

Riikka Turtiainen

Riikka Turtiainen, FT, digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto

LEIKITÄÄNKÖ KAMPAAJAA?

Digitaalinen koskettaminen ASMR-roolileikkivideoissa



Tutkin tässä artikkelissa YouTuben ASMR-roolileikkivideoita leikintutkimuksen viittekehityksessä. Perehdyn ilmiöön haptisuuden ja kehollisen kokemuksen kontekstissa analysoiden videoiden tapaa tuottaa koskettamisen illuusio. Keskiössä on suomalaisten ASMR-artistien kuvitteluleikin muotoon pukemien affektiivisten aistiärsykkeiden eli triggereiden erittely. Tuon esiin myös videoiden oikeuttamisen hyvinvointiin liittyvinä terapeuttisina teknologioina. Digitaalisen kosketuksen ja medioidun (etä)intiimiyden käsitteiden kautta osoitan, että videot on mahdollista nähdä fyysisen leikin digitaalisena ilmenemismuotona.

Moi ja tervetuloa. Ihanaa, että pääsit tänään paikalle. Mun nimi on Sofia ja mä vastaan tänään sun kasvohoidosta. Ja mulla on sulle suunniteltuna oikein ihana kokonaisuus tälle päivälle. Eli ihan ensin me puhdistetaan sun kasvot, puhdistetaan sun kasvot [toisto intensiivisempänä kuiskauksena]. Sen jälkeen hemmotellaan sun ihoa kasvonaamiolla. Ja lopuksi syväkosteutetaan sun iho talven pakkasia varten. Ja voisin jossakin vaiheessa myös vähän harjailla sun hiuksia ja oikeastaan haluaisin, että koko tämän hoidon ajan olisit mahdollisimman rentona. Ja mulle kosmetologina on aina ihanaa, jos joku pystyy rentoutumaan niin paljon, että nukahtaa hoidon aikana. Joten jos missään vaiheessa tuntuu siltä, että haluaisit vain laittaa silmät kiinni, niin saat tehdä sen. Voit laittaa silmäsi kiinni ja nukahtaa, voit laittaa silmäsi kiinni ja nukahtaa. Ja sitten hoidon päätteeksi, jos olet nukahtanut, niin se ei haittaa mitään. Mulla on tässä hyvin aikaa, niin voit jäädä vaikka hetkeksi torkuttelemaan tänne.

YouTube-videolla nuori nainen puhuu rauhallisesti kuiskaten ja sivelee kameran linssiä sen reunoilta. Hän siirtyy välillä lähemmäs puhumaan mikrofonin eri puolilta ja toistaa osan lauseistaan korostetun intensiivisesti. Videon katsoja kokee illuusion kasvojensa koskettelusta ja voi eläytyä kauneushoitolan asiakkaan rooliin. Kyseessä on suosittu videobloggaaja Sita Salmisen ASMR *SUOMI Spa-Roleplay* -video. Kanavalla ASMR Sita Sofia syyskuussa 2018 julkaistua videota on katsottu yli 357 000 kertaa (28.3.2019) ja se on kerännyt 853 kommenttia. Vloggaaja on julkaissut videonsa yhteydessä kuvauksen, josta käy ilmi puolituntisen videon sisältö ajoituksineen (*time taps*). Kuvauksessa listatut

lähikuiskaukset, naputtelut, rapistelut ja käsiliikkeet ovat ASMR-videoille tyypillisiä ääni- ja visuaalisia ärsykeitä eli ”triggereitä”, jotka tuottavat osalle ihmisistä tahdosta riippumattomia, miellyttäviä ja rauhoittavia aistielämyksiä. ASMR onkin lyhenne sanoista *Autonomous Sensory Meridian Response*.

Yksi Sita Salmisen ASMR-kanavan videoista oli vuoden 2018 kolmanneksi katsotuin YouTube-video Suomessa (El Kamel 2018) päättyen myös vuoden 2019 Venla-gaalaan Sami Sykön ja Jorma Uotisen parodioinnin kohteeksi (Yle-TV2 11.1.2019). Ilmiön valtavirtaistumisesta kertoo sekin, että ASMR-videot



📌 Pinned by ASMR Sita Sofia

ASMR Sita Sofia

- 00:00 Purkin kannen ääniä 🌀
- 00:12 Hoito alkaa/hiljaista puhetta 😊
- 00:35 Käsiliikkeitä 🙌
- 02:13 Naputtelua kynsillä 🙌
- 03:03 Lähikuiskauksia 💋💨
- 03:23 Naputtelua kynsillä 🙌
- 03:45 Kasvovesi/mikin sivelyä 🖋️
- 04:37 Naputtelua kynsillä 🙌
- 04:45 Hiljaista puhetta 😊
- 05:36 Lähikuiskauksia 💋💨
- 05:58 Tahmeita ääniä 🕸️
- 06:26 Hiljaista puhetta 😊
- 09:15 Harjan rapinaa 🧴
- 09:51 Hiusten harjaaminen 🧴
- 11:31 Harjan rapinaa 🧴
- 12:20 Hiljaista puhetta 😊
- 14:53 Kasvonaamio/mikin sivelyä 🖋️
- 15:33 Lähikuiskauksia 💋💨
- 16:50 Pyyhitään kasvonaamio 🧴
- 20:54 Purkin kannen ääniä 🌀
- 21:32 Kasvovoide/tahmeita ääniä 🕸️
- 23:02 Hiljaista puhetta 😊
- 24:50 Hiusten harjaaminen 🧴
- 28:00 Käsiliikkeitä 🙌

Kuva 1. Kuvakaappaus ASMR Sita Sofia -kanavan *ASMR SUOMI Spa-Roleplay* -videon kuvauksen yhteydestä.

valjastettiin vuoden 2018 aikana niin televisio-ohjelman markkinointitar-koituksiin¹ kuin viranomaisviestinnän käyttöönkin². Näissäkin yhteyksissä ASMR-kulttuuria hyödynnettiin parodioinnin kontekstissa tarkoituksena he-rättää ihmisten kiinnostus huumorin keinoin. Yleisesti ASMR-videoita ei juuri pidetäkään vakavasti otettavina, vaan niihin suhtaudutaan lähinnä rajatun kohderyhmän hupaisan outona sosiaalisen median ilmiönä. Siitä huolimatta videot kertovat kiinnostavia asioita arkipäiväisestä verkon käytöstämme ja digitaalisuuden vaikutuksesta jokapäiväiseen elämäämme (Sadowski 2016). Maailmalla ASMR-videoita on tehtailtu koko 2010-luvun ajan (Gallagher 2018), ja esimerkiksi vuonna 2011 perustetun Gentle Whispering ASMR -kanavan suosituinta videota on katsottu yli 21 miljoonaa kertaa.³ Ensimmäisiä suoma-laisia ASMR-artistejä oli vuonna 2014 WhiteWinterWhispers-kanavansa aloittanut Matilda Koivisto (Uusinoka 2016). Ilmiö on yleistynyt Suomessa parin viime vuoden aikana synnyttäen lukuisia uusia asialle vihkiytyneitä YouTube-kanavia – joskin suurin julkisuuskohti aiheen ympärillä on jo ehti-nyt laantuakin. Suomalaiset ovat väkilukuun suhteutettuna joka tapauksessa ahkerimpia ASMR-videoiden hakijoita YouTubessa (Mänty 2018).

ASMR-videoita on lukuisia erityyppisiä ja niitä katsotaan eri syistä. Osaan yhdistetään piirteitä muista suosituista YouTube-videogenreistä kuten *unboxa-usta* eli tuotteiden purkamista paketeista. Yksi suosituimmista alalajityypeistä on roolileikkivideot eli *roleplayt* (Gallagher 2019, 64). Niissä vloggaajat esiin-tyvät kosmetologien lisäksi muun muassa kampaajina, stylisteinä, lääkäreinä, kirjastonhoitajina, myyjinä ja jopa kiinteistövälittäjinä. Roolileikki luo raamit ärsykeille, jotka voivat olla parturisaksien napsutusta, kaupiteltavien haju-vesipullojen kilistelyä tai pohjapiirrustuksen raapustamista paperille. Tässä artikkelissa olen rajannut tutkimuskohteekseni juuri roolileikkivideot, koska useissa niistä pyritään tuottamaan katsojalle kehollisia kokemuksia kosketta-malla ”leikisti”. Videoiden aistiärsykkeiden tuottamista tarkastelemalla vas-taan kysymykseen: Miten ASMR-roolileikkivideoissa luodaan koskettamisen illuusio? Asetan kehollisen kokemuksen tarkastelun leikintutkimuksen (esim. Caillois 1961; Kalliala 1999) viitekehukseen tarkoitukseni osoittaa, että vi-deot on mahdollista nähdä fyysisen leikin digitaalisena ilmenemismuotona.

Lähestymistavaltaan artikkelini asettuu osaksi digitaalisten ilmiöiden kehollisuuden tutkimusta kiinnittyen leikintutkimuksen ohella haptisen mediatutkimuksen (ks. Parisi & al. 2017) sekä affektiivisuuden ja kehollisen tietämisen (esim. Paasonen 2017; 2018b; Kinnunen & Kolehmainen 2019) teo-retisointeihin. Tarkastelemalla ASMR-videoita nimenomaan leikkinä pääsen syvemmin kiinni niissä käytettyihin digitaalisen koskettamisen keinoihin. Leikin mekanismien hahmottaminen tarjoaa digitaalisen moniaistisuuden, haptisuuden ja intiimiyden tarkasteluun tuoreen näkökulman, joka samalla lisää ymmärrystä ASMR-ilmiön luonteesta, kulttuurisesta merkityksestä ja tekijä–kokija-suhteesta. Tuon esiin myös aikaisempaa, kansainvälistä ASMR-tutkimusta, jossa ilmiötä on pyritty selittämään esimerkiksi terapeuttisuuden näkökulmasta.

