana isompaa konseptia siitä, miten median kautta havaitaan ja käsitellään Ukrainan sotaa.

Taistelukuvamateriaali on väistämätön osa nykyaikaista sotaa. Väkivaltaisen kuvamateriaalin käsittely internetissä on monelta osalta haasteellista. Aiheen raskauttavuuden takia se ei ole kovin näkyvästi esillä. Raskauttavan aiheen vapaaehtoiseen mediatodistamiseen liittyy kysymykset katsojan tarkoituksesta.

Tutkielmassani käyn läpi, miten /r/CombatFootage-yhteisö lähestyy taistelukuvamateriaalin haasteellista kenttää. Tutkielmassani käy ilmi, että yhteisö tuottaa jatkuvaa keskustelua itsestään ja myös toteuttaa käytännön toimia käydyssä keskustelun perusteella. Yhteisö on jatkuvasti tarkastelemassa itseään ja ohjaa itseään käydyssä tarkastelun pohjalta.

Avainsanat: Ukrainan täysimittainen sota, hybridimedia, Reddit, taistelukuvamateriaali, sotamedia, nettiyhteisö

Sisällysluettelo

1	Johdanto	7
1.1	Teoreettinen viitekehys: Hybridimedia	9
1.2	Tutkimuskysymykset ja aineisto	11
1.3	Tutkimusetiikka	16
1.4	Työn rakenne	17
2	Katsaus Ukrainan sodan tutkimukseen	19
2.1.1	Mediatutkimuksen ulkopuolella	21
2.1.2	Isoja teemoja	22
2.1.3	Taistelukuvamateriaali	22
2.1.4	Sotaa musiikin tahtiin	23
2.1.5	Sodan raastava äänimaailma	25
2.1.6	Seurataanko oikeaa sotaa vaiko simulakrumia?	26
2.1.7	Muuttuva mediakenttä, vaiko samaa vanhaa vain uusin keinoin?	27
2.1.8	Yhteenvetoa tähänastisesta tutkimuksesta	28
3	Taistelukuvamateriaalin lumo Redditissä	30
3.1	Sotateknologia, kallista ja näyttävää kalustoa	31
3.1.1	Ilma-alukset	32
3.2	Kuvausteknologia ja nettialustalla jakaminen	34
3.3	Kalusto	36
3.4	Elokuvallisuus ja videopelit tuomassa yhteyttä	37
3.5	Analyysiä ja taktiikoita	38
4	Taistelukuvamateriaalin kokemuksellisuus	40
4.1	Kokemuksellisuus	41
4.1.1	Tulen alla	43
4.1.2	Soturin tarunhohtoisuus	44
4.2	Ymmärrys ja myötätunto	45
4.3	Viihdearvo	48
4.4	Huumori ja trauma	49
5	Sääntöjä, propagandaa ja itsereflektointia	51

5.1	/r/CombatFootage-yhteisön säännöt	51
5.1.1	Taistelukuvamateriaalin määrittely ja epäsäännönmukaisuudet	52
5.2	Ukrainan tukemista vaiko propagandaa?	53
5.3	Yhteisö tarkastelemassa ja ohjaamassa itseään	55
6	Yhteenveto	57
	Lähdeluettelo	60
	Tutkimuskohde	60
	Kirjallisuus	60

1 Johdanto

Sodan, taistelun ja väkivallan katsomisella on pitkä historia. Julius Caesar kuvailee teoksessaan *Commentarii de Bello Gallico*, miten gallialaiset toivat vaununsa naisineen ja lapsineen rivistöjen taakse (Caesar 58-49eaa, *Commentarii de Bello Gallico*, Kirja 1, Kappale. 51). Käytäntöön liittyi tarkoitus vähentää taistelijan halua karata taistelukentältä, sillä hänen perheensä olisi seuraava tulilinjalla. Väkivallan yhteisöllisen todistamisen tärkeydestä löytyy historiasta useita esimerkkejä: Colosseumin kamppailut viihteenä, teloitukset pelotteena, tai kaksintaistelut välienselvittelyyn. Ennen kuvausteknologiaa visuaalinen informaatio sodankäynnistä välittyi vain, jos katsoja oli itse paikalla tai taiteilijoiden teosten välityksellä. Historiallisia taideteoksia sodista on tutkittu paljon. Moderni käsitys on, että taitelijat harvoin olivat itse todistamassa tapahtumaa, vaan sen sijaan pohjasivat tuotoksiaan kertomuksiin. Sodankäynti ja taistelut ovat pitkin historiaa herättäneet kiinnostusta siviileissä. Esimerkiksi osana Hollannin ja Espanjan sotaa (1585–1604) Ostenden linnoituksen piirityksessä kävi lukuisia turisteja veneillä katsomassa piiritetyn linnoituksen arkea (Simoni 2021, 119). Amerikan sisällissodan Bull Runin -taistelu sai lempinimekseen 'piknik-taistelu', koska siviilit kerääntyivät piknikille katselemaan tuota taistelua. (Lewis 2021).

Kuvausteknologian keksiminen ja kehittyminen salli tilanteiden tarkan tallentamisen. Taistelukentät olivat yksi varhaisimpia kuvauskohteita ihmisten, maisemien ja arkkitehtuurin ohella. Taistelukentän kuvamateriaali harvemmin kuitenkaan tuli sellaisenaan julki yleisölle. Varhainen kuvausteknologia oli kallista, painavaa, helposti rikkoutuvaa ja vaati käyttäjikseen sen asiantuntijoita. Laitteisto ja mediahenkilöstö tuli lähes aina sotaa käyvältä maasta. Mediaa hallitsevilla tahoilla, kuten hallituksilla oli usein intressi sensuroida rintamalta tulevaa kuvamateriaalia. Sodan kamaluudet haluttiin piilottaa kansalta. Kotirintama haluttiin pitää mahdollisimman tyytyväisenä, tuottavana ja huolettomana. Tiedottomuus rintaman karuudesta helpotti myös rekrytointia.

Tutkielmani keskittyy sosiaalisen median Reddit-alustan alayhteisöön, joka on kuvaavasti nimetty "combatfootage" eli taistelukuvamateriaali. Redditissä alayhteisöä nimitetään subredditiksi ja se merkitään "/r/" alulla. Tutkielmassani tulen puhumaan alustasta termillä /r/CombatFootage. /r/CombatFootage on tutkielmaa tehdessä 13 vuotta vanha yhteisö. Yhteisöllä on yli 1,8 miljoonaa tilaajaa. Yhteisö ei keskity vain Ukrainan sotaan. Mutta Ukrainan sodan alkaessa valtaosa yhteisön aktiviteetistä muodostui tämän ympärille.

Taistelukentän aidon kuvamateriaalin sisällön arkaluonteisuutta on pohdittu pitkään historiassa. Pitkään sodasta oli kunniakas ja jopa tarunhohtoinen kuva. Tavallisella siviilillä ei ollut käsitystä sodan raadollisuudesta. Jo Weimarin hallituksen Saksassa sensuroitiin Ensimmäisen maailmansodan kuvamateriaalia eli editoitiin ja jopa näyteltiin kohtauksia uudestaan koulutus- ja viihdetarkoitukseen. Tämä tehtiin, jotta sodankäynti näyttäytyisi kansalle suotuisampana (Montgomery 1989).

Taistelukuvamateriaalin median tutkimuksella on kattavat taustat. Vietnamin sotaa on pidetty ja tutkittu ensimmäisenä televisiosotana (Mandelbaum 1982). Vietnamin sodan medianäkymää pidettiin mullistavana. Toimittajat ja uutismedia loivat ennennäkemättömän suoran tapahtumakuvan taistelukentältä television kautta ihmisten koteihin. Median vaikutusta pidetään merkittävänä tekijänä kansalaisten mielipiteen muodostumiseen sodan vastustamisen osalta. Sillä oli vaikutuksensa USA:n sotaan osallistumisen loppumiseen. Vietnamin sota osoitti median merkittävän ja tärkeän vaikutuksen modernissa sodankäynnissä. USA ei halunnut kokea uudestaan mediavaikutuksen heikentävän kansan tukea ja otti siksi merkittäviä askeleita muokataksaan sitä. Muutos näkyi selkeästi vuoden 1991 Persianlahden sodassa, jota on myös nimetty videopelisodaksi sen siistityn kuvamateriaalin takia. Taistelukuvamateriaalimedian tutkimus on paljolti keskittynyt valtamedianäkymään (Pfau et al. 2008; McClancy 2013; Wilson 2013). Valtamedian tapaa ylläpitää kiehtovaa ja puhdistettua näkökulmaa taistelutilanteista on tutkittu paljon. Tästä esimerkkinä on nasevasti nimetty Roger Stahlin kirja sekä dokumentti, *Militainment, Inc.* (2009).

Tutkimus taistelukuvamateriaalin ilmenemisestä ja käytöstä internetissä on uudempi ilmiö. Kari Andén-Papadopoulos (2009) kertoo artikkelissaan sotilaiden itse kuvaamien videoiden kärkevästä erosta valtamedian uutisten kanssa. Andén-Papadopoulos pohtii, miten ilmiö, jossa sotilaat itse julkaisevat kokemuksiaan ilman sensuuria vaikuttaa siihen, mikä päätyy uutisiin sekä laajemmin medioi sodan ja ulkopolitiikan havaitsemista. Artikkelissa kuitenkin keskitytään pitkälti vain sotilaiden itseilmaisuuun ja heidän tarjoamaansa näkökulmaan. Artikkelissa myös mainitaan, että Irakin sota on ensimmäinen YouTube -sota. Andén-Papadopoulos kertoo YouTubeen tarjoavan sotilaille alustan, missä voidaan haastaa uutismedian kertomuksia ja näkökulmia sodasta.

Media-alustojen merkityksen lisääntymisen lisäksi merkillepantavaa kehitystä on tarjonnut myös muu teknologinen edistyminen, kuten eri videotallennusteknologiat. McSorley (2012)

tarkastelee artikkelissaan, miten kypärään kiinnitettävän kameran tarjoama perspektiivi tuo uudenlaisen somaattisen sodan kokemuksen katsojalle. Artikkelissa pohditaan, miten kypäräkameran lähes identtinen näkökulma sitä käyttävän sotilaan kanssa voi viedä katsojan kehollisesti ja näin myös emotionaalisesti lähemmäs nauhoituksella tapahtuvia asioita ja kokemuksia.

Mediassa Ukrainan sodasta puhuttiin ajottain TikTok-sotana. TikTokin vaikutusta sekä hyödyntämistä sodassa on ehditty jo tarkastella niin kutsutuissa informaatio-operaatioissa (Kleisner & Garmey 2022). TikTok-sotaa on käytetty terminä monessa yhteydessä. Sota TikTok-alustalla ilmenee mielenkiintoisena vastakkainasetteluna verrattuna alustan yleiseen sisältöön. Alustan pääosin arkiseen elämään sijoittuvat trendit ja musiikit toimivat vahvana kontrastina, kun niitä käytetään sotaa käyvässä maassa. TikTok-sota jättää terminä runsaasti sodan seuraamisen kattavuudesta ulkopuolelle.

1.1 Teoreettinen viitekehys: Hybridimedia

Amerikkalainen mediatutkija Andrew Chadwick kirjoittaa kirjassaan *The Hybrid Media System: Politics and Power* erilaisesta lähestymistavasta mediaan (2013). Chadwick kirjoittaa siitä, miten median tutkiminen jakautuu varsin usein vanhaan ja uuteen mediaan. Hän painottaa sitä, että jaottelut ovat monesti tarpeettoman terävästi tehtyjä. Chadwick esittelee mediakentän rakentumista kuvaavaa mallia hybridimediaa, joka ottaa mediakentän monimuotoisuuden paremmin huomioon. Chadwick kirjoitti jo vuonna 2013 mediakentän sekoittumisesta ja sotkeentumisesta. Hän antaa lukuisia esimerkkejä näiden keskinäisestä riippuvaisuudesta ja siitä, miten uusi ja vanha media hyödyntävät toisiaan ja käyttävät toistensa metodeita. Riippuvuussuhteiden lisäksi Chadwick puhuu termin syvemmästä moniulotteisuudesta. Hän mainitsee tutkimuksellisesti hyödyllisestä ”ei pelkästään, vaan myös” -asenteesta. Chadwick kertoo miten hybridi painottaa mediakentän sekoittumista, keskinäistä riippuvaisuutta sekä yhteiskehittymistä. Chadwick haastaa mediatutkimuksessa esiintyvän yleisen kahtiajaon uuteen ja vanhaan mediaan. Chadwick ehdottaa, että pelkästään uuden ja vanhan median keskittymisen sijaan pyrittäisiin pohtimaan näiden välisten yhteisvaikutuksia sekä vielä kattavammin mediakentän monimuotoisuutta. Tätä hän kutsuu hybridimediaksi.

Hybridimedien merkitys on kasvanut runsaasti Chadwickin teoksen julkaisun eli vuoden 2013 jälkeen. Uutiset sosiaalisesta mediasta ovat arkipäivää. Niin on myös se, että näitä uutisia käsitellään sosiaalisessa mediassa. Huomiointi sosiaalisessa mediassa voi puolestaan päästä

uudestaan uutisiin. Chadwickin mainitsema kilpailevan mediasysteemin metodien käyttäminen on nykyään yhä enemmän osana median arkipäivää. Televisiouutisissa pyritään toistamaan sosiaalisen median huomiotalouden taidokasta hallitsemista. Televisiouutisissa saatetaan esimerkiksi pyytää lataamaan uutistoimiston sovellus. Monet uutistoimistot ovat kopioineet TikTokin suurta suosiota tuottaneen lyhyiden ja tärppäävien videoiden mallin. Sosiaalisen median kanavat puolestaan pyrkivät käyttämään uutisten metodeja tuodakseen omalle sisällöllensä uskottavuutta ja auktoriteettia. Sosiaalisen median videolla saatetaan pyrkiä toistamaan toimittajan kieltä ja eleitä. Uutisten ulkoasun mallintaminen on myös metodien listalla. Lukuisista esimerkeistä huolimatta, on vaikea havainnollistaa nykymediakentän sotkuisuutta. Yksi selkeämpi linja on kuitenkin säilynyt ja jopa vakiintunut vahvemmaksi – eliitin valta. Chadwick kirjoittaa median murroksesta uuden median eli internetin astuttua kuvioihin. Hän kirjoittaa siitä, miten eliittien hallitsemia sanomalehtien ja television duopolia tuli haastamaan internet. Chadwick mainitsee, että vaikka internet tarjoaa jonkinlaista mahdollisuutta yhteisöille ja yksilöille vaikuttaa asioihin, on median ja poliittisen eliitin asema silti merkittävän vahva. Ukrainan sota on tuonut erityisesti valtiollisen toiminnan mediassa etulinjaan.

Hybridimedial lähestymistapaa on sovellettu jo Ukrainan sodan analyysiin. Mette Mortensenin ja Mervi Pantin kirja *Media and the War in Ukraine* (2023) on jatkoa Mervi Pantin aiemmalle tutkimukselle Ukrainan sodasta. Pantti pohti Ukrainan sotaa hybridimedial näkökulmasta jo vuoden 2016 teoksessaan *Media and the Ukraine Crisis: Hybrid media practices and narratives of conflict*. Ensimmäinen tutkimus tehtiin ennen Ukrainan sodan laajamittaisen vaiheen alkua helmikuussa 2022.

Maailman medioituminen lisää hybridimedial näkökulman tarjoamaa potentiaalia. Ukrainan sota vahvistaa tätä potentiaalia valtavasti. Informaatisodankäynti on nykypäivänä merkittävä ja kattava sodankäynnin kenttä. Ukrainan sodan kulku on kriittisesti riippuvainen sotatoimien ulkopuolisten maiden antamasta tuesta ja sanktioista. Näiden maiden toimet ovat suoraan riippuvaisia poliittisesta tahdosta, josta selkeä osa muodostuu tavallisten kansalaisten mielipiteistä. Kansalaisten mielipiteet puolestaan muodostuvat hybridimedial valtavasta virrasta. Kaikki osapuolet, joilla on intressi sodan tapahtumiin, kulkuun ja lopputulemaan, voivat lisätä osuutensa tähän hybridimedial virtaan. Valtiot ja isot yritykset voivat sijoittaa suuria resursseja informaatisodankäyntiin. Samalla yksittäiset ihmiset voivat vaikuttaa esimerkiksi tekemällä avointen lähteiden tiedustelua tai laittaa aluilleen merkittäviä yhteisöjä. Hybridimedial näkökulman tärkeyden voi nähdä tällä valtavalla ja monimutkaisella kentällä.

Tavallinen kansalainen ei muodosta näkemystään Ukrainan sodasta vain TikTok-videoista tai pelkästään sanomalehdestä saamastaan tiedosta, vaan lukuisten medioiden muodostamasta hybridimediasta. Pro gradu -tutkielmani kohde Redditin /r/CombatFootage-yhteisö on edustava esimerkki hybridimediasta. Se tarjoaa katsauksen siihen, mitä mahdollisuuksia ja haasteita näin syvästi hybridisoitunut media tarjoaa taistelukuvamateriaalin ja sodan käsittelyyn.

1.2 Tutkimuskysymykset ja aineisto

Tutkimuksessani tarkastelen Reddit alustaa. Reddit on moninaisen median, kuten linkkien, kuvien ja videoiden aggregointiin eli koostamiseen tehty alusta. Reddit koostuu alayhteisöistä (subreddit), joita käyttäjät voivat itse tehdä lähes mistä tahansa aiheesta. Tutkimukseni keskittyy taistelukuvamateriaalille omistettuun Redditin /r/CombatFootage-alayhteisöön. Reddit-käyttäjätilin tehneillä on mahdollisuus antaa julkaistulle medialle ylä- ja aläääniä. Redditin algoritmit käyttävät annettuja ääniä määritellesään muun muassa kenelle julkaisuja suositellaan alustalla. Algoritmit laskevat julkaisuille julkisesti näkyvän pistearvon. Pistearvon laskentakaava ja painotukset eivät ole julkisia.

Reddit on sosiaalisen median alustana poikkeuksellinen yhteisön moderoinnin suhteellisesta läpinäkyvyydestä. Redditin palkattu ammattikunta jättää huomattavan vastuun käytännön moderoinnista vapaaehtoiselle yhteisölle. Alayhteisön luonut käyttäjä on vastuussa siitä, että yhteisö seuraa Redditin sääntöjä. Alayhteisön luonut käyttäjä voi värvätä itselleen vapaaehtoisia moderaattoreita. Moderaattorit näkyvät julkisesti alayhteisön sivulla. Alayhteisö voi päättää lisätä yhteisöä koskevia sääntöjä Redditin omien sääntöjen lisäksi.

Aineistokseni valikoitui /r/CombatFootage-yhteisön 25 suosituinta julkaisua sodan ensimmäiseltä kuukaudelta. Aineisto rajautui Redditin tarjoamien raamien pohjalta. Redditiissä voi katsastaa suosituimpia julkaisuja eri aikaväleiltä, joista yksi on kuukausi. Kuukausi ajanjaksona salli alun kaaoksen rauhoittua, muttei myöskään ole ajanjaksoltaan liian pitkä, joka vähentäisi aineiston selkeyttä. Määrä valikoitui niin ikään Redditin normaalin sivun pituuden mukaan. Yhteisöä pitempään seuranneena katsoin myös aineiston olevan havainnollistava poikkileikkaus suositusta sisällöstä.

Redditin Ukrainan sotaan liittyvistä subredditteistä on tehty julkaistu tutkimus. Zhu et al. (2022) tekivät koosteen suoraan Ukrainan sotaan sekä asevoimiin liittyvistä yhteisöistä. Artikkelissa mainituista yhteisöistä /r/CombatFootage-yhteisö erottuu olemalla tilatuin

subreddit miljoonalla tilaajallaan. /r/CombatFootage-yhteisön kommenttien suhteellinen määrä julkaisuihin on myös verrattain korkea, joka kertoo käyttäjäkunnan aktiivisesta osallistumisesta keskusteluun.

Tutkielmassani valikoin lukuisia kommentteja aineistostani. Valikoidut kommentit pääsääntöisesti toimivat havainnollistamaan yleisempää teemaa. Yksilölliset kommentit mainitaan erikseen. Samoin kuin aineiston valikoinnissa, kommenttien valikoinnissa apuna toimii Redditin oma äänestysjärjestelmä. Tästä syystä osaan lainauksista on merkitty näiden saamat pisteet. Pisteet antavat kontekstia kommenttien suhteellisesta suosiosta. Esimerkiksi jokin kommentti voi olla hyvinkin yleinen, muttei saa paljon pisteitä ja jää näin kuitenkin vähemmälle huomiolle. Lainaukset ovat jätetty englanniksi näiden puhekielisyyden takia. Lainausten sisältö muuttuisi merkittävästi kääntämisen myötä. Käännöksen sijaan jokaisen lainauksen sisältö selitetään näiden yhteydessä.

Tutkimuskysymykseni ovat:

1. Millainen taistelukuvamateriaali oli suosittua Redditin /r/CombatFootage-yhteisössä otosaikana?
2. Miten taistelukuvamateriaalia käsiteltiin /r/CombatFootage-yhteisössä?

Siviiliväestöllä ei ole ennen ollut näin vapaata pääsyä taistelukuvamateriaaliin. Aiemmin näimme useampia esimerkkejä siitä, mikä potentiaali taistelukuvamateriaalilla on vaikuttaa konflikteihin. Näissä esimerkeissä taistelukuvamateriaali on ollut pienen eliitin hallussa ja sitä on käytetty pääsääntöisesti tarkoituksenmukaisesti. Taistelukuvamateriaaliin liittyy myös tabuja sen arkaluontoisuuden takia. /r/CombatFootage-yhteisön tarkastelu avaa yhden esimerkin siitä, miten taistelukuvamateriaalin käsittely voi tapahtua internetin avoimella kentällä. Pro gradu -tutkielmani keskittyy hyvin tarkkaan rajattuun mediailmiöön. Samalla tutkielmaani koskettaa monelta osin hybridimedian kokonaisuutta.

