

“Эффект присутствия” в АСМР-дискурсе: иммерсивные видеотексты

DOI: 10.24833/2949-6357.2024.GEO.1

УДК: 81'42

Ю. А. Евграфова

Аннотация

Данная статья посвящена исследованию АСМР-дискурса. Предметом исследования являются особенности конструирования в нём “эффекта присутствия”. Основной целью является рассмотрение АСМР-дискурса, в частности, формирующегося в иммерсивных видеотекстах, с позиций создания в нём особого способа восприятия — “эффекта присутствия”. Помимо интерпретации, анализа, синтеза, использовались описательный метод, метод контекстуального анализа и коммуникативно-прагматический метод. Было обнаружено, что дискурсивно-семиотическое пространство рассматриваемого фрагмента АСМР-дискурса выстраивается на основе сотрудничества автора видеотекста и его зрителя. В видеотекстах АСМР “эффект присутствия” достигается, во-первых, за счёт intersubjectности, в основе которой лежит полимодальная синхронизация вербальных и невербальных компонентов, и, во-вторых, благодаря референциальной иллюзии, обеспечивающей узнавание и полное понимание происходящего на экране. Полученные результаты представляют интерес для исследования семиотики комплексных форм, для разработки методологического инструментария с целью выявления признаков сознательной манипуляции адресатом, а также могут быть использованы при работе над извлечением содержательно-концептуальной информации экранного сообщения.

Ключевые слова: АСМР-дискурс, мультимодальный дискурс, иммерсия, видеотекст, АСМР.

Введение

Термин АСМР пока только начинает оформляться в научном сообществе. В данной статье, вслед за Д.Л. Шкариным, он “считается собирательным обозначением ряда психофизиологических состояний, индуцируемых комплексом специфических воздействий: аудиовизуальных стимулов, подаваемых на пониженной громкости и адресно обращенных непосредственно к получателю” [Шкарин 2018: 80].

Особый интерес представляет такой фрагмент АСМР-дискурса как видеотексты, размещённые в различных цифровых средах. Они имеют многомиллионные просмотры и отклики зрителей, что свидетельствует о масштабности этого феномена, который нуждается в социально-философском, социально-психологическом, социолингвистическом, когнитивно-дискурсивном осмыслении. Кроме того, их сильное эмоциональное воздействие на зрителя ставит вопрос психологического и когнитивного и, в частности, сенсорного, благополучия, что также обосновывает **актуальность** исследования АСМР-дискурса.

На сегодняшний день **разработанность темы** АСМР остаётся недостаточной (25 публикаций за период 2010–2023 гг.). В основном, АСМР изучается в аспекте психологии и когнитивистики [Загидулина 2022; Трохова 2018; Черемных 2021 и др.]. Есть ряд работ, рассматривающих АСМР в аспекте лингвосемиотики [Евграфова 2021, 2022] и в социальном контексте [Смирнова 2016; Шкарин 2018 и др.]. Учёными также рассматривается эстетика АСМР и возможность её использования в масс-медиа [Загидулина 2019, 2019₂; Ревенко, Смирнова 2020; Чернышов 2022] и в образовании [Отрызков, Денисов, 2018]. До настоящего момента АСМР-дискурс и его дискурсивно-семиотическое пространство остаются неизученной областью исследования.

Целью настоящего исследования является рассмотрение АСМР-дискурса с позиций формирования в нём особо-

го способа восприятия — “эффекта присутствия”. Объект исследования составляет фрагмент АСМР-дискурса, формирующийся в иммерсивных видеотекстах, а предмет исследования — особенности конструирования в нём “эффекта присутствия”.

Исследование проводится в рамках когнитивно-дискурсивной парадигмы и дискурсивной семиотики и учитывает такие особенности АСМР-дискурса, как: массовость, дистанция между адресантом и адресатом, избирательность, закрепощенность, альтероцентричность. Предлагаемый дискурсивно-семиотический подход к исследованию АСМР-дискурса основывается, на таких **методах**, как интерпретация, анализ, синтез, описательный метод, метод контекстуального анализа и коммуникативно-прагматический метод.