Aineistoanalyysini on toteutettu valitsemieni Youtube-videoiden lähilu-ennalla. Keskityn aineiston moniaistillisuuden tarkasteluun eli siihen, miten kuva, ääni ja liike luovat yhdessä merkityksiä. Erittelen aineistostani niitä tapoja, joilla ASMR-roolileikkivideoissa luodaan vaikutelma koskettami-sesta. Tutkimuksessani voi nähdä myös piirteitä auto- ja aistietnografisesta lähestymistavasta (*”auto-ethnography as sensory participation”*, ks. Pink 2015b, 97–98), sillä katsoessani aineistoni ASMR-videoita, toimin itsekin kehollisena kokijana ja aistiärsykkeiden vastaanottajana. Olen kuitenkin katsonut samat

1 Katso esimerkiksi Riku Rantalan *Docventuresin* uutta tuotantokautta mainostanut video Yle Areenan YouTube-kanavalla 5.9.2018: Riku Rantalan ASMR – rentoutusta aikuiseseen makuun | Docventures, <<https://www.youtube.com/watch?v=yW6pxiGOLJg>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

2 Katso esimerkiksi Verohallinnon verkkotoimittajan verotuspäätöstä koskenut video Verohallinnon Facebook-sivulla 11.10.2018: ASMR: VERO-TUSPÄÄTÖS, <<https://www.facebook.com/verohallinto/videos/2150937485119380/>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

3 * * Oh such a good 3D-sound ASMR video * * (7.9.2012), <<https://www.youtube.com/watch?v=RVpfHgC3ye0>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

videot analyysini aikana useaan kertaan, mikä on hämärtänyt ”autenttista” kokemustani roolileikistä. Lisäksi olen muistiinpanoissani keskittynyt tarkastelemaan vloggaajien tapaa leikkiä sen sijaan, että olisin kirjannut ylös omia, videoiden aiheuttamia tuntemuksiani. En ole myöskään ollut vuorovaikutuksessa roolileikkiin videoiden välityksellä osallistuvan ASMR-yhteisön kanssa. Hahmottaakseni katsojien suhtautumista videosisältöihin olen videoiden katsomisen lisäksi lukenut läpi niiden kommentteja.

Tutkimusaineistoni on koottu YouTube-palvelusta kanavahauulla ”ASMR SUOMI roleplay”. Katsojamääräkriteerin perusteella aineistooni valikoitui kolme suosituinta, tutkimushetkellä (keväällä 2019) hyvin aktiivista YouTube-kanavaa, joilla on selvästi muita suomalaisia ASMR-aiheisia kanavia enemmän tilaajia: ASMR Sita Sofia (yli 175 000 tilaajaa), ASSI ASMR (yli 14 000 tilaajaa) ja Asmr Flikkaanen (yli 14 000 tilaajaa). Valitsin tarkemman analyysini kohteeksi ensin kunkin kanavan suosituimman roolileikkivideon täydentäen aineistoani roolileikkiaiheita monipuolistavalla otoksella (yhteensä kahdeksan videota, ks. lähdeluettelo). Eli koska kanavien katsojamääriltään suosituimpien videoiden joukossa oli ainoastaan kosmetologi- ja kampaajaroolileikkejä, poimin aineistooni mukaan sattumanvaraisemmin myös aiheeltaan erilaisia (esimerkiksi lääkäri-)videoita. Tein videoita katsomalla rajauksen ASMR-roolileikkeihin, joissa pyritään selkeästi luomaan illuusio koskettamisesta, jolloin aineiston ulkopuolelle jäivät esimerkiksi myyntityötä koskevat roolileikkivideot. Rajaukseni kautta valikoituneet videot edustavat monipuolisesti suosittua roolileikkivideoiden kategoriaa, mutta eivät ole yleistettävissä kuvaamaan koko ASMR-ilmiötä, sillä lukuisissa ASMR-videoissa keskitytään yksinomaan aistiärsykkeiden luomiseen ilman sisällön tarinallistamista ja leikillistämistä.

Koska tutkimusaineistoni kohdalla on kyse suomalaisittain tunnettujen tubettajien videosuoratoistopalveluun avoimeksi tuottamista, ei-arkaluontoisista sisällöistä, en pyytänyt alun perin vloggaajien lupaa videoiden käyttämiselle tutkimusaineistona. Olen kuitenkin halunnut tiedottaa kyseisiä ASMR-artistejä tutkimuksestani – kunnioittaen samalla heidän tekijänoikeuksiaan – kysyessäni lupaa julkaista kuvakaappauksia heidän videoistaan artikkelini yhteydessä. Tarkastelemistani videoiden kommentteista (yht. 4846 kpl) en julkaise suoria aineistositaatteja. (Ks. esim. Turtiainen & Östman 2009; 2013; Östman & Turtiainen 2017; Markham & Buchanan 2012.)

ASMR-videot ilmiönä

Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR) tarkoittaa autonomisia, rauhoittavia aistielämyksiä. Joillakin ihmisillä erilaiset ääniin perustuvat ja visuaaliset aistiärsykkeet – kuten kuiskailu, toistuvat äänet ja hitaat kädenliikkeet – aiheuttavat ”kylmien väreiden” kaltaista kihelmöintiä, jonka kuvataan kulkeutuvan pään takaosasta selkärankaan pitkin muualle kehoon. Nämä reaktiot saavat aikaan hyvänolon tunteen, minkä vuoksi ASMR-videoita käytetään yleensä rentoutumiseen ja esimerkiksi unensaantivaikeuksien ja stressinlievityksen yhteydessä. Tästä syystä ASMR-ilmiö on joissain yhteyksissä liitetty myös mindfulnessin ja meditaation kaltaisiin läsnäolo- ja tietoisuustaitoihin ja terapiamuotoihin. Keskittyneen toiminnan seuraaminen ja henkilökohtaisen huomion osakseen saaminen kuuluvat myös ”aivo-orgasmeiksikin” kutsuttuja aistielämyksiä stimuloiviin ASMR-ärsykkeisiin. Joidenkin psykologisten tutkimusten mukaan on mahdollista, että ASMR-kokemusten ja synestesian välillä on yhteys. Synestesian toiseksi ääripääksi on esitetty misofoniaa eli

suuäänien aiheuttama raivoa, mikä selittänee sitä, että osa ihmisistä voi myös ärsyntyä ASMR-triggereistä. Synestesiassa tietty aistiärsyke aiheuttaa toisen aistin alaan kuuluvan aistimuksen, minkä voi siis nähdä tapahtuvan niissä ASMR-roolileikkivideoissa, joissa pyritään audiovisuaalisten ärsykkeiden avulla aiheuttamaan kosketusaistimus (esim. Fredborg & al. 2018; Barratt & Davis 2015; asmr.fi). ASMR-videoiden aikaansaamia kosketusaistimuksia on selitetty myös neurotieteellisesti peilisolujen toiminnan kautta. Simuloidun kosketuksen katsomisen uskotaan aktivoivan aivojen peilisolut, jolloin nähty toiminta peilautuu koetun kaltaisena. Tilanne on verrattavissa kivun ”tuntemiseen” nähdessämme jonkun leikkaavan sormeensa. Saman mekanismin ajatellaan vaikuttavan myös empatian kokemisen taustalla (ks. esim. Young & Blansert 2015; ASMR University).

ASMR-artistit hyödyntävät videoita kuvatessaan yleensä binauraalista äänitusteknologiaa eli mikrofoni-paria, joka tallentaa ääntä molempikorvaisesti niin, että videon kuuntelija kokee äänen tulosuunnan ja etäisyyden autenttisen tilanteen mukaisesti. Käytännössä tällä oikean ja vasemman kaiuttimen hyödyntämisellä tavoitellaan todellista korvaan kuiskuttelua muistuttavaa kuuntelutilannetta. ASMR on ilmiönä kuitenkin ollut olemassa jo pitkään ennen nimeämistään ja digitaalista olomuotoaan. Monet ASMR-ärsykkeisiin reagoivat ovat kuvailleet lapsuuden kokemuksiin, jolloin esimerkiksi jonkin tarkkuutta vaatineen toiminnan sivusta seuraaminen (piirtäminen tms.) on aiheuttanut heille samankaltaisia aistielämyksiä. On siis olemassa niin tarkoituksellisesti tuotettuja kuin tahattomiakin ASMR-tilanteita ja -mediatuotteita. Termin ASMR kehitti Jennifer Allen vuonna 2010 kuvaamaan siihen saakka verkon hyvinvointiyhteisöissä nimettömänä keskusteluttanutta ilmiötä. Termi on saanut osakseen kritiikkiä pseudotieteellisyydestään, mutta se on vakiintunut käyttöön myös tieteellisen tutkimuksen yhteydessä. ASMR-ärsykkeistä on tehty jonkin verran psykologian alaan kuuluvaa tutkimusta, jolla on pyritty todistamaan tieteellisesti ihmisen aivotoimintaan liittyvän ilmiön olemassaolo (ks. esim. Young & Blansert 2015; ASMR University; asmr.fi). Vajaassa kymmenessä vuodessa YouTubeen on muodostunut laaja, ”trigger-videoihin” keskittynyt ASMR-artistien yhteisö, jota on tutkittu myös humanistisilla tieteenaloilla (Gallagher 2018, 261, 267). ASMR-ilmiö ei ole selitettävissä puhtaasti biologisesti, koska sen nähdään kietoutuvan myös sosiaaliseen ja kulttuuriseen ymmärrykseemme maailmasta (esim. Smith & Snider 2019, 45). ASMR-ilmiötä onkin tulkittu muun muassa affektiivisuuden (Sadowski 2016; Smith & Snider 2019), intiimiyden ja seksuaalisuuden (Waldron 2017; Andersen 2015) sekä terapeuttisuuden (Barratt & Davis 2015; Garro 2017; Fredborg & al. 2018) konteksteissa.

Digitaalista intiimiyttä väitöskirjassaan käsitellyt Helga Sadowski (2016) on todennut, että juuri ASMR-roolileikkivideot herättävät kiinnostavia online- ja offline-ympäristöjen välisiin rajoihin, kehollisuuteen, ihmis-konevuorovaikutukseen ja ”kosketus 2.0:aan” liittyviä kysymyksiä. Videot kutsuvat intiimiin, moniaistiseen ja keholliseen katsomiskokemukseen, joka monimutkaistaa katseen logiikkaa. Videoiden tekijöistä useimmat ovat nuoria naisia, mutta yhdyn Sadowskin näkemykseen siitä, että näiden intiimisti kuiskivien naisten seksualisointi (vrt. esim. Waldron 2017) on ilmiön pelkistämistä ja sen huomiotta jättämistä, etteivät ASMR-artistit vain esiinny kameran edessä, vaan kontrolloivat samalla ohjailemaansa ja editoimaansa kertomusta. Koska ASMR-videoita käytetään usein omaehtoisesti nukahtamisvaikeuksien hoitamiseen ja stressin lievittämiseen, ne voidaan nähdä digitaalisen itsehoidon välineinä – mikä tekee ASMR-artisteista eräänlaisia ”terapeuttisia tunnetyö-

läisiä”. ASMR-ilmiötä onkin mahdollista tarkastella uusliberalistisen self help -kulttuurin⁴ ja terapeuttisten teknologioiden⁵ perspektiivistä, joka nojaa ajatukseen siitä, että ihminen on itse vastuussa omasta kehityksestään. Joka tapauksessa ASMR-videoissa on jotain huomionarvoisen erilaista aikaisempiin digitaalisiin videosisältöihin verrattuna ja tästä syystä niitä tulisikin Sadowskin mukaan tarkastella haptisen, eli tuntoaistiin perustuvan, visuaalisuuden viitekehityksessä (Sadowski 2016, 161–185; haptisesta mediatutkimuksesta ks. Parisi & al. 2017; Parisi & Archer, 2017).

