

Kaspero Kainulainen

HuK, mediatutkimus, Turun yliopisto

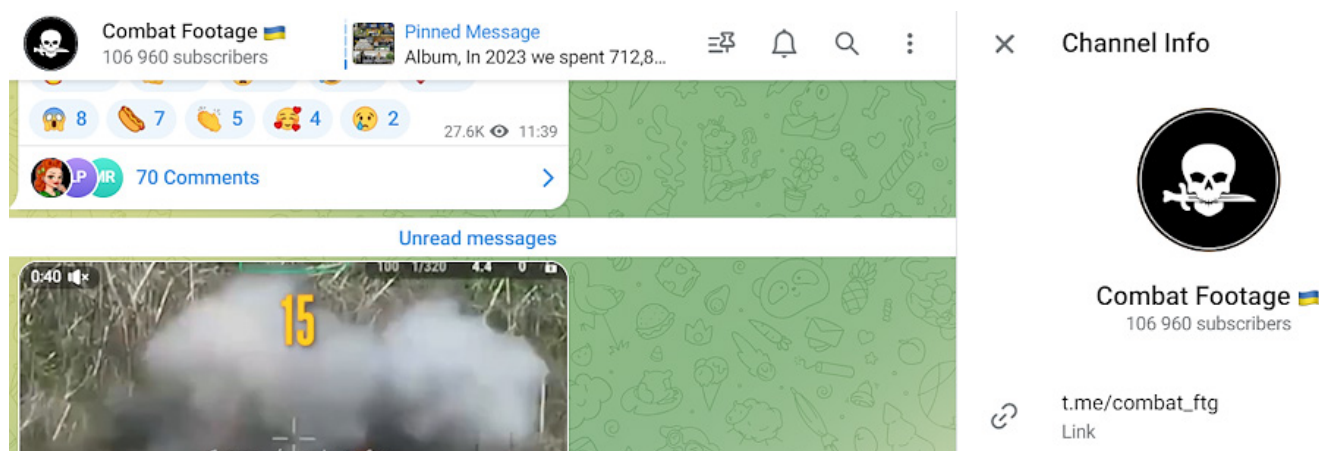
SNUFFIA TODELLISUUDESTA

Ukrainan sodan ääriväkivallan videotaltioinnit

Combat Footage UKR -Telegram-kanavalla

Sodan ja konfliktien esittäminen on sosiaalisen median aikana kokenut vallankumouksen (Mortensen & McCrow-Young 2023). Ammattijournalistien ohella niin sanotut kansalaistoimittajat ovat yhä enemmän nousseet sodan eri ulottuvuuksien kuvaajiksi. Paikallisina he ovat voineet nykyisillä kevyillä kameroilla kuvata lähempää kuin koskaan. Rakeisesta ja huonosti kuvatusta videomateriaalista on tullut eräänlainen taie todellisesta ja aidosta uutisesta. Tämä ilmeni ensi kertaa toden teolla vuonna 2011 alkaneessa Syyrian sisällissodassa, jonka myötä paikallisten kuvaamia amatöörivideoita ryhdyttiin käyttämään uutisissa. Sodan visuaalisesta todistusaineistosta tuli eri tarkoitukseen käytettyinä materiaalia valtion ja kapinallisten käymässä informaatioisodassa. (Allan 2023, 47–55.) Nyt, noin vuosikymmen myöhemmin, sama logiikka on sosiaalisen median merkityksen kasvun myötä ollut käytössä aivan uudessa mittakaavassa Ukrainan sodan lukemattomissa esityksissä.

Ukrainan sodan yhteydessä Telegram-pikaviestipalvelusta on tullut suosittu alusta jakaa sotaa ja väkivaltaisuuksia esittävää kuvastoa. Myös yhteisöalustana toimivasta sovelluksesta on Ukrainan median ja viestinnän instituutin tutkimuksen mukaan tullut pääasiallinen uutisten lähde ukrainalaisille (ks. Dutsyk et al. 2023, 12). Telegram-alustan aiheeseen liittyvillä kanavilla on eri toimintaperiaatteita sekä aatteellisia viitekehyksiä. Osa kanavista toimii sodan seuraamiseen tarkoitettuina alustoina, jossa ihmiset jakavat videoita ja kuvia uutisten tapaan. Tällaiset kana-



