



ŻANNA SŁADKIEWICZ

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7237-5328>

Uniwersytet Gdański

В СТОРОНУ СЕНСУАЛЬНОСТИ: РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ТАКТИЛЬНОСТИ В ЦИФРОВЫХ МЕДИА (НА ПРИМЕРЕ КОНТЕНТА ASMR И OS)

TOWARDS SENSUALITY: REPRESENTING TACTILITY IN DIGITAL MEDIA (BASED ON ASMR AND OS CONTENT)

The author analyzes media formats and processes that suggest a shift from a rational-discursive paradigm of text perception to a bodily-experiential one, in which meanings are not only constructed but also sensorily experienced. As they develop, new media expand their functionality and strive toward sensuality and the substitution of physical contact. Using the ASMR and Oddly Satisfying genres as examples, the article describes the incorporation of various sensory channels into media products, the syncretism and dehierarchization of sensors, and examines the concepts of haptic visuality, tactile media aesthetics, sensory media text, and techniques for creating haptic videos.

Keywords: ASMR, Oddly Satisfying, multimodal, multisensory, haptic visuality, tactile aesthetics, sensory media text

Мир перестает быть картиной, он превращается сначала в сеть,
а затем в ощущение.
Алина Венкова¹

СЕНСОРНЫЙ (ЭМПИРИЧЕСКИЙ) ПОВОРОТ

В фильме есть изображение и звук. Теперь представьте, что к ним я добавляю вкус, запах, даже осязание, если интрига пробуждает в вас интерес. Представьте, что я ввожу в действие и вас. [...] В номере Людвиг порывлся в сумку и достал оттуда предмет, напоминавший собой противогаз. Он был снабжен огромными очками и резиновым шлангом².

¹ А. В. Венкова, *Аффективные иллюзии, осязательная эстетика и память в поствизуальном кино*, 2022, <https://conference-spbu.ru/conference/45/reports/15860> (18.12.2025).

² С. Вейнбаум, *Очки Пигмалиона*, 1935, <https://booksonline.com.ua/view.php?book=26004> (18.12.2025).

Далее профессор Людвиг объясняет, что с помощью специального раствора и очков-кинопроектора можно создать историю с изображением, звуком, запахом и ощущением вкуса. Рассказ Стенли Вейнбаума был написан в 1935 году, когда идея создания виртуального пространства для общения была лишь фантазией. Однако автор передает в нем стремление к тотальному восприятию реальности через медиа, затрагивающему все органы чувств одновременно.

Иерархия сенсоров берет начало с Платона и Аристотеля³. В своих размышлениях античные философы ранжировали чувства по значимости, распределив их в следующем порядке: зрение, слух, вкус, обоняние и осязание. Классическая модель познания основывалась на разделении сенсоров на внешние и внутренние⁴. Внешние были связаны с перцептивным восприятием, в то время как внутренние чувства касались видов ощущений, связанных с инстинктами, характерных как для человека, так и для животных. К ним отнесли обоняние и осязание. Приоритетность сенсорных каналов призвана была выделить человека среди животных, приписывая *Homo sapiens* духовные и интеллектуальные качества, помещая внешние сенсоры выше в этой иерархии и признавая лишь их познавательную ценность⁵. В период интенсивного развития точных наук (особенно в XVIII и XIX веках) зрение начало дистанцироваться от других органов чувств и «глаз стал метафорой получения знаний»⁶. Окулоцентризм подкреплялся и философскими теориями, основанными на рациональном познании. Как заметил Жан-Луи Комолли,

вторая половина XIX века погружена в настоящее безумие зрительности. Это, конечно же, результат социального преумножения образов: [...] газеты, поток печати, карикатуры и т.д. [...] весь мир внезапно становится видимым и одновременно присвоенным»⁷.

³ M. Smolińska, *Haptyczność poszerzona. Zmysł dotyku w sztuce polskiej drugiej połowy XX i początku XXI wieku*, Universitas, Kraków 2020, с. 29.

⁴ A. Anzenbacher, *Wprowadzenie do filozofii*, пер. J. Zychowicz, Polskie Towarzystwo Teologiczne, Kraków 2013, с. 132.

⁵ Подробнее об иерархии сенсоров см.: Z. Sokołowska, *Fenomeny olfaktoryczne w kulturze i sztuce XX i XXI wieku*, Uniwersytet Śląski, Katowice 2023, с. 7–37.

⁶ M. Herzfeld, *Antropologia. Praktykowanie teorii w kulturze i społeczeństwie*, пер. M. Piechaczek, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2004, с. 64.

⁷ J.-L. Comolli, *Maszyny widzialnego*, пер. A. Piskorz, A. Gwóźdź // A. Gwóźdź (ред.), *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, Universitas, Kraków 2001, с. 449. Перевод здесь и далее — Ж. С.

Своего апогея зрение как основной канал познания мира и коммуницирования с ним достигло в эпоху «визуального поворота»⁸ и экспансии экранно-цифровой культуры⁸. Виртуальное коммуникативное пространство, которое создало беспрецедентные условия опосредованного технологиями общения, сносящего временные и пространственные барьеры, имплицировало и нарастающую потребность в тактильности, которая в новой среде оказалась крайне маргинализирована.

Между тем, как отмечает Мацей Топольски, осязание считается «матерью чувств» или «чувством чувств»⁹. Это первый в хронологическом порядке сенсор, развивающийся после оплодотворения яйцеклетки, когда кожа способна воспринимать стимулы. Это также важнейший сенсор для жизни: человек, лишенный зрения, слуха, обоняния или вкуса, может функционировать, но он не может выжить, лишившись органа осязания, то есть кожи. Примечательно, что в английском языке для обозначения органа чувств и значения используется одно и то же слово, *sense*, в то время как в польском языке эта связь видна в прилагательных *sensoyuczny*, *sensualny* и *sensowny*¹⁰ (рус. сенсорный, сенсуальный).

В современном коммуникативном дискурсе неслучайно наблюдается устойчивый разворот от традиционного восприятия текста к телесно-чувственному, в котором активизируются различные сенсорные каналы. Этот сдвиг уже в некоторой степени отрефлексирован в научной литературе и определяется как «чувственная/сенсуальная революция» (*rewolucja zmysłowa*)¹¹, «эмоциональный»¹², «эмпирический»¹³ пово-

⁸ См. подробнее: Ż. Śladkiewicz, *Spoleczeństwo «oka» i tekst wielokodowy (na przykładzie rosyjskiej satyry politycznej)*, «Przegląd Rusycystyczny», 2014, № 3 (147), с. 111–125.

⁹ М. Topolski, *Antropologia taktylna. Uwagi wstępne*, «Teksty Drugie» 2021, № 1, с. 361.

¹⁰ Там же, с. 366.

¹¹ D. Howes, *The Expanding Field of Sensory Studies*, 2013, <https://www.sensorystudies.org/sensorial-investigations/the-expanding-field-of-sensory-studies/> (18.12.2025); L. Marks, *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2002; J. Pallasmaa, *Oczy skóry. Architektura i zmysły*, пер. М. Choptiany, Instytut Architektury, Kraków 2012; M. Paterson, *The Senses of Touch: Haptics, Affects, and Technologies*