ASMR leikin viitekehityksessä

ASMR-roolileikkivideoihin kohdistuneessa kriittisessä kulttuurintutkimuksessa on keskitytty videoiden intiimiyteen ja affektiivisuuteen erilaisten media- ja performaatiotutkimuksen teorioiden avulla, mutta nimityksestään huolimatta videoiden leikkillisyyteen sinänsä ei ole aikaisemmin kiinnitetty huomiota. Yksittäisessä Let’s Play -videokommentoinnin koneellista generointia käsitelleessä tutkimuksessa läpipelaamisvideot esitetään yhtenä mahdollisena ASMR-videoitten lajityyppinä (Guzdial & al. 2018), ja The Global Game Jam® -tapahtuman yhteydessä vuonna 2017 luotu *Rustle your leaves to me softly: an ASMR plant dating simulator* -peli⁶ mainitaan esimerkkinä queer-pelisuunnittelun haptisuutta käsittelevästä tutkimuskirjallisuudesta (Marcotte 2018; Pozo 2018). Muuten ASMR-ilmiötä ei sellaiseksi nimettyinä ole aikaisemmin juurikaan käsitelty peli- tai leikintutkimuksen yhteydessä.

Kuuluisien leikkiteoreetikoiden Johan Huizingan (1947), Roger Cailloisin (1961) ja Brian Sutton-Smithin (1997) leikin kulttuurista luonnetta luotaavissa määritelmässä leikiksi lukeutuvat monet inhimillisen toiminnan muodot, jotka kiinnittyvät muun muassa vapaaehtoisuuden, hovin, nautinnon ja rentoutumisen kaltaisiin elementteihin. Näissä leikki- ja pelitutkimuksen keskuudessa tunnustetuissa määritelmässä vakavuuden ja hyödyn ei katsota kuuluvan osaksi leikiksi nimitettävää aktiviteettia. Leikkikulttuuria tutkineen Marjatta Kallialan (1999) mukaan leikkiä on vaikea määritellä yksiselitteisesti, minkä vuoksi onkin mielekkäämpää pohtia mieluummin, mistä leikin tunnistaa leikiksi.

Kuvitteluleikki on leikkiä, jossa leikkijä kuvittelee olevansa joku toinen ja käyttäytyy eläytymänsä roolin mukaisesti. Kuvitteluleikkien ilmaisumuodot perustuvat fiktiiviseen tilanteeseen, jossa leikkijä uskottelee itselleen ja muille olevansa jotain muuta kuin on. Lasten maailmassa tyypillisiä kuvitteluleikkejä edustavat esimerkiksi erilaiset koti- ja ammattileikit – aikuisten kuvitteluleikeiksi voi nähdä lukeutuvan live-roolipelit⁷ (Kalliala 1999, 43–44; 284–286; 2012, 6, 9; ks. myös Helanko 1980, 60). ASMR-roolileikkivideoissa luodaan kuvitteellinen ”leikisti olemisen” tilanne, jossa ASMR-artisti uskottelee olevansa milloin kampaaja, milloin kouluterveydenhoitaja. Leikintutkija Rafael Helanko (1980, 61) viittaa ”leikisti olemisella” asetelmaan, jossa leikkijä yhtäältä eläytyy kuviteltuun tilanteeseen voimakkaasti ja toisaalta on tästä samastumisesta huolimatta hyvin tietoinen kaiken olevan leikkiä. Roger Cailloisin (1961) tunnettuun kategorisointiin tukeutuen ASMR-roolileikkivideot voi määritellä juuri jäljittelykategoriaan (*mimicry*) kuuluvaksi leikin muodoksi. Kuvittelu-/jäljittelyleikissä on olennaista, että kaikki leikkijät uppoutuvat yhteiseen leikkimaailman illuusion. Tämä tapahtuu sanoittamalla leikkiä muun muassa sen ohjailun eli eräänlaisen juonen rakentamisen tasolla sekä roolin kautta puhumalla (Kalliala 1999, 43, 103). ASMR-videoissa leikin sa-

4 Rob Gallagher (2019, 264) rinnastaa muun muassa aikuisten värityskirjat ja ASMR-videot itsehoitoteknologioiksi, joilla ihmiset pyrkivät vapauttamaan itse itsensä nykypäivän stressaavuudesta.

5 Ks. esim. Salmenniemi, Suvi; Bergoth, Harley; Perheentupa, Inna & Peteri, Virpi (2017) ”Terapeuttiset teknologiat”. *Kulttuurintutkimus* vol. 34:1, 1–2.

6 *Rustle your leaves to me softly: an ASMR plant dating simulator*, <<https://globalgamejam.org/2017/games/rustle-your-leaves-me-softly-asmr-plant-dating-simulator>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

7 Live-roolipeleissä (eli eloroolipeleissä/larpeissa) roolipelelaaminen tapahtuu kehollisesti keksitty rooli omaksuen ja sen mukaiseksi hahmoksi pukeutuen. Ks. esim. Stenros, Jaakko & Harviainen, Tuomas J. (2011) ”Katsaus pohjoismaiseen roolipelitutkimukseen”. Teoksessa Suominen, Jaakko & al. (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja* 2011. Tampereen yliopisto, 62–72.

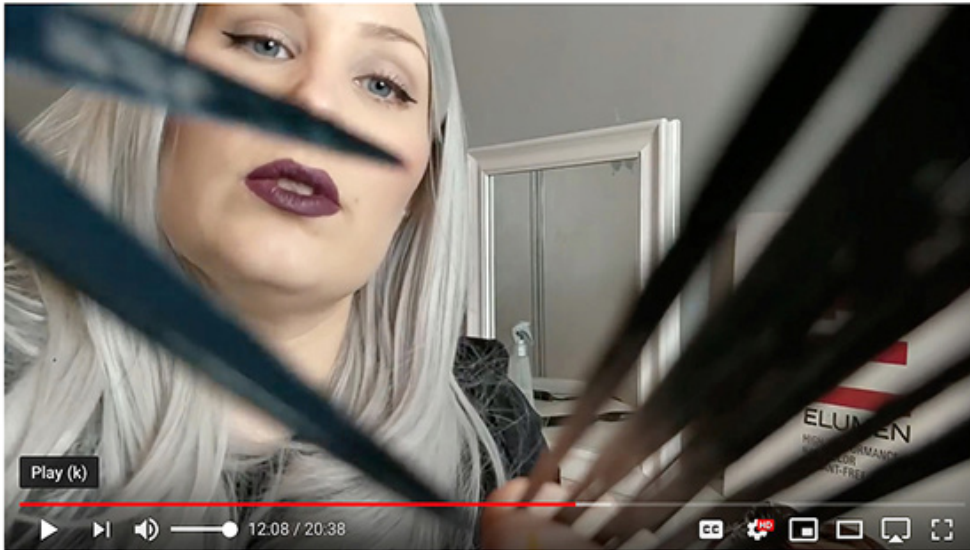
noittaminen tapahtuu yksinomaan ASMR-artistin taholta, joka rakentaa ja toteuttaa videon kuvitteellisen tilanteen alusta loppuun. Tietyn roolin kautta puhuessaan hän kuitenkin yleensä ottaa kanssaleighittäjänsä eli katsojansa huomioon puhuttelemalla tätä tälle varatun roolin mukaisesti.

ASSI ASMR -kanavan suosituimmassa kampaaja-aiheisessa roolileikkivideoissa fiktiivinen tilanne on rakennettu niin, että videon katsojan leikitään tulleen tiedustelemaan mahdollista vapaata hiustenleikkausaikaa, johon ajanvarauksia tarkasteleva henkilö toteaa yhden kampaajista vapautuvan viidessä minuutissa. Kuva leikkautuu tähän toiseen ”kampaajaan”, joka eroaa ensin videolla olleesta roolihahmosta peruukiltaan ja vaatetukseltaan:

Moikka, sulla oli nyt aika eiks niin. Joo, leikataan vähän tukkaa, latvoja siistimäks. Semmosesta tais olla tuolla varauksessa maininta. Joo-o, annas, kun mä vähän katson noita sun latvoja [piteleee hiussuortuvia käsissään]. Kyllä niistä vähän pitäis ehkä ottaa, aika rajun näköset. Hmm. Onks sulla ollu mielessä, et jos vähän hoidettaskin näitä samalla? Tässä ehtis ihan hyvin hoidon tekemään [hiljenee odottamaan asiakkaan vastausta ja reagoi sitten hymyillen]. Joo, kyl mä suosittelisin, että tehtäis se tässä. Käytetään se hoito tuolla sun hiuksissa, mä vähän aikaa hieron niitä sun...mä otan vähän tuolta [harjaa puhuessaan asiakkaan hiuksia]... niin vähän aikaa hieron sun päänahkaa siinä samalla ja käydään sitte sen jälkeen pesasemassa ne ja leikataan ne latvat sieltä hiuksista. Miltäs se kuulostais [odottaa jälleen vastausta]? Jes, loistavaa.

Esimerkissä videon ASMR-artisti puhuu kampaajan roolinsa kautta selostaen samalla roolileikin juonta videon katsojalle. Hän pitää puheessaan taukoja niissä kohdin, joissa asiakkaan oletetaan ilmaisevan mielipiteensä. Jatkossa video koostuu triggerinä toimivista hiustenhoito- ja leikkausäänistä sekä päähieronnan simuloinnista. Siirryttäessä leikisti kampaamon pesupaikalle kuvakulma vaihtuu niin, että katsoja näkee videolla vain huoneen katon ja kuulee juoksevan veden sekä hiustenpesua jäljittelevät äänet. Kommentteissa videota on kiitelty sen realistisuudesta – siitä, että tekijä eläytyy kampaajan rooliin ammattimaisesti ja on panostanut videon taustoihin lavastamalla miljöötä kampaamomaiseksi. Kommentteihin vastatessaan videon tekijä paljastaa käyttävänsä videolla apunaan kampauspäätä ja olevansa oikeastikin alalla. Tarinallisuuden sijaan ASMR-videot perustuvat kuitenkin ensisijaisesti aistielämysten tuottamiseen eli niiden tarkoitus ei ole niinkään toimia kertomuksina vaan videoiden hyvyttä arvioidaan triggerien toimivuuden perusteella (Gallagher 2019, 64).