Kuva 1. Havainnekuva Combat Footage UKR:n seinämästä (eng. feed). Kanavan nimessä UKR-lyhenne on merkitty Ukrainan lippu -emojilla. Kuvakaappaus.

vat toimivat tiedonlähteinä, joilla on uutisten kaltaista, informatiivista merkitystä siviileille (ks. Nazaruk 2022). Toiset kanavat, kuten esimerkiksi venäjämielinen RemyLind23, taas keskittyvät jakamaan videoita taisteluista. Tällaisten kanavien tarkoitusperä ei ole perinteisen journalistinen, vaan kanavat ovat propagandakoneita. Lisäksi sotakanavien joukkoon kuuluu myös puolueettomien kanavien osasto, jonka eetos perustuu vain ja ainoastaan mahdollisimman graafisen sisällön, esimerkiksi teloitusvideoiden uudelleenjakamiseen.

Tässä artikkelissa keskityn taisteluvideoita levittävään ukrainamieliseen Combat Footage UKR -kanavaan. Combat Footage UKR on englanninkielinen ukrainalainen kanava, joka on aloittanut Telegramissa todennäköisesti sodan alkuaikoina vuonna 2022. Kanava on perustettu sen omien tietojen mukaan näyttämään Ukrainan asevoimien onnistumisia, mikä viittaa kanavan aloittaneen sodan syttymisen jälkeen sekä sen motiiviin toimia omaehtoisesti Ukrainan puolen propagandakanavana.

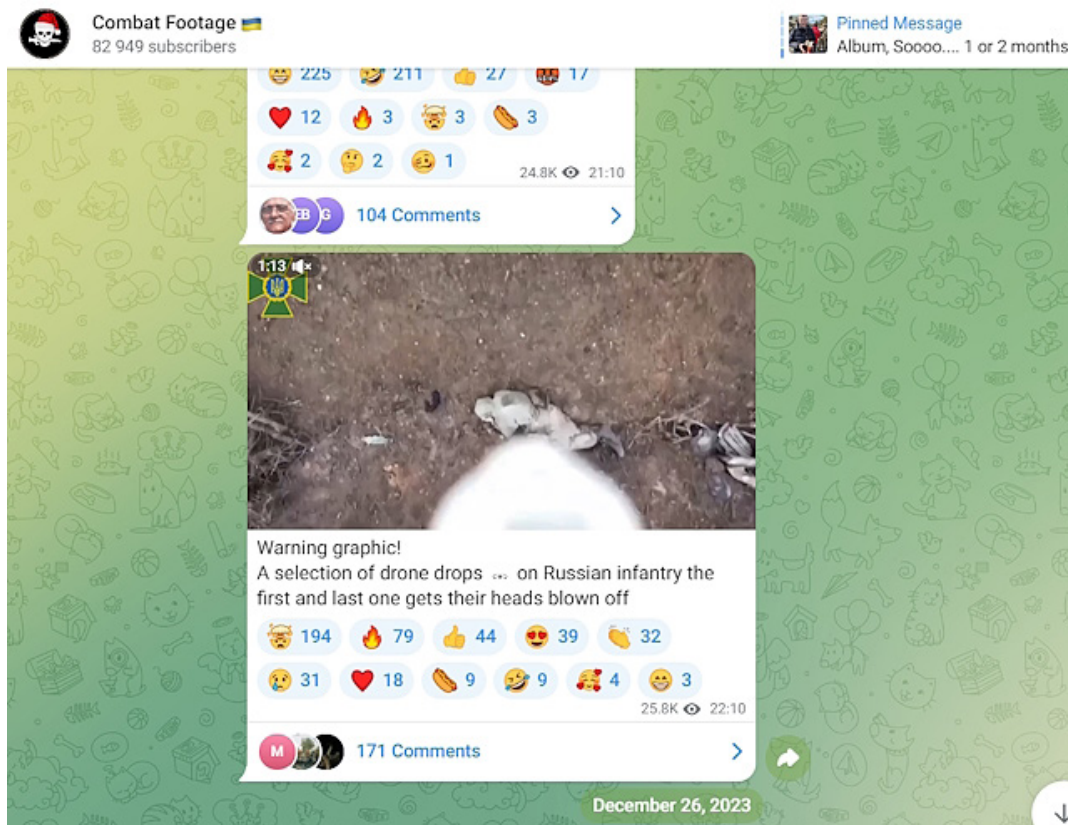
Combat Footage UKR -kanavan erittäin raat videosisällöt