Reddit on sosiaalisen median alusta, jolla on maailmanlaajuisesti miljoonia käyttäjiä. Se mainostaa itseään ”Internetin etusivuna” ja lupauksensa mukaan on lähde sille, mikä on netissä uutta ja suosittua (Anderson 2015). Anderson kuvaa hyvin Redditin tärkeät piirteet artikkelissaan ”Ask me anything: What is Reddit”. Vaikka sivustoa voi yksinkertaisesti kuvailla linkkikoostesivustona käyttäjien tarjoamasta sisällöstä, ei tämä riittävästi selitä Reddit-yhteisön olemusta ja sen vaikutusta yhteiskuntaan (Anderson 2015).

Reddit on ilmainen sivusto, jonka käyttö ei vaadi kirjautumista tai käyttäjätunnuksia. Reddit on toiminnoltaan aggregaatti-sivusto ja internetfoorumi, eli sivusto jonka pääasiallinen sisältö on kokoelma mediaa eri lähteistä ja keskustelua näistä. Kirjautumattomalle käyttäjälle sivustolla avautuu näkymä kuvia, videoita, linkkejä, ja ajoittaisia tekstijulkaisuja. Lähes kaikki sivuston sisältö on käyttäjien sinne jakamaa tai julkaisemaa. Kun sivustolle lisätään sisältöä, on se laitettava aina johonkin alayhteisöön eli subreddittiin. Esimerkiksi uutisiin keskittyvä subreddit on näkymältään linkkikooste usean eri uutismedian julkaisemiin artikkeleihin. Subredditit ovat myös käyttäjien luomia ja pitkälti yhteisön tiettyjen jäsenien itse moderoimia ja hallitsemia. Subredditteihin yleensä viitataan vain niiden lyhenteellä, esimerkiksi Suomi-aiheisesta subredditistä puhuttaessa sanotaan vain /r/Suomi. Ilman käyttäjätunnusta ja kirjautumista etusivulla käyvä vierailija saa eteensä ennalta valikoidun koosteen suosituista ja käyttäjän evästehistorian perusteella relevanteista subredditteistä. Käyttäjätunnuksen tehtyä käyttäjä voi tilata ja poistaa tilauksia subredditteistä, muodostaen itselleen henkilökohtaisen etusivun. Subredditit voivat olla lähes mistä tahansa aiheesta. Esimerkiksi /r/gaming on 36 miljoonan tilaajan pelaamiseen keskittyvä yhteisö. Yhteisöt voivat muodostua myös paljon tarkemmin, vaikkapa yhden pelin ympärille, kuten kahdeksan tuhannen käyttäjän /r/Darkwood.

Alayhteisöiden moderointi on hyvin pitkälti vapaaehtoisen yhteisön käsissä. Alayhteisön luoja on automaattisesti yhteisön moderaattori sekä vastuullinen alayhteisön moderoinnista. Alayhteisön luoja voi tehdä muista käyttäjistä alayhteisönsä moderaattoreita. Alayhteisö voi myös itse päättää yhteisön säännöistä. Reddit -alusta asettaa tietyt pakolliset säännöt, kuten laittomuuksien kieltäminen. Näiden ulkopuolella alayhteisöllä on hyvin vapaat kädet sääntöjen osalta sekä niiden valvomisesta. Harvoissa tapauksissa Redditiin palkattu ylläpito tekee väliintuloja alayhteisöihin. Esimerkiksi yhteisöt ilman aktiivista moderointia poistetaan.

Julkaisun lähteen merkitseminen on kiinni alayhteisön omista säännöistä. Valtaosa julkaisuista on muuta kuin julkaisijan omaa tuotosta. Julkaisuissa ei yleensä ilmaista julkaisun sisällön alkuperää. Asia herättää ajoittain keskustelua. Joidenkin taitelijoiden tuotokset saattavat saada runsaasti huomiota Reddit-alustalla, mutta alkuperäinen taiteilija jää usein pimentoon. Joskus julkaisun alkuperää hämärretään tarkoituksella, esimerkiksi rajaamalla julkaisusta nimimerkki pois. Jotkin alayhteisöt vaativat alkuperäisen tuottajan mainitsemista otsikossa tai kommentteissa.

Koostesivustona jokainen julkaisu luo oman kokonaisuuden. Kirjautuneet käyttäjät pystyvät antamaan julkaisuille ylä- ja alääniä. Äänten määrä ja suhde vaikuttaa julkaisun näkyvyyteen. Reddit tarjoaa jopa vaihtoehtoja nähdä esimerkiksi päivän nettona eniten yläääniä saaneet julkaisut. Jokaiseen julkaisuun sisältyy myös automaattisesti mahdollisuus kommentoida ja jokaista kommenttia voi myös kommentoida sekä ylä- että aläänestä. Algoritmit laskevat tilannekohtaisesti pisterajoja kommenttien näkyvyydestä. Runsaasti alääniä saaneet kommentit piiloutuvat nopeasti. Kun kommenttien määrä on riittävä, alkaa myös vähemmän ääniä saaneet kommentit piiloutua. Nämäkin kommentit saa käyttäjä halutessaan avata, mutta tämä vaatii erillisen toiminnon. Äänestysjärjestelmän ja algoritmien todettu tavoite on pitää kommenttien seuraaminen ja keskustelu relevanttina ja sujuvana kokemuksena. Tietenkään järjestelmä ei ole virheetön. Monesti eriäviä mielipiteitä äänestetään piiloon, tai ääniä kalastellaan toteamalla mitä yhteisö haluaa kuulla. Luettavuuden osalta kommentit muodostuvat kuin puun oksat. Kommentteihin kommentoiminen jakaa keskustelua aiheittain. Suosittu kommentti saattaa luoda paljon keskustelua. Joskus suosittuun kommenttiin kommentoidaan kriittistä informaatiota pelkästään näkyvyyden takia. Joskus kommenttiin jätetty alakommentti ylittää alkuperäisen kommentin suosion, esimerkiksi jos jälkimmäinen korjaa aiemmin jätettyä kommenttia.

Äänet antavat käyttäjille pisteitä, joita Reddit-alusta nimittää karmaksi. Karma on osuva nimi, sillä vaikka karmapisteillä ei voi suoraan tehdä mitään, moni käyttää karmaa uskottavuuden mittarina. Jotkin alayhteisöt laittavat suoran karmarajoituksen yhteisöön osallistumisen ehdoksi. Esimerkiksi negatiivisen karman omaava tili ei voi osallistua keskusteluun. Tästä syystä karman kerääminen on myös ilmiö Reddit-alustalla. Juuri luotu tili pyrkimässä vaikuttamaan mielipiteisiin herättää usein muissa käyttäjissä epäilyksiä. Tilin ikä ja aktiivisuus puolestaan toimivat luotettavuuden merkkeinä. Ilmiö vaatii lisää tutkimista, koska ilmiön yleisyydestä ei ole tarkkaa tietoa. Tutkimuksessani on kuitenkin huomioitava, että käyttäjillä voi olla monia motiiveja vaikuttaa siihen, miten he osallistuvat keskusteluun.

Reddit on kokenut myös oman osansa kohuja ja hankaluuksia, joissa subredditit ovat saaneet oman huomionsa. Reddit pyrkii olemaan suosittu ja mainostajille suotuisa alusta. Monet subredditit kuitenkin taiteilevat eri laittomuuksien rajoilla, ja pelaavat kissa-hiiri-leikkiä Redditin ylläpidon kieltojen ja uusien subreddittien välillä. Redditissä ajoittain keskustellaan sivuston sääntöjen häilyvyydestä ja eri kieltojen vaihtelevuudesta. Aiheesta tutkimukselleni relevanttia on väkivaltaisen kuvamateriaalin jakamisen hankala suhde mainos- ja suosiopohjaisille alustoille. Esimerkiksi monissa artikkeleissa, jotka käsittelevät YouTubeen

laitettua taistelukuvamateriaalia on mainitut videot poistettu. Redditillä on sääntö, joka kieltää väkivallan glorifioinnin, mikä johti muun muassa /r/watchpeopledie subredditin kieltämiseen. Väkivallan ihannoitiin ei kuitenkaan ole selkeää rajanvetoa ja tätä häilyvää sääntöä vältellään myös tutkimassani /r/CombatFootage-yhteisössä.

Reddit-alustan tutkimisesta tekee haastavaa sen sisällön säilymisen epävakaas. Tutkielmani aineistosta on poistunut vain yksi julkaisu. Toisaalta lukuisia kommentteja on poistunut. Poistuminen voi olla hämäävän ohitettava ilmiö. Oksamaisessa keskustelun virrassa tummennetun harmaa teksti poistetusta kommentista jää helposti huomaamatta. Poistetun kommentin alle saattaa jäädä piiloon pitempiäkin alkuperäisestä kommentista lähtöisiä keskusteluita. Julkaisujen sekä kommenttien poistaminen ei puolestaan ole läpinäkyvä ilmiö.

Reddit tarjoaa käyttäjille myös mahdollisuuden editoida kommentteja. Ainut jälki mikä editoinnista jää alustan puolesta on merkintä, milloin viimeisin editointi on tapahtunut. Epävirallinen käytäntö käyttäjien keskuudessa on itse merkitä mitä on editoitu sekä erilliset editointikerrat. Jotkin käyttäjät hyödyntävät ominaisuutta Reddit-alustalla läsnäolonsa piilottamiseen. Alusta on vuosien varrella kohdannut kritiikkiä erilaisista asioista, kuten siitä miten se käyttää käyttäjien dataa. Vastareaktiona on kehitetty työkaluja, jotka editoivat käyttäjän jokaisen kommentin, esimerkiksi protestiviestiksi tai vain anonymisoi sen.

Reddit on vain yksi monista alustoista mistä tietoa ja käsitystä Ukrainan sodasta saattaa tulla käyttäjälle. Isoille sosiaalisen median alustoille lisätään ymmärrettävästi runsaasti sisältöä Ukrainan sodasta. Esimerkiksi YouTube, Instagram ja TikTok ovat lähestyttäviä näiden ollessa suunniteltu helppoon sisällön jakamiseen suurelle yleisölle. Isoilla sosiaalisilla medioilla on omat vivahteensa sisällön suhteen. Alustojen sisällön moderoinnilla on myös suurta vaihtelua ja sääntöjen selkeys on monesti puutteellista. Sääntöjen epäselvyydestä huolimatta isojen sosiaalisen median alustojen tarjoama mahdollisuus tarkoittaa, että monet yhteisöt muodostuvat näille alustoille. Alustat myös voivat mahdollistaa sisällöntuottajalle tulonlähteen. Ukrainan sodasta videoiden tekeminen on muodostunut joillekin uudeksi ammatiksi. Myös jo päätoimista asiantuntijatyötä tekevät ovat voineet muodostaa uuden tulonlähteen tekemällä sisältöä sosiaaliseen mediaan. Asiantuntijoiden poikkeuksellisen suora interaktio suuren yleisön kanssa on jo itsessään mielenkiintoinen ilmiö, joka kaipaa lisätutkimusta. On vaikea arvioida, miten asiantuntijoiden tarjoama tieto vertautuu henkilökohtaisempaan viestintään.

Ukrainan sodasta käydään keskustelua lukuisten alustojen kautta. Discord, WhatsApp ja Telegram ovat esimerkkejä alustoista, joissa pääsääntöisesti jakaudutaan keskustelemaan pienempiin ryhmiin. Nämä ryhmät muodostuvat yhteisen teeman, tai toisilleen entuudestaan tuttujen käyttäjien ympärille. Keskustelu tällaisessa ympäristössä on verrattain henkilökohtaisempaa. Samalla tällaisten ryhmien ja keskustelujen arvioiminen ja tutkiminen muodostuu hyvin haasteelliseksi. Ryhmiä voi olla lukuisia, keskustelu hajanaista ja vaikeasti seurattavaa. Lukuisat tällaiset ryhmät ovat myös suljettuja. Tavallisen kansalaisen käsitys Ukrainan sodasta muodostuu lukuisten kanavien kautta.

Sotien ja konfliktien seuraamiseen on myös omat alustansa ja yhteisönsä. Liveuamap ja Redditin /r/NonCredibleDefense ovat esimerkkejä siitä, miten mediassa voidaan pyrkiä tiiviimpään konfliktien tarkasteluun. Esimerkit ovat itsessään ääripäitä konfliktien seuraamisesta toisen keskittyessä huumoriin ja toisen tarjotessa selkeästi jäsennelty aikajana ja kartta. Tämä havainnollistaa, että varsin tarkasti rajatun aiheen ympärille voi muodostua hyvin erilaisia yhteisöjä ja tapoja.

1.3 Tutkimusetiikka

Taistelukuvamateriaaliin liittyy haastavia tutkimuseettisiä kysymyksiä.

Taistelukuvamateriaalissa tilanteen äärimmäisyyden takia unohtuu normaalisti yleisesti hyväksytyt kuvaamisen eettiset käytännöt. Kuvaamiseen ja kuvamateriaalin käyttämiseen harvemmin kysytään lupaa kuvattavilta. Taistelukuvamateriaalissa kuvattava ihminen saattaa kuolla, tehden kysymisestä mahdottomuuden. Yleinen periaate ihmisarvon ja yksityisyyden kunnioittamisesta nousee kysymykseksi. Tutkimusetiikan lisäksi, aihe koskettaa suoraan tutkielmani aihetta. Onko taistelukuvamateriaalin katselussa kyse mediatodistamisesta vaiko speaktaakkelilla mässäilystä? Tutkimuseettisestä näkökulmasta argumentoin, että on tärkeä kartoittaa taistelukuvamateriaalin kenttää. Lisäargumenttina esitän, että taistelukuvamateriaalia käytetään jo informaatiovaikuttamiseen. Tutkimatta jättäminen sulkisi vain silmät merkittävältä ilmiöltä.

Ukrainan täysimittainen sota on nostanut myös keskustelua, miten hyökkäyksen kohteena oleminen vaikuttaa etiikkaan. Mikä vastuu on venäläisellä sotilaalla, joka osallistuu hyökkäyssotaan? Onko ukrainalaisen sotilaan tekemät rikkeet hyväksyttävämpiä, tämän kostaessaan hyökkäystä?

Nykypäivänä on yhä enenevässä määrin pohdintaa unohdetuksi tulemisen konseptista. Nykyään etenkin sosiaalinen media painottaa hetkessä elämistä ja liittymistä keskusteluun matalalla kynnyksellä. Jatkuva uuden mediasisällön virta ja ajoittain varsin heikot mahdollisuudet vanhemman mediasisällön selaamiseen painottavat sen näennäistä väliaikaisuutta. Silti vanhat kommentit voivat löytyä pitemmänkin ajan jälkeen ja monesti myös ilman kontekstia. Näistä syistä jätän tutkielmassani kaikki julkaisut ja kommentit ilman nimimerkkiä.

1.4 Työn rakenne

Tutkielmani muodostuu kahdesta kokonaisuudesta. Ensimmäinen kokonaisuus käsittelee Ukrainan sodasta tullutta tutkimusta. Jälkimmäisessä osiossa pohdin Reddit-aineistoa. Luvussa kaksi käsittelen kentän taustoja. Ensiksi teen kattavan katsauksen Ukrainan sodan mediakentän tutkimuksista. Katsauksessani käyn läpi tämän mediakentän saamaa monialaista huomiota. Katsaukseni etenee pohtimaan tarkemmin taistelukuvamateriaaliin liittyviä tutkimuksia. Kolmessa seuraavassa luvussa käyn läpi varsinaista keräämääni aineistoa /r/CombatFootage-yhteisöstä. Näissä kuvailen aineistoani, käsittelen, miksi juuri nämä materiaalit olivat suosittuja ja miten yhteisö lähestyy aihetta. Suosion selostajina käytän aineistostani löytyviä yhteisiä teemoja. Tärkeänä työkaluna on myös aineistoni kommentit.

Kolmannessa luvussa pohdin teknologian roolia taistelukuvamateriaalin suosiossa.

Teknologian roolia katson useasta näkökulmasta. Tallennusteknologia tarjoaa lukuisia uusia mahdollisuuksia nauhoittaa taistelutilanteita. Mediainfrastruktuurin kehitys tarjoaa lähes jokaiselle mahdollisuuksia jakaa nauhoituksia nopeasti ja laajasti. Muun muassa sosiaalinen media ja algoritmit puolestaan avaavat mahdollisuuden valtavaan suosioon nauhoituksille. Kappaleessa pohdin myös sotateknologian siivittämää mielenkiintoa.

Neljännessä luvussa pohdin aineistoni affektiivista aspektia. Taistelukuvamateriaali nostattaa sisällöllään usein adrenaliinia, tuskaisuutta ja hermostuneisuutta. Tiivistunnelmaista kuvamateriaalia pohditaan lukuisten tunteiden kautta. Myötätunto, samaistuminen ja pohdinta mitä itse tekisi kuvatussa tilanteessa, erottuu aineistosta selkeänä elementtinä. Rankkaa sisältöä käsitellään välistä myös esimerkiksi huumorin keinoin. Tässä kappaleessa aloitan myös erottelemaan selkeämmin introspektiivisiä teemoja yhteisön toiminnasta. Kommenteissa voi nähdä pohdintaa miksi he katsovat kyseistä kuvamateriaalia ja miten taistelukuvamateriaalia tulisi käsitellä.

Viidennessä luvussa sukellan syvälle yhteisön introspektioon. Katson, miten yhteisö pyrkii määrittämään säännöt, joiden avulla taistelukuvamateriaalia lähestyttäisiin riittävän vakavasti ja rakentavasti. Samalla tarkastelen sitä, miten yhteisö on valmis neuvottelemaan ja tarvittaessa joustamaan säännöistään. Esittelen /r/CombatFootage-yhteisössä ilmeneviä sisällöllisiä painotuksia. Tämä johdattaa tutkimukseni vielä isompaan katsaukseen. Pohdin, miten taistelukuvamateriaalin käsittely tapahtuu ja toteutuu internetyhteisössä, miten /r/CombatFootage-yhteisö on osana hybridimedian kenttää sekä mitä mahdollisuuksia ja haasteita taistelukuvamateriaalin käsittely internetissä tarjoaa hybridimedian kokonaisuuteen.

2 Katsaus Ukrainan sodan tutkimukseen

Sodat ovat usein murtumakohtia medialle. Strategisesti medialla on lukuisia mahdollisia käyttötarkoituksia. Myös jo yksittäisten kansalaisten tasolla tiedontarve kasvaa valtavasti. Valtavat eri suunnista tulevat paineet ja kysynät medialle riipivät sitä ja pakottavat sen mukautumaan. Esimerkiksi siviilit voivat toivoa uutismedialta todenmukaista tiedottamista sodan etenemisestä, kun taas samaan aikaan valtiolla voi olla intressi käyttää uutismediaa oman edun mukaiseen tiedottamiseen. Sodissa myös medioiden uudet innovaatiot tulevat testiin ääriolosuhteissa.

Ukrainan sota oli valtava shokki. Monet kuvittelivat, ettei Eurooppaan tulisi enää täysimittaista sotaa. Ukrainan sota on nykypäivänä poikkeuksellinen skaalassaan ja teknologiassaan. 2000-luvulla konfliktit ovat rajoittuneet valtioiden välisiin pieniin kahakoihin tai ei-valtiollisten toimijoiden epäsymmetriseen sodankäyntiin. Modernin sota- ja mediateknologian myötä sotaa on saatettu seurata liikennekameroiden suorista lähetyksistä, droonien tarjoamista ilmakuvista ja tietenkin lukemattomien älypuhelimien nopeasti jaettavista medioista. Molemmilla sodan osapuolilla on myös valtavat intressit käyttää informaatiovaikuttamista sodan kulun muuttamista itselle suotuisaksi. Myös kansainvälinen yhteisö vaikuttaa merkittävästi Ukrainan sotaan esimerkiksi valtiollisilla sanktioilla tai lahjoittamalla sotilaallista kalustoa. Lisäksi yksittäiset kansalaiset vaikuttavat Ukrainan sotaan esimerkiksi rahallisilla lahjoituksilla ja boikoteilla.

Ukrainan sodasta syntyneessä mediassa riittää tutkittavaa ja tutkimusta on jo tuotettu huomattavia määriä. Kirjallisuuskatsauksessani tarkastelen tätä tutkimusta laaja-alaisesti. Olen ottanut mukaan myös mediatutkimuksen ulkopuolelta tehtyjä mediaa koskevia tutkimuksia. Katsauksessa aloitetaan isommista teemoista ja siirrytään yksityiskohtaisempaan tarkasteluun sekä muutaman artikkelin syvempään analyysiin. Koska pro gradu -tutkielmani käsittelee Ukrainan sodan taistelukuvamateriaalia, pyrin syventymään siihen, miten tämä on otettu huomioon tutkimuksessa.

Tässä katsauksessa käsittelemäni aineisto rajautuu vuodesta 2022 eteenpäin julkaistuihin tutkimuksiin, eli Ukrainan sodan alkamisen jälkeiseen ajankohtaan. Tutkimukset löytyivät Google Scholarista erilaisilla hakusanoilla. Hakusanoihin sisältyy aina vähintään Ukraina ja jokin mediaan liittyvä termi. Tutkimukset rajautuvat englannin ja suomenkielisiin, vaikka etenkin venäjänkieliset tutkimukset toisivat varmasti mielenkiintoista näkökulmaa. Oma

venäjänkielen taitoni ei ole kuitenkaan sillä tasolla, että pystyisin lukemaan tieteellisiä artikkeleita tai analysoimaan niitä. Aineistoa keräsin 50:stä tutkimuksesta, jotka taulukoin ja luokittelin alustavasti etsien niiden väliltä eroja ja yhtäläisyyksiä. Luokittelutapoina käytin aineistotyyppiä, artikkelin pääasiallista loppupäätelmää, aihetta, yläteemaa ja sitä, käsitteleekö artikkeli taistelukuvamateriaalia.