ASMR-artistin toteuttaman videon alkuasetelman avaamisen voi nähdä eräänlaisena leikkiin kutsuna ja kehotuksena uppoutua yhteisen illuusion vietäväksi. Leikin nykyulottuvuuksiakin tarkasteltaessa on ymmärrettävä leikkiin keskeisesti liittyvän *flown* merkitys (Heljakka 2013, 189). Mihaly Csikszentmihalyin (1975) tunnetuksi tekemän käsite määrityy tilaksi, jonka on ajateltu aiheutuvan tyydytystä tarjoavaan, luovaan toimintaan uppoutumisen kautta. Hän kuvailee *flow*ta tilaksi, jossa toimija sulaa osaksi ympäristöönsä ajantajunsa kadottaen. *Flow*-tilassa ihminen nauttii fyysisestä, tunteellisesta tai älyllisestä toiminnasta sen itsensä vuoksi. Tyypillisimmillään kokemus aiheutuu pelaamisen kaltaisesta toiminnasta (mutta myös luovan toiminnan seurauksena), ja Csikszentmihalyi mainitsee esimerkiksi palloon ja vastustajaansa jakamattoman huomionsa kohdistavan tenniksen pelaajan sekä pelin ulkopuolisen maailman tapahtumat pois sulkevan, strategiaansa keskittävän shakin pelaajan (Csikszentmihalyi 1975, 43–45, 61). Emma L. Barratt ja Nick J. Davis (2015) ovat psykologisessa tutkimuksessaan toden-



#asmrsuomi #asmr #asmrfinland

ASMR SUOMI/FINNISH*KAMPAAJA*HAIRDRESSER*Roleplay*brushing,head massage,cutting etc..



ASMR 🇫🇮 MAKEUP-ROLEPLAY 🇫🇮 (Finnish, inaudible, mic-brushing, hand movements)

Kuva 2. Kuvakaappaukset ASSI ASMR ja ASMR Sita Sofia -kanavien kampaaja- ja meikkausaiheisilta videoilta.

neet, että *flow*-tyyppisen mentaalisen tilan voi ASMR-videoiden kohdalla saavuttaa myös katsomalla toisen ihmisen esittämää aktiviteettia (ks. myös Sadowski 2016, 185). Monessa ASMR-roolileikkivideossa toistetaan asioita keskittyneesti, mikä muistuttaa itsessään jonkinlaista *flow*-tilassa toimimista. Tämän aistiminen synnyttää puolestaan videon katsojassa *flow*-tilan; yhtäältä intensiivisen keskittymisen kautta aiheutuvan ajantajun kadottamisen ja toisaalta syvemmän läsnäolon ja rentoutumisen tunteen (Barratt & Davis 2015).

Leikkiä on pidetty yleisesti lasten toimintana – lumoavana, toiminnallisena kokemuksena tai päämäärättömänä ajankuluna. Kuitenkin myös

aikuisilla on tarve paeta arjen kuormitusta leikkiin (Huizinga 1947; Caillois 1961; Sutton-Smith 1997). Aikuisten leikkiaineuksen lisääntyminen kulttuurisamme näyttäytyy erityisesti luovana ja tuottavana toimintana ”sosiaalisen median leikkikentillä” (Heljakka 2011, 42–43; 2013, 19, 43, 196). Lelututkija Katriina Heljakka (2011) on tutkinut leikin dokumentoinnin tapoja keskittyen erityisesti aikuisten ottamiin nukkekuviin Flickr-kuvapalvelussa. Hänen mukaansa nämä verkkoesitykset muodostavat visuaalisia ja virtuaalisia leikin paikkoja kuvaten leikkijöidensä fantasiaita. Samalla erilaiset representaatiot ja kuvakulmilla leikkittely kiusoittelevat ja houkuttelevat katsojaa mukaan kuvaleikkiin, jonka kautta katsojasta tulee kanssaleikkijä (Heljakka 2011, 42, 46). ASMR-artistin ja hänen videonsa katsojan voikin ajatella kanssaleikkijöiksi, jotka heittäytyvät samaan taikapiiriin⁸, joskin digitaalisen teknologian mahdollistamana eriaikaisesti ja etäällä toisistaan.

Emma Bennett (2016, 134) on pohtinut teknologian roolia ASMR-roolileikkivideoiden yhteydessä. Bennettin mukaan videon katsoja näyttäytyy ”ikään kuin” ihmisenä, kun hänet roolileikkivideon tekohetkellä korvaa teknologia videokameran ja mikrofonin yhdistelmän muodossa. Kun tämä taltioitu tilanne sitten välittyy katsojalle digitaalisen käyttöliittymän kautta, on teknologia videoiden katsomistilanteessa eräänlaisessa kaksoisroolissa. Bennettin käyttämät ”ikään kuin”-ilmaukset alleviivaavat videoiden vaatimaa leikinomaista suhtautumistapaa. ASMR-videoiden voi ajatella näyttäytyvän mielikuvitusleikkinä, jossa videon tekijän on kyettävä kuvittelemaan kanssaleikkijänsä. Videoiden vastaanottajan mielikuvitusta taas ruokitaan digitaalisesti välitetyin aistiärsykkein, minkä seurauksena leikkiesityksen katsojasta tulee itsestäänkin kokija ja leikkiin osallistuja.

Roolileikkivideoiden kehollisuus ja digitaalinen koskettaminen

Media- ja kommunikaatiotutkimuksen alalla kosketus on ollut pitkään aliteoretisoitu ilmiö ja sen sosiaaliset ulottuvuudet on unohdettu. Poikkiteieteellisestä affektiivisesta käänneestä sekä kehollisuuden ja materiaalisuuden uudehkoista painotuksista huolimatta kosketuksen merkitys on sivuutettu kuulo-⁹ ja näköaistimukseen keskittymisen kustannuksella. Digitaalisen teknologian kehityksen painotuttua kosketusnäyttöihin ”viidennestä aistista” on kuitenkin tullut näkyvä osa arkista mediakäyttöä. Tutkijat ovatkin ryhtyneet peräänkuuluttamaan haptisen mediatutkimuksen järjestäytymistä sekä tuomaan yhteen esimerkiksi aistietnografian ja multimodaalisuuden tutkimusperinteitä herätelläkseen teoreettista ja menetelmällistä vuoropuhelua eri lähestymistapojen välillä. (Esim. Jewitt & Leder Mackley 2019; Parisi & Archer 2017; Richardson & Hjorth 2017.) Elokuvatutkimuksen puolella kuvien haptisuutta ja niiden aistillis-affektiivista luonnetta on sen sijaan teoretisoitu jo pidempään. Vivian Sobchack (2004) on todennut, että elokuvan näkemisen ja kuulemisen lisäksi koemme sen myös kehoissamme. Tällaista kokevaa kehoa hän nimittää kinesteettiseksi subjektiksi, joka reagoi aina aikaisempien aistikokemustensa perusteella ja synesthesian myötävaikutuksella. Laura U. Marks (2000) on puolestaan nimittänyt tätä mekanismia – jossa elokuvan katsominen herättää kosketusaistimuksia – haptiseksi visuaalisuudeksi.

Aistietnografiasta mediatutkimuksen kontekstissa kirjoittanut Sarah Pink (2015a, 12) muistuttaa digitaalisen median kompleksisuudesta ja siitä, ettemme voi aistikokemuksia tutkiessamme unohtaa täysin myöskään representaation tasoa, sillä ilman mediasisältöjä emme ylipäätään käyttäisi ja kokisi mediaa.

8 Taikapiiri on alun perin Johan Huizingan (1947) määrittelemä, arkielämästä erillään olevaa leikin tai pelin mielikuvitusmaailmaa kuvaava käsite. Ks. myös Stenros 2014.

9 Näköaistimuksiin verrattuna kuulemiseenkaan ei ole audio-visuaalisen kulttuurin tutkimuksessa kiinnitetty tarpeeksi huomiota, mihin ASMR-ilmiön tarkastelu tuo mukanaan uuden ulottuvuuden.

ASMR-videoissa tiivistyy representaation ja aistikokemuksiin pohjaavan materiaalisen tason välinen yhteys, joka konkretisoituu mediavälitteisenä, Carey Jewittin ja Kerstin Leder Mackleyn (2019, 91) määrittelemänä, digitaalisena kosketuksena. Fyysinen kosketus on konkreettinen ja ilmaisuvoimainen teko, joka saa voimansa koskettajan ja kosketettavan välisestä hierarkiasta. Kosketus yhdistää kahta kehoa, sillä ei voi koskettaa tulematta kosketetuksi. (Kinnunen & Kolehmainen 2019, 34, 44.) ASMR-roolileikkivideot pyrkivät todistamaan toisin tavoitellessaan illuusiota fyysisestä koskettamisesta. Videon tekijä on hierarkian mukaisesti tehnyt aktiivisen päätöksen toimia koskettajana, mutta ei kuitenkaan tule itse kosketetuksi.

Asmr Flickaanan -kanavan *ASMR – Make up Roleplay* -videossa kosketusta simuloidaan meikkausroolileikeille tyypillisillä tavoilla. Videon alkupuolella ASMR-artisti puristaa käsiinsä kosmetiikkatuotetta, jonka kertoo olevan rauhoittavaa päivävoidetta. Hän levittää sitä ”meikattavan kasvoille” sivellen keskittyneesti kameran näyttoa ja sanottaen samalla tekemisiään kuiskaten: ”Tänne mä levitän koko tota, koko naamaan. Ja loppuja tonne vähän kaulalle. Noin.” Videon katsojaa hemmotellaan tämän jälkeen monivaiheisella meikkausoperaatiolla kokonaisen tunnin ajan. ASMR-artisti puhuttelee katsojaa eli meikattavaa koko ajan joko selittämällä työnsä vaiheita, kertomalla käyttämistään tuotteista tai kehottamalla katsojaa tekemään jotain: ”Sitten saat laittaa vähän silmiä kiinni, jes.” Hän kyselee tuttavalliseen sävyyn meikattavansa kuulumisia ja kertoilee omista asioistaan. Äänitriggereitä ASMR-artisti tuottaa meikkaamisleikin lomassa rapistelemalla ja naputtelemalla tuotepakkauksia ja meikkisiveltimiä. Nämä triggerit yhdistettynä intiimiin tarinankerrontaan ja videokuvaustekniikoihin tuottavat videon katsojalle aistihavaintojen kautta kumpuavia, kehollisuuteen liittyviä muistoja, mikä voidaan haptisen visuaalisuuden kontekstissa tulkita jaetuksi keholliseksi kokemukseksi (Sadowski 2017, 171).

Saman kanavan *ASMR - Hand treatment Roleplay in finnish* -videossa katsojalle tehdään käsihoito. ASMR-artisti pyytää videon alussa asiakasta ojentamaan kätensä. ”Hoidettavat kädet” rajautuvat etualakulmasta videokuvan ulkopuolelle luoden digitaalisista FPS-peleistä tutun ensimmäisen persoonan kuvakulman tunnun (ks. esim. Young 2005). Tämä edustaa roolileikkivideoille tyypillistä kuvausteknistä tapaa tuottaa illuusio koskettamisesta. Käsihoitoa jäljitelläkseen ASMR-artisti hieroo käsissään yhteen öljyä ja sokeria, ja koska kuvassa näkyvät vain hänen käsivartensa, syntyy vaikutelma siitä, että rahi-seva ääni aiheutuu asiakkaaksi eläytyvän videon katsojan käsille tehtävästä kuorinnasta.