Combat Footage UKR -kanavan levittämässä sisällössä korostuvat lennokki- ja toimintakameravideot, jotka ovat omia audiovisuaalisia lajityyppejään. Lennokki- videoiden piirteitä on lintuperspektiivi; kaksiulotteinen *mise-en-scène* ja kameran taistelutilanteita kartoittava katse. (Barishya 2022, 25–27.) *Mise-en-scène* tarkoittaa kaikkea mikä liikkuvassa kuvassa on järjestetty ruudun sisään, esimerkiksi kuvasomittelua (Bordwell, Thompson & Smith 2017, 112). Sodankäynnin viitekehyksessä lennokkivideoiden lajityyppiin kuuluu myös konevälitteinen väkivalta, eli ilma-alusten tekemät tapot (Richardson 2023, 203). Videoissa lennokit tekevät väkivaltaa pudottamalla kranaatteja ihmisten ja panssariajoneuvojen päälle, tai ne kuvaavat erilaisia taisteluoperaatioita sivusta.

Yhtenä esimerkkinä voi mainita tapauksen, jossa 25.12.2023 kanavalle lisättiin video¹, jossa on leikattu yhteen kolme todennäköisesti samassa tilanteessa ja paikassa tapahtunutta ilmaiskua. Videossa lennokki tiputtaa väsyneiden tai haavoittuneiden venäläisten sotilaiden päälle kranaatit, mikä johtaa hurmeiseen kuolemaan. Hurme (eng. *gore*) on äärimmäistä väkivaltaa kuvaavista elokuvista kumpuava visuaalinen ainesosa, johon liittyy verisyys ja ruumiiden hajottaminen väkivallalla (Jackson 2016, 10). Video itse on erittäin brutaali. Se ylittää elokuvaväkivallan esitykset groteskiudesta kuvaamalla sotilaiden ruumiinosien hajoamisen räjähdyksissä. Ensisijaista tarkoitusperää videolle on vaikea määrittellä. Toisaalta sen reaktioissa (kuva 2) näkyy pääosin positiivisia ja humoristisia emojetteja, mikä ohjaa tulkitsemaan videon aatteellisenä villitsemisenä. Toisaalta video on sisällöltään järkyttävä ja jopa oksettava, mikä taas ohjaa tulkitsemaan videon pääasiallisesti snuff-elokuville tyypillisenä eksploitaatiiviihteenä.

Videot ovat uuden median ajan snuff-elokuvia, johon liittyy snuffille tyypillinen katsojan halu nähdä äärimmäistä väkivaltaa sen tabuluonteen ja käsittämättömyyden takia. Snuff on audiovisuaalisen median muoto, joka kuvaa äärimmäistä ja todelliselta vaikuttavaa tai jopa todellista väkivaltaa, kuten raiskauksia tai murhia (Jackson 2016, 2–5, 14.) Snuff on lennokki- ja toimintakameravideoiden tapauksessa samalla epäesittävä ja semioottisesti tulkittavaa. Tällä tarkoitan sitä, että sen epäesittävyys kumpuaa sen liian todelliselta vaikuttavan sisällön luonteesta. Katsoja ei ikään kuin voi ymmärtää, että yleensä sepitetyissä mediateksteissä näkemä äärimmäinen

1 Combat Footage UKR (25.12.2023). "Warning graphic! A selection of drone drops on Russian infantry the first and last one gets their heads blown off..".



Kuva 2. Reaktiot venäläisten sotilaiden kuolemaan ovat esimerkissä pääosin positiivisia. Kuvakaappaus Combat Footage UKR -kanavalta.

väkivalta voi myös tapahtua todellisesti. Videot ovat vain tallennuksia tapahtumista, joita ei ole lavastettu tai muokattu, ne vain tapahtuvat ilmankin, että kamera olisi siinä kuvaamassa niitä. Kuitenkin Combat Footage UKR -kanavan videoiden snuffissa on epäesittävyydestään huolimatta tiettyjä semioottisia ominaisuuksia. Kanavan sisällön tapauksessa katsoja tulkitsee videoiden snuff-kuvastoa metonymisesti, koska videoista on medioituneena ilmiönä muodostunut merkeillä tulkittava ilmiö.