На сегодняшний день одним из популярных жанров АСМР является ролевая игра, основанная на погружённости в действие — иммерсивности или, по-другому, “эффекте присутствия”. В основе таких иммерсивных видеотекстов лежат разные коммуникативные ситуации, начиная от массажа ступней, заканчивая общением с пришельцами. Зритель в них погружается в происходящее за счёт моделирования бытового общения и имитации диалога. Материалом исследования послужил один из популярных иммерсивных видеотекстов “Усыпляющая Стрижка” [Усыпляющая Стрижка. <https://youtu.be/FN-V6c-UhNs>. 09.04.2018], набравший более 11 миллионов просмотров.

Конструирование “эффекта присутствия” в иммерсивных видеотекстах АСМР

2.1. Референциальная иллюзия

Реальность в иммерсивных видеотекстах АСМР выражается “естественно”, на основе тех же сценариев, стратегий

и тактик, что и в реальном мире. Например, видеотекст “Усыпляющая Стрижка” [Усыпляющая Стрижка. <https://youtu.be/FN-V6c-UhNs>. 09.04.2018] выстраивается вокруг темы стрижки и подчиняется логике этого события в реальной жизни: сначала проводится анализ волос, подбирается подходящая длина, форма, стиль. Затем накидывается пеньюар, волосы увлажняются спреем, расчесываются и подстригаются. После окончания стрижки лишние волосики убираются кисточкой, происходит мытье головы шампунем. На волосы наносится бальзам, они снова расчесываются, потом сушатся феном. В экранном пространстве постоянно присутствуют парикмахерские аксессуары: расчёска, брашинг, ножницы для стрижки, пульверизатор, кисть, шампунь, бальзам, маска, фен — обыденные предметы, имеющие первичные значения в реальной действительности, связанные с их функцией стрижки в повседневной жизни. Ведущий использует их по прямому назначению: ножницами стрижёт, расчёской расчесывает, шампунь, бальзам и маску использует для мытья головы, пульверизатором распыляет воду на волосы. Все действия комментируются: *Я Вас накрою накидкой; Сейчас я прикрою Ваше личико рукой, чтобы не набрызгать Вам в глаза; Сегодня буду Вас этой расчёсочкой расчесывать; Расчесываю здесь, здесь. Так. Немножко здесь, спереди; Буду брать прядки волос и резать; Берём прядь и режем, аккуратно* и т.д.

Демонстрируемый на экране АСМР-сеанс повторяет сценарий из реальной жизни. Совокупность его аудиовизуальных компонентов формирует комплексное означающее отсылающее к конкретному референту реальной действительности — коммуникативной ситуации “стрижка в парикмахерской”. Причём таким образом, что между, например, “ножницами” и реальными ножницами нет ни-

какой промежуточной инстанции, например, понятия “ножницы”. Смысл, идея, то есть означаемое, отсутствуют, их место занимает референт. Создаваемые образы как бы прилипают к соответствующим предметам и действиям реальной действительности. Такое “прилипание” Р. Барт обозначил как “референциальная иллюзия” [Барт 2013: 400]. В результате транслируемые образы уже не просто отсылают к реальности, а начинают её означать как некую общую категорию “реальность”, а не особенные её проявления [Там же].

Референциальная иллюзия не допускает ухода создаваемых аудиовизуальных образов в фантазматичность, они “прикрепляют” его к реальности, создают впечатление присутствия в сконструированном мире.

2.2. Эмпатия: интерсубъективация

Референциальная иллюзия создаёт скрытое правдоподобие. Оно позволяет адресанту (ведущему) так управлять когнитивным состоянием адресата (зрителя), что тот начинает разделять его точку зрения, “верить” в происходящее — погружается в демонстрируемое на экране — и испытывает ощущение мурашек. Происходит виртуальный обмен ощущениями и языковыми значениями, соотносимыми с некоторым фрагментом опыта, т.е. интерсубъективация. В рассматриваемом примере были обнаружены следующие маркеры интерсубъективности.