Jaetun kehollisen kokemuksen idea perustuu siihen, että meillä on kehollista tietoa siitä, miltä esimerkiksi käsiemme ja kasvojemme koskettaminen tuntuu. Tällöin pystymme muiden aistikokemusten avulla ikään kuin kuvittelemaan kosketuksen tunnun sen puuttuessaakin. Tämä vaatii toki leikillistä (ks. Stenros 2015, 64–72) eläytymistä tilanteeseen (Bennett 2016, 131). ASMR-ilmiön – ja erityisesti roolileikkivideoiden – kautta onkin mahdollista tarkastella kehollisuuden käytäntöjä digitaalisessa ympäristössä ja pohtia kehollisen tietämisen mediavälitteisiä mahdollisuuksia (Waldron 2017). Roolileikkivideot voisivat tarjota näkökulman uuteen ja toistaiseksi vähän tutkittuun digitaaliseen kosketuskommunikaatioon, jota Jewittin ja Leder Mackleyn (2019, 101–103) mukaan on tällä hetkellä mahdollista tutkia lähinnä vasta kehitteillä olevien teknologioiden yhteydessä. Tämänkaltaiseen erityisyyteen viittaa myös Helga Sadowski (2016, 171) todetessaan ASMR-videoiden toteuttavan digitaalista mediaa tavallisuudesta poikkeavalla tavalla.

Tuntoaistimuksen kaltaisia tuntemuksia ilman fyysistä kontaktia aiheuttavat ASMR-roolileikkivideot peilaavat siis keholliseen kokemukseen perustuvia muistoja, minkä vuoksi niitä on mahdollista tarkastella myös affektiivisina verkkosisältöinä (Smith & Snider 2019; Andersen 2015; Sadowski 2016). Affekteissa on kysymys tietojen ja tiedostamattomien muistojen ja tuntemusten kehollisista arkistoista. Ne ovat kehollisia intensiteettejä – välittömiä fyysisiä reaktioita, joissa keho liikkuu tilasta toiseen. (Paasonen 2017, 42.) Verkottuneilla affekteilla viitataan kehollisiin intensiteetteihin verkkokommunikaatiossa, jossa on osallisina niin inhimillisiä kuin ei-inhimillisiäkin tekijöitä sekä jonkinlaisia laitteita, alustoja, sovelluksia tai käyttöliittymiä (Paasonen 2018b). ASMR-videot ovat affektiivisille sisällöille tyypillisesti ”tahmeita” eli niiden kuluttajat palaavat katsomaan samoja suosikkivideoita ja -artisteja yhä uudestaan. Monet affektiivisiä elämyksiä tuottavista ASMR-videoista eivät ole roolileikkivideoiden tavoin juonellistettuja eli niissä keskitytään ensisijaisesti vain aikaansaamaan triggereitä aiheuttavia affektiivisiä ärsykeitä ilman narratiivista sisältöä. Jotkin affektiteoriat korostavat affektin ja tunteen välistä eroa, kun taas toisissa teorioissa niiden ajatellaan sijoittuvan hyvin lähelle toisiaan ja kytkeytyvän välillä yhteen. Etenkin feministisissä teorioissa affekti liitetään useimmiten juurikin kehollisuuteen. Se on aina tietoisista tulkintaa edeltävää ja fyysistä – toisin kuin monenlaisia tuntemuksia ja aistimuksia kuvaileva tunne – ja aktualisoituu hetkessä, joissa keho ”puhuu”. (Ks. esim. Paasonen 2017, 42; Linturi 2014.) Roolileikkivideoiden teoreettinen kategorisointi yksiselitteisesti onkin vaikeaa, sillä ne operoivat affektien, tuntemusten ja tunteiden välisessä liminaalitulassa. ASMR-aistimukset voivat vaikuttaa puhtaasti affektiivisilta, mutta roolileikkivideoissa ne värittyvät kuiskaten tuotetulla tunnepitoisella sisällöllä. (Smith & Snider 2019, 43–47; Andersen 2015.)

Kuiskaus aktivoi tunteisiin perustuvat muistot intiimiydestä, hoivasta ja huomiosta, mikä saa roolileikkivideon katsojassa aikaan mielihyvän kokemuksen. Joceline Andersen (2015) kutsuu ilmiötä etäintiimiydeksi, joka ASMR-videoiden kohdalla toteutuu niin tilallisena kuin ajallisenakin etäisyytenä, sillä videoita katsellaan YouTubesta vielä vuosia niiden tuottamisen jälkeenkin. ASMR-roolileikkivideoissa teknologia toimii fyysisen etäisyyden ylittäjänä ja affektiivisten efektien välittäjänä (Waldron 2017). Mediavälitteiset aistituntemukset ovat tahdosta riippumattomia, mutta niille altistuminen on tahdonalaista. Videoiden katsojalla on mahdollisuus kontrolloida affektiivista katsomistilannetta valitsemalla paikka, aika ja todennäköisimmin aistituntemuksia itselle aiheuttavia triggereitä hyödyntävät ASMR-artistit ja videot. Toisaalta liika ASMR-videoiden katsominen voi myös häivyttää (hetkellisesti) kyvyn kokea ASMR-tuntemuksia (Smith & Snider 2019, 46).

Roolileikkivideot noudattelevat heteronormatiivista kaavaa liittäessään sisällöissään usein yhteen juuri naiset ja hoivan. ASMR-yhteisö kieltää kuitenkin videoiden kytköksen seksuaaliseen intiimiyteen ja painottaa ilmiön kiinnittymistä rentoutumiseen erotiikan sijaan (esim. Andersen 2014; Smith & Snider 2019, 46). ASMR-videoita on kuitenkin tulkittu myös yhteisön näkemyksistä poiketen seksuaalisuuden viitekehäyksessä. Roolileikkivideoiden performatiivisuutta tarkastellut Emma Waldron (2017) pitää niitä radikaalina seksuaalisuuden muotona, millä hän tarkoittaa vallitsevasta länsimaisesta käsityksestä poikkeavaa vaihtoehtoista seksuaalisuuden kokemusta. ASMR-videoiden tuottaminen ja kuluttaminen rinnastuvat hänen mukaansa seksuaalisiin käytäntöihin, koska kehollisina kokemuksina niitä määrittävät intiimiyden, mielihyvän ja hoivan esitykset. ASMR-videot eivät ole perinteisessä mielessä pornografisia, mutta niitä voi pitää sensuelleina.¹⁰ Tätä Waldron

10 Joitakin puhtaasti seksuaalisia videosisältöjä on myös tarkoituksellisen harhaanjohtavasti merkitty ASMR-aihetun-
nisteella (Garro 2017).

perustelee sillä, että videoilla pyritään luomaan kontakti katsojaan simuloimalla juuri koskettamista – ja tämä medioitu intiimiys korostuu nimenomaan roolileikkivideoissa. Hänen mielestään ei ole sattumaa, että suosituimpia ASMR-roolileikkejä ovat kasvohoidot ja lääkärintarkastukset, jotka perustuvat hoivan tunteen aiheuttamaan mielihyvään. (Waldron 2017.)

Seksuaaliset käytännöt voidaan tulkita myös leikiksi tai peliksi. Seksi voi olla leikkilistä ja jakaa useita samanlaisia piirteitä leikiksi tai peliksi määriteltävissä olevan toiminnan kanssa. (Paasonen 2018a.) Näkemys tukee sitä, että seksuaalisiksi sisällöksiinkin tulkitut ASMR-videot ovat määriteltävissä leikiksi ja niiden tarkastelu leikkinä paljastaa kulttuuristen ilmiöiden välisiä kytköksiä. Affektiivisuudessaan ASMR-roolileikkivideot ovat ”teknisesti” rinnastettavissa myös verkkopornografiaan, sillä molemmat operoivat kehollisten ärsykkeiden tasolla ja pyrkivät aiheuttamaan vastaanottajassaan aistikokemuksia päämääränään mielihyvän tuottaminen (vrt. esim. Paasonen 2011).

Digitaalisen kosketuksen terapeuttinen voima

Leikkiminen itsessään tuottaa aikuisille(kin) mielihyvää ollen näin terapeutista (Heljakka 2013, 189, 196). Ihminen pyrkii leikkimään koko elämänsä ajan, ja leikin kokemus voi vaihdella ”voimakkaasta hurmostilasta leppoisaan hyvänolon tilaan” (Helanko 1980, 16). ASMR-videoiden kohdalla tämä euforinen kokemus on hyvin yksityinen videon katsojan voidessa valita itse tilanteen ja paikan, jossa uppoutuu leikin vietäväksi. Monissa videoissa niitä kehoitetaan kuuntelemaan kuulokkeilla, joiden lisäksi laadukkaalla mikrofonilla (jota ei videoissa useinkaan yritetä edes piilottaa kuvasta) on keskeinen merkitys tahdosta riippumattomien aistielämysten tuottamisessa ja kokemisessa. ASMR-videot meditaation ja mindfulnessin kaltaisiin terapiamuotoihin rinnastavat tutkijat ovat todentaneet videoiden mielialaa kohentavat ja kipua lievittävät vaikutukset (esim. Barratt & Davis 2015). Roolileikkivideot voi nähdä voimaannuttavina sekä niiden katsojille että tekijöille, jotka omaksuvat roolihahmojensa kautta jonkinlaisen ”terapeutin” roolin (Garro 2017). Roolileikkivideoiden tekijät osoittavat myös itse tiedostavansa, että heidän videoitaan katsotaan rentoutumistarkoituksissa. ASMR-artisti Sita Sofia kyselee *MAKEUP-ROLEPLAY*-videollaan, onko asiakkaalla ollut hyvä päivä ja jatkaa oletetun vastauksen jälkeen: ”No nyt toivottavasti stressi vähän helpottaa. Saat rentoutua.”