Aiempi tutkimus lennokkivideoista on keskittynyt yhdysvaltalaisien miehittämättömien pommituslennokkien korkealta ja kaukaa tallentamaan kuvaan. Ukrainan sodassa yleistyneet lennokkivideot kuvaavat lähempää ja näyttävät ihmiset selvemmin. Isojen, rakennuksia tuhoavien tulipalloräjähdyksien sijaan näemme mullan pölähdyksiä ja ihmisten ruumiiden pirstaloitumisia. Nämä lennokkivideot ovat siis paljon raaiempia ja todellisemman tuntuisia kuin aiemmat saman lajityypin sodasta kertovat videot. Raakuus tekee niistä voimakkaita ideologisia aseita (ks. myös Jackson 2016, 11). Videot täyttävät snuff-elokuville tyypillisesti katsojan väkivallan himon, mutta samalla ne myös vahvistavat kuvaa toisen sotivan osapuolen ylivoimasta, mikä vuorostaan ohjaa katsojaa käsittämään ukrainalaiset voittoisina.

Lajityyppinä toimintakameravideot ovat nousseet yleiseen suosioon esimerkiksi urheilukuvaamisen myötä, josta niiden käyttö on valunut taistelutantereille. Toimintakameravideoiden lajityypillinen omintakeisuus perustuu niiden ensimmäisestä persoonasta kuvattuun liikkuvaan ja vangitsevaan toiminnan kuvaukseen (Vannini & Stewart 2017, 151–152). Videoissa yleistä on kaoottinen ja ammuttavideopelejä muistuttava mise-en-scène. Esimerkiksi 3.1.2024 Combat Footage UKR -kanavalla ilmestyneessä videossa (kuva 3) nähdään, kuinka ukrainalaiset sotilaat hyökkäävät

juoksuhaudaan.² Videossa taisteluiden ahdistavuus ilmenee verenvuodatuksen sijaan huonona eteenpäin näkyvyytenä ja siitä johtuvan pelon tunteena. Sekä videon sotilas että katsoja eivät tiedä tarkkaan vastustajan sijaintia, vaan joutuvat etenemään ilman tarkkaa tietoa, mistä päin väkivaltaa tulee.



Kuva 3. Taistelutilanteen kaaottisuus ilmenee ensimmäisestä persoonasta kuvattuna videona. Kuvakaappaus Combat Footage UKR -kanavalta.

Ruumiillisen haavoittumisen ajatus ja ylipäättään pelon tunteet ovat läsnä videoissa (ks. myös Richardson 2023, 204, 208–209). Lennokkivideoissa ukrainalaisen lentoaluksen kameran katseen (eng. *gaze*) maalaama venäläisten sotilaiden kuolema on lajityyppi viitekehysten takia jo katsojan tiedossa ennen kuin maassa makaavat uhrit ovat edes menehtyneet. Venäläissotilaiden kokema sensuroimaton ja raaka väkivalta on katsojalle puhtain *affektiivisuuden* muoto. Affektiivisuudella tarkoitetaan esikielellistä tunnekokemusta, jolla selitetään katsojan reaktiota katsomaansa aineistoon (Koivunen 2008, 6). Toimintakameravideoissa affektiivisuus syntyy kameramiehen kehon mukana liikkuvasta kameratyöstä, joka tuntuu keholliselta ja näkökykyä matkivalta kokemukselta. Toimintakameravideot kuvataan yhden henkilön näkökulmasta, jonka rajattu kuvatila luo jännitteen ja vaaran tunnetta. Jännitteen tunnetta voidaan selittää katsojan katsomistottumuksilla kauhuelokuviin liittyen. Kauhuelokuvissa ensimmäisen persoonan kuva merkitsee vaaran olemassaoloa ja lähentymistä (ks. Hart 2018).