Hakusanat tuottivat haasteita tutkimuksia hakiessa ja tutkimusten sisältöä tarkastellessa. Etenkin pro graduni kannalta tärkeä tutkimustermi “taistelukuvamateriaali” (combat footage) ei ole vakiintunut tutkimustermi. Sodan mediaan liittyvissä tutkimuksissa saattaa olla implisiittinen oletus, että tutkittava media sisältää taistelukuvamateriaalia. Sotaan liittyvää mediaa on myös niin paljon, että tutkimus voi olla hyvinkin lähellä sodan taisteluita, mutta silti jättää taistelukuvamateriaalin tutkimuksen ulkopuolelle. Taistelukuvamateriaali on myös aiheena arka ja yksi tutkimus eksplisiittisesti mainitsee kyseisen materiaalin poissulkemisen tutkimusaineistosta tällä perusteella.

Metodeja aineistoistani löytyi hyvin monenlaisia. Isoimpana teemana erottui ymmärrettävästi median eri osiin keskittyvät analyysit kuten esimerkiksi diskurssianalyysi, sisältöanalyysi ja narratiivianalyysi. Osassa artikkeleista keskityttiin erilaisten tekoälyn työkalujen käyttöön. Huomio oli painottunut vahvemmin tekoälyn tarjoamiin työkalujen tutkimiseen kuin varsinaisesti Ukrainan sotaan. Esimerkiksi yksi tutkimus keskittyi bengalin kielen käsittelyyn tekoälyn avulla, jossa Ukrainan sodan uutisten kommentit toimivat vain datasettinä analyysiä varten (Hasan et al. 2023).

Lähes jokaiselle yksilölle on auennut mahdollisuus tallentaa ja jakaa mediaa matalalla kynnyksellä. Tämän teknologian kehityksen osalta on ollut paljon puhetta ja pohdintaa sen vaikutuksesta mediakenttään. Aineistoista valtaosa keskittyi silti valtiollisiin toimijoihin tai mediarytyksiin. Yksilöiden mahdollisuudesta vaikuttaa oli vain muutamia artikkeleita, ja näissäkin keskityttiin usein pienempään vaikuttamisen skaalaan. Yhteisön toimintaan keskittyvissä artikkeleissa painottuivat samat teemat kuin yksilöönkin keskittyvissä artikkeleissa, mutta niitä oli sitäkin vähemmän.

Osa artikkeleista jää maksumuurin taakse myös kirjautuneella käyttäjällä ja niistä on luettavissa vain abstrakti. Kirjallisuuskatsauksessani käsittelen vain Turun yliopiston opiskelijatunnuksilla saatavissa olevaa aineistoa.

2.1.1 Mediatutkimuksen ulkopuolella

On hyödyllistä nähdä mitä ja miten mediaa tutkitaan mediatutkimuksen ulkopuolella. Vaikka mediatutkimuksessa mediaa tarkastellaan ja tutkitaan varsin kattavasta näkökulmasta, on tärkeää huomioida muiden alojen painotukset sen suhteen. Esimerkiksi Kenneth Geers (2022) analysoi hakkerien konferenssi DEF CON:issa pitämässään esitelmässä kybersodan ulottuvuutta Ukrainan sodassa. Hakkerointi ja kybersodankäynti voivat aiheuttaa eksistentiaalisen uhan monelle medialle, mutta myös vaikuttaa pienemmässä skaalassa. Geers kirjoittaa tietoverkkojen suojaamisen tärkeydestä. Geersin mukaan informaatio-operaatiot, esimerkiksi datan varastaminen ja muokkaaminen, ovat olleet Ukrainan sodassa merkittävämpiä.

Medioiden proliferaation myötä avoimesti saatavilla olevaa ajankohtaista tietoa on valtavat määrät. Avointen lähteiden tiedustelu (OSINT) pyrkii hyödyntämään tätä tarjottua tietoa. Tiedustelun ja sodankäynnin tutkimus on yleensä varsin erillään muusta tutkimuksesta. Mielestäni asia kuitenkin muuttuu, kun siviilikäyttöiseen sosiaaliseen mediaan laitettu kuva voi aiheuttaa suoraan henkeen ja terveyteen aiheutuvan kineettisen uhan. Silloin mediatutkimuksessakin on laajennettava näkökulmaa. Popescu ja Carpen (2023) kirjoittavat avointen lähteiden tiedustelun kasvavasta merkityksestä Ukrainan sodassa.

Psykologinen tutkimus erottui aineistostani selkeästi määrällisesti. Tutkimusartikkeleita psykologian näkökulmasta oli lähes viidesosa. Määrä on toiseksi suurin, heti mediatutkimuksen jälkeen. Psykologian ja sotamedian yhteys on helppo ymmärtää. Jotkin psykologian tutkimukset olivat erittäin lähellä mediatutkimusta. Esimerkiksi sosiaalipsykologian näkökulmasta kirjoittavat Martikainen ja Sakki (2024) pohtivat Ukrainan sodan pakolaisten humanisointia mediassa visuaalisen retoriikan kautta.

Psykologian merkittävyys on ilmeinen jo sotamedian pohdinnassa. Taistelukupamateriaalia pohdittaessa psykologian merkitys on vieläkin kriittisempi. Yksi artikkeli pohtii median kautta aiheutuvaa traumaa (Su et al. 2023). Artikkelin mainitsee miten nykymedia mahdollistaa nopean, laajan ja jatkuvan pääsyn mahdollisesti järkyttävään kuvamateriaaliin. Kotilainen (2024) kirjoitti artikkelin Butšan verilöylyn äänimaailmasta. Tarkastelen artikkelia myöhemmin lisää, mutta sotarikosten affektiivisuuden tarkastelu voisi puolestaan olla kotonaan psykologian julkaisuissa. Kotilaisen artikkelista mieleeni nousee kaksi psykologian kriittistä tasoa – satunnaisen yleisön psykologinen reaktio sekä sisällön vaikutus toistuvasti ja tarkkaan kuormittavaa sisältöä tutkivalle tutkijalle.

2.1.2 Isoja teemoja

Ukrainan sodan alussa sotaa nimettiin “TikTok-sodaksi”. Silti TikTokiin keskittyviä tutkimuksia on aineistossani vain neljä. Yksi tutkimus huomioi TikTokin sisällön keskittyvän enemmän materiaaliseen tuhoon ja jättää ihmiskärsimyksen huomiotta (Primig et al. 2023). Tämä tutkimus arvioi syyksi TikTok-alustan tiukan sensuurin. Twitter (nykyinen X) puolestaan painottui kahdeksassa tutkimuksessa (Babacan & Tam 2022; Fei et al. 2023; Männistö 2024; Racek et al. 2024; Rothman et al. 2024; Sufi 2023; Thapa et al. 2022; Twomey et al.). Twitter on perinteisesti ollut suosituimpi tutkittava alusta. Twitterin suosiota selittää alustan poliittisempi painotus sekä kevyempi sensuuri. Twitter on alustana kokenut suuria muutoksia muun muassa omistajan- ja nimenvaihdoksen myötä. Jää nähtäväksi, miten Twitterin tutkiminen muuttuu, kun osa käyttäjistä lähtee. Isoin kategoria someen liittyvistä tutkimuksista oli lopulta yleisempi katsaus sosiaaliseen mediaan yhdeksällä tutkimuksella.

Perinteinen media ei ole kadonnut mihinkään, vaan aineistossani oli 11 tutkimusta, jotka keskittyivät perinteiseen uutismediaan. Mielenkiintoista perinteisen uutismedian tutkimuksissa oli nähdä monista tutkimuksista löytyvä rajausta tiettyyn maahan tai alueeseen. Rajausta on myös ymmärrettävä uutismedian paikallisuuden takia, etenkin verrattuna sosiaalisen median suhteelliseen globalismiin. Huomiota kiinnitti, että Telegram-alustaan keskittyi vain yksi tutkimus. Tämäkin tutkimus keskittyi alustalla New York Times - uutismedian toimintaan Telegramissa (Shevchenko 2022). Telegram on kuitenkin noussut erittäin suosituksi tavaksi viestiä sodasta sekä ukrainalaisten että venäläisten keskuudessa.

On mahdollista, että tutkimusten kielimuuri selittää asiaa. Selkeästi suurin kategoria oli holistinen lähestyminen mediaan. Joissain artikkeleissa aineistoa ei edes tarkemmin mainittu, vaan mediaa pohdittiin puhtaasti yleistasolla.

2.1.3 Taistelukuvamateriaali

Noin neljänneksessä tutkimastani aineistosta voi nähdä jonkinlaista puhetta taistelukuvamateriaalista. Kuten mainittua, taistelukuvamateriaalin määrittäminen ei ole selkeää. Joissain tutkimuksissa puhutaan yksityiskohtaisesti sodan kuvastosta, mutta varsinaista taistelu-termiä ei käytetä. Tässä alaluvussa pyrin tarkastelemaan syvemmin muutamia tutkimuksia, jotka liittyvät lähemmin pro graduni aiheeseen. Valeuutiset olivat merkittävä teema taistelukuvamateriaaliin rajoittuvassa aineistossa sekä aineistossani yleisesti.

Anssi Männistö (2024) tarkastelee artikkelissaan ”Ukrainan puolustusministeriön videoviestinnän käyttö, keinot ja uudet muodot”, miten Ukrainan puolustusministeriö (MDU) käyttää strategista viestintää Twitterissä”. Männistön artikkelissa on kerätty lähes puolen vuoden ajalta kaikki Ukrainan puolustusministeriön julkaisemat videot Twitterissä. Videot ovat luokiteltu ja taulukoitu eri kategorioihin. Taistelukuvamateriaalia ei ole kuitenkaan erikseen luokiteltu, vaan se sisältyy lomittain useimpiin kategorioihin. Männistö on eritellyt sotilaan näkökulmaa taistelutilanteessa, johon selkeästi täytyy sisältyä taistelukuvamateriaalia. Kategoria ”Sotilaallinen menetys ja tuho” puolestaan voi sisältää taistelukuvamateriaalia tai taistelun jälkeistä kuvamateriaalia. Videoita sotilaan näkökulmasta taistelutilanteessa on aineistossa vain kaksi prosenttia. Männistö pohtii selitykseksi tälle aineiston keräyksen sijoittumisen asemasodan vaiheeseen. Artikkelissa myös tarkastellaan laajemmin, miksi kyseinen kuvamateriaali on ylipäättään tutkimuksen arvoista.

Männistö pohtii strategisen viestinnän sekä ylipäättään aktiivisemmän viestinnän kentän tärkeyttä useamman lähteen avuin. Esimerkiksi yksi tutkimus linjaa hyvinkin kattavasti median ja ”pehmeän voiman” (soft power) yhteyttä (Roselle et al. 2014; Männistö 2024). Strategisen viestinnän pohdinta keskittyy enemmän valtion väliseen poliittiseen viestintään. Tässä osiossa kuitenkin huomioidaan epävirallisten sekä ulkopuolisten toimijoiden roolia. Ukrainan puolustusministeriön Twitterin pääasiallisesti käytetyn kielen vaihtaminen 2022 vuoden alkupuolella ukrainasta englantiin kertoo Männistön mukaan pyrkimyksestä tavoittaa ja vaikuttaa laajempaan yleisöön.

Männistö nostaa esiin, miten Ukrainan puolustusministeriö käyttää kekseliäitä ja vaihtelevia keinoja pyrkiessään saavuttamaan monipuolista yleisöä viestillään: ”Yksi Ukrainan sodan johdon tärkeimmistä strategisista tavoitteista: tunnistamalla ja tekemällä merkitykselliseksi länsimaisen populaarikulttuurin kaanonin elokuvia, musiikkia, kirjallisuutta ja elämäntavan viitteitä nämä videot ovat keskeisesti kiinnittämässä Ukrainaa ja ukrainalaisia kulttuurisesti ja poliittisesti länsimaiseen arvoyhteisöön.” (Männistö 2024, 33.) Artikkelissa mainitaan, miten videoista tulee välillä jopa hyvin musiikkivideomaisia.

2.1.4 Sotaa musiikin tahtiin

Aineistostani löytyy kaksi tutkimusartikkelia, joissa pohditaan musiikin ja taistelukuvamateriaalin yhdistelmää (Andrianova 2024; Wickström 2024). Musiikin ja taistelukuvamateriaalin yhdistelmää sosiaalisessa mediassa on tutkittu jo aiemminkin. Papadopoulos (2009) kirjoittaa Irakissa palvelleiden Yhdysvaltojen sotilaiden tekemästä

sisällöstä YouTubeen. Papadopoulos mainitsee, miten sotilaille oli tyypillistä laittaa videoiden taustalle hevimetallia tai räp-musiikkia. Irakin sodan ajoista sosiaalinen media sekä yleisöt ovat kehittyneet paljon. Videoiden editointi on helpompaa ja nopeampaa. Alustat ja niiden algoritmit ärhäkempiä suosittelemaan ja levittämään videoita sekä palkitsemaan niitä huomiolla.

Aineistoni molemmat musiikkiin keskittyvät artikkelit aloittavat käsittelemällä samaa Taras Bovorokin tekemää humoristista musiikkivideota Bayraktar TB2 dronista (Andrianova 2024; Wickström 2024). Molemmissa artikkeleissa huomioidaan musiikkivideon saama nopeaa suosiota, joka on tehnyt videosta viraalihilin. Vaikka molemmat artikkelit käsittelevät ensisijaisesti musiikkia, myös visuaaliselle elementille annetaan selkeä osa huomiosta. Artikkeleissa huomioidaan, että osa biisin saamasta huomiosta on Bayraktar-droonin menestyksen ja tästä syntyneen taistelukuvamateriaalin siivittämää. Molemmissa artikkeleissa puhutaan Bayraktarin saamasta meemi-arvosta ja venäläisen kaluston tuhoutumisen taistelukuvamateriaalin merkittävydestä. Kumpikaan artikkeli ei kuitenkaan nosta esiin ironiaa tilanteesta, jossa hidas lennokki tuhoaa vastapuolen ilmapuolustuskalustoa.

Andrianovan (2024) ”Not your ordinary drone: odes to the Bayraktar in the Russia–Ukraine war” -artikkelissa on omistettu erillinen alaotsikko musiikkivideoiden visuaaliselle analyysille. Andrianova lähestyy taistelukuvamateriaalia musiikkivideolle tyypillisellä analyysillä. Hän muun muassa käsittelee sitä, miten musiikki ja räjähdykset ajoittuvat yhteen eli audiovisuaalista synkronointia. Taistelukuvamateriaalia artikkelissa kuvaillaan tarkasti. Artikkelin huomio keskittyy eniten musiikkivideoiden luomaan narratiiviin. Yhtä musiikkivideota kuvaillaan jopa ”Bayraktar-pornona” videon korostaessa Bayraktarin tuhovoimaa audiovisuaalisesti.

Wickström (2024) käsittelee ’Songs of War: The Russian war on Ukraine, popular music and social media’ -artikkelissaan taistelukuvamateriaalin ja musiikin intersektion taustoja hyvin kattavasti, pohtien muun muassa yleisöä, tuotantoa sekä mediateknologian merkitystä. Wickström katsoo musiikin roolia sodassa erittäin laajasti sotilassoittajien ruumiillisesta panostuksesta musiikin käyttöön työkaluna sotavankien kiduttamisessa. Globaalissa maailmassa ja sosiaalisen median aikakaudella musiikin tarjoama mahdollisuus saavuttaa yleisöä on merkittävä. Wickströmin pääasiallinen pohdinta taistelukuvamateriaalin osalta, on videon tekijän päätös lisätä musiikkia taustalle. Mediateknologioiden kehityksen myötä videon tekemiseen, editointiin ja levittämiseen on matala kynnys. Tätä voi tapahtua hyvin

nopeasti. Wikströmin mukaan valitulla musiikilla voidaan kommentoida kuvamateriaalia tai sotaa ja ilmaista kannatusta sodan osapuolelle.

2.1.5 Sodan raastava äänimaailma

Kotilainen (2024) ei käsittele "VALLITSEVA KUVA – HÄVIÄVÄ ÄÄNI Butšan verilöylyn mediatodistaminen" -artikkelissaan varsinaisesti taistelukuvamateriaalia vaan Butšan sotarikoksien mediatodistamista. Kotilaisen pohdinta äänen affektiivisuudesta on silti hyvin tärkeää, sillä äänellä on erittäin merkittävä rooli taistelukuvamateriaalissa. Esimerkiksi avointen lähteiden tiedustelua suorittava Bellingcat-verkosto neuvoa traumaattista sisältöä tarkastellessa äänen pois laittamisen ensisijaisen tärkeäksi, jotta katsoja välttäisi oman traumatisoitumisensa (Ellis 2018). Kotilainen puolestaan puhuu moraalisesta velvoitteesta todistaa hirmutekoja. Kotilaisen artikkeli nostaa esiin, miten väkivaltaisen kuvamateriaalin katsomiseen voi liittyä voyeristisia ja epäsoivia elementtejä. Toisaalta kontrastina tähän Kotilainen muistuttaa äänen mahdollistamasta affektiivisuudesta. Artikkelissa kerrotaan, miten auditiivinen todistaminen voi tuoda jopa hellävaraisempaa todistamista tilanteille.

Kotilainen kirjoittaa miten sotien ja rikosten mediatodistamisella on tärkeä rooli. Kuten jo aiemmin mainittu, globaalilla yhteiskunnalla on aina vain yhä enemmän vaikutusvaltaa maailman tapahtumiin. Kotilainen kertoo miten mediatodistaminen voi johtaa katsojien empatiaan ja myötäkärsimyksen. Kotilainen jatkaa, että näissä tunteissa on mittava määrä poliittista voimaa. Koettuun vääryyteen ja tuskaan halutaan tehdä väliintulo, joka johtaa poliittisiin toimiin. Kotilainen huomauttaa äänen olevan usein kehollista ja sillä on potentiaalia aiheuttaa voimakkaita tunteita. Etenkin sodan äänet ovat usein niin voimakkaita, että ne aiheuttavat kipua ja jopa kuuroutta. Kotilainen kirjoittaa myös siitä, miten äänen tarkastelu voi lisätä ymmärrystä ja syventää mediatodistamisen kokemuksia. Erityisen merkittävänä Kotilainen pitää äänen kuviin verrattuna saamaa vähempää huomiota – miten ääni jää monesti toissijaiselle huomiolla arjessa sekä tutkimuksissa. Samalla kuitenkin artikkelissa huomautetaan, että pääpaino mediatodistamisessa on kuvilla.

Merkittävämmäksi asiaksi Kotilainen nostaa lopulta äänen ja kuvan yhdistelmän eli audiovisuaalisuuden. Hän kirjoittaa, että tutkimuksissa monesti keskitytään vain joko ääneen tai kuvaan kerralla. Kotilainen avaa tehokkaasti, miten molemmat tukevat toisiaan luoden osiaan suuremman summan. Etenkin kun käsittelemme väkivaltaa eli erittäin kehollista ja affektiivista tapahtumaa, rajaus vain kuvaan tai vain ääneen jättää tilanteen kokonaisvaltaisuuden liian vähälle huomiolle. Kotilainen puhuu paljon siitä, miten väkivallan

kokemuksen mediatodistaminen jää väistämättä rajalliseksi aidon tilanteen todistamiseen verrattuna ja näin ollen mediatodistamisesta tulisi pyrkiä tekemään autenttisempaa. Vaikka raakuuksien mediatodistaminen on raskasta ja vastenmielistä, artikkelissa asia nähdään merkittävänä. Kotilainen pohtii: “Voisiko monimodaalisempi kohtaaminen jopa johtaa organisoidun väkivallan eri ilmenemismuotojen voimakkaampaan vastustamiseen?” (Kotilainen 2024).

2.1.6 Seurataanko oikeaa sotaa vaiko simulakrumia?

Edellä keskityttiin mediatodistamisen merkittävyyteen ja pohdittiin, miten mediaa voidaan yhä enemmän kokea autenttisemmin. Tämä alaluku puolestaan keskittyy Om Prakash Dasin (2024) ”Reality and Representation in the Russia-Ukraine War: Analysing Media Representations Through Jean Baudrillard’s Framework” -artikkeliin, joka käyttää nimensä mukaisesti Jean Baudrillardin teorioita tarkastellakseen miten media simuloi. Artikkelin mukaan media voi esittää asiat niin speaktaakkelimaisesti, että katsojat voi desensitoida ihmisen kärsimykselle. Dasin keskeisimpänä teesinä on, että valtiolliset mediat luovat eri työkaluin haluamansa ja strategiansa mukaisen kuvan sodan kulusta verrattuna taistelukentän todellisuuteen. Das myös sanoo, että pelkkä tietoisuus tästä ilmiöstä voi auttaa katsojaa olemaan kriittisempi saamaansa informaatiota kohtaan.

Das käy läpi medioitumisen ilmiötä ja hyperrealismin muodostumista. Hän käy läpi lukuisia keinoja siihen, miten media muokkaa totuutta ja miksi. Sodan osapuolten medioiden intressit sotamedian havainnoimiseen ja muokkaamiseen voi nähdä hyvin suoraviivaisesti sodan voittamisen tukemisena. Voittamisen tukemista voidaan kuitenkin lähestyä lukuisilla tavoin. Ukrainan menestys sodassa on paljolti riippuvainen kansainvälisestä tuesta. Tukeen puolestaan vaikuttaa paljon esimerkiksi Ukrainaa kohtaan tunnettu myötätunto maailmalla. Tähän myötätuntoon voidaan vaikuttaa keskittymällä mediassa valikoivasti ja kohdennetusti esimerkiksi Ukrainan siviilien kokemaan kärsimykseseen ja tuhoon. Venäjän media voi puolestaan koittaa jättää siviilien kärsimyksen vähemmälle huomiolle tai kyseenalaistaa Ukrainan median uskottavuutta pyrkiäkseen vähentämään Ukrainan saamaa myötätuntoa. Das muistuttaa, että myös ei-valtiollisella medialla voi olla intressit sensaatiomaisuuteen esimerkiksi katsojalukuja tavoitellessa.