Leikki on periaatteessa hyödytöntä toimintaa sen mielekkyyden kummutessa leikistä itsestään. Aikuisten maailmassa leikki on tapana kytkeä esimerkiksi oppimisen kaltaisiin asioihin sen ”turhuuden” häivyttämiseksi (esim. Kalliala 2012, 7). Aikuiset leluleikkijät nimittävät toimintaansa yleensä harrastukseksi tai keräilyksi – verkossa jaettavien lelukuvien kontekstissa korkeintaan kuvaleikiksi – puukeeseen sen vakavasti otettavampaan muotoon ja vältelläkseen asiaan liittyvää stigmaa (Heljakka 2018; Heljakka & al. 2018). ASMR-roolileikkivideoiden liittäminen terapiatoiminnan kontekstiin voidaan siis nähdä myös yritykseksi oikeuttaa hyödyttömien ja jopa outoina tai naurettavina pidettyjen videoiden olemassaolo ja kuluttaminen (Gallagher 2019, 263). Emma Waldronin (2017) mielestä kutsumalla ASMR-videoita terapeuttiseksi legitimoidaan niiden seksuaalinen sisältö (ks. myös Gallagher 2019, 269). Tulkitaan videot sitten seksuaalisiksi tai terapeuttisiksi, niin molemmissa tapauksissa ne halutaan selittää ja ymmärtää muuksi kuin ”vain” leikiksi.

Terapeuttisuuden läsnäolo huomioon ottaen on silmiinpistävä, että suosittu lääkäriroolileikit keskittyvät fyysisen huonovointisuuden parantamiseen henkisen hyvinvoinnin tavoittelun sijaan. Toisaalta asia selittyy juurikin sillä, että videoilla halutaan performoida fyysisten vaivojen hoitoon liittyvää koskettamista. Verkossa lääkäriä leikkivät tubettajat on pantu merkille terveydenhoidon alallakin. ASMR-roolileikkivideoiden potentiaali ”lääketieteellisenä teatterina” on alettu tunnustaa, vaikka ”ilmaa auskultoivan” YouTube-lääkärin katseleminen voikin edelleen tuntua absurdilta toiminnalta. (Ahuja & Ahuja 2019.) ASSI ASMR -kanavan *ASMR SUOMI LÄÄKÄRI ROLEPLAY* -videolla valkotakkinen lääkäri tutkii potilasta, joka potee kasvojen toispuolista puutumista. Tämä ASMR-lääkäri koskettelee potilastaan monin eri tavoin. Hän tunnustelee potilaan kasvoja ja silittää niitä siveltimellä, katsoo tämän suuhun painaen kieltä alas spatulalla, kuuntelee keuhkoja ja sydäntä stetoskoopilla ja tutkii korvat videokuvan ulkopuolelle rajautuvalla otoskoopilla (tuottaen äänitriggerin rapsuttamalla jollakin esineellä mikrofonin pintaa) antaen samalla ohjeita ja kysellen asioita, joita sitten kirjoittaa ylös papereita rapistellen ja tietokonetta naputellen. Asmr Fliikkaasen *ASMR - Dentist Roleplay* -videossa on myös panostettu puitteisiin. ASMR-artisti on sonnustautunut hammaslääkäriksi hengityssuojaimia ja oikean näköisiä instrumentteja myöten. Hän kyselee videon aluksi potilaan mahdollisesta hammaslääkäripelosta ja vakuuttaa, ettei hänen vastaanotollaan ole mitään hätää. Hammastarkastuksen aikana hän muistuttaa videon katsojaa pitämään suuta kunnolla avoinna ja lopulta tämä ASMR-hammaslääkäri poistaa katsoja-potilaalta hammaskiveä.

Hammaslääkäriroolileikin kautta luotu koskettamisen illuusio edustaa lähtökohtaisesti epämiellyttävää koskettamisen kokemusta. Videokuvan ulkopuolella tuotetun vihlovan äänen ei välttämättä ajattelisi toimivan mielihyvää aiheuttavan aistiärsyksen lailla, mutta videokommenteissa sisältöä pidetään rauhoittavana ja jopa hammaslääkäripelkoa liennyttävänä. Useimmat äityvät kommentteissaan kertoilemaan omista hammaslääkärikokemuksistaan. Eräs suun hoidon ammattilainenkin on kehunut videota todeten kuitenkin, että



ASMR - Dentist Roleplay

Kuva 3. Kuvakaappaus Asmr Fliikkaasen *ASMR - Dentist Roleplay* -videolta.

hampaiden pintojen numeroinneissa ja oikeiden instrumenttien valinnassa olisi ollut hiukan parantamisen varaa. Vastauksena tähän ASMR-artisti paljastaa opiskelleensa hammaslääkärin koodikieltä internetistä ennen videonsa tekemistä. Kysyttäessä hän paljastaa tilanneensa videolla käyttämänsä instrumentit niin ikään verkon kautta. Myös ASSI ASMR -kanavan lääkäriroolileikin kommentoijat toteavat videon hälventävän lääkäripelkoa. Kommentoijat kiittelevät videon tekijää huolenpidosta, yöunien pelastamisesta ja ahdistuksen lievittämisestä. Kommenttienkin perusteella tulee siis todennettua ASMR-videoiden – ilmiön oikeutuksen hakemiseksikin nimetty – terapeutinen ulottuvuus (esim. Barratt & Davis 2015; Garro 2017; vrt. Gallagher 2019; Waldron 2017). Lääkäriaiheistenkin videoiden yhteydessä digitaalinen kosketus koetaan positiivisena; hoivaavana ja voimaannuttavana.

Taina Kinnunen ja Marjo Kolehmainen (2019) ovat todenneet kosketuksen parantavan vaikutuksen tutkimalla suomalaisten kirjoittamia kosketusbiografioita, joita he nimittävät kehollista tietoa dokumentoivaksi, affektiiviseksi kosketusarkistoksi. Kinnusen ja Kolehmainen mukaan eletty elämä kehollisine muistoinen vaikuttaa taktiiliseen eli kosketukseen perustuvaan kokemiseemme, ja koskettamisen tapa resonoi aina menneitä kokemuksiamme. Kosketuksessa ei siis ole kysymys ainoastaan fyysisestä teosta itsestään, vaan kommunikaatiossa aistittavissa olevasta affektiivisestä energiasta, mikä selittää kosketuksen kokemisen parantavana ja voimaannuttavana. (Kinnunen & Kolehmainen 2019, 35, 47–49). Näkemys selittää osaltaan myös ASMR-roolileikkivideoissa tuotetun digitaalisen kosketuksen terapeutista vaikutusta. Kinnunen ja Kolehmainen (2019) näkevät kosketusbiografioissa tietyn ikäpolven kollektiivisen, sodanjälkeisen trauman ja lastenkasvatusidealien vaikutuksen suomalaiseen kosketuksettomuuden kulttuuriin. ASMR-roolileikkivideoissa voikin olla koskettamista kaihtaville suomalaisille väylä välittämisen, läheisyyden ja lämmön kokemiseen.

Koskettavaa koskettamista?

ASMR-roolileikkivideoiden tulkitsemista mediavälitteiseksi leikiksi puoltaa myös osassa videoista esiintyvä fantastinen elementti. Helga Sadowski (2016, 185) mainitsee ironisella otteella tehdyt, liioitellut roolileikkiesitykset, jollaiseksi voi laskea esimerkiksi ASSI ASMR -kanavan fantastisia piirteitä sisältävän Nukkumimmi-roolileikin. Nukkumimmi on violettiperuukkinen, puuhkalla ja glitter-huulipunalla puvustettu hahmo, joka ratsastaa *ASMR SUOMI 3DIO NUKKUMIMMI ROLEPLAY, PERSONAL ATTENTION, TINGLES* -videolla kuvaan yksisarviskeppihevosella. Tämä hahmo suo katsojalleen erityishuomiota:

Näytätpä sinä tänään jotenkin erityisen hyvältä. Mitä sä olet tehnyt? Okei. Mitä sulle muuten kuuluu? Ootko nukkunu hyvin? Entä ootko muistanu pitää itsestäs hyvää huolta, ootko? Okei, no mutta tänään mä lupaan pitää susta nyt hetken huolta. Sä voit luottaa muhun niinku aina.

ASMR-artistilla on käytössään binauraalinen, kahden ihmiskorvan muotoinen mikrofonisysteemi (Bennett 2016, 133) ja videon aluksi hän puhdistaa nuo (eli katsojansa) korvat vanupuikoilla tuottaen intensiivisiä triggeriäänä. Vaikka mikrofoni korvat näkyvät videolla, intensiivinen puhdistusääni saa korvakäytävät kutisemaan kuin koskettettaessa. Löydettyään kadoksissa olleen

taikasauvansa Nukkumimmi sivelee sillä kameran linssiä – eli koskettelee katsojansa kasvoja – supatellen epämääräisesti. Hän tulee samalla esitelleeksi kaikki taikalaukustaan löytyvät rapisevat ja kilisevät esineet sekä ystävältään merenneidolta ostamansa purkin, jonka simpukoihin on kuiskittu ”maailman kauneimmat ja hellimmät sanat”. Lopulta Nukkumimmi tuudittaa katsojansa uneen sivelemällä ja rutistelemalla mikrofonin (katsojan) korvia ja silittelemällä kameran linssiä (katsojan kasvoja).

Nukkumimmi-video eroaa aineiston muista roolileikeistä siinä, ettei se tavoittele realistista esitystä mistään oikean elämän tilanteesta, vaan on päinvastoin kyllästetty fantastisilla, satumaisilla elementeillä. Videolla vilahtelee paljon leluja soittorasiasta ja pehmo-otuksista sormihyrrään. Nukkumimmi-verkkosivujen mukaan Nukkumimmi on Nukkumatin serkku unimaailmasta – lapsenmielinen hahmo, joka rakastaa unia, rauhoittavia ääniä ja pörrötaikasauvaansa, jolla se saa kenet tahansa nukahtamaan. Nukkumimmi on herännyt henkiin ASMR-maailman ulkopuolellakin, sillä hahmon voi tilata live-esiintymään erilaisiin tapahtumiin, joissa koskettaminen saa lopulta fyysisen olomuotonsa tarjolla olevien glitterimeikkausten ja -tatuointien sekä Nukkumimmin taikalaukun esineiden tunnustelemisen muodossa. Mielikuvitusta juhlistava, rentouttava aistielämys on suunnattu ensisijaisesti 3–7-vuotiaille. (Nukkumimmi.fi.) Leikki on ilmiselvästi läsnä koko Nukkumimmi-konseptissa. Nukkumimmi-roolileikkivideossa ASMR näyttäytyy ei-realistisena fantasialeikkinä, joka on kuvittelu- ja jäljittelyleikin ohella tyypillisiä lasten leikkimuotoja (vrt. esim. Daou 2011). ASSI ASMR -kanavan sisältöä kommentoineet seuraajat vaikuttavat olevan melko nuoria, mutta eivät kuitenkaan aivan pikkulapsia. Diego Garro (2017) on todennut, että mahdollisesta humoristisuudestaankin huolimatta ASMR-videoilla on voimaannuttava vaikutus. Eräs Nukkumimmi-videon kommentoijista toteaa sen olevan loistavan ASMR:n lisäksi hyvää viihdettä. Nukkumatti-hahmo on epäilemättä hyvin suosittu ja saman hahmon ASMR-videoita onkin julkaistu sarjamaisesti. ASSI ASMR -kanavan muiden videoiden kommentteissakin



#asmr #asmr3dio #asmrroleplay

ASMR SUOMI 3DIO 🦄 NUKKUMIMMI 🦄 ROLEPLAY , PERSONAL ATTENTION , TINGLES

Kuva 4. Kuvakaappaus ASSI ASMR -kanavan Nukkumimmi-aiheiselta videolta.

haikaillaan uusien Nukkumimmi-videoiden perään. Aineiston Nukkumimmi-videossa hahmo viittaa myös itse aikaisempiin videoihinsa: ”Sinä kyllä tiedät, kenestä on kyse, jos olet katsonut aikaisemmin minun videoitani. Se sama merenneito, jolta ostin ne unihelmet, muistatko?”