Вербальные:

- дейктические местоимения: *я, мы, Вы*;
- дейктические наречия локальные: *здесь, поближе, ниже, сверху, сзади, спереди, вверху, тут, там* и темпоральные: *сейчас, опять, сразу, потом, всегда*;
- глаголы ментального (эмоционального и интеллектуального) состояния участников общения: *знать, считать*;

- глаголы перцептивного восприятия: *увидеть, смотреть*;
- модальные глаголы: *хочу, должен, могу, нужно, надо*;
- вводно-модальные слова *кажется, пожалуй*;
- повелительное наклонение глагола: *выбирайте, попейте, не беспокойтесь, отдыхайте*;
- императив *давайте*;
- “эго-формы” 1 л. ед.ч. наст.вр., выражающие субъективную модальность: *я принесу; я Вас прикрою рукой; я начну с этой стороны; сейчас сзади ещё подойду* и др.

Невербальные:

- супрасегментные: интонация (нисходящий тон), показатели стыка сегментных единиц (паузы при ожидании “ответа”), медленный темп речи, низкая громкость и тембр голоса;
- крупный план АСМРтиста;
- оккуляризация: внутренняя, с позиции зрителя;
- жесты: медленные, плавные;
- звуки: шуршание, журчание, постукивание.

Благодаря контаминации вербальных и невербальных компонентов достигается не только интересубъективация, но и происходит полное погружение в происходящее. Слова ведущего подкрепляются жестами и звуками, способствуя полимодальной синхронизации, просодические средства усиливают фокус внимания на произносимом для достижения эффекта погружения и мурашек. Крупный план ведущего, расположение камеры так, как будто она — это глаза зрителя, визуально сокращает дистанцию между АСМРтистом и зрителем, а вербальные маркеры интересубъектности создают эффект непосредственной беседы. Таким образом конструируется совместное ментальное пространство, в котором интересубъективация позволяет достичь эмпатии и создать “эффект присутствия”.

Выводы

Иммерсивный видеотекст-АСМР может быть сегментирован несмотря на то, что он, будучи коммуникативным событием, процессуален и континуален. В нём может быть выделено некое подмножество составляющих его сущностей и отношений между ними, на основе которых и формируется “эффект присутствия”.

Несмотря на то, что иммерсивные видеотексты АСМР являются продуктом индивидуального творчества АСМРтистов, составляющие их акты высказывания не преобразуют и не обновляют значение, а воспроизводят его без перестройки и атомизации. Аудиовизуальные образы “прилипают” к реальности, создаётся референциальная иллюзия. Это обеспечивает узнавание и полное понимание происходящего на экране, что позволяет зрителю расслабиться и погрузиться в то, что демонстрируется на экране.

В видеотекстах АСМР “эффект присутствия” также достигается за счёт интересубъектности, в основе которой лежит полимодальная синхронизация вербальных и невербальных компонентов, что ведёт к имитации реального общения и созданию совместного ментального пространства ведущего и зрителя. У зрителя возникает эмпатия к происходящему, он начинает в него “верить” и, как результат, погружается в демонстрируемое на экране.

Заключение

Иммерсивный видеотекст АСМР при публикации его в той или иной цифровой среде становится коммуникативным событием, происходящим между адресантом и адресатом (зрителем) и, одновременно с этим, он является продуктом этого взаимодействия. Дискурсивно-семиотическое пространство этого фрагмента АСМР-дискурса выстраивается на основе со-

трудничества автора видеотекста и его зрителя, при котором намерения автора и его уникальный стиль создания автономной сенсорной меридиональной реакции вступают во взаимодействие с совокупностью реакций зрителя, который вычленяет в экранном мультимодальном комплексе “значимое” и без непосредственного внешнего раздражителя реконструирует квазисенсорные образы других модальностей, то есть ощущает результат тех действий, которые происходят на экране, например “поглаживания”, “дуновения” и т. п., что ведёт к появлению сенсорного покалывания в виде мурашек, эмоциональному состоянию расслабления и к погружению в искусственно созданную среду, “эффекту присутствия”.