Das kirjoittaa, että vaikka sosiaalinen media sallii nopean informaation jakamisen, on informaatio monesti vailla kunnollista kontekstia. Das myös mainitsee sosiaalisen median haasteena valeuutiset, botit ja muut tilannekuvaa hämärtävät toimijat. Ukrainalaiset siviilit

voivat jakaa sosiaalisessa mediassa kokemiaan kärsimyksiä, mutta esimerkiksi venäläinen käyttäjä saatetaan eristää ukrainalaisten syötteestä. Venäläinen käyttäjä saattaa nähdä ukrainalaisten julkaisut kyseenalaisessa valossa.

Das myös huomauttaa, että puolueettomuuteen pyrkivän journalistin voi olla haastava tuottaa luotettavaa kokonaiskuvaa sodasta. Valtiolla ja asevoimilla on omat mediastrategiansa, jonka osana sotasalaisuuksia varjellaan tarkasti. Das pohtii paljon sotakuvamateriaalin uskottavuuteen liittyviä haasteita. Eksplisiittisesti taistelukuvamateriaali mainitaan kuitenkin vain kerran, sekin silloin, kun sitä ei aidosti ollut. Das kertoo tapauksesta, missä videopelistä nauhoitetun kuvamateriaalin väitettiin olevan aitoa taistelukuvamateriaalia.

2.1.7 Muuttuva mediakenttä, vaiko samaa vanhaa vain uusin keinoin?

Mette Mortensenin ja Mervi Pantin editoima kokoelma teos *Media and the War in Ukraine* (2023) kertoo kattavasti Ukrainan täysimittaisen sodan alkamisen jälkeisestä mediakentästä. Kirja on jaettu neljään osaan, joista jokainen sisältää useita eri tutkijoiden artikkeleita.

Esimerkiksi Byoko ja Horbyk (2023) tekivät ‘Swarm Communication in a Totalising War: Media Infrastructures, Actors and Practices in Ukraine During the 2022 Russian Invasion’ -artikkelissaan erittäin kattavan tarkastuksen Ukrainan sodan mediakenttään. Heidän pyrkimyksensä tuottaa empiirinen yleiskatsaus Ukrainan sodasta muodostui mediainfrastruktuurin, toimijoiden ja toimintatapojen katsauksesta. Artikkelissa kerrotaan sosiaalisen median eri toimijoiden muokanneen mediakenttää. Artikkelissa annetaan esimerkkinä tästä television ja perinteisten mediayritysten aseman heikkeneminen mediakentällä. Artikkelissa nostetaan kuitenkin esiin, miten valtiolla on ennennäkemätön hallinta mediakentästä – etenkin taisteluihin liittyvästä mediasta. Artikkelin mukaan tämä ei kuitenkaan ole selkeä hierarkkinen jakauma, vaan valtiolla on lukuisia toimijoita, joissa mediaa käytetään ja hyödynnetään lukuisilla tavoilla.

Artikkelissa ehdotetaan, että valtiollinen propaganda ei välttämättä ole hyödyllisin näkökulma tarkastella Ukrainan mediakenttää. Artikkelissa mainitaan, miten mediakenttää kuvastaa paremmin strateginen toimijoiden yhteistyö. Journalismin kentällä Byoko ja Horbyk huomioivat samoja haasteita kuin Das (2024), eli miten journalismi ja sotilaallinen ajattelu voivat aiheuttaa ristiriitoja ja miten sotatilanteessa sotilaallinen ajattelu on yliajavaa. Taistelukuvamateriaalista artikkelissa puhutaan vain Ukrainan asevoimien jakamana. Artikkelin mainitsee Telegrammin tulleen yhdeksi tärkeimmistä informaation jakamisen lähteistä ukrainalaisille.

Telegram-alustaan keskittyviä artikkeleita oli aineistossani vain yksi. Shevchenkon artikkeli pyrkii analysoimaan, miten Ukrainan sota näkyy Amerikan sosiaalisessa mediassa (2022). Shevchenko keskittyy artikkelissaan The New York Times -lehden Telegram-kanavaan. Rajaus on mielenkiintoinen, sillä Telegram on alustana vähemmän suosittu Amerikassa sekä alusta on sisällöltään enemmän käyttäjävetoinen. Artikkelin antaa kuitenkin mielenkiintoisen katsauksen siihen, mitä länsimaalainen mediaryitys julkaisee Ukrainan sodasta. Artikkelin keskittyy erityisesti siihen, miten Telegram-alusta sallii käyttäjien reagoida emojiilla julkaisuihin. Artikkelin argumentoi emoji-reaktioiden tuovan oman interaktiivisen genrensä poliittiseen keskusteluun. Shevchenkon mukaan The New York Timesin kanava ilmaisee onnistuneesti Ukrainan asemaa Venäjän aggression uhrina.

Käyttäjien vaikutus on vielä voimakkaammin esillä *Media and the War in Ukraine* kirjassa (Mortensen & Pantti 2023). Kirjassa nostetaan useita kertoja esiin käyttäjien potentiaali. Kirjassa viitataan käyttäjiin jopa älypuhelin satureista koostuvaksi kansalaismiliisiksi. Esimerkkejä annetaan käyttäjän lukuisista mahdollisuuksista ja tasoista vaikuttaa medialla ja mediaan. Avointen lähteiden tiedustelulle (OSINT) on omistettu yksi kirjan pääkappaleista. Kappaleessa käy ilmi, miten käyttäjät voivat vaikuttaa osallistumalla pienesti, esimerkiksi vain jakamalla OSINT-tutkimuksista tullutta tietoa. Toisaalta käyttäjä voi myös syventyä asiaan ja tuottaa itse tietoa avointen lähteiden avulla. Nämä ovat vain muutamia esimerkkejä käyttäjien potentiaalista modernissa mediaympäristössä.

2.1.8 Yhteenvetoa tähänastisesta tutkimuksesta

Ukrainan sodan mediasta on tehty erittäin laaja-alaisesti tutkimusta. Tutkimuksen ulottuvuudet laajenevat entisestään, kun huomioidaan myös mediatutkimuksen ulkopuolinen mediaan keskittyvä tutkimus. Tässä luvussa esittelemäni aineisto on rajallinen, mutta toistuvat teemat antavat osviittaa aineiston satureoivan ainakin tiettyjä tutkimuskentän elementtejä.

Läpikäymissäni artikkeleissa eri alustoja on tutkittu laajasti. Sosiaalisen median tuomasta murroksesta mediakentälle on puhuttu paljon. Perinteinen media oli kuitenkin edelleen vahvasti läsnä. Osassa tutkimuksista pohdittiin tarkemmin, miten sota voi vahvistaa valtiollista ja perinteistä mediaa. Ukrainassa ja Venäjällä suosittu Telegram-sovellus sai osakseen vähemmän huomiota kuin odotin. Telegramin osalta tutkimuksen rajallisuutta saattaa selittää kielimuuri, alustan suhteellinen tuoreus sekä alustan vähempi suosio muissa maissa.

Tavoitteenani oli katsoa, miten taistelukuvamateriaalia käsitellään tutkimuksissa. Koska termi on epävirallinen, asian selvittäminen ei ollut helppoa. Monessa artikkelissa saatettiin puhua sotakuvamateriaalista tai suoraan vain kuvailla mediaa, joka on sisällöllisesti taistelukuvamateriaalia. Osassa tutkimuksia puolestaan taistelukuvamateriaali mainittiin terminä eksplisiittisesti, mutta esimerkiksi vain viitaten sen poissaoloon.

Aineistostani löytyi myös useampi artikkeli, jotka eivät selkeästi liittyneet taistelukuvamateriaaliin, mutta tästä huolimatta voivat olla erittäin otollisia taistelukuvamateriaaliin liittyvässä tutkimuksessa. Esimerkiksi Kotilainen (2024) kirjoittaa tarkkaan, miten audiovisuaalinen kuvamateriaali on omaa luokkaansa affektiivisuudessaan ja miten tällaisen sisällön mediatodistamisella on viimekädessä vahva potentiaali mobilisoida yhteiskuntaa. Globaaliin yhteiskuntaan vaikuttamista pohdittiin lukuisissa artikkeleissa, mutta yleensä hyvin strategisesta näkökulmasta, missä mediasisältö ei saanut kovinkaan eriteltyä tai yksityiskohtaista huomiota. Jaottelu on ymmärrettävää, sillä molempien aiheiden käsittely vaatii runsaasti huomiota. Strategisen näkökulman ja mediasisällön tarkastelun yhdistely tarjoaa hyviä jatkotutkimusmahdollisuuksia.

Tutkimukseni kannalta merkittävänä löydöksenä oli käyttäjien ja yhteisöjen merkitys mediassa. Medioitunut maailma antaa yhä enemmän mahdollisuuksia yksittäisille käyttäjille vaikuttaa mediaan. Lähes jokaiselta henkilöltä löytyvä älypuhelin tarkoittaa, että heillä on potentiaali kuvata ja jakaa merkittävää mediasisältöä. Moderni media sallii myös ennenäkemättömän pääsyn informaatioon. Tämä tarjoaa käyttäjille mahdollisuuden analysoida informaatiota ja tuottaa näin tietoa mediaan. Käyttäjien aktiivisuus pystyy puolestaan ohjaamaan median huomiota. Seuraavaksi siirryn tarkastelemaan empiiristä aineistoa Redditin /r/CombatFootage-yhteisöstä. Aineistosta käy ilmi käyttäjän lukuisat mahdollisuudet osallistua ja vaikuttaa sotamediaan.

3 Taistelukuvamateriaalin lumo Redditissä

Teknologian vaikutus taistelukentällä tulee aivan uudella tavalla ilmi Ukrainan sodassa. Tähän mennessä modernia aseteknologiaa on nähty lähes poikkeuksetta vain epäsymmetrisessä sodankäynnissä, jossa toisena osapuolena on aseistukseltaan huomattavasti heikompi vastapuoli. Esimerkkeinä tästä sota Afganistanissa, jossa ääriliike Talibanien jalkaväki kohtasi usein Yhdysvaltojen asevoimien sekä ISAFn (International Security Assistance Force) hävittäjiä ja taisteluhelikoptereita. Syyrian konflikti on toinen esimerkki, jossa järjestäytyneet Syyrian hallituksen joukot kohtasivat muun muassa vaihtelevasti aseistetut kapinallisten joukot. Ukrainan sodassa järjestäytyneet ja keskenään vertailukelpoiset asevoimat ottavat yhteen kumpikin modernilla kalustolla.

Aikalaista modernia kalustoa ei ole nähty vastakkain tämän kokoluokan sodissa sitten toisen maailmansodan. Ukrainan sodan kokoluokka ja osapuolien kaluston verrattain modernius on omaa tasoaan ja siksi se on herättänyt paljon mielenkiintoa. Moderni tallennusteknologia tarjoaa aivan uudenlaisen näkökulman moderniin konfliktiin.

Ainakin kylmän sodan alusta lähtien on spekuloitu, miten uskottavia modernit aseteknologiat olisivat taistelukentällä. Asevalmistajilla sekä näiltä aseita hankkivilla valtioilla on itsestään selvä intressi pullistella asejärjestelmiensä suorituskyvyllä. Aiheesta on keskusteltu paljon sekä perinteisessä mediassa että erinäisissä nettifoorumeissa. Viralliset asevoimat sekä uteliaat siviilit pohtivat ja pyrkivät analysoimaan muun muassa miten asejärjestelmät suoriutuisivat, kun ne pääsisivät käytännön testiin. Monet uskoivat, että perinteistä laajan mittakaavan sotaa ei Euroopassa enää käytäisi. Vaikka modernia teknologiaa saattoi nähdä jonkinasteisesti Ukrainan sotaa edeltävissä konflikteissa, kyseessä ei ole ollut täysmittainen verrakkaiskonflikti. Asejärjestelmien välillä on ollut epäsymmetriaa niin skaalan kuin teknologiankin osalta. 1991 Persianlahden sodan odotettiin tuovan näkökulmaa kylmän sodan varustelun ja kehityksen tehokkuudesta. Irakilla oli paljon kehittyntä Varsovan liiton kalustoa sekä aiemmassa sodassa karaistuneet ja kokemusta keränneet asevoimat. Persianlahden sota päättyi kuitenkin Yhdysvaltojen johtaman liittoutuman murskavoittoon. Näytti siltä, että Yhdysvaltojen kehittämät asejärjestelmät, kuten kehittyneet panssarivaunut ja täsmäpommit olivat olleet oikea valinta. Sittemmin asiasta on esitetty kyseenalaistavia argumentteja. Esimerkiksi Irakin panssarivaunujen tappioiden on väitetty johtuvan siitä, että nämä ovat vientimalleja, eli heikompia versioita alkuperäisistä. Saman suuntaista argumenttia voi nähdä isommassakin skaalassa. On esitetty näkemyksiä esimerkiksi Irakin doktriinin

heikkoudesta sekä siitä miten Varsovan liiton ja NATO:n kohtaaminen olisi johtanut täysin erilaiseen konfliktiin. Tässä kuvittellisessa skenaariossa Irakissa helposti tuhotut panssarit olisivat suoriutuneet paremmin ollessa osana toimivampaa kokonaisuutta.

Internetissä argumentointi on hyvin yleistä, näin myös sotimiseen liittyen. Sotateknologia tuo omat haasteensa näihin keskusteluihin. Keskusteluissa käsitellään teknologiaa ja kalustoa, joiden ominaisuudet ovat tarkoin vartioituja salaisuuksia. Sotatilanteiden ulkopuolella tapahtuvat testit eivät myöskään tarjoa argumentteja varten riittäviä vastauksia, koska kyseessä on vain testitilanne. Tyydyttäviin vastauksiin vaadittu sotatilanne on haastava inhimillisistä syistä. Silti ihmisten uteliaisuutta ruokkivat esimerkiksi mediatuotteet, kuten elokuvat ja pelit. Aiheesta saatetaan pohtia esimerkiksi mitä tapahtuisi, jos ilmatorjuntaohjuksella ammutaan venäläistä taisteluhelikopteria.

3.1 Sotateknologia, kallista ja näyttävää kalustoa

” Russian Mi-35 was shot down by Ukrainian Air Defense.” Näin otsikoidussa videossa ilmatorjuntaohjus singahtaa kohti lentävää helikopteria. Helikopteri räjähtää kirkkaaksi tulipalloksi ja putoaa kohti maata. Maahan osuessa helikopteri räjähtää vielä isommaksi tulipalloksi. Videota on kulunut viisi sekuntia ja katsoja on nähnyt vähintäänkin yhden henkilön kuolevan. Katsoja on myös nähnyt modernia ja kallista sotakalustoa toiminnassa. Loput 30 sekuntia videosta näyttää enää kohoavia savupilviä. Kontrasti nopealla toiminnalla ja sen seurauksena syntyneellä hitaasti nousevalla tummalla savupilvellä on suuri. Tilannetta on vaikea edes tiedostaa ensimmäisellä katsomiskerralla, kun ohjus on jo tuhonnut kohteensa. Kontrastia lisää myös se, ettei videossa ole lainkaan ääntä tilanteesta, jonka nähtyjen räjähdysten perusteella voi olettaa olevan varsin äänekkäs.

Julkaisun otsikon mukaan kyseessä on Venäläinen Mi-35 taisteluhelikopteri, jonka Ukrainan ilmavoimat ampuu alas. Julkaisu on /r/CombatFootage-yhteisössä eniten ääniä saanut julkaisu sodan ensimmäiseltä kuukaudelta. Sen suosiota ennustettiin kommentteissa jo varhain. Esimerkkinä kommentti, jossa sanotaan, että julkaisusta voisi tulla jopa yhteisön kaikkien aikojen suosituin:

“That’s the clearest footage I’ve ever seen of (presumably) MANPADS in use. Not only that, but we immediately see the crash and aftermath, all in HD.

This is going to be top of the month I’m betting, if not all time”

“That was one of the most HD, perfect timing video clips from this war. What a sight”

Edellämainitussa kommentissa hämmästellään mainitun julkaisun laadukkuutta ja täydellistä ajoitusta. /r/CombatFootage-yhteisössä nimensä mukaisesti arvostetaan laadukasta taistelukuvamateriaalia, eli sitä missä juuri itse taistelu näkyy. Moderneissa sodissa tykistö usein tuottaa valtaosan miehistötappioista. Tykistö puolestaan toimii lähes aina näkemättä itse vihollista toimien kymmenien kilometrien päästä vihollisesta. Valtaosan ajasta modernissa sodankäynnissä vihollista ei näy, vaan ammutaan vain sinne missä vihollisen oletetaan olevan. Pääsääntöisesti jalkaväen tulituksen tarkoituksena ei aina ole edes osua viholliseen, vaan lamauttaa vihollisen kyky liikkua. Liikkumaton vihollinen voidaan tuhota esimerkiksi kranaattien tai raketin avulla. Liikkumaton vihollinen voidaan myös piirtää ja näin painostaa antautumaan. Kuvatut tilanteet tarjoavat usein huomattavasti huonomman näkyvyyden kuin mitä tilanteessa näkee ihmissilmällä. Yksi yhteisössä toistuvasti suosittujen julkaisujen otsikoissa oleva termi on “enemy visible” eli vihollinen näkyvissä. Tilanne on harvinainen sekä intensiivinen. Harvinaisuus itsessään on usein kiinnostusta nostava elementti. Intensiivisyydestä tulen puhumaan vielä tarkemmin myöhemmin tutkielmassani.

Vihollisen näkemistä harvinaisempaa on ollut nähdä kalliin ja modernin kaluston ottavan yhteen ja tuhoutuvan. Ukrainan sodassa asetetaan moderneinta kalustoa kohtaamaan isommassa skaalassa kuin kenties sitten toisen maailmansodan. Etenkin Venäjän kalusto on kerännyt itselleen paljon propaganda-arvoa esimerkiksi Venäjän aggressiivisen mainostuksen tuloksena. Ukraina puolestaan on saanut paljon länsimailta lahjoitettua kalustoa.

3.1.1 Ilma-alukset

Aineistoni 25 videosta kuuden huomiopiste on lentävässä sotakoneessa. Lisäksi viisi videoista on kuvattu ilmasta käsin. Ilmanäkökulma tarjoaa huomattavasti kattavamman perspektiivin verrattuna maassa kulkevaan kameraan. Ilmassa lentävää kohdetta on myös huomattavasti helpompaa kuvata kuin esimerkiksi ohimenevää panssarivaunua saati jalkaväkeä. Maatasolla kuvattaessa on huomattavasti enemmän esteitä kameran näkökentälle. Ohi kiihtävien hävittäjien pilotit eivät myöskään koe samanlaista uhkaa yksittäiseltä kuvaajalta kuin esimerkiksi jalkaväen taistelija.

Hävittäjät ja helikopterit ovat myös perinteisesti olleet suosittu huomion ja ihmettelyn kohde. Tämän voi nähdä esimerkiksi lentonäytösten suosioista ja elokuvista kuten vuoden 1986 Top

Gun. Silti pelkästään ilma-alukset itsessään eivät riitä pääsemään suosion huipulle.

Materiaalissani jokainen kuvattu ilma-alus tulittaa tai on itse tulen alla.

Hävittäjä näkyy kuitenkin vain yhdessä aineistoni julkaisussa. Osittain asiaa selittää tekniset syyt. Hävittäjät lentävät monesti hyvin nopeasti tehden tallentamisesta haastavaa. Hävittäjät voivat myös lentää niin korkealla, että kuvaaminen ei useimmilla kameroilla onnistu. Asiaan varmasti vaikutti myös sodan osapuolten ilmapuolustuksen vahvuus. Monissa aiemmissa konflikteissa tyypillinen hävittäjän näkymä mustavalkoisen lämpökameran kautta ei tullut samalla tavalla toteen. Tämä, tyypillisesti Yhdysvaltojen ilmavoimien, näkymä mahdollistuu joko pitemmän ja systemaattisen ilmapuolustuksen neutralisoinnin kautta tai jos vastustajalla ei alkujaan ole ilmapuolustusta. Venäjä pyrki tuhoamaan Ukrainan ilmapuolustuksen sodan alun iskuilla. Iskut eivät kuitenkaan olleet riittäviä. Sota jatkuu kiistellyssä ilmatilassa. Modernin hävittäjän kuvaaminen taistelussa on hyvin haastavaa. Taistelukuvamateriaalin tulee määritelmällisesti sisältää taistelua. Monet ohjukset ovat kirjaimellisesti näkökantaman ulkopuolelle ulottuvia (beyond visual range). Hävittäjien nopea liike vaikuttaa myös siihen, että on vaikea tallentaa sekä hävittäjä pudottamassa pommejansa että pommien osuma.

Helikopterit puolestaan lentävät hävittäjiin verrattuna huomattavasti hitaammin ja monesti suhteellisen matalalla. Kuvaamiseen on näin ollen paremmat mahdollisuudet. Helikopterin asejärjestelmillä on pääsääntöisesti lyhyempi kantama, tehden taistelukuvamateriaalin kuvaamisesta helpompaa. Helikoptereiden kuvaamiseen vaikuttaa myös sodan alussa tapahtunut Venäjän ilmarynnäkö missä kymmenien helikopterien avuin pyrittiin ottamaan haltuun Ukrainan Hostomelin lentokenttä.