Mediatisaatio sodan todellisuuden luojana

Telegram-alustan sotilaiden kuvaamat lennokki- ja toimintakameravideot ovat *mediatisaation* tuottama ilmiö. Mediatisaatiolla tarkoitetaan mediavälitteisen sisällön leviämistä elämän joka kolkkaan. Käsite on kehittynyt tuomaan uutta viitekehystä,

2 Combat Footage UKR (3.1.2024). "A fragment of footage from from the 12th "Azov" Special Forces Brigade of the NSU of the storming of Russian positions in the Serebryansky forest, the Luhansk region".

joka pystyisi selittämään uusien medioiden tuomia vaikutuksia. (Couldry & Hepp 2013.) Mediatisaation ytimessä on arkipäiväisten vuorovaikutuksien siirtyminen medioituneihin tiloihin. Käsite sopii aiheeseen, sillä sotaa ja sen väkivaltaa ei ole ennen internet-aikaa voitu kokea näin läheltä taistelukenttien ulkopuolella. Mediatisaation myötä sodan kuvaamisesta on tullut lähes live-lähetysten kaltainen, suoraan todellisuudesta ruudulle -tyyppinen tiedon välittämisen muoto. Kyse on siis samasta autenttisuudesta kuin mitä kansalaisjournalismi on verrattuna perinteiselle journalismille.

Ukrainan sodan alettua Telegramiin on muodostunut oma mediaympäristö sodasta viestimiseksi, josta jotkut mediankuluttajat ovat kokonaan riippuvaisia saadakseen tietoa Ukrainan sotatapahtumista (ks. Dutsyk et. al. 2023). Combat Footage UKR -kanavan toimintalogiikka perustuu propagandamaisen tiedon tuottamiseen sosiaalisen median alustalle syntyneessä puolueellisessa kaikukammiossa. Kanavan video ymmärretään samalla aikaa heijastukseksi todellisuudesta ja aatteelliseksi kannattamiseksi. Sotatilanteessa on yleistä, että konfliktin vaikutuksen alle joutuneet ihmiset pyrkivät etsimään uutislähteitä, jotka vahvistavat heidän omaa näkökantansa (Melki & Kozman 2021, 98; Dutsyk et. al. 2023).

Tässä asetelmassa vastaanottajien ja sisällöntuottajien toisiaan vahvistava vuorovaikutus tuottaa puolueellisesti painottunutta todellisuutta heijastavan mediaympäristön. Kulttuuristen merkkien kautta tulkittava median todellisuus korvaa filosofi Jean Baudrillardin mukaan oikean maailman todellisuuden, muuttaen ihmisen havaintomaailman käsittämisen simulaatioksi. *Simulaatio* on Baudrillardin teoriassa median määrittelemää todellisuutta, jossa ihmisen omien havaintokokemusten luoma todellisuuskuva korvaantuu mediasyötteen, olkoon se sitten kartta tai TV-uutiset, luomalla todellisuudella (Baudrillard 1981, 2–4.) Median luoma simulaatio voidaan nähdä vallankäyttönä, jossa tietty kuva esimerkiksi sodasta muokkaa ihmisten käsityksiä konfliktista. Ihmiset ikään kuin luulevat simulaation luomaa esitystä itseriittoiseksi kuvaukseksi tapahtumista. Combat Footage -kanavan videot muokkaavat ja kehystävät Ukrainan sodan kanavan tarkoituksena ajaviin muotoihin, kuten lennokki- ja toimintakameravideoiksi. Sodan kokeminen suorana katsomishavaintona on kanavalla mediavälitteistä; todellisen ja simuloidun rajapinnoilla liikkuvaa käsittämistä.

Baudrillardin simulaatioteoriaan liittyy median kokoaikainen vaikutus yksilöön. Combat Footage UKR -kanavalla julkaistaan päivittäin taisteluvideoita muutamista useisiin kymmeniin kappaletta. Koska Telegram on niitä harvoja isoja alustoja, josta Ukrainan sodan voi kokea näin ”läheltä”, kanavilla on periaatteessa yksinoikeus muokata seuraajiensa käsitystä sodan ”todellisuudesta”. Simulaatioteorian ytimessä on käsitys median tuottamasta todellisuudesta, joka on ainoa tapamme päästä käsiksi todellisuuteen. Myös *mediatisaatioteoriassa* puhutaan samasta todellisuuden esittämisen mekaniikasta, sillä mediatisaation myötä käytännön tavat tehdä asioita muuttuvat materiaalisista kokemuksista mediavälitteisiksi (Couldry & Hepp 2013, 191).