Список литературы:

1. Евграфова Ю. А. Гипотипозис в гетерогенных экранных текстах на примере АСМР-видео // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Теория языка. Семиотика. Семантика. 2022. Т. 13. № 2. С. 353–363. [Evgrafova, Julia A. 2022. Gipotipozis v geterogennyh jekrannyh tekstah na primere ASMR-video (Hypotyposis in heterogeneous screen texts: case study of ASMR-videos). *Vestnik Rossijskogo universiteta druzhby narodov. Serija: Teorija jazyka. Semiotika. Semantika (RUDN Journal of Language Studies, Semiotics and Semantics)*. 13 (2). 353–363.]
2. Евграфова Ю. А. Симулякр в экранном тексте: вербальный и невербальный уровни // В Фирсовские чтения. Современные языки, коммуникация и миграция в условиях глобализации: материалы докладов и сообщений Международной научно-практической конференции, Москва, 20–21 октября 2021 года. Москва: Российский университет дружбы народов (РУДН), 2021. С. 183–184. [Evgrafova, Julia A. 2021. Simuljagr v jekrannom tekste: verbal'nyj i neverbal'nyj urovni (Simulacrum in screen text: verbal and non-verbal levels). *V Firsovskie chtenija. Sovremennye jazyki, komunikacija i*

- migracija v uslovijah globalizacii (V Firsov readings. modern languages, communication and migration in the context of globalisation. Materialy dokladov i soobshhenij Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii)*. 183–184. Moscow: RUDN Publishing.]
3. Загидуллина М.В. Гаптика как медиаэстетический феномен // Медиасреда. 2019. № 16. С. 130–134. [Zagidullina, Marina V. 2019. Gaptika kak mediajesteticheskij fenomen (Haptics as a media aesthetic phenomenon). *Mediasreda (Mediasphere)*. 16. 130–134.]
 4. Загидуллина М.В. О вербализации гаптических ощущений (на примере слайм-культуры) // Вестник Томского государственного университета. Филология. 2022. № 78. С. 28–45. [Zagidullina, Marina V. 2022. O verbalizacii gapticheskikh oshhushhenij (na primere slajm-kul'tury) (On verbalization of haptic sensations (on the example of the slime culture)). *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Filologija (Tomsk State University Journal of Philology)*. 78. 28–45.]
 5. Загидуллина М.В. Огонь в контексте медиаэстетики: ASMR-образность как новый коммуникационный тренд // Горизонты цивилизации. 2019₂. № 10. С. 143–155. [Zagidullina, Marina V. 2019₂. Ogon' v kontekste mediajestetiki: ASMR-obraznost' kak novyj kommunikacionnyj trend (Fire and media aesthetics: ASMR-patterns as a new communication trend). *Gorizonty civilizacii (Civilisation horizons)*. 10. 143–155.]
 6. Огрызков В.Е., Денисов Д.П. Технологии мультимедиа и диагностика ASMR в образовательном процессе // Современные технологии в мировом научном пространстве: сб. ст. по итогам Международной научно-практической конференции. 2018. С. 23–28. [Ogryzkov, Vladimir E., Denisov, Dmitriy P. 2018. Tehnologii mul'timedia i diagnostika ASMR v obrazovatel'nom processe (Multimedia technologies and ASMR diagnostics in the educational process). *Sovremennye tehnologii v mirovom nauchnom prostranstve (Modern technologies in the global scientific space)*.

Sbornik statej po itogam Mezhdunarodnoj nauchno-praktičeskoj konferencii. 23–28.]