Hävittäjien ja helikoptereiden ilmasta kuvattua kuvamateriaalia tarjoavien ilma-alusten lisäksi on uusi tulokas: lennokit. Miehittämättömät lennokit tarjoavat mahdollisuuden lentää ja kuvata ilman miehistön henkeen kohdistuvaa uhkaa. Lennokit pääsääntöisesti maksavat vain murto-osan helikopterin tai hävittäjän hinnasta. Näistä syistä lennokki voidaan laittaa kuvaamaan tilanteita, mitkä ennen olisivat olleet miltei mahdottomia taltioida. Lennokkien edullisuus vaikuttaa myös siihen, että niitä on runsaasti enemmän kuin helikoptereita tai hävittäjiä. Lennokkien käyttö taistelukentällä on suhteellisen uusi kehitys. Etenkin siviileillekin tutut neliroottoriset pienet lennokit ovat varsin uutta.

“I'm old enough to remember watching footage of Russia in Afghanistan and conflicts like the Falklands war, Desert Storm etc as a kid on the news. It's really

insane how far combat documentation has come since those times. The level of tech available to civilians is just unreal. So hard to believe Google satellite tech belonged to the US military alone at one point.”

Kommentoija hämmästelee taistelukentän dokumentoinnin nopeaa kehittymistä sekä sitä, että siviileillä on pääsy satelliittien ja lennokkien kuvamateriaaliin. Aineistostani neljä julkaisua näyttää miehittämättömän lennokin perspektiiviä. Lukuisat kommentit arvostavat ja jopa suorastaan ylistävät kyseistä näkökulmaa. Julkaisuja, jotka sisältävät lennokin kuvaaman videon moni kommentoija kuvaa jopa elokuvamaiseksi.

Toisaalta taistelukuvamateriaalin suosiota on yhteisössä vaikea ennakoida.

Turkkilaisvalmisteinen aseistettu lennokki Bayraktar nousi suorastaan kulttimaineeseen, saaden itselleen jopa humoristisen ja lastenlaulumaisen propagandabiisin. Sodan alussa kyseinen lennokki teki uhkarohkeita ja suorastaan härskejä iskuja. Lennokki teki jopa ilmaiskun tuhoten Venäläisen ilmatorjuntajärjestelmän – järjestelmän, jonka suora tehtävä on torjua ilmaiskut. Maineestaan huolimatta Bayraktar ei noussut /r/CombatFootage-yhteisön suosituimpien julkaisujen joukkoon kuin kerran. Kommenteissa hämmästeltiin lennokkien potentiaalia taisteluissa sekä kehuttiin runsaasti juuri Bayraktar -lennokkia. Sosiaalisen median suosion takana on monta liikkuvaa osaa.

3.2 Kuvausteknologia ja nettialustalla jakaminen

Mediateknologia ja mediainfrastruktuuri ovat vaikuttaneet valtavasti Ukrainan sodan mediakuvaan. Laitteita millä kuvata on nykyään valtavasti. Lähes jokaiselta löytyy oma älypuhelin, jolla on mahdollisuus kuvata suhteellisen hyvälaatuista kuvaa. Samalla älypuhelimella on myös äärimmäisen nopeaa ja helppoa julkaista juuri kuvattu media. Sosiaalisen median alustat puolestaan tarjoavat potentiaalinen valtavasta näkyvyydestä julkaisulle. Sosiaalisten medioiden algoritmit ovat kehittyneet hyvin pitkälle suosiota keräävän julkaisun löytämisessä ja levittämisessä. Algoritmit itsessään ansaitisivat runsaasti tutkimusta. Tutkielmassani kuitenkin huomioni keskittyy käyttäjiin ja näiden muodostamaan yhteisöön sekä käyttäjien vaikutuksesta yhteisöön.

Aineistossani on mielenkiintoista, miten julkaistujen kuvamateriaalien varsinainen alkuperä on yleensä epäselvä. Joskus videoissa on vesimerkki, joka kertoo alkuperästä. Useimpien julkaisujen otsikot ovat vain suuntaa antavia. Otsikoissa usein mainitaan vain, että kyseessä on ukrainalaisia sotilaita tai siviilejä. Kuka on kuvannut, minne kuvamateriaali on alun perin julkaistu ja kuka sen on julkaissut jäävät useimmissa otsikoissa pimentoon. Videoiden

sisällöstä pystyy joskus päättelemään jotain kuvaajasta tai julkaisijasta. Esimerkiksi taisteluhelikopterin perspektiivistä kuvattu kuvamateriaali on väistämättä asevoimien jäsenen kuvaama. Joskus kommenteissa onnistutaan löytämään alkuperäinen julkaisu, tai muuten pyritään selvittämään lisää tietoa julkaisusta. Suosittujen kommenttien joukossa ei ole kuitenkaan kovinkaan usein keskustelua julkaisuiden taustoista.

Pääosin /r/CombatFootage-yhteisö tyytyy sisältöön sellaisena kuin se on julkaistu. Keskustelu kommenteissa yhdistää sujuvasti lukuisia tietolähteitä. Osittainen ja suuntaa antava tieto toimii monesti jopa keskustelun vauhdittajana, kun kommentoijat pääsevät itse ratkomaan ja päättelemään julkaisusta syntyviä pohdintoja. Hybridimedian konsepti on elävästi läsnä yhteisön keskuudessa. Julkaisujen suppeat otsikot riittävät käyttäjälle, joka on kartalla tilanteesta. Kommenteissa julkaisun sisältämä informaatio yhdistellään muihin mediatietoihin ja monesti sitä myös käytetään vahvistamaan muita oletuksia.

“I think this war has really demonstrated that well trained and supplied modern infantry can hold their own against mechanized assaults. I don't think the balance of power has been this far in the infantry's favor since pre-WW1. Javelins, TOWs, and stingers are game-changers”

Helikopterin alasampumisen julkaisun lainatussa kommentissa pohditaan modernin sodankäynnin kehitystä. Kommentti käyttää julkaisua vain yhtenä esimerkkinä laajemmasta kehityksestä. Kommentoija puhuu käyttäjille, sillä oletuksella, että myös he ovat seuranneet enemmän Ukrainan sodan kuvamateriaalia. Osa käyttäjistä näkevät julkaisuiden seuraamisen riittävänä tehdäkseen johtopäätöksiä ja oletuksia. Tilanne on monelta osin samanlainen kuin Dasin kuvaileman konseptin median tuottamasta simulakrumista (Das 2024). Das puhuu sosiaalisen median julkaisuista, joissa kontekstia on rajallisesti. Das puhuu valtiollisten toimijoiden merkittävästä roolista mediavaikuttamisessa. Toisaalta Das mainitsee myös miten pelkkä tietoisuus tästä ilmiöstä auttaa käyttäjää olemaan kriittisempi annettua informaatiota kohtaan. Aineistoni ei täysin toimi Dasin antamien oletuksien mukaisesti. Aineistoni on vain sodan ensimmäisen kuukauden ajalta, jolloin valtioiden mediavaikuttaminen haki osittain vielä muotoaan. Lisäksi on vaikea arvioida valtiollisten toimijoiden vaikutuksen määrää /r/CombatFootagen kaltaisella yhteisövetoisella alustalla.

Älypuhelimien ja lennokkien rinnalla tallennusteknologian kehityksen mukana on ollut myös toimintakameroiksi kutsuttavat urheilu- ja kypäräkamerat. GoPro-yrityksen nimi on suosion myötä muuttunut brändistä myös yleistermiksi toimintakameralle. Toimintakameroiden ominaisuus kestää haastavia olosuhteita hajoamatta tekee siitä oivallisen

taistelukuvamateriaalin tallentamiseen. Mahdollisuus kiinnittää toimintakamera kyprään tekee siitä kenties vielä olenaisemman taistelukuvamateriaalin tallentamisen kannalta. Kypäräkameroista ja näiden tarjoamasta taisteluiden somaattisuudesta on tehty myös tutkimusta (McSorley 2013). Kaikista kypäräkameran tarjoamista potentiaaleista huolimatta, aineistostani ei erotu selkeästi kypäräkameroiden tai toimintakameroiden läsnäolo. Useimmissa julkaisuissa ei voi olla täysin varma millä välineellä julkaisuiden videot on kuvattu. Kypäräkameran liike henkilön pään mukana on kuitenkin varsin erottuvaa, eikä tällaisia esimerkkejä ole kuin yksi. Tämäkin esimerkki on taisteluhelikopteripilotin näkökulmasta. Näkökulmalla on enemmän yhteistä muiden taistelukulkuneuvojen perspektiivin kanssa kuin kypäräkameran tarjoaman somaattisuuden kanssa.

3.3 Kalusto

“Incredible footage from an Azov armored vehicle showing close combat in Mariupol” otsikoitu video alkaa rynnäköpanssarivaunun sisältä. Kamera katsoo mustavalkoista näyttöä, josta näemme kasvojen heijastuksen. Käsi osoittaa näytöllä jotakin. Kuuluu ukrainankielistä puhetta ja seuraavaksi ytimekästä konetykin jyskytystä. Kyseessä on nähtävästi vaunun ampujan näyttö. Seitsemän sekunnin kohdalla video leikkaa myöhemmäksi ja kamera on nyt lähempänä näyttöä. Vaunu hurisee liikkeelle ja sihahtaa kuin bussi pysähtyessään. Mustavalkoisesta näytöstä huomaa nopeasti, että kyseessä on lämpökamera. ”Tank, tank” kuuluu puhe ja hohtava kohde jää talon taakse. Taisteluvaunu pakittaa ja runsas konetykin tulitus raikaa. Video leikkaa taas kamera edelleen tarkasti suunnattuna näyttöön. Vaunun liike ja oletettavan komentajan puhe suuntaa näytön kohti rynnäköpanssarivaunua. Vaunu on edestä merkitty selkeästi isolla Z-symbolilla. Kyseinen symboli on tarkoitettu avustamaan Venäläisten hyökkäysjoukkoja tunnistamaan toisensa. Tarkkaan katsottuna vaunun alta näkee vaunun takana seisovan useamman jalkaparin. Konetykki tulittaa pitkin vaunua. Kipinät ja pölypilvet nousevat panosten osumista. Näytön kuva särisee ja katkeilee konetykin tulituksesta.

Lämpökameran tarjoama mustavalkoinen kuva taistelusta on jo varsin perinteinen osa taistelukuvamateriaalin mediakuvastoa. Ensimmäinen Persianlahden sota teki sotakoneen lämpökameran kuvamateriaalin tutuksi monille yleisöille. Kuvamateriaali oli erityisen runsaasti esillä Yhdysvalloissa, missä osana sotaa oli mediastrategia kliinisemmästä ja ”puhtaammasta” -sodasta. Ilmiö on kiinnostanut akateemisissa piireissä. Ensimmäistä Persianlahden sotaa nimitetään ajoittain termillä ”videopelisota”. Edelleen on varsin yleistä

nähdä lämpökameralla nauhoitettua kuvamateriaalia osana sodan mediakuvastoa. Toisaalta edellisessä kappaleessa kuvatussa esimerkissä on merkittäviä eroja verrattuna pääsääntöisesti ilma-aluksesta kuvattuun lämpökameran perspektiiviin. Esimerkissä ollaan rynnäkköpanssarivaunussa. Maatason perspektiivi on huomattavasti erilainen kuin näkökulma, jossa hävittäjä seuraa pommin pudottamista. Videolla voi kuulla panssarivaunun hydrauliiikan sihinän. Ilmavoimista tuttu tasapainoinen ja suorastaan lakoninen tapa puhua on vaihtunut kiihkeisiin huutoihin. Panssarivaunussa ei myöskään ole ilma-aluksista tuttua nauhoitusta suoraan kameran perspektiivistä, vaan erillisellä kameralla nauhoitetaan näyttöä.

Julkaisun suosituin kommentti ” Actual combat footage. 🙌 ” nostaa esiin, miten aitoa ja kunnollista taistelukuvamateriaalia on odotettu. Etenkin sodan alussa /r/CombatFootage-yhteisö oli tulvillaan julkaisuja, jotka eivät täysin, tai ollenkaan vastanneet taistelukuvamateriaalin määritelmää. Julkaisu erottuu myös perspektiivi osalta tarjoamalla näkymän ampujan paikalta. Tämä perspektiivi auttaa katsojaa ymmärtämään lähemmin, millaista sotaan osallistuminen saattaisi olla. Rynnäkköpanssarivaunun ampujan perspektiivi herättää monissa yhteisön jäsenissä mielle yhtymiä muihin medioihin.

3.4 Elokuvallisuus ja videopelit tuomassa yhteyttä

Aiemmin kuvaillusta ” Russian Mi-35 was shot down by Ukrainian Air Defense.” -julkaisusta löytyy useita kommentteja elokuvamaisuuteen. Yksi suosituimmista kommentteista ihmettelee julkaisun elokuvaluuttuutta. Samassa kommentissa ihmetellään, miten kyseessä on ihmisen elämän viimeiset kauhistuttavat hetket ja internetissä julkaisua katsellaan kuin uusinta Marvel-elokuvaa. Saman julkaisun kommentteissa pohditaan myös mikä julkaisusta tekee niin elokuvamaisen. Kommentteissa esiin nostetaan kuvanlaatu ja perspektiivi, mutta myös katsojien odotukset ja kokemukset. Sodassa putoavan helikopterin näkeminen on harvinaista. Elokuvissa putoava helikopteri on puolestaan varsin yleinen. Ketjussa on myös viittauksia videopeleihin.

Videopeleihin liittyvissä kommentteissa on useita yhtäläisyyksiä ja näitä voidaan jakaa muutamaan kategoriaan. Pääsääntöisesti videopelejä koskettavat kommentit suunnataan niille, joille pelit ovat tuttuja. Kontekstia annetaan hyvin vähän. Esimerkiksi kommentteissa viitataan suosittuun Battlefield 4 peliin vain lyhenteellä ”BF4”. Kommentteissa videopeleihin viitataan pääosin kolmessa eri asiayhteydessä. Ensimmäisessä pohditaan, miten onnistuneesti jossakin videopelissä on mallinnettu tosielämää. Toisessa tapauksessa videopeli toimii informaationa

tai pohjana sodan ymmärtämiseen. Kolmas on viihdyttämiseen ja huumoriin pyrkivät kommentit videopelituntemuksen kautta. Kolmanteen tapaukseen palaan myöhemmin tutkielmassani paneutuessani aneistossa esiintyviin tunteisiin ja huumoriin syvemmin.

Sodan näkeminen videopelien kautta on ymmärrettävää. Maailmaa tarkastellaan omien kokemusten kautta. Käyttäjillä voi olla satoja ja jopa tuhansia pelitunteja videopeleissä. Monissa videopeleissä pyritään myös suhteellisen autenttiseen sodankäynnin simuloimiseen. Sotatilanne tarjoaa harvinaisen katsauksen siihen, miten onnistuneesti simulaatio on toteutettu. Maininnat keskittyvät suosittujen sotapelien lisäksi realismia painottaviin peleihin. Esimerkiksi asevoimien koulutuskäytössäkin hyödynnetty sotasimulaatiopeli ARMA 3 tai samaan genren kuuluva pienemmän mutta tiiviin yhteisön omaava Project Reality ovat molemmat suosittuja viittausten kohteita. Pääsääntöisesti videopelin autenttisuutta pohtivat kommentit painottavat mainitsemansa pelin onnistunutta simulaation toteutumista ja pelin tarjoamaa autenttista kokemusta taistelusta. Kommenteissa taistelukuvamateriaalia pidetään usein tiedonlähteenä siitä, miten videopeleissä simulaatiota voitaisiin toteuttaa vielä autenttisemmin. Keskustelua herättää myös se, mitä pelin simulaation avulla voi ymmärtää.

3.5 Analyysiä ja taktiikoita

”Armchair general” eli nojatuolikenraali on halventava termi henkilöstä joka koittaa päteä sotilaallisissa asioissa, joista hänellä ei ole tietämystä. Moderni konflikti on haastava analysoitava. Asevoimat ymmärrettävästi salaavat kansallisen turvallisuuden nimissä todellisen suorituskykynsä. Etenkin aseteknologiat pyritään pitämään salassa. Tämä itsessään luo joillekin houkuttelevan mysteerin aprikoitavaksi. Sodankäynti ihmisten välisenä äärimmäisenä mittelynä ja taisteluna selviytymisestä luo ympäristön loputtomalle analyysille ja pohdinnalle. Nojatuolikenraalit saavat useimmiten osakseen ainakin jonkin verran parjausta. Nojatuolikenraaleille on vastapainona runsaasti kommentoijia, jotka myöntävät, etteivät tiedä laisinkaan mistä puhuvat. Yleistä kommenteissa on myös kysymykset kaikesta mahdollisesta, kuten tapahtumista, taktiikoista, järjestelmistä jne.

Tarjotun analyysin laatu on monesta kommentoijasta kyseenalainen. Nojatuolikenraali on osuva termi kuvastamaan sitä, että kommentoijan voi olla haastava käsittää taistelukentän fyysistä rasitetta ja henkistä stressiä. Nämä tekijät vaikuttavat väistämättä päätöksentekoon taistelukentällä. Yhteisön jäsenet kommentoivat itsekeksimän nimimerkin takaa. Teoriassa nojatuolikenraaliksi kutsuttu kommentoija voisi olla oikeasti korkea-arvoinen kenraali. Tämä mahdollisuus herättää omaa huvittuneisuutta kommentoijien keskuudessa, sillä kontrasti

/r/CombatFootage-yhteisön ja kokeneen uraupseerin välillä olisi suuri. Toisaalta oletettavia etenkin Ukrainan sotaa edeltävien konfliktien veteraaneja löytyy ajoittain yhteisöstä. Pääsääntöisesti veteraanit menevät kuitenkin eri kategoriaan neuvoa tarjoavasta nojatuolikenraalista. Oletettu veteraanistatuksen uskottavuus jää usein lukijan arvioitavaksi. Veteraanien kommenttien tyyli on pääsääntöisesti muistelua ja kertomusta omista kokemuksista.

/r/CombatFootage-yhteisö nimensä mukaisesti keskittyy kuvamateriaaliin ja käyttäjät muodostavat mielikuvan sen pohjalta miltä sodankäynti varsinaisesti näyttää. Alustan julkaisujen pohjalta ymmärryksen rakentamisen liittyy ongelmallisuuksia. Se mikä päätyy kuvatuksi ja tämän jälkeen vielä julkaistuksi on nykyajan medioitumisen jälkeekin hyvin rajallista. Taistelutilanteen kuvaaminen vaatii tiettyjä edellytyksiä. Kuvaaminen tarvitsee erikseen aloittaa tai kameran tarvitsee jo pyöriä taistelun yllättäessä. Tämä tarkoittaa, että etenkin intensiiviset tilanteet jäävät helposti kuvaamatta. Myös kuvamateriaalin julkaisemiseen ja leviämiseen liittyy useita vinoumia. Teoriassa kuvamateriaali taisteluista voisi tulla suoraan kokijalta katsojalle. Käytännössä on kuitenkin useita tekijöitä vaikuttamassa, mikä katsojille päätyy. Etenkin huomiotalous ja algoritmit vaikuttavat kuvamateriaalin suosioon. Uuden ja yllättävän suosio on selkeää. Suosiota ja lähestyttävyyttä tuovat myös näyttävyyys sekä kuvamateriaalin lyhyt kesto. Alkuperäinen kuvaaja saattaa julkaista koko kuvamateriaalin ja antaa runsaasti kontekstia. Suosituimmaksi päätyvä kuvamateriaali on puolestaan usein editoituja ”kohokohtia”. Kuvamateriaalin pohjalta tehtävä mahdollinen analyysi sisältää siis useita rajoittavia tekijöitä. Näitä tekijöitä ei monesti huomioida kommentteissa.

4 Taistelukuvamateriaalin kokemuksellisuus

25,6 tuhatta pistettä saanut ”Russian plane, Hostomel Ukraine” niminen video alkaa, kun talon ikkunasta kuvataan takapihaa ja taivasta. Taustalla kuuluu suihkumoottorin ääni. Videolta tuskin ehtii hahmottaa mitä tapahtuu, kun taivaalta nopeasti lähestyvä hävittäjä ampuu sitäkin nopeampia raketteja. Raketteja räjähtää hyvin lähellä kuvaajaa ja tämän taloa. Räjähdysten voimasta talon ikkunat helisevät. Taustalta kuuluu välittömästi voimakas lapsen hysterinen karjuva itku. Kuvaaja ryntää nopeasti talon kellariin. Taustalla kuuluu muiden ihmisten puhetta, oletettavasti hoputtavat toisiaan suojaan. Lapsen välitöntä pakokauhun ilmaisevaa parkaisua on vaikea välittää tekstillä.

Shokeraantunut ”Holy shit” on ketjun suosituin kommentti. “Can't imagine how terrifying it must be to see low flying jet like that firing rockets into your neighbourhood.” Näin jatkaa toinen kommentoija samaan ketjuun tulen alla olemisen kauheudesta. Vaikka video on shokeeraava ja tunteita herättävä, ei keskustelu videon alla keskity ainoastaan sen emotionaaliseen puoleen. Useimmat kommentit käsittelevät sitä, miten hurja video on, mutta mitä pitemmälle kommenttiketjuja seuraa ja kun enemmän aikaa on kulunut videon julkaisusta, alkaa keskustelu jälleen kääntyä esimerkiksi sodan teknologiseen puoleen. Tämä vahvistaa aiemmassa luvussa esitettyä ajatusta /r/CombatFootage-yhteisön seuraajien erityisestä kiinnostuksesta sotateknologiaan.

“Looks air to air missiles rather than rockets since only two were fired, one at a time (also they are pretty big). Judging by the fact they weren't in a dive I suspect they were firing on something in the air but were just way too low.

Edit: there is only one audible impact (the second missile is still in frame when this is heard) for those saying it is an S-24, we can't be sure of course but to me it looks like an air to air missile or air to ground missile intended for much further away but being launched too low.

Edit2: You can see the second missile steering upwards after leaving the rail. Proving that it is guided and not an S-24.