Vaikka Nukkumimmi-video poikkeaa sisällöltään realistisempiin esityksiin pyrkivistä ASMR-roolileikkivideoista, noudattelevat sen kommentit muille videoille tyypillistä kaavaa. Suurimmassa osassa videon kommentteja ylistetään Nukkumimmi-hahmoa ja rekvisiitan eteen nähtyä vaivaa. ASSI ASMR-kanavan artistilta pyydetään koskettamiseen keskittyviä korvalääkäri ja lävistäjäroolileikkejä sekä lisää ”korvamikkivideoita”. Monet kommentoivat nukahtaneensa videoon ja nimeävät muillekin ASMR-roolileikkivideoille tyypillisesti lempitriggerikohtiaan videolla. Joku kommentoijista on huomionut videolla leikin illuusion rikkovan virheen, kun artisti on erehtynyt kommentoimaan jotain asiaa hetkellisesti roolihahmonsa ulkopuolelta. Kommentointi on kuitenkin lähes kauttaaltaan hyvähenkistä ja positiivista negatiivisten kommenttien loistaessa poissaolollaan. Videoiden tekijöitä vertaillaan jonkin verran muihin ASMR-artisteihin, ja artistit käyvät itsekkin kommentoimassa toistensa videoita. Kysyttäessä ASMR ASSI-kanavan artisti myöntää hyödyntävänsä lapsensa leluja Nukkumimmi-videoiden teossa. ASMR-artisteille onkin tyypillistä vastata seuraajiensa kommentteihin. Tällaisella some-vaikuttajien faattisella viestinnällä (Abidin 2016, 3) he ylläpitävät yhteisöllisyyden tuntua ja vahvistavat ASMR-kulttuurille ominaista huolenpidon ja välittämisen mielikuvaa. Kuten Nukkumimmi videollaan vakuuttaa: ”Sä olet mulle erittäin tärkeä. Niin kovin tärkeä, että mä haluisin, että sulla menee aina hyvin. Siksi mä teen kaikkeni, että sulla ois hyvä olla.” Sen lisäksi, että ASMR-roolileikkivideoilla kosketellaan, ne voivat myös olla koskettavia.

Lopuksi

ASMR-videoihin on todettu sisältyvän useita ulottuvuuksia mediavälitteisestä vuorovaikutuksesta ja taiteellisesta ilmaisusta hyvinvointiin (Garro 2017). Tässä artikkelissa olen tarkastellut ilmiötä leikkikulttuurin ja kehollisen kokemuksen viitekehyksessä. ASMR-roolileikkivideot ovat samanaikaisesti sekä leikkiä että leikin representaatioita. Kuvatessaan roolileikkivideota ASMR-artisti leikkii olevansa esimerkiksi kampaaja, kosmetologi tai lääkäri. Samalla hän kuvittelee itselleen kameran toiselle puolelle mielikuvi-leikkikaverin, jolle hän esiintyy – eli oikeastaan dokumentoi esittämänsä leikkiä. Leikkikaveri eli videon katsoja eläytyy niin ikään omaan asiakkaan tai potilaan rooliinsa katsoessaan myöhemmin leikkitalennetta omalta teknologiselta laitteeltaan. Videon katsoja on ASMR-artistin representaation varassa voimatta vaikuttaa leikin kulkuun. Hän voi valita leikin fyysisen paikan ja ajankohdan ja yrittää kommunikoida roolileikin tuottajan kanssa jälkikäteen. Kaikesta fyysisestä ja ajallisesta etäisyydestä huolimatta roolileikkivideot onnistuvat aikaansaamaan katsojassaan kehollisia aistituntemuksia. Tämä digitaalisen keinoin tuotettu koskettamisen illuusio on ASMR-roolileikkivideoiden kiinnostava piirre, jota voi yrittää selittää eri tavoin.

ASMR-videoissa tuotetut kuulo- ja näköaistiärsykkeet eli triggerit voivat saada katsojassaan aikaan kihelmöivän, affektiivisen kokemuksen. Jos videon katsoja eläytyy leikkiin, hän voi kokea kuvitellun kosketuksen, joka kumpuaa hänen kehollisen muistinsa sopukoista. Vaikka ei kokisikaan digitaalista kosketusta, voivat roolileikkivideot tuottaa mielihyvän tunteen. Tämä medioitu

intiimiys, tai etäintiimiys, voi toimia stressiä ja ahdistusta lievittävänä meditatiivisena rentoutuksena, ja ASMR-videot voikin nähdä itsehoitoteknologian muotona. Terapeuttisten ja neurotieteellisten selitysten painottaminen sekä seksuaalisoinnin ja erotisoinnin kieltäminen ovat yhdessä ilmiön nimeämisen kanssa sitä määrittävien rajojen neuvottelua, jossa ASMR-yhteisö on ollut itse aktiivinen (Smith & Snider 2019, 41). ASMR tunnustettiin ja määriteltiin alun perin kansainvälisissä verkkokeskusteluissa, ja Suomessakin ASMR-yhteisö artisteineen ja katsojineen jakaa videoiden lisäksi tietoa itse ilmiöstä (esim. asmr.fi; ASMR Suomi). ASMR-roolileikin yhteisöllinen puoli tulee esiin myös YouTube-videoiden kommentteissa, joissa katsojat antavat palautetta videoista ja esittävä toiveita uusista roolileikeistä – ja joihin ASMR-artistit usein vastaavat niin viesteillään kuin videototeutuksillaankin.

ASMR-videoiden jaettuun keholliseen kokemukseen perustuvan digitaalisen kosketuskommunikaation voi nähdä kiinnittyvän laajempaan digitaalisen haptisuuden ilmiökenttään, jossa tällä hetkellä pohditaan muun muassa kehoitietoisuuden kasvattamisen mahdollisuuksia VR-tekniikan (Kruzan & Stevenson Won 2019) ja henkilökohtaisen datan 3D-materialisoinnin (Lupton 2017) avulla. Hiusten harjaamista tai kosteusvoiteen levittämistä representoivien YouTube-videoiden tekeminen, katsominen ja analysoiminen voi äkkiseltään vaikuttaa banaalilta, mutta kuten aikaisemmassakin tutkimuksessa on todettu, ASMR-roolileikkivideoiden kautta on mahdollista tarkastella tuntoaistin simuloimisen ja digitaalisuuden kytköksiä yleisemmälläkin tasolla. Leikin mekanismit eli samastuminen tiettyyn kuviteltuun rooliin ja leikki maailmaan uppoutuminen luovat otolliset puitteet videoiden aistiärsykeiden luomiselle ja kokemiselle. Tarinallistettu, moniaistillinen roolileikki mahdollistaa videon tekijän ja katsojan välisestä etäisyydestä huolimatta kosketuksen tunnun. Digitaalisen kosketuksen voikin tämän perusteella ajatella muodostuvan aistien synestesian, kehollisen tietämisen ja mielikuvituksen yhteisvaikutuksesta. Ja pidetään ASMR-roolileikkivideoita sitten hyvinvointiin, kommunikaatioon tai seksuaalisuuteen kiinnittyvänä ilmiönä, niin samalla ne ovat kiistatta leikkiä – itsessään tavoittelemisen arvoista ja mielihyvää tuottavaa toimintaa, joka digitaalisessa ilmenemismuodossaan ylittää totutut fyysisyyden rajat.

Tutkimusaineisto

ASMR-roolileikkivideot YouTubessa (kaikki videolähteiden linkit tarkistettu sekä katselukerrat ja kommenttimäärät kirjattu 2.4.2019):

Asmr Flikkaanen: *ASMR - Make up Roleplay* 6.1.2017, <<https://www.youtube.com/watch?v=WbiGn8JEFWk>> (kesto: 59:56 min, katselukerrat: 317 541, kommentit: 789).

Asmr Flikkaanen: *ASMR - Hand treatment Roleplay in finnish* 9.5.2017, <https://www.youtube.com/watch?v=V_NBoAqJeE&t=2s> (kesto: 27:16 min, katselukerrat: 125 019, kommentit: 497).

Asmr Flikkaanen: *ASMR - Dentist Roleplay* 2.8.2018, <<https://www.youtube.com/watch?v=Gl5Cm7aSsZQ>> (kesto: 20:04 min, katselukerrat: 65,394, kommentit: 383).

ASSI ASMR: *ASMR SUOMI/FINNISH*KAMPAAJA*HAIRDRESSER*Roleplay *brushing,head massage,cutting etc..* 16.1.2018, <<https://www.youtube.com/watch?v=Uh11bvKmTg4&t=198s>> (kesto: 20:38 min, katselukerrat: 101 282, kommentit: 189).

ASSI ASMR: *ASMR SUOMI 3DIO NUKKUMIMMI ROLEPLAY , PERSONAL ATTENTION , TINGLES* 13.9.2018, <<https://www.youtube.com/watch?v=QHYU72LwBFA>> (kesto: 27:43 min, katselukerrat: 84 435, kommentit: 394).

ASSI ASMR: ASMR SUOMI LÄÄKÄRI ROLEPLAY 19.3.2019, <<https://www.youtube.com/watch?v=ibyHgXuTMzE&t=416s>> (kesto: 15:10 min, katselukerrat: 26 736, kommentit: 158).

Sita Sofia: MAKEUP-ROLEPLAY (Finnish, inaudible, mic-brushing, hand movements) 20.5.2018, <<https://www.youtube.com/watch?v=xgqvO61ttXg&t=42s>> (kesto: 21:54 min, katselukerrat: 886 675, kommentit: 1583).

X Sita Sofia ASMR SUOMI Spa-Roleplay (Kasvohoito, paljon erilaisia ääniä) 23.9.2018, <<https://www.youtube.com/watch?v=n21z9TTYMl4&t=196s>> (kesto: 30:11 min, katselukerrat: 360 614, kommentit: 853).