Telegram-alustan tarjoama mediatisaatio-simulaatio sotatilanteesta merkillistää Ukrainan sodan tapahtumia todellisuuden esityksiksi. Yksi taisteluvideoiden affektiivisuuden lähteistä on niiden *indeksisyys* ja väkivaltaisuuden todellisuusvaikutelma. Indeksisyys tarkoittaa semiotiikassa merkityn ja merkitsijän välistä merkityssuhdetta (Fiske 1990, 46).³ Sosiaalisen median ajalla taisteluiden raakuudet ovat päässeet yhä selvempään päivänvaloon ja nyt Telegramin kaltaisten alustojen avulla ne voivat yksinoikeudella rakentaa suodattamatonta kuvaa taisteluista.

3 Esimerkiksi klassinen narskumisääni ja talsiminen lumihangessa.

Lennokki- ja toimintakameravideot Ukrainan sodan metonymioiden luojina

Ukrainan sotaa esittävien lennokki- ja toimintakameravideoiden affektiivisuus ei rajoitu vain videoiden kuvaamisen tapoihin ja näiden tapojen kehollisiin tuntemuksiin. Videoiden piirteissä on myös tunnistettava niiden kulttuurisiin merkein määrittynyt sisältö. Lennokki- ja toimintakameroiden muodolliset piirteet muodostavat audiovisuaalisen rungon, jota katsojat alkavat nopeasti tulkita *metonymioiden* kautta. Metonymia tarkoittaa merkin kulttuurisesti muodostunutta konnotatiivista merkitystä, jossa tietty tapahtuma tai näkökulma tiivistyy yhteen merkittävään merkkiin. (Fiske 1990, 95.) Metonymioiden avulla katsojat tulkitsevat videoilla nähdyn väkivallan muun medioidun väkivallan viitekehäksessä. Väkivallan teot videoissa ovat siis metonymisia viitteitä muihin audiovisuaalisiin väkivallan esityksiin.

Ukrainan konfliktin lennokki- ja toimintakameravideoiden metonymioita ovat esimerkiksi kaksiulotteisessa *mise-en-scène*ssä makaavat avuttomat ja kohta-kuolevat elolliset ihmisruumiit, joita kamera ”haluaa satuttaa” (vrt. Richardson 2023, 203–204). Väkivaltaa näyttävien videoiden esityksistä kumpuavat metonymiat rinnastuvat kauhuelokuvien affektiiviseen tapaan esittää verisyyttä ja kehollisuutta, vaikka videot ovat todellisuudesta ja kauhuelokuvat täysin sepitettyjä. Hurme ja ruumiillinen haavoittuminen ovat videoista päätellen yhtä iso osa lennokki- ja toimintakameravideoiden lajityypillisiä ominaisuuksia kuin niiden kuvausteknologiset piirteet.

Aineiston videoiden hurmeisuus on internet-ajan snuffia, jossa snuffiin yhdistetty myyttisyys särkyä ja kauhut raa’asta kuolemasta paljastuvat todeksi (vrt. Jackson 2016, 10–11). Oikean kuoleman todistamisessa on jotain syvällisesti affektiivista, jotain mitä Vivian Sobchack on kuvailut todellisen lataukseksi (Sobchack 2004, 258; ks. myös Kavka 2016, 49). Sobchackin teoria perustuu kuoleman näkemisen epäesittävyteen eli siihen, että kuolemaa ei tulkita kulttuurisesti, vaan se koetaan puhtaasti ja alkukantaisesti; refleksinomaisesti ja esikielellisesti. Oikean kuoleman näkeminen on esitiedollista, puhtaasti affektiivista, mikä kauhistuttaa ja tyydyttää katsojaa, joka on elämän lopun halunnut nähdä.