Edit3: For those who are saying they don't fire AA missiles in pairs:
<https://youtu.be/UFV8bwNhHD0?t=42>”

Lukuisat alkuperäisen kommentin editoinnit kertovat yhteisön iteratiivisesta tavasta keskustella ja käsitellä asioita. Kun tietoa saadaan lisää, niin joskus kommentoija päivittää kommenttiaan. Ilmiöön vaikuttaa Reddit -alustan tapa järjestellä kommentit. Editoimalla suosittua kommenttiaan käyttäjä saa uudelle ajatukselle enemmän näkyvyyttä kuin luomalla

kokonaan uuden kommentin. Monet käyttäjät myös kommentoivat suoraan suosittuun kommenttiin, vaikka tarkentavaa tietoa saattaa löytyä pitemmältä keskustelusta. Useimmat editoinnit kommentissa näyttävät selkeästi, miten yhteisössä reagoidaan keskusteluun ja uuteen tietoon sekä miten nämä pyritään tuoda näkyväksi.

Tutkimusaineistoni on vain sodan ensimmäiseltä kuukaudelta, joten siinä esiintyy sodan alun Venäjän aggressiivinen puskeminen syvälle Ukrainan rajojen sisälle Venäjän tähdätessä nopeaan voittoon. Tutkimukseni kannalta tämä on merkittävää. Koska rintamalinjat eivät vielä siinä vaiheessa olleet selkeät, siviilit jäivät monissa paikoin taisteluiden keskelle. Näin heille syntyi huomattava määrä tilanteita kuvattavaksi ja julkaistavaksi. Siviileillä on myös enemmän mahdollisuuksia kuvaamiseen ja julkaisemiseen sotilain verrattuna, sillä siviilit ovat vain tarkkailijoina. Sotilaalla aktiivisessa taistelussa voi olla runsaasti tehtäviä ja asioita mitkä vievät huomiota. Sotilaalla on myös erityinen vastuu harkita mitä julkaisee ja minne, jottei paljasta mitään salaista. Siviilin tarvitsee puolestaan vain varmistaa, että selviytyy tilanteesta. Siviilillä ei välttämättä myöskään ole ymmärrystä tilanteen vaarallisuudesta. Siviili voi myös ajatella ettei ole itse sotilaskohde, eikä näin ollen joutuisi vaaraan. Modernien asejärjestelmien nopeus ja tuhovoimaisuus voi yllättää monen siviilin. Siviilien suhteellinen huolettomuus taistelusta erottuu aineistostani useampaan otteeseen.

Aineistoni toiseksi suosituin julkaisu ”Russian plane, Hostomel Ukraine” tiivistää tehokkaasti miksi kokemuksellisuus on niin merkittävässä roolissa tutkimusaineistossani.

Taistelukuvamateriaali mahdollistaa kokemuksellinen kurkistuksen sotimiseen ja taistelun maailmaan. Yli viidennes aineistosta sisältää kuvamateriaalia missä kuvaaja näkee tulituksen kohteen, tai on myös itse tulen alla. Tutkin, mikä tekee tällaisesta kuvamateriaalista niin suosittua ja kiehtovaa sekä mitä sellaista tarjottavaa /r/CombatFootage-yhteisö antaa, joka saa käyttäjät sinne hakeutumaan. Pohdin, onko kyseessä voyeuristinen kurkistelu, tahto nähdä miten asiat aidosti sensuroimattomana ovat tai halu eläytyä aitoihin äärimmäisiin kokemuksiin. Onko kyseessä yhdistelmä näistä, vaiko jotain muuta?

4.1 Kokemuksellisuus

24,3 tuhatta pistettä saanut ”Ka-52 Pilot POV somewhere over Ukraine” niminen video on kuvattu venäläisen helikopteripilotin kypäräkameran näkökulmasta. Videon alkaessa helikopteri on jo ilmassa ja lentää eteenpäin. Kypäräkameran kuvakulma on lähes sama kuin pilotin silmin katsottuna. Näkymä helikopterin ohjaamosta avautuu ruskean oranssille kentälle. Suoraan edessä näkyy myös helikopterin heijastenäyttö. Heijastenäyttö on teknologia

missä läpinäkyvään lasiin heijastetaan kriittistä informaatiota, kuten muun muassa helikopterin suunta, nopeus ja tämän asejärjestelmien tähtäin. Kuvaruudun vasen alanurkka on sensuroitu sumennuksella. Videon taustalla kuuluu äänekkäs helikopterin hurina ja lähes heti videon alussa kuulee myös pilotin puhuvan jotain venäjäksi. Viiden sekunnin kohdalla helikopteri ampuu lukuisia raketteja. Rakettien ampumisesta kuuluu niille ominainen suhahtava ääni ja rakettien savuvanat erottuvat selvästi. Räjähdykset näkyvät pitkin kenttää. Tämän jälkeen video leikkaa siihen, kun helikopterin konetykillä ammutaan. 24 sekunnin kohdalla video pysähtyy hetkeksi ja punainen ympyrä osoittaa maastossa näkyvän oletettavasti vihollisen ajoneuvon. Video jatkuu toistaen pitkälti samaa kaavaa seuraavat pari minuuttia. On lähes mahdotonta nähdä, mitä kohden ammutaan. Jos jotain pystyy maastosta erottamaan, on se yleensä vasta, kun sen ohi lennetään. Kahden minuutin kohdalla helikopteri alkaa hidastamaan ja tekee pakkolaskun kentälle. Videossa näkee kypäräkameran näkökulmasta, kun pilotti nousee helikopterista ulos ja menee helikopterin viereen makaamaan pellolle rynnäkkökivääri kädessään.

Taistelukuvamateriaalin näkeminen on eittämättä valtaosalle ihmisistä rankkaa. Kuitenkin aihe kiinnostaa monia. Sodan kamaluudet tuntuvat vieläkin vastenmielisemmiltä, kun kuvakulma viedään suoraan tulen alle. Reaktiot ovat usein erilaisia, kun kuvauksen kohteena on kaukaisten pommitusten sijaan ihmisten inhimillinen kärsimys. Selityksiä aiheen kiehtovuudelle on lukuisia. Yksi selkeä selitys on adrenaliinin huumaava vaikutus. Mitä hurjempaa ja säväyttävämpää kuvamateriaali on, sen voimakkaampi kehollinen reaktio siitä syntyy. Tilanteeseen ei kuitenkaan liity katsojaan kohdistuvaa aitoa kehollista vaaraa. Samanlaista adrenaliinin ja hurjuuden hakemista voi nähdä esimerkiksi kauhuelokuvien suosiossa. Katselukokemukselle antaa oman ulottuvuutensa se, että taistelukuvamateriaalissa esitetään todellisia tilanteita.

Taistelukuvamateriaali tarjoaa kurkistuksen selviytymistilanteeseen, joka voisi olla katsojallekin omakohtainen. Katsojan on mahdollista pohtia, miten itse saattaisi toimia videoiden tilanteissa ja miten valmistautuisi kohtaamaan sen. Valmistautumismielessä katsoja voi ajatella, miten vastaavassa tilanteessa itse selviytyisi ja mitä toimintatapoja kannattaisi välttää. Yleinen keskustelunaihe kommentteissa on, mitä milloinkin kannattaisi tehdä. Esimerkiksi keskustelu videon kommentteissa, jossa auto jää keskelle rakettikeskitystä:

“Lucky person + good strategy of driving randomly, high risk high reward” (592 pistettä)

“Driving randomly wouldn't help shit, might zigzag straight into a rocket. Best bet is to just put as much straight line distance between you and the centre of the barrage as you can ASAP” (345 pistettä)

Kommenteissa arvioidaan kuvaajan toimintaa ja sitä, mikä olisi paras tapa toimia raketikeskitykseen joutuessa. Keskusteluissa pohditaan monesti myös sitä, miten on mahdotonta oikeasti ennakoida, miten tulisi toimimaan näytetyissä äärimmäisissä selviytymistilanteissa. Katsoja pääsee siis itse ikään kuin testaamaan, harvinaista ja erittäin jännittävää selviytymistilannetta asettamatta kuitenkaan itseään keholliseen vaaraan.

4.1.1 Tulen alla

Aineiston pisin (4:49) video on 22,4 tuhatta pistettä saanut ”Journalist takes 2 rounds into their body armour at a checkpoint” tittelin video. Brittiläisen Sky Newsin video alkaa sisältövaroituksella. Varoituksen jälkeen videolla kuvataan auton etupenkiltä sodan runtelemaa katu ympäristöä. Taustalla erikseen nauhoitettu narraatio kertoo näkymästä sekä venäläisten kuolemapartioista, jotka hyökkäävät autoilla pakenevien siviilien kimppuun. Siinä sanotaan: ”They do exist, as we found out.”. Heti lauseen loputtua kuuluu äänekäs pamaus, kamera heilahtaa ja kuuluu auton matkustajien hämmentyneet reaktiot sekä oletettavan kirosan sensuroitu piippaus. Yksi matkustajista pohtii ”Oliko se rengas?”, ”Se oli luoti.” vastaa kaksi muuta matkustajaa. ”Ei se ollut luoti.” jatkavat samat kaksi, ”Jokin räjähti allamme.”, ”Jokin pamahti.” jatkaa toinen. ”Okei okei okei” sanoo ensimmäinen puhuja ja kuuluu lisää sensuroitua kiroilua. Auto hidastaa ja alkaa kuulua kaikuvia napsahduksia. Auto pysähtyy kokonaan. Kuvaaja avaa auton oven ja kuvakulma vaihtuu oveen, kun kuvaaja nojaa alas suojaan. Matkustajia osuu taas lähelle ja yksi heistä huutaa. Seuraavaksi kuuluu jo selkeämpi ampumisen sarja. Sensuroidun kiroilun ja pelokkaiden huutojen taustoittama sarjatuli jatkuu. Nyt auton ovesta maata kuvaavalla kameralla näkyy tulituksesta aiheutuvia kipinöitä ja lentäviä pirstaleita. Video jatkuu ja kuvaaja on edelleen tulituksen alla. Noin minuutin ajan sarjatulitus jatkuu. Koko sen ajan toimittajat koittavat ilmoittaa olevansa journalisteja. Seuraavaksi toimittajat ryntäävät karkuun edelleen tulituksen alla. Toimittajat pääsevät väliaikaiseen turvaan läheiseen autokorjaamoon. Juonto kertoo kahden toimittajan saaneen luodista osuman luotisuojaliiveihinsä.

Pelkästään katsottunakin, tilanne missä kuvaajaa yritetään aktiivisesti tappaa, on tunnemaisemalta raastavan hirveä. Kovat äänet räjähdysten ja ampumisen muodossa,

säikäyttävät useimmat ihmiset täyteen adrenaliinia. Kommenteissa yleinen sävy on häkellys ja shokki taistelutilanteen intensiteetille.

“Can't believe all of them survived that shit” (4094 pistettä)

“Honestly. That was brutally close to death” (1990 pistettä)

“I don't think I've ever seen combat footage like this. Nothing that features death lingering so closely, for so long. I'm so surprised, and very glad, that so many rounds were landing on or nearly on the target and yet no one was seriously harmed (I bet those two rounds in the armour hurt a tonne though)” (790 pistettä)

Kuoleman läheisyys on yleinen pohdinnan aihe. Kuolema ja sen välttäminen on ymmärrettävästi suosittu aihe omassa oikeudessaan, onhan kyseessä varsin tärkeä ominaisuus elävälle eliölle. Samalla monet pohtivat miten itse reagoisivat tai toimisivat itse kyseisessä tai vastaavassa tilanteessa:

“Man, my brain would just completely shut down in a moment like this.” (238 pistettä)

/r/CombatFootage-yhteisö vetää myös puoleensa ihmisiä, jotka ovat itse sotaveteraaneja tai muuten kokeneet vastaavia intensiivisiä tilanteita. Tällaisilla henkilöillä on myös enemmän relevanttia kompetenssia kommentoida, joten he näkyvät todennäköisesti yliedustettuna kommenteissa.

“As someone who has been shot at before, your brain does somewhat shut down. For me though, adrenaline kicked in and I was on auto pilot. The brain has deeply seeded mechanisms that just make you survive.” (270 pistettä)

Kommenttien yhteydessä tulee silti muistaa, että käyttäjät pääsevät itse keksimään nimimerkin ilmaiselle tilille. Kommentit kokemuksista harvemmin saavat enempää kontekstia tai todisteita. Monesti tämän tyylisiin kommentteihin tullaan kommentoimaan vastaavilla kokemuksilla. Ajoittain keskustelua syntyy siitä, palveliko toinen käyttäjä samassa yksikössä tai sijainnissa.

4.1.2 Soturin tarunhoitoisuus

Sotimista ympäröi tietty ainutlaatuisuus. Vain harvat tulevat asiaa kokemaan. Sodassa sotilaana palvelevat ovat nykyisessä modernissa sodankäynnissä suhteellisen pieni prosenttiosuus väestöstä. Esimerkiksi Ukrainassa aktiivisessa sotatilanteessa yli 40 miljoonan henkilön väestöstä arviolta vain noin 300 000 osallistui sotilaana taisteluihin. Sotiminen on

usein myös vahvassa yhteydessä kulttuurisesti merkittäviin teoksiin. Suomessa tästä on esimerkkinä jatkosotaan sijoittuva Väinö Linnan Tuntematon sotilas lukuisine filmatisointeineen ja dramatisointeineen. Lisäksi talvisota ja jatkosota herättävät edelleen kansanmielisyyttä suomalaisten keskuudessa. Näiden sotien veteraanit ovat selkeästi arvostetussa asemassa. Lisäksi veteraanistatus oikeuttaa erinäisiin alennuksiin ja ilmaisipalveluihin.

Samaa arvostusta nähdään ympäri maailman. Hollywoodin tuottamat elokuvat sisältävät varsin usein isänmaallista ja asevoimia arvostavaa sisältöä. Elokuvat ja muu viihde on myös usein yhteydessä historiallisiin sotiin. Yhdysvaltojen toisen maailmansodan aikana elänyttä sukupolvea kutsutaan termillä ”The Greatest Generation” eli mahtavimmaksi sukupolveksi. Yhdysvaltojen itsenäistyminen on myös vahvasti kytköksissä itsenäistymisen sotaan Englannista. Venäjällä etenkin toisen maailmansodan arvostus näkyy voimakkaasti. Sodasta käytetään Venäjällä nimeä Suuri isänmaallinen sota. Sotaa ja siitä saatua voittoa juhlistetaan näyttävästi muun muassa vuosittaisessa Voitonpäivän juhlassa.

Asevoimissa palveleminen on vahvasti kytköksissä suvussa ja kasvatuksessa ilmeneviin arvoihin. Monissa perheissä missä vanhemmat ovat palvelleet asevoimissa, on lähes oletus, että lapsetkin tulevat palvelemaan jopa samassa asehaarassa.

4.2 Ymmärrys ja myötätunto

17,7 tuhatta pistettä saanut ” Russian shelling kills fleeing civilians in Ukraine” otsikoitu video alkaa näyttämällä kadulla kulkevaa rynnäkkökiväärillä varustettua henkilöä. Henkilö on siviilivaatteissa, mutta hänen hihaansa on kierretty keltaista teippiä tunnistamaan hänet Ukrainan joukkoihin kuuluvaksi. Taustalla näkyy iso määrä evakuoituvia siviilejä. Miehellä kysytään, miten eilinen sujui. Hän vastaa miten eilen oli rankkaa, lapsia ja ihmisiä kuoli ja siviilejä vietiin pois. Kesken lausetta keskellä tietä näkyy kookas räjähdys, räjähdysen ääni on korvia särkevän voimakas. Kamera heilahtaa lujasti ja kuva menee pimeäksi. Kameran asentoa korjataan samalla kun räjähdysen ilmaan heittämän materiaalin kuulee satavan alas. Kameran kuvakulman takaa yksi ihminen ryntää auttamaan, samalla reporterit alkaa toistamaan ”Shit! Shit, shit, shit!”. Katu näkyy tiheän pölypilven peittämänä. Taustalla kuuluu koirien ulvontaa ja vinkunaa. Useampi ihminen ryntää auttamaan. Kamera zoomaa lähemmäs sinne, missä aiemmin kulki siviilejä. Nyt näkyy vain ihmisiä maissa. Kuvaajaa ja reporteria käsketään odottamaan missä ovatkin. Auttajat huutavat muutaman sekunnin tarkastelun jälkeen lääkintämiestä paikalle. Videon lopussa näytetään kaksi kuvaa. Molemmissa

näytetään, miten samassa paikassa haavoittuneita hoidetaan samalla kun lisää siviileitä kulkee ohitse.

Siviilien kuoleminen, etenkin tulituksen yhteydessä, on omiaan herättämään myötätuntoa. Kuvauksessa videossa myötätuntoa nostaa vielä lisää siviilien pyrkimys lähteä evakkoon, eli se miten he yrittävät aktiivisesti välttää heille aiheutuvan kohtalon. Kommenteissa keskustellaan videon yllätyksellisyydestä ja surullisesta ironiasta:

”It had a lot of shock value. You thought it might be an interview about it, maybe show some craters, then bam. People murdered right in front of you while they were just talking about it.” (717 pistettä)

” Dude holy fuck, you dont get more on the nose than a shell landing 20 feet away in the middle of a sentence about civilians dying from shelling. Jesus christ man.” (253 pistettä)

Shokki ja järkytys ovat tässäkin tapauksessa yleisiä teemoja kommenteissa. Siviilien tappaminen herättää myös ymmärrettävästi inhoa ja surua. Kommenteissa pohditaan myös miksi Ukrainan sota herättää suhteessa niin suurta myötätuntoa, vaikka maailmassa on runsaasti muitakin sotia. Esimerkiksi ”Russian plane, Hostomel Ukraine” videon kommenteissa

“What's crazy is this shit happens in every war, however NOW the world gets to see the children and hear their cries as missiles come flying at them. This is going to have a huge negative influence on peoples view of war.” (1957 pistettä)

“I feel bad for not caring as much I should have about Palestine, Syria etc. They just seem so far away, I could be in Kiev in a few hours.” (715 pistettä)

Kommentoija tuo esiin, miten Ukrainan sotaan on helpompi samaistua sen suhteellisen maantieteellisen läheisyyden takia.

“the thing that strikes me about all this footage is just how pedestrian it all feels. Footage from the middle east i feel more disconnected from just because of how different the geography and culture is, but this looks like it could be happening in my own back yard and it makes it so much more surreal” (119 pistettä)

Halu ymmärtää mitä aidosti tapahtuu, on yleinen teema kommenteissa. Aidosti ymmärtämisellä viitataan usein videoiden perspektiiviin ja tilanteeseen. Puhelimella kuvattu video tekee siitä lähestyttävän ja tutumman kuin esimerkiksi kolmijalalle asetetun televisiokameran terävä ja tasainen videokuva. Monet siviilien puhelimella kuvaamat videot muistuttavat tyyliltään ja ulkoasultaan sellaista, mitä melkein kuka tahansa voisi saada tuttavalta puhelimeensa arkipäiväisistä aiheista.

Ymmärryksen tärkeys ilmenee myös siinä, miten lukuisilla tavoilla kommentoissa kysellään sekä tarjotaan informaatiota. Aineistossani on useita julkaisuja joissa ei puhuta englantia. Kommenteista löytää monesti useita käyttäjiä pyrkimässä tarjoamaan käännöstä englanniksi. Tässä yhteydessä keskustelu oikeaoppisesta käännöksestä on myös yleistä.

”Блядь [BLYAD'] - it a whore

Блять [BLYAT'] - this is an emotion expressing the widest range of feelings like fuck” (247 pistettä)

Taistelukuvamateriaalin informaatioarvoa avaa myös Yhdysvaltojen armeijan kansalliskaartin panssariupseeri Nick Moran YouTube-kanavallaan. Moranin YouTube-kanava tunnettiin muun muassa avoimista Q&A-videoistaan koskien hänen panssaritietämystään.

Ymmärrettävästi monet toivoivat Moranilta kommentteja ja analyysiä koskien Ukrainan sodasta tulevaa taistelukuvamateriaalia. Moran puolestaan teki videon siitä, mitä kuvamateriaalin perusteella ei voi päätellä. Moran linjaa lukuisia ongelmallisuuksia pyrkimyksissä hakea informaatiota taistelukuvamateriaalivideosta. Moran huomauttaa miten lyhyet pätkät ovat usein kontekstiltaan puutteellisia, eivätkä selvennä, miten kyseiseen tilanteeseen päädyttiin. Samalla hän huomauttaa miten videot ovat usein editoituja ja on vaikea sanoa kuinka isolta osin. Etenkin suosittujen videoiden sisältö on pelkästään varsinainen toiminta ja kaikki muu on leikattu pois.

Aineistoni pisin video on alle viiden minuutin mittainen. Kysymykseksi nousee, kuinka paljon informaatiota videoista voi saada ja kuinka luotettavaa kyseinen informaatio on. Vaikka käyttäjät ilmaisevat halunsa ymmärtää sodan kokemuksia paremmin, on tärkeä pohtia paljonko ja millaista ymmärrystä kuvamateriaalin pohjalta voi tehdä. /r/CombatFootage-yhteisössä oli julkaistuna pitempiäkin videoita, jotka tarjoisivat enemmän kontekstia. Nämä videot eivät kuitenkaan olleet 25:n suosituimman joukossa, joten ne eivät suoraan ole tutkimukseni kohteena. Tällä perusteella voidaan todeta, että lyhyet, toimintaa sisältävät videot kiinnostavat yhteisössä enemmän ja siksi nousevat suosituiksi. Lisäksi koko aineistosta on helppoa nostaa esiin muitakin tekijöitä, miksi juuri nämä nousivat suosituimmiksi. Kaikissa videoissa on joko spektaakkelia, shokkiarvoa, yllätyksellisyyttä tai muuta vastaavaa kiehtovuutta ja viihdearvoa lisäävää. Tämä harvemmin selittyy vain halulla ymmärtää ja pyrkiä myötätuntoon.