Lehtiartikkelit

El Kamel, Sonia (2018) Pieleen menneitä aivoleikkauksia, herkkää kuiskailua ja baariöykkäröintiä – Tässä ovat Youtuben vuonna 2018 eniten trendanneet suomalaisvideot. *Helsingin Sanomat, Nyt-liite* 28.12.2018. Saatavilla: <<https://www.hs.fi/nyt/art-2000005948964.html>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

Mänty, Sonja (2018) Suomalaiset hakevat ASMR-videoita Youtubesta eniten maailmassa – Kuiskailuista haetaan apua yksinäisyyteen ja ahdistukseen. *Moreenimedia* 10.10.2018. Saatavilla: <<https://moreenimedia.uta.fi/2018/10/10/suomalaiset-hakevat-asmr-videoita-youtubesta-eniten-maailmassa-kuiskailuista-haetaan-apua-yksinaisyyteen-ja-ahdistukseen/>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

Uusinoka, Atte (2016) ASMR-videoiden kihelmöivä keidas YouTubessa. *Turun ylioppilaslehti* 19.12.2016. Saatavilla: <<https://www.tylkkari.fi/ilmiot/asmr-videoiden-kihelmoiva-keidas-youtubessa>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

Verkkosivut

asmr.fi, Mikä on ASMR? <<http://asmr.fi>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

asmr.fi, ASMR laukaisijat – Yleisimmät tavat kokea ASMR:ää, <<http://asmr.fi/asmr-laukaisijat/>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

ASMR Suomi, Facebook-sivu, <<https://www.facebook.com/ASMRSuomi>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

ASMR University – The Art & Science of Autonomous Sensory Meridian Response, <<https://asmruniversity.com>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

Nukkumimmi.fi, <<https://www.nukkumimmi.fi>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

Kirjallisuus

Abidin, Crystal (2016) "Aren't These Just Young, Rich Women Doing Vain Things Online?": Influencer Selfies as Subversive Frivolity. *Social Media + Society* vol. 2:2, 1–17.

Ahuja, Amisha & Ahuja, Nitin Kumar (2019) Clinical Role-Play in Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR) Videos: Performance and Placebo in the Digital Era. *Jama* vol. 321:14, 1336–1337.

Andersen, Joceline (2015) Now You've Got the Shiveries: Affect, Intimacy, and the ASMR Whisper Community. *Television & New Media* vol. 16 :8, 683–700.

Barratt, Emma L. & Davis, Nick J. (2015) Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): A Flow-like Mental State. *PeerJ* 3, e851. Saatavilla: <<https://doi.org/10.7717/peerj.851>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

Bennett, Emma (2016) Relief from a Certain Kind of Personhood in ASMR role-Play Videos. Teoksessa Felicity Callard; Kimberly Staines & James Wilkes (toim.) *The Restless Compendium*. Cham: Palgrave Macmillan, 129–136.

Caillois, Roger (1961) *Man, Play and Games*. New York: The Free Press of Glencoe.

Csikszentmihalyi, Mihaly (1975) Play and Intrinsic Rewards. *Journal of Humanistic Psychology* vol. 15:3, 41–63.

Daou, Nayla (2011) Fantasy Play. Teoksessa Sam Goldstein & Jack A. Naglieri (toim.) *Encyclopedia of Child Behavior and Development*. Boston MA: Springer.

- Fredborg, Beverley K.; Clark, James M. & Smith, Stephen D. (2018) Mindfulness and Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR). *PeerJ* 6, e5414. Saatavilla: <<https://doi.org/10.7717/peerj.5414>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).
- Gallagher, Rob (2018) 'ASMR' Autobiographies and the (Life-) Writing of Digital Subjectivity. *Convergence* vol. 25:2, 260–277.
- Garro, Diego (2017) Autonomous Meridian Sensory Response – From Internet Subculture to Audiovisual Therapy. *Proceedings of the Electronic Visualisation and the Art Conference*. BCS: The Chartered Institute for IT. Saatavilla: <https://ewic.bcs.org/upload/pdf/ewic_eva17_ia_paper2.pdf> (linkki tarkistettu 24.5.2019).
- Guzdial, Matthew; Shah, Shukan & Riedl, Mark (2018) Towards Automated Let's Play Commentary. *arXiv preprint arXiv:1809.09424*. Saatavilla: <http://www.exag.org/wp-content/uploads/2018/10/AIIDE-18_Upload_120.pdf> (linkki tarkistettu 24.5.2019).
- Helanko, Rafael (1980) *Ihminen leikkii*. Turku: Turun yliopisto.
- Heljakka, Katriina (2011) Lelukuvasta kuvaleikkiin: Lelukulttuurin kurioositeetti ja kaksoisrepresentaatio valokuvassa. *Lähikuva* vol. 24:4, 42–57.
- Heljakka, Katriina Irja (2018) More than Collectors: Exploring Theorists', Hobbyists' and Everyday Players' Rhetoric in Adult Play with Character Toys. *Games and Culture* vol. 13:3, 240–259.
- Heljakka, Katriina; Harviainen, J. Tuomas & Suominen, Jaakko (2018) Stigma Avoidance Through Visual Contextualization: Adult Toy Play on Photo-Sharing Social Media. *New Media & Society* vol. 20:8, 2781–2799.
- Huizinga, Johan (1947) *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineuksen määrittelymiseen*. Porvoo: WSOY.
- Jewitt, Carey & Leder Mackley, Kerstin (2019) Methodological Dialogues Across Multimodality and Sensory Ethnography: Digital Touch Communication. *Qualitative Research* vol. 19:1, 90–110.
- Kalliala, Marjatta (1999) *Enkeliprinsessa ja itsari liukumäessä. Leikkikulttuuri ja yhteiskunnan muutos*. Helsinki: Gaudeamus.
- Kalliala, Marjatta (2012) Leikki nyt, aina ja kaikkialla. Helsingin taidemuseo.fi 1, 5–9. Saatavilla: <<http://www.e-julkaisu.fi/helsingin-taidemuseo/1-2012/>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).
- Kinnunen, Tanja & Kolehmainen, Marjo (2019) Touch and Affect: Analysing the Archive of Touch Biographies. *Body & Society* vol. 25:1, 29–56.
- Kruzan, Kaylee Payne & Won, Andrea Stevenson (2019) Embodied Well-Being Through Two Media Technologies: Virtual Reality and Social Media. *New Media & Society*. <[doi: 10.1177/1461444819829873](https://doi.org/10.1177/1461444819829873)>.
- Linturi, Jenni (2014) Affekti. *Metodix – metoditietämystä kaikille*. Saatavilla: <<https://metodix.fi/2014/05/19/linturi-j-affekti/>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).
- Lupton, Deborah (2017) Feeling Your Data: Touch and Making Sense of Personal Digital Data. *New Media & Society* 19:10, 1599–1614.
- Marcotte, Jess (2018) Queering Control(lers) Through Reflective Game Design Practices. *Game Studies* vol. 18:3.
- Markham, Annette & Buchanan, Elizabeth (2012) *Ethical decision-making and internet research. Recommendations from the AoIR ethics working committee. Version 2.0*. Saatavilla: <<https://aoir.org/reports/ethics2.pdf>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).
- Marks, Laura U. (2000) *The skin of the film: Intercultural cinema, embodiment, and the senses*. Durham ja Lontoo: Duke University Press.
- Paasonen, Susanna (2011) *Carnal Resonance: Affect and Online Pornography*. Lontoo: MIT Press.
- Paasonen, Susanna (2017) Affekti suhteina ja intensiteettinä. *Tieteessä tapahtuu* vol. 35:2, 42–43.
- Paasonen, Susanna (2018a) Many Splendored Things: Sexuality, Playfulness and Play. *Sexualities* vol. 21:4, 537–551.
- Paasonen, Susanna (2018b) Networked Affect. Teoksessa Rosi Braidotti & Maria Hlavajova (toim.) *Posthuman glossary*. Lontoo: Bloomsbury Publishing, 283–284.
- Parisi, David & Archer, Jason Edward (2017) Making Touch Analog: The Prospects and Perils of a Haptic Media Studies. *New Media & Society* vol. 19:10, 1523–1540.
- Parisi, David; Paterson, Mark & Archer, Jason Edward (2017) Haptic media studies. *New Media & Society* 19:10, 1513–1522.

- Pink, Sarah (2015a) Approaching Media Through the Senses: Between Experience and Representation. *Media International Australia* vol. 154:1, 5–14.
- Pink, Sarah (2015b) *Doing Sensory Ethnography: 2nd edition*. Lontoo: Sage.
- Pozo, Teddy (2018) Queer Games After Empathy: Feminism and Haptic Game Design Aesthetics from Consent to Cuteness to the Radically Soft. *Game Studies* vol. 18:3.
- Richardson, Ingrid & Hjorth, Larissa (2017) Mobile Media, Domestic Play and Haptic Ethnography. *New Media & Society* vol. 19:10, 1653–1667.
- Sadowski, Helga (2016) *Digital Intimacies: Doing Digital Media Differently*. Linköping: Linköping University Electronic Press. Saatavilla: <<http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1047582/FULLTEXT01.pdf>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).
- Smith, Naomi & Snider, Anne-Marie (2019) ASMR, Affect and Digitally-Mediated Intimacy. *Emotion, Space and Society* 30, 41–48.
- Sobchack, Vivian (2004) *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley: University of California Press.
- Stenros, Jaakko (2015) *Playfulness, Play, and Games: A Constructionist Ludology Approach*. Tampere: University of Tampere. Saatavilla: <<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9788-9>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).
- Sutton-Smith, Brian (1997) *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press.
- Turtiainen, Riikka & Östman, Sari (2013) Verkkotutkimuksen eettiset haasteet: Armi ja anoreksia. Teoksessa Salla-Maaria Laaksonen; Janne Matikainen & Minttu Tikku (toim.) *Otteita verkosta: Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät*. Helsinki: Gaudeamus, 49–67.
- Turtiainen, Riikka & Östman, Sari (2009) Tavistaidetta ja verkkoviihdettä. Omaehtoisten verkkosisältöjen tutkimusetiikkaa. Teoksessa Maarit Grahn & Maunu Häyrynen (toim.) *Kulttuurituotanto. Kehykset, käytäntö ja prosessit*. Helsinki: SKS, 336–358.
- Waldron, Emma Leigh. (2017) "This FEELS SO REAL!" Sense and Sexuality in ASMR Videos. *First Monday* vol. 22:1.
- Young, Bryan Mitchell (2005) Gaming Mind, Gaming Body: The Mind/Body Split for a New Era. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, 16–20. Saatavilla: <<https://pdfs.semanticscholar.org/bbae/68f62268fb9deafc954a62a6224437bb236d.pdf>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).
- Young, Julie & Blansert, Ilse (2015) *ASMR*. London: Penguin.
- Östman, Sari & Turtiainen, Riikka (2016) From research ethics to researching ethics in an online specific context. *Media and Communication* 4:4, 66–74.