7. Ревенко А.А., Смирнова Д.С. Автономная сенсорная меридиональная реакция как новая медийная технология аудиовизуального продукта // Вестник МГЭИ (on line). 2020. № 2. С. 155–177. [Revenko, Anastasia A., Smirnova Daria S. 2020. Avtonomnaja sensornaja meridional'naja reakcija kak novaja medijnaja tehnologija audiovizual'nogo produkta (Autonomous sensory meridional reaction as a new media technological audiovisual product). *Vestnik MGJeI (on line) (Bulletin of MHEI)*. 2. 155–177.]
8. Смирнова И.И. АСМР: особенности коммуникативного взаимодействия // Вестник научных конференций. 2016. № 1–5 (5). С. 180–181. [Smirnova, Irina I. 2016. ASMR: osobennosti kommunikativnogo vzaimodejstvija (ASMR: features of communicative interaction). *Vestnik nauchnyh konferencij (Bulletin of Scientific Conferences)*. 1–5 (5). 180–181.]
9. Трохова А.В. Когнитивная природа автономной сенсорной меридиональной реакции // NovaInfo.Ru. 2018. Т. 1. № 92. С. 97–100. [Trohova, A. V. 2018. Kognitivnaja priroda avtonomnoj sensornoj meridional'noj reakcii (The cognitive nature of the autonomous sensory meridional response). *NovaInfo.Ru (NovaInfo.Ru)*. 1 (92). 97–100.]
10. Черемных А.А. АСМР и её практическая психологическая ценность // Организация работы с молодежью. 2021. № 5. [Cheremnyh, Anna A. 2021. ASMR i ejo praktičeskaja psihologičeskaja cennost' (ASMR and its practical psychological value). *Organizacija raboty s molodezh'ju (Organisation of work with youth)*. 5.]
11. Чернышов А.В. ASMR-искусство // Медиамузыка. 2022. № 13. С. 1–18. [Chernyshov, Alexander V. 2022. ASMR-iskusstvo (ASMR art). *Mediamuzyka (Meadiamusic)*. 13. 1–18.]
12. Шкарин Д.Л. Уровневый анализ ASMR-технологии и определение её значения в современном социальном контексте // Вестник Пермского университета. Философия. Психология.

Социология. 2018. № 1 (33). С. 79–87. [Shkarin, Dmitriy L. 2018. Urovnevyy analiz ASMR-tehnologii i opredelenie ee znachenija v sovremennom social'nom kontekste (Level analysis of ASMR technology and ascertaining its place in the contemporary social context). *Vestnik Permskogo universiteta. Filosofija. Psihologija. Sociologija (Perm University Herald. Series "Philosophy. Psychology. Sociology")*. 1 (33).79–87.]

Сведения об авторе:

Евграфова Юлия Александровна, д. филол. н.,
доцент (профессор), Национальный исследовательский
университет “МЭИ”, Москва, Россия;
email: yu.evgrafova@mail.ru

“PARTICIPATION EFFECT” IN ASMR-DISOURSE: IMMERSIVE VIDEO TEXTS

Yulia A. Yevgrafova

Doctor of Philology, Associate Professor (Professor), National
Research University “Moscow Power Engineering Institute”, Moscow,
Russia; email: yu.evgrafova@mail.ru

Abstract

This paper sets out to discuss ASMR discourse. The subject of the study is the properties of constructing the “participation effect” in it. The main goal is to examine ASMR discourse, in particular that is formed in immersive video texts, from the point of view of creating a special way of perception — the “participation effect”. In addition to interpretation, analysis and synthesis, the descriptive method, the method of contextual analysis and the communicative-pragmatic methods were used. It was found that the discursive-semiotic space of the considered fragment of ASMR discourse

is built on the basis of cooperation between the author of the video text and its viewer. In ASMR videotexts, the “participation effect” is achieved, first, through intersubjectivity, which is based on poly-modal synchronization of verbal and non-verbal components, and, second, through referential illusion, which provides recognition and full understanding of what is happening on the screen. The results obtained are of interest for the research of the semiotics of complex forms, in particular, for the development of methodological tools to identify signs of conscious manipulation of the addressee, and can also be used as applied when working on the extraction of content and conceptual information of the screen message.

Keywords: ASMR discourse, multimodal discourse, immersion, videotext, ASMR.