4.3 Viihdearvo

/r/CombatFootage-sivuston seuraaminen ja kommentoiminen on valtaosalle käyttäjistä vapaa-ajan viettoa. Suosituimmat julkaisut ovat tyypillisesti lyhyitä ja ytimekkäitä. Ukrainan sodasta on olemassa myös pitempiä videoita, jotka antavat pitemmän ja yhtenäisemmän kuvan siitä, millaista on olla sodan keskellä. Lyhyet videot ovat kuitenkin helpommin lähestyttäviä. Lyhyt video on ymmärrettävästi nopeampi katsoa, eikä näin vaadi katsojalta isompaa ajallista sitoutumista.

Tarkastellessa /r/CombatFootage-yhteisön suosituimpien videoiden aineistoa on tärkeä muistaa merkittävä poikkeus Redditin toimintamallissa. Normaalioloissa nähdäkseen /r/CombatFootage-yhteisön sisältöä tarvitsee käyttäjän olla joko subredditin tilaaja tai käyttäjän erikseen osata navigoida kyseiseen osoitteeseen. Reddit käyttää erilaisia algoritmeja tarjotakseen käyttäjille suosittua sisältöä. Yksi metriikka algoritmeissa on äänten määrä. Ukrainan sodan alussa /r/CombatFootage-yhteisö sai ymmärrettävästi valtavan määrän huomiota yhteisön normaalien käyttäjien ulkopuolelta. Tämä huomio väistämättä vaikuttaa siihen, mitkä julkaisut saivat huomiota.

Kenties ymmärryksen vastapainona ovat videoiden uutuudenviehätys. Suosituimpien julkaisujen joukkoon kuuluu monesti tietty yllätyksellisyys, omalaatuisuus tai jopa huumoriarvo. Aiemmin kuvaillun rynnäkköpanssarivaunuvideon kommenttikenttä on täynnä kommentteja sen perspektiivin ainutlaatuisuudesta. Suosituimpien videoiden joukossa on myös esimerkiksi video, missä siviilit ovat ottaneet haltuunsa venäläisten panssarivaunun. Kommentteissa on paljon vitsailua silloisten trendaavien aiheiden ohella. Esimerkiksi vitsi siitä, miten Ukrainan hallitus linjasi venäläisten panssarivaunut verovapaiksi todeten näiden olevan täysin arvottomia.

Viihdearvosta kertovaa on myös muistutukset kaupallisuudesta. ”Journalist takes 2 rounds into their body armour at a checkpoint” julkaisu on alun perin uutistoimistolta. Julkaistussa videossa kiroilu on sensuroitu piippauksilla. Sensuuri herättää tunteita kommentoijien keskuudessa. Monet pohtivat, miksi taistelutilanne on suotavaa sisältöä, mutta kiro sanat on sensuroitava.

Viihdearvo on merkittävä pohdittava väkivaltaisen kuvamateriaalin kohdalla.

/r/CombatFootage-yhteisössä on useaan otteeseen toteamuksia siitä, miten se ei pyri glorifioimaan väkivaltaa. Lisäksi väkivallan mediatodistamisen tärkeydestä on tutkimusta

(Kotilainen, 2024). Väkivaltainen kuvamateriaali herättää paljon julkista keskustelua ja kysymyksiä siitä, miten sitä tulisi käsitellä. Tämä keskustelu on myös läsnä /r/CombatFootage-yhteisössä. Mediatodistamista, viihteellisyyttä ja monia muita tapoja käsitellä asiaa on kuitenkin mahdotonta erotella toisistaan. Odotus mediatodistamisesta asettaa raskaan vaatimuksen yleisölle.

4.4 Huumori ja trauma

/r/CombatFootage-yhteisön julkaisut sisältävät selkeästi tunteita herättävää, monesti jopa traumaattista kuvamateriaalia. Vaikeita tunteita käsitellään ajoittain eksplisiittisesti kommentteissa. Huumori on yleinen keino tässäkin yhteydessä tunteiden käsittelyyn. Esimerkki aiemmin kuvaillun siviilien pommitusta sisältävän ”Russian plane, Hostomel Ukraine” -julkaisun kommentteista.

“holy shit what was it even firing at? That was a close call” (717 pistettä)

Kommentti hämmästelee mihin lentokone yritti osua ja miten lähellä siviileille käyvä vahinko oli.

”Another child on those dangerous bicycles.” (802 pistettä)

Toinen kommentoija vastaa sarkastisesti ehdottaen, että lapsi polkupyörineen olisi vaarallinen ja iskun arvoinen sotilaskohde. Äärimmäisen tunteita herättävässä videossa missä kuulee pienen lapsen pakokauhun Venäläishävittäjän tulituksen osuessa lähelle, voi tässäkin tapauksessa nopeasti löytää osakseen vitsailua.

Se mistä saa vitsailla ja milloin, on myös paljon keskusteltu aihe taistelukuvamateriaalin yhteydessä. Merkittävä osuus keskustelusta käydään myös yhteisön säännöistä. Käsitellen aihetta tarkemmin seuraavassa luvussa. Kun aiheena on sota ja kuolema on hyvin vaikea määritellä missä menee huumorin ja hyvän maun raja. Samalla huumori, etenkin musta huumori on merkittävä työkalu traumaattisten asioiden käsittelemisessä. Nimimerkkien takaa tehtyjen kommenttien osalta, on vaikea arvioida millaisilla tarkoituksilla kommentit ovat kirjoitettu.

Monissa vitseissä viitataan videopelisiin. Tällaiset vitsit herättävät keskustelua sopivuudesta. Siitä, onko sopivaa vetää vitsikästä yhteyttä simulaatioon ja viihteeseen.

“”Russia accuses Ukraine for using cheats and wallhacks, says they will quit Ukraine server if they don't stop”” (2571 pistettä)

“No fair, these guys have been playing this same map for years!”

lol gg” (708 pistettä)

Esimerkiksi edellä mainituissa kommentteissa vitsaillaan videopelisiin liittyvillä termeillä ja konsepteilla. Ensimmäisessä kommentissa sanotaan, että Venäjä lähtee Ukrainan serveriltä, jos Ukraina ei lopeta huijaamista. Toisessa kommentissa vitsaillaan venäläisten valittavan ukrainalaisten kotikenttäedusta, mutta viitaten taas videopelien yhteyteen.

5 Sääntöjä, propagandaa ja itsereflektointia

Uuden konfliktin syttyminen herättää ihmisissä hämmennystä ja epävarmuutta. Epävaka tilanne herättää monelle henkilölle tiedonjanoa. Nopeasti kehittyvää ärhäkkää tilannetta halutaan ymmärtää. /r/CombatFootage-yhteisö tarjoaa monille käyttäjille jopa täysin yllättävän kurkistuksen aiheeseen. Uutiset ajankohtaisesta konfliktista tuovat ymmerrättävästi käyttäjiä /r/CombatFootage-yhteisön pariin. Sivustolta haetaan relevanttia lisätietoa ja kuvamateriaalia. Tämän saattaa huomata mm. kommentoijien päivittelyistä siitä, miten ei ole tajuttu, että Redditissä olisi ”tällaistaikin”. Yhteisön ja sen sisältämän kuvamateriaalin arkaluontoisuuden takia yhteisö pitää yllä tiukkaa ja tarkkaa kuria toimintaohjeistaan. Kun yhteisö saa jonkin konfliktin seurauksena runsaasti lisää käyttäjiä, näkyvyys suhteessa myös enemmän sääntöjä rikkovaa sisältöä ja poistettuja kommentteja.

Ukrainan sota oli alkaessaan poikkeuksellinen mm. kokoluokassa ja skaalassa, kuten oli myös kuvaamani ilmiö runsaasta käyttäjämäärän lisääntymisestä Reddit-alustalla. Yhteisö oli nopeasti tulvillaan sääntöjä rikkovaa kuvamateriaalia. Tiedonjanon ja yleisötulvan takia ylläpito teki yhteisön sääntöjen osalta lukuisia poikkeuksia. ”Taistelua sisältämätön sota-alueen kuva/video” (eng: Non-combat war zone photo/video), oli merkintä, joka löytyi lukuisten aineistoni otsikon vierestä. Ylläpito pystyi näin merkitsemään käyttäjien tekemiä julkaisuja, jotka olisi muuten poistettu sääntöjen vastaisina. Aineistoni joukosta tällä tavalla merkittävät julkaisut löytyy useampi. Koska sääntöjä rikkovat julkaisut saivat niin paljon suosiota, ne päätettiin säilyttää merkittyinä poistamisen sijaan.

Kyky nopeaan ja osallistavaan julkaisujen moderointiin on yksi merkittävimmistä /r/CombatFootage-yhteisön valttikorteista. Päätös säilyttää julkaisuja näiden saaman suosion perusteella tarkoittaa, että käyttäjä pystyi vaikuttamaan yhteisön toimintaan pelkästään äänestämällä.

5.1 /r/CombatFootage-yhteisön säännöt

Sivustolle /r/CombatFootage mentäessä voi oikeassa sivupalkissa nähdä lyhyen kuvauksen ”A forum for combat footage and photos from historical to ongoing wars.” eli Foorumi taistelukuvamateriaalille ja valokuville historiallisista sodista käynnissä oleviin asti. Kuvauksen alla on tekstilinkki, jonka mukaan käyttäjien on luettava ja hyväksyttävä säännöt ennen kuin pystyvät kommentoimaan ja tekemään omia julkaisuja. Linkki johtaa erilliselle nämä säännöt kertovalle sivulle. Sivupalkista löytyy sääntölinkin jälkeen myös ”Yhteisön

suositukset” (Community Guidelines) osio, jonka alla on hyvin samankaltaiset listaukset kuin sääntösivulla, mutta ei kuitenkaan täysin identtiset. On vaikea arvioida, miten huomio jakautuu näille sääntölistauksille. Käyttäjän halutessa osallistua yhteisön keskusteluun on tämän kirjoitettava ja julkaistava kommentti sääntöjen ymmärtämisestä. Yhteisön suositukset ovat puolestaan alati läsnä /r/CombatFootage-yhteisön sivustoa selatessa. Termit myös vaihtelevat paljon. Molemmissa osioissa käytetään termejä sääntö ja suositus. Termiä sääntö, käytetään myös liittymissäännöt (Join-In Rules) ja yhteisösäännöt (Community rules) yhteyksissä. Molemmissa listauksissa on myös lukuisia linkkejä sääntöjen tarkennuksiin ja poikkeuksiin. Sääntöjen määrän ja epäsäännöllisyyksien takia käyn niitä läpi tapauskohtaisesti. Sääntöjen määrä ja mutkikkuus itsessään kertoo varsin hyvin nettiyhteisön monimuotoisuudesta ja haasteista.

Yhteisön vaikutus sääntöihin tulee nopeasti ilmi pelkästään sääntöjä lukemalla. Ensimmäinen osio Yhteisön suositukset -kohdasta alkaa käsittelemällä kommentteihin liittyviä käytäntöjä. Ensimmäinen sääntö on varsin tyypillinen: kiusaamisen ja uhkailun kieltäminen. Pian osiossa tulee vastaan otsikko ”Community comment rules” (Yhteisön kommentoinnin säännöt). Kohdassa sanotaan esimerkiksi, että vitsailu ei ole kielletty, mutta huonolla maulla tehdyt vitsit eivät ole sallittuja. Tätä seuraa spesifimpi kieltö ”Allahu Akhbar” -fraasin liiallisesta toistamisesta kommentteissa. Kieltoon on selkeästi vaikuttanut yhteisön toiminta ja yhteisön jäsenet. Yksittäinen käyttäjä teki sivun pituisen kirjoitelman fraasin kulttuurisista taustoista ja fraasin pilkkaamisen ongelmallisuuksista. Kirjoitelma ottaa suoraan kantaan alustan keskustelukulttuuriin. Tämä kirjoitelma on päässyt linkiksi sääntöihin. Tämä kertoo jopa yksittäisten käyttäjien suuresta mahdollisuudesta vaikuttaa ja osallistua yhteisön sääntöihin. Yhteisön ja erityisesti moderaattoreiden puolesta puhuu myös sääntöjen tulkinnanvaraisuus. Esimerkiksi Yhteisön suosituksista löytyy kohta propagandalle. Kyseisessä kohdassa sanotaan, että kyseisen propagandavideon täytyy sisältää pääosin taistelukuvamateriaalia.

5.1.1 Taistelukuvamateriaalin määrittely ja epäsäännönmukaisuudet

Taistelukuvamateriaali on terminä varsin häilyvä. Tykistö voi osallistua taisteluihin kymmenien kilometrien päästä ja ohjukset huomattavasti kauempaa. Kuvamateriaali tykkien ampumisesta tai ohjuslaukauksesta saattaa liittyä taisteluihin. Kuvamateriaali voi olla esimerkiksi harjoituksesta. Nykyisissä konflikteissa on hyvin harvinaista, että kuvamateriaaliin saataisiin tallennettua yhtäaikaisesti taistelun molemmat osapuolet. /r/CombatFootage-yhteisö on tiedostanut saman dilemman ja Yhteisön suosituksista löytyy

lista, jonka avulla määritetään, mikä on sallittua sisältöä yhteisöön ja mikä ei. Lista sisällöstä mikä ei ole sallittua julkaista /r/CombatFootage-yhteisössä on varsin pitkä. Samalla lista jättää monia asioita avoimeksi ja tulkinnanvaraiseksi.

Mihin aineistoni toiseksi suosituin julkaisu ”Russian plane, Hostomel Ukraine” asettuu sääntöjen näkökulmasta? Video on siviilin älypuhelimellaan kuvaama asuintalon ikkunasta. Videolla näkyy ylilentävä hävittäjä ampumassa raketteja. Rakettien räjähdys kuuluu läheltä. Kuten monissa muissa tapauksissa, on hyvin haastavaa, ellei täysin mahdotonta todistaa ampumisen suuntautuvan johonkin taistelun kohteeseen. Aiemmin tutkielmassani kuvailin miten toimittajat joutuivat tulen alle ja juoksivat tilanteesta karkuun. Teloituskuvamateriaalin julkaisu on kiellettyä yhteisössä. Muutoin avoimeksi jää esimerkiksi määrittäytykö puolustuskyvyttömiä kohteiden tulittaminen taistelukuvamateriaaliksi. Esimerkiksi ”Russian plane, Hostomel Ukraine” julkaisun kommentteihin ei noussut keskustelua taistelukuvan määrittelystä. Aiheen mediatodistaminen nousee selkeästi ensisijaiseksi näissä tapauksissa.

Aineistoni kymmenenneksi suosituin julkaisu ei puolestaan sisällä minkäänlaista taistelukuvamateriaalia. Julkaisun otsikko on myös harhaanjohtava. TikTok -vesileimaa kantavalla videolla henkilö havainnollistaa miten panssaroitu miehistönkuljetusajoneuvo käynnistetään. Julkaisu on otsikoitu viitaten ilmiöön, jossa ukrainalaiset tekisivät julkaisuja, joissa opetetaan, miten venäläisten kalustoa käytetään. Kommenteissa selviää nopeasti, että kyseessä on video, joka on yli vuoden vanhempi kuin täysimittaisen Ukrainan sodan alkaminen. Linkkejä alkuperäiseen julkaisuun löytyy useaan otteeseen kommentteissa. Julkaisun harhaanjohtavuutta paheksutaan kommentteissa. Videota ei ole merkitty taistelukuvamateriaalia sisältämättömäksi. Myös otsikon harhaanjohtavuus löytyy vasta kommentteista.

5.2 Ukrainan tukemista vaiko propagandaa?

Ukraina on suuremman valtion hyökkäyssodan kohteena. Tämä herättää myötätuntoa Ukrainaa kohtaan. Taistelukuvamateriaalia sisältämättömiä julkaisuja yhdistää selkeät teemat, joissa näkyy ukrainalaisten sisukas vastarinta ja Venäjän asevoimien töpeksiminen. Tällaisissa julkaisuissa on usein mukana tietty kevytmielisyys. Esimerkiksi julkaisu, jossa ukrainalaiset siviilit iloitsevat venäläisen panssarivaunun haltuunotosta sillä ajellessaan. Samantyylinen esimerkki on missä ukrainalaiset siviilit kertovat ottaneensa venäläisen sotavangin. Tässä videossa ukrainalaiset kuvaavat sotavankiaan ja laittavat hänet sanomaan ”Kunnia Ukrainalle”. Sotavankien nöyryyttäminen on kiellettyä kansainvälisissä

sopimuksissa. Kommenteissa on kuitenkin paljon huvittuneisuutta ja vitsailua tilanteesta. On vaikea löytää kommenttia, joka kyseenalaistaisi tilanteen.

Näitäkin kärkevämpi esimerkki on julkaisu, jossa ukrainalainen sotilas esittelee venäläisiltä sotilailta ottamiaan tunnustarroja. Julkaisu on leikattu video The Sunin uutisreportaasista. Julkaisu ei sisällä lainkaan taistelukuvamateriaalia. Tarkempaa tietoa siitä, miten tarrat otettiin haltuun ei julkaisusta selviä. Useassa komentissa puhutaan vaihtelevalla vakavuudella siitä olettamuksesta, että kyseessä on sotasaalista tapetuilta vihollisilta. Tämän julkaisun kommentteissa iloitaan aiempia esimerkkejä suuremmin venäläisten sotilaiden kuolemasta .

Tämän luvun esimerkeistä käy ilmi, että yhteisöstä löytyy joukko käyttäjiä, jotka eivät välitä yhteisön säännöistä eikä kansainvälisistä sopimuksista. Näiden asenteiden motiivina Ukrainan sotaa voidaan nähdä asenteella ”tarkoitus pyhittää keinot”. Oikeuttaako hyökkäyksen kohteena oleminen sääntöjen venyttämistä Ukrainan osalta? Voisiko tässä vaiheessa puhua jopa propagandasta?

Propagandan määritelmää järjestelmällisestä pyrkimyksestä vaikuttaa mielipiteisiin on vaikea asettaa /r/CombatFootage-sivuston yhteisövetoisuuteen. Järjestelmällisen mielipidevaikuttamisen voi olettaa olevan useankin tahon tavoitteena sivustolla. Redditiin äänestysjärjestelmässä yhteisö kuitenkin määrittää julkaisujen näkyvyyden. Aineistossani lähes kaikki julkaisut ovat ukrainalaisten näkökulmasta. Tämä kertoo siitä, mitä yhteisö haluaa nähdä. Valikoitumiseen on tietenkin vaikuttanut se, että ukrainalaisilla siviileillä on ollut mahdollisuus kuvata tapahtumia. Venäjän hallinnolla on ollut tiukempi linjaus siitä, mitä, kuka ja milloin saa sodasta julkaista. /r/CombatFootage-yhteisön säännöt kieltävät propagandan ja liiallisen jingoistisuuden, vähentäen entuudestaan venäläisen näkökulman mahdollisuuksia tulla nähdyksi ja suosituksi.

/r/CombatFootage-yhteisöä tarkastellessa on tärkeä muistaa, että kyseessä ei ole monoliitti. Samalla, vaikka yhteisö koostuu yksilöistä, on yhteisössä selkeästi vallitsevat käytänteet. Käytänteiden lisäksi yleinen ilmapiiri on vahvasti ohjaamassa yhteisön käytöstä. Pääsääntöisesti julkaisu indikoi millaista keskustelua kommentteissa käydään. Siviilien kärsimystä kuvaavien julkaisujen kommentteissa eläydytään ja samaistutaan tilanteeseen sekä päivitellään sen kurjuutta. Näyttävien julkaisujen kommentteissa näyttävyyttä hämmästellään ja pirteämpien julkaisujen kommentteissa iloittellaan ja vitsaillaan. On syytä pohtia, miten paljon yhteisön voidaan katsoa kulkevan virran mukana.

5.3 Yhteisö tarkastelemassa ja ohjaamassa itseään

/r/CombatFootage-yhteisö tuottaa jatkuvasti puhetta siitä, miten yhteisö ja laajemmin Reddit alustana toimii. Aineistoni ajankohta korosti suuresti tätä ilmiötä. Uudet käyttäjät löysivät tiensä /r/CombatFootage-yhteisön pariin. Uudet käyttäjät ihmettelivät yhteisöä ja sieltä löytyvää kuvamateriaalia. Vanhemmat käyttäjät puolestaan ihmettelivät uuden kuvamateriaalin mullistavuutta verrattuna aiempaan taistelukuvamateriaaliin. Molempien käyttäjäkuntien julkaisujen ihmettely tulee kommentteissa nopeasti ja voimakkaasti esille.

Metatason keskustelut alustasta ja yhteisöstä kertovat yhteisön potentiaalista vaikuttaa alustan käytäntöihin ja toimintatapoihin. Reddit-alusta tarjoaa muutamia elementtejä siivittämään metakeskustelua. Äänestysysteemi tarjoaa käyttäjille mahdollisuuden ilmaista näkemyksensä ilman suoraa kommentoimista. Mahdollisuus antaa miinusääni sallii yhteisölle mahdollisuuden vähentää julkaisujen ja kommenttien saamaa julkisuutta. Tutkielmassani olen tehnyt lukuisia huomiota äänestys-suosiota käyttäen.

Reddit-alustalla pääsääntöisesti kaikista julkaisuista löytyy kommenttikenttä.