Snuff ei ole kuitenkaan kulttuurisen ymmärtämisen tuolla puolen, vaan se sisältää audiovisuaalisena mediatekstinä tiettyjä metonymian kaltaisia merkitsejä. Metonyminen tulkintani lennokki- ja toimintakameralajityypin videoissa Telegram-alustalla perustuu Mette Mortensenin (2023) teesiin sosiaalisen median ikonien voimasta. Sosiaalisen median ikonit ovat ikonisiksi kokonaisuuksiksi muodostuneita kuvia tai kuvissa esiintyviä asioita, jotka edustavat omalla visuaalisella yksilöllisyydellään tiettyä tapahtumaa tai konfliktia. Esimerkkinä toimii valokuvaaja Robert Capan valokuva *Kaatuva sotilas* (1936) ja sen suora yhteys Espanjan sisällissotaan. Ikonit rakentavat Mortensenin mukaan jaetusti muistettavaa kuvaa konfliktista. Ikonit ovat eräänlaisia medioituja pisteitä, jotka alkavat edustamaan konfliktia ja sen luonnetta. Samalla tapaa Combat Footage -kanavan sotavideoiden metonymiassa katsojat yhdistävät formaatit (Telegram-alusta) ja lajityypin piirteet (tuhoutunut sotatanner, ylhäältä tai silmätasolta kuvattu, liikkeessä oleva kuva) tiettyihin paikkoihin ja asioihin. Lennokki- ja toimintakameravideoiden metonymiat toimivat Mortensenin sosiaalisen median ikoneiden lailla. Ne alkavat edustamaan itseään, omaa videotaan, laajempaa asiaa, eli Ukrainan sotaa.

Lopuksi

Combat Footage UKR -kanava rakentaa kuvaa Ukrainan sodan todellisuudesta valitsemillaan tyyllilajeilla. Kanavan luoma todellisuus perustuu snuff-tyylisen graafisen väkivallan esittämiseen perustuvalla todistuksellisuudella. Telegram-alusta

toistaa tätä uutta esittämäänsä todellisuutta uudelleen ja uudelleen, muodostaen yhtä näkökulmaa korostavan simulaation tapahtumista. Se houkuttelee ja ohjaa ymmärtämään asiat alustan mediavirtojen mukaan, joiden välittämä kuva sodasta on realistinen, tunteikas ja raaka.

On myös huomioitava katsojien toimijuus. Sosiaalisen median logiikka perustuu toistolle ja samankaltaisen aineiston kertymiselle yhden ihmisen digitaaliseen ympäristöön. Ne ihmiset, jotka Combat Footage UKR -kanavan videoita katsovat, löytävät itsensä videoiden parista joko niiden samanmielisyyden (Ukrainamyönteinen sota-propaganda) tai niiden raakuuden viehättävyyden (snuffin houkuttelevuus) takia.

Videoiden affektit kumpuavat niiden lajityypillisistä piirteistä ja näihin perustuvasta *metonymisyydestä*. Lajityyppiä piirteitä ovat ensimmäisen persoonan katse, ruumiiseen kiinnittynyt kamera ja niin ikään silmien liikettä matkiva kuvaus. Lajityypilliset piirteet muodostavat ruudulle visuaalisen konvention videoissa toistuvilla kuvakompositioilla, kameranliikkeillä ja sotilaiden kuolemilla. Näistä säännönmukaisuuksista välittävät myös metonymiat.

Videoiden diskursiivinen merkitys jää silti pimentoon. Toisinaan kanavan jakamalla sisällöllä on katsojaa valistava luonne inhorealistina sodan ilmentyminä. Mutta videoiden inhorealistentodistuksellisuus ei mielestäni välttämättä palvele mitään tietoa lisäävää päämäärää, eikä viihteellistäkään. Sen sijaan videot jäävät elämään todistusaineistona sodan kauheuksista ja heistä, jotka videoissa kuolevat tai niitä kuvaavat. Videoiden anti tässä suhteessa on niiden herättämä keskustelu Telegramissa, jota en tässä tekstissä tutkinut. Lisää tutkimusta aiheesta siis tarvitaan, sillä aineistoa syntyy koko ajan enemmän ja enemmän.

Lähteet

Aineisto

Combat Footage UKR (25.12.2023). "Warning graphic! A selection of drone drops on Russian infantry the first and last one gets their heads blown off..". Telegram. https://uk.tgstat.com/en/channel/@combat_ftg. Haettu 6.1.2024.

Combat Footage UKR (3.1.2024). "A fragment of footage from from the 12th "Azov" Special Forces Brigade of the NSU of the storming of Russian positions in the Serebryansky forest, the Luhansk region". Telegram. https://uk.tgstat.com/en/channel/@combat_ftg. Haettu 6.1.2024.

Tutkimuskirjallisuus

Allan, Stuart (2023) Incendiary Images: Visual Reportage of Syria's Civil War. Teoksessa Mette Mortensen & Ally McCrow (toim.) *Social Media Images and Conflicts*. New York: Routledge, 47–62.

Barishya, Anishya K. (2022) Through a Drone Darkly: Drone Media as Pandemic Witnessing. *BioScope South Asian Screen Studies* 13(1), 24–32. <https://doi.org/10.1177/09749276221097732>.

Baudrillard, Jean (1981) *Simulacra & Simulation*. E-kirja. Saatavilla: <https://0ducks.files.wordpress.com/2014/12/simulacra-and-simulation-by-jean-baudrillard.pdf>. Haettu 12.8.2024.

Bordwell, David; Thompson, Kristin & Smith, Jeff (2017) *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw Hill Education.

Couldry, Nick & Hepp, Andreas (2013) Conceptualizing Mediatization: Contexts, Traditions, Arguments. *Communication Theory* 23, 191–202.

Dutsyk, Diana; Plys, Anastasiya; Sychova, Anastasiia; Pochapska, Oksana & Yurkova, Olha (2023) *How Non-Institutionalized News Telegram-Channels Operate and Capture the Audience in Ukrainian Segment*. Ukrainian Media and Communication Institute. Saatavilla: https://www.jta.com.ua/wp-content/uploads/2023/03/Telegram-Channels-2023_EN.pdf. Haettu 12.8.2024.

Fiske, John (1990) *Introduction to Communication Studies*. New York & Lontoo: Routledge.

- Hart, Adam Charles (2018) Killer POV: First-Person Camera and Sympathetic Identification in Modern Horror. *Imaginations*, 1/9. <http://dx.doi.org/10.17742/IMAGE.p70s.9.1.6>.
- Jackson, Neil (2016) Introduction: Shot, Cut, And Slaughtered: The Cultural Mythology Of Snuff. Teoksessa Neil Jackson, Shaun Kimber, Johnny Walker & Thomas Joseph Watson (toim.) (2016) *Snuff: Real Death and Screen Media*. New York: Bloomsbury Publishing Plc. <https://doi.org/10.5040/9781501304590>.
- Kavka, Misha (2016) The Affective Reality of Snuff. Teoksessa Neil Jackson, Shaun Kimber, Johnny Walker & Thomas Joseph Watson (toim.) *Snuff: Real Death and Screen Media*. New York: Bloomsbury Publishing Plc. <https://doi.org/10.5040/9781501304590>.
- Koivunen, Anu (2008) Affektin paluu? Tunneongelma suomalaisessa mediatutkimuksessa. *Tiedotus-tutkimus* 31(3), 5–24.
- Melki, J. & Kozman, C. (2021) Media Dependency, Selective Exposure and Trust During War: Media Sources and Information Needs of Displaced and Non-displaced Syrians. *Media, War & Conflict* 14(1), 93–113. <https://doi.org/10.1177/1750635219861907>.
- Mortensen, Mette (2023) Social Media Icons: Evidence and Emotion. Teoksessa Mette Mortensen & Ally McCrow (toim.) (2023) *Social Media Images and Conflicts*. New York: Routledge. 63–77.
- Mortensen, Mette & McCrow-Young, Ally (2023) Introduction: Social Media Images and Conflicts: Power, Proximity and Performativity. Teoksessa Mette Mortensen & Ally McCrow (toim.) *Social Media Images and Conflicts*. New York: Routledge, 1–15.
- Nazaruk, Taras (2022) Subscribe and Follow. Telegram and Responsive Archiving the War in Ukraine. *Sociologica* 16(2), 217–226. <https://doi.org/10.6092/issn.1971-8853/15339>.
- Richardson, Michael (2023) Drone trauma: violent mediation and remote warfare. *Media, Culture & Society* 45(1), 202–211. <https://doi.org/10.1177/01634437221122257>.
- Sobchack, Vivian (2004) *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley: University of California Press.
- Vannini, Phillip & Stewart, Lindsay M. (2017) The GoPro Gaze. *Cultural Geographies* 24(1), 149–155. <https://doi.org/10.1177/1474474016647369>.