/r/CombatFootage-yhteisössä kommentoidaan suhteellisen aktiivisesti. Äänestysysteemi järjestää kommentit niin, että monista sosiaalisista medioista tyypillistä eripuraisuutta näkyy vähemmän. Eniten ääniä saaneet kommentit ja siten myös näkyvimmat, tarjoavat usein lisää informaatiota. Lisäinformaatio voi esimerkiksi antaa kontekstia julkaisun tilanteelle, tarjota linkkiä julkaisun lähteeseen tai tarjota käännöstä julkaisun sisällöstä. Toisaalta usein suosituimpien kommenttien joukkoon nousevat hyvin tyypilliset nasevat huomiot tai vitsit julkaisun sisällöstä. Äänestysysteemi joskus houkuttelee ja palkitsee tekemään suosiota kerääviä kommentteja. Vaikka saaduilla äänillä ja näistä muodostuneilla pisteillä ei voi suoraan tehdä mitään, ovat nämä monelle silti riittävä motiivi pyrkimykseen tehdä suosittu kommentti. Käyttäjätilien pisteillä on merkitystä myös informaatiovaikuttamisen piirissä. Käyttäjätili, joka näyttää luotettavalta ja aktiiviselta, on uskottavampi kuin juuri luotu tili, jolla ei ole muuta aktiivisuutta. Tarkoituksenmukainen informaatiovaikuttaminen menee tutkielmani ulkopuolelle, mutta on hyvä muistaa monenlaisten toimijoiden mahdollinen vaikuttaminen Reddit-alustan pseudoanonymisessä ympäristössä.

Kuten useimpien asioiden kanssa, infrastruktuuri, säännöt ja muu taustalla oleva tarkempi toiminta kiinnostaa vain pientä osaa käyttäjäkunnasta. Osallistuminen on monelle haastavaa jo elämän merkittävissäkin asioissa, kuten työpaikalla ja politiikassa. Kynnys käyttää vapaa-aikaa internet yhteisön sääntöjen ja toimintatapojen tarkasteluun on usein vielä korkeampi.

Toimintamallien hienovarainen tarkastelu vaatii paljon aikaa ja vaivaa. Ajan ja vaivan vaatimus on suuri puhuttaessa nettiyhteisöstä. Valmius käyttää aikaa ja energiaa muodostaa omanlaisensa sisäpiirin tai eliitin nettiyhteisöihin. Tällainen eräänlaisen eliitin valta on yleinen haaste hybridimedian kentällä. Tämä ilmiö vain kasvaa, mitä isompi yleisö aiheella on. Ukrainan täysimittainen sota toi /r/CombatFootage-yhteisöön paljon käyttäjiä, jotka eivät olleet yhtä kiinnostuneita taistelukuvamateriaalin syvällisemmästä käsittelystä. Eikä kaikilta käyttäjiltä ole myöskään realistista odottaa syvällistä asioihin perehtymistä jokaisen yhteisön osalta. Lisäksi käyttäjien voi olla haastava löytää oikeita kanavia ja työkaluja yhteisön toiminnan vaikuttamiseen. Julkaisujen kommentteissa näkyi ajoittain valitusta julkaisun puutteellisuudesta tai virheellisyydestä. Nämä kommentit olivat pääsääntöisesti irrallisina keskittyen vain julkaisuun ja tämän kommentteissa tapahtuvaan keskusteluun. eivätkä yhteisöön isompana kokonaisuutena. On vaikea arvioida missä määrin tällaiset kommentit kantautuivat ylläpidolle ja yleisempään keskusteluun yhteisöstä.

Tutkimusaineistoni julkaisuissa /r/CombatFootage-yhteisö käytti luovasti sille saatavilla olevia työkaluja. Julkaisujen äänestyssuosio ohjasi moderointia siitä, minkä yhteisö koki Ukrainan sodasta merkittäväksi. Osa julkaisuista merkittiin yhteisön normaalista sisällöstä ja säännöistä poikkeaviksi. Reddit-sivuston infrastruktuuri mahdollistaa myös informatiivisen keskustelun kommentteissa. Kommenttien järjestäminen suosion mukaan tekee näkyväksi toisten kommentteihin jätetyt kommentit. Useimmissa tapauksissa tämä näyttää kehittävän keskustelua. Aluperäinen kommentti saa usein alakommenteissa lisää informaatiota. Uusi informaatio puolestaan tuottaa lisää keskustelua.

6 Yhteenveto

Ukrainan täysimittaisen sodan alkaminen oli shokki monelle systeemille ja järjestelmälle. Median murros näkyi lukuisilla tavoilla. Täysimittainen sota Euroopassa oli jotain, mitä harva osasi odottaa tapahtuvan nykyaikana. Yleisön tiedonjano yllättävästä ja nopeasti kehittyvästä tilanteesta oli valtava. Valtiolliset ja muut isot mediatoimistot joutuivat nopeasti miettimään uudelleen strategiansa ja lähestymisensä muuttuneessa tilanteessa. Sodan ja taistelukuvamateriaalin käsittely mediassa on aina haasteellista ja nostattaa väistämättä runsaasti keskustelua. Niin media- kuin taistelukentänkin ollessa kaaoksessa, minkään yksittäisen median ei ollut mahdollista antaa täysin kattavaa kuvaa sodankulusta ja tapahtumista. Hybridimedian rooli alkoi vahvistua, kun yleisö lähti korostetusti hakemaan tietoa myös perinteisen median ulkopuolelta. Hybridimedian kautta yleisö muodostaa kokonaisymmärryksen lukuisten medioiden kautta.

Hybridimediaan syvästi kietoutunut sosiaalisen median alusta Reddit tarjoaa yleisölle lähestyttävän ja monipuolisen katsauksen aggregaattiominaisuudellaan ja yhdistetyllä foorumilla. Aggregaattina ja foorumina Reddit-alusta mahdollistaa kattavan tilannekoosteen useista lähteistä. Reddit tarjoaa alustana käyttäjille suhteellisesti enemmän toimijuutta kuin moni muu sosiaalisen median alusta. Reddit-alustalla käyttäjät voivat äänestämällä vaikuttaa julkaisujen näkyvyyteen. Alustalla käyttäjät voivat myös luoda omia yhteisöjä haluamansa aihepiirin ympärille. Näiden yhteisöjen hallinta tapahtuu merkittävältä osin käyttäjien toimesta.

Ukrainan täysimittaisen sodan alkaminen synnytti lukuisia uusia yhteisöjä sodan seuraamista varten. Etenkin sodan alku toi mukanaan runsaasti haasteita esimerkiksi misinformaation muodossa. Yhteisöille muodostui painetta sääntöjen kehittamisestä. Lisäksi taistelukuvamateriaalin käsittelyyn liittyi lukuisia kysymyksiä siitä, mitä tuhoisasta sodasta tulisi näyttää ja miten aiheesta tulisi keskustella. Merkittävää huomiota sai jo vanhempi yhteisö /r/CombatFootage. Asiaa pitempään käsitelleellä yhteisöllä oli valmiit vastaukset ja säännöt moniin näihin kysymyksiin. Toisaalta /r/CombatFootage-yhteisö osoitti mukautuvuutta sodan aiheuttaman poikkeuksellisen tiedonjanon myötä sallimalla sisältöä, joka ei täysin vastannut yhteisön sääntöjä. Redditissä jokainen julkaisu sisältää haarautuvan kommenttiosion. Yhteisö tuottaa siis jatkuvasti puhetta julkaisujen sisältöjen lisäksi myös itsestään ja toiminnastaan.

Tutkimuskysymykseni käsittelivät sitä, millainen media oli /r/CombatFootage-yhteisössä suosittua ja miksi sekä miten yhteisö käsitteli perinteisesti haastavaa taistelukuvamateriaalin aihetta. Taistelukuvamateriaali on ollut merkittävä aineisto läpi kuvaushistorian. Valtiolliset toimijat ja isot mediatoimijat ovat hallinneet tarkkaan taistelukuvamateriaalin käyttöä ja käyttäneet sitä osana strategioitaan. Medioituminen niin fyysisten laitteiden kuin digitaalisen infrastruktuurin osalta tarjoaa ennennäkemättömät mahdollisuudet taistelukuvamateriaalin suoraan jakamiseen. Valtioiden ja median eliitin tiedonhallintapyrkimysten lisäksi taistelukuvamateriaaliin liittyy myös eettisiä kysymyksiä. Taistelukuvamateriaali on sisällöltään usein vahingollista. /r/CombatFootage-yhteisö käy yhdessä keskustelua siitä, mikä on taistelukuvamateriaalia käsitellessä sopivaa ja suotavaa.

Tätä tutkielmaa varten koostamani aineisto käsitteli /r/CombatFootage-yhteisön suosituimpia julkaisuja Ukrainan täysimittaisen sodan ensimmäisen kuukauden ajalta. Julkaisujen joukosta korostui useita teemoja ja niiden välillä oli myös yhtäläisyyksiä. Tutkimukseni teemat koostin julkaisujen lisäksi niitä käsittelevien kommenttien perusteella. Uusi, yllättävä, näyttävä ja säväyttävä ovat kaikki ominaisuuksia, joiden yhteyttä suosioon pidetään yleisesti ymmärrettynä. Nämä näyttäytyivät aineistoni julkaisuissa esimerkiksi uuden, kalliin ja näyttävän teknologian muodossa. Teknologia näkyi sekä kalliissa taistelukulustossa että kuvausteknologian hyvässä laadussa ja nopeassa jakamisessa. Sotateknologia herätti aineistossani paljon keskustelua. Sotateknologiaan itsessään liittyy spekulatiota ja uteliaisuutta. Sotateknologiaa kehitetään usein pitkään ja kalliisti, mutta sen todellista potentiaalia ei välttämättä koskaan nähdä. Uteliaisuutta siivittävät esimerkiksi sotateknologiaa näyttävästi esittelevät elokuvat. Videopelien simulaatiot lisäävät oman ulottuvuutensa uteliaisuuteen. Videopelejä pelaava henkilö voi käyttää lukuisia tunteja sotateknologiaa ja taistelua simuloivassa pelissä. Sotateknologian salassapito ja taistelukentän äärimmäiset selviytymistilanteet synnyttävät myös omanlaistaan pohdintaa ja keskustelua. Kommenteissa näkee usein pohdintoja taktiikoista tai siitä, miten itse selviäisi taistelutilanteesta. Selviytymiseen liittyvät keskustelut ovat ymmärrettäviä, kun kuvamateriaalissa ihmishenki on usein uhattuna tai jopa päättyy.

Affektiivisuus on selkeästi erottuva teema suosituissa julkaisuissa. Taistelukuvamateriaali herättää runsaasti tunteita. Taistelukuvamateriaali on usein ahdistavaa ja järkyttävää. Vahvoja tunnereaktioita herättävän median suosiota on tutkittu runsaasti. Etenkin kokemuksellinen ja samaistuttava sisältö, johon katsojan on mahdollista eläytyä, oli selkeästi suosittua. Aineistosta löytyi useita esimerkkejä kuvamateriaalista, jossa kameran perspektiivi oli

taistelun keskellä tai tulituksen alla. Uutiskuvastolle tyypillistä kauempaa kuvattua rakennusten pommitusta oli puolestaan merkittävästi vähemmän. Tunteita herättävän taistelukuvamateriaalin kommentteissa näkyi omanlaistaan pohdintaa kyseisen kuvamateriaalin katsomisen motiiveille. Monet kommentoijat puhuivat suoraan tai epäsuoraan halustaan ymmärtää taistelukentän tapahtumia paremmin. Myötätunto oli yleinen reaktio kommentteissa, etenkin kun kuvamateriaali sisälsi ihmisten kärsimystä. Se, että kuvamateriaalia katsellaan vapaaehtoisesti nosti keskustelua eettisyydestä.

Yleisen näkemyksen mukaisesti aidosta kärsimyksestä ja kuolemasta ei tulisi tehdä viihdettä. Internetistä on myös aina löytynyt pieniä yhteisöjä, jotka pyörivät juuri tämän viihteellistämisen ympärillä. /r/CombatFootage-yhteisössä on viitteitä taistelukuvamateriaalin seuraamisen viihteellisyydestä. Yhteisö on selkeästi ukrainalaismielinen. Tämä erottuu esimerkiksi yhteisön hilpeästä reaktiosta, kun venäläistä sotavankia painostetaan ylistämään Ukrainaa. Eettisyyden kysymyksiä herättää myös yhteisön huumori. /r/CombatFootage-yhteisössä on sääntö, joka vaatii vitsailun olevan hyvän maun rajoissa. Sääntö on tulkinnanvarainen ja kommentteissa vitsaillaan usein muun muassa venäläisten miehistötappioista. Toisaalta huumorin voi nähdä myös yhteisön ja yksilöiden tapana käsitellä järkyttävän tilanteen aiheuttamaa ahdistusta. On myös mahdotonta valvoa ja määrätä millä ajatusmaailmalla raskauttavaa sisältöä katsotaan. Mediatodistamisen tärkeys on puolestaan selkeä. Taistelukuvamateriaalin mediatodistaminen lisää ymmärrystä ihmisten kärsimyksestä ja toimii tärkeänä toiminnan aktivoivana voimana vääryyttä vastaan.

/r/CombatFootage-yhteisö tuottaa jatkuvasti keskustelua julkaisusta sisällöstä sekä omasta yhteisöstään. Yhteisöllä on säännöt ja ohjeistuksia, miten taistelukuvamateriaalia tulisi käsitellä ja miten aiheesta voi keskustella soveliaasti. Säännöt ovat osittain tulkinnanvaraisia ja epäselviä. Toisaalta säännöt ovat tarvittaessa joustavia ja avoimia yhteisön keskustelulle sekä tämän tuomalle muutokselle.

Ukrainan sotaa kuvaavalla hybridimedian kentällä /r/CombatFootage-yhteisöllä on tärkeä rooli. Yhteisö on toiminnaltaan läpinäkyvämpi ja osallistavampi kuin isot mediayhtiöt. Yhteisö on näkyvä, avoin ja lähestyttävä. Nämä tekijät antavat /r/CombatFootage-yhteisölle mahdollisuuden tarjota alustan ahdistavien ja tuskallisten aiheiden mediatodistamiselle. Samalla yhteisö tuottaa jatkuvasti keskustelua siitä, miten taistelukuvamateriaalia olisi suotava käsitellä. /r/CombatFootage-yhteisö on oivallinen esimerkki siitä, mitä mahdollisuuksia ja haasteita raskaiden aiheiden yhteisöllinen käsittely tarjoaa.

Lähdeluettelo

Tutkimuskohde

Reddit. reddit.com/r/CombatFootage. Saatavilla: <https://www.reddit.com/r/CombatFootage/> (linkki tarkistettu 12.2.2026).

Kirjallisuus

Andén-Papadopoulos, Kari (2009). US soldiers imaging the Iraq war on YouTube. *Popular communication*, 7(1), 17-27.

Anderson, Katie Elson (2015):. "Ask me anything: what is Reddit?." *Library hi tech news* 32.5 8-11.

Andrianova, Anastassiya (2023). Not your ordinary drone: odes to the Bayraktar in the Russia–Ukraine war. *Popular Music*, 42(4), 395-415.

Babacan, Kazım & Mehmet, Sinan, Tam (2022). The information warfare role of social media: Fake news in the Russia-Ukraine War. *Erciyes İletişim Dergisi* 3 75-92.

Boyko, Kateryna & Horbyk, Roman (2023). Swarm Communication in a Totalising War: Media Infrastructures, Actors and Practices in Ukraine During the 2022 Russian Invasion. *Media and the War in Ukraine*, 37-56.

Caesar, Julius (58-49eaa.). *Commentarii de Bello Gallico*, Kirja 1, Kappale. 51

Chadwick, Andrew (2017). *The hybrid media system: Politics and power*. Oxford University Press.

Das, Om Prakash (2024). Reality and Representation in Russia-Ukraine War: Analysing Media Representations Through Jean Baudrillard's Framework. *Strategic Analysis*, 1-21.

Ellis, Hannah (2018). How to Prevent, Identify and Address Vicarious Trauma — While Conducting Open Source Investigations in the Middle East. *bellingcat-blogi*. <https://www.bellingcat.com/resources/how-tos/2018/10/18/prevent-identify-address-vicarious-trauma-conducting-open-source-investigations-middle-east/> (Linkki tarkistettu 12.2.2026).

Geers, Kenneth (2022). Computer Hacks in the Russia-Ukraine War. DEFCON Konferenssi. (Vol. 2030).

Hasan, Mahmud; Islam, Labiba; Jahan, Ismat; Meem, Sabrina, Mannan & Rahman, Rashedur, Mohammad (2023). Natural language processing and sentiment analysis on bangla social

- media comments on Russia–Ukraine war using transformers. *Vietnam Journal of Computer Science*, 10(03), 329-356.
- Kleisner, Theodore W & Trevor T. Garmey (2022). "Tactical TikTok for great power competition." *Military Review Online Exclusive*
- Kotilainen, Noora (2024). Vallitseva kuva–häviävä ääni: Butšan verilöylyn mediatodistaminen. *Lähikuva–audiovisuaalisen kulttuurin tieteellinen julkaisu*, 37(2-3), 10-27.
- Lewis, Derek (2021). Modern Zeus: drones, deinos, and dissuading dissent. *Communication and Critical/Cultural Studies*, 18(3), 263-279.
- Mair, Michael; Elsey, Chri.; Smith, Paul & Watson, Patrick (2018) War on Video: Combat Footage, Vernacular Video Analysis and Military Culture from Within
- Mandelbaum, Michael (1982). "Vietnam: The television war." *Daedalus* 157-169.
- Martikainen, Jari & Sakki, Inari (2024). Visual humanization of refugees: A visual rhetorical analysis of media discourse on the war in Ukraine. *British Journal of Social Psychology*, 63(1), 106-130.
- McClancy, Kathleen (2013). "The iconography of violence: Television, Vietnam, and the soldier hero." *Film & History: An Interdisciplinary Journal* 43.2 50-66.
- McSorley, Kevin (2013). "War and the Body." *War and the Body*. Routledge,. 1-31.
- Montgomery, Garth (1989). "'Realistic' war films in Weimar Germany: entertainment as education." *Historical journal of film, radio and television* 9(2) 115-133.
- Mortensen, Mette & Pantti, Mervi (2023). *Media and the War in Ukraine*. Peter Lang
- Männistö, Anssi (2024). Ukrainan puolustusministeriön videoviestinnän käyttö, keinot ja uudet muodot. *Lähikuva–audiovisuaalisen kulttuurin tieteellinen julkaisu*, 37(2-3), 28-49.
- Pfau, Michael; Haigh, Michel; Shannon, Theresa; Tones, Toni; Mercurio, Deborah; Williams, Raina; Binstock, Blanca; Diaz, Carlos; Dillard, Constance; Browne, Margaret; Elder, Clarence; Reed, Sherri; Eggers, Adam & Melendez, Juan (2008). The influence of television news depictions of the images of war on viewers. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(2), 303-322.
- Pantti, Mervi Katriina (2016). *Media and the Ukraine crisis: Hybrid media practices and narratives of conflict*. Peter Lang
- Primig, Florian; Szabó, Hanna, Dorottya & Lacasa, Pilar (2023). Remixing war: An analysis of the reimagination of the Russian–Ukraine war on TikTok. *Frontiers in Political Science*, 5, 1085149.

Popescu, Gabriel & Carpen, Sorin (2023). THE RISE OF OPEN-SOURCE INTELLIGENCE IN THE RUSSIA-UKRAINE WAR. *International Scientific Conference" Strategies XXI"* (Vol. 19, pp. 142-148). " Carol I" National Defence University.

Racek, Daniel; Davidson, Brittany I; Thurner, Paul W; Zhu, Xiao, Xiang & Kauermann, Göran (2024). The Russian war in Ukraine increased Ukrainian language use on social media. *Communications psychology*, 2(1), 1.

Stahl, Roger (2009). *Militainment, Inc.: War, media, and popular culture*. Routledge.

Rothman, Maarten; Peperkamp, Lonneke & Rietjens, Sebastiaan (2024). Reflections on the Russia-Ukraine war (p. 553). Leiden University Press.

Shen, Fei; Zhang, Erkun; Ren, Wujiong; He, Yuan; Jia, Quanxin & Zhang, Hongzhong (2023). Examining the differences between human and bot social media accounts: A case study of the Russia-Ukraine War. *First Monday*, 28(2).

Shevchenko, Iryna (2022). American social media on the Russia-Ukraine war: A multimodal analysis. *Cognition, communication, discourse*, (25), 65-79.

Simoni, Anna E. (2021). The Ostend story: early tales of the great siege and the mediating role of Henrick van Haestens (Vol. 38). Brill.

Su, Zhaohui; McDonnell, Dean; Cheshmehzangi, Ali; Bentley, Barry L.; Ahmad, Junaid; Šegalo, Sabina & Xiang, Yu-Tao (2023). Media-induced war trauma amid conflicts in Ukraine. *Perspectives on Psychological Science*, 18(4), 908-911.

Sufi, Fahim (2023). "Social media analytics on Russia–Ukraine cyber war with natural language processing: Perspectives and challenges." *Information* 14(9), 485.

Thapa, Surendrabikram; Shah, Aditya; Jafri, Farhan; Naseem, Usman & Razzak, Imran (2022). A multi-modal dataset for hate speech detection on social media: Case-study of russia-ukraine conflict. *Proceedings of the 5th Workshop on Challenges and Applications of Automated Extraction of Socio-political Events from Text (CASE)* (pp. 1-6).

Twomey, John; Ching, Didier; Aylett, Matthew, Peter; Quayle, Michael; Linehan, Conor & Murphy, Gillian (2023). Do deepfake videos undermine our epistemic trust? A thematic analysis of tweets that discuss deepfakes in the Russian invasion of Ukraine. *Plos one*, 18(10), e0291668.

Wickström, David-Emil (2024). Songs of War: The Russian war on Ukraine, popular music and social media. *IASPM Journal*, 14(2), 52-74.

Wilson, Sandra 2013. "Film and soldier: Japanese war movies in the 1950s." *Journal of Contemporary History* 48.3 537-555.

Yiming, Zhu; Ehsan-ul, Haq; Lik-Hang, Lee; Gareth, Tyson & Pan, Hui (2022). "A reddit dataset for the russo-ukrainian conflict in 2022." *arXiv preprint arXiv:2206.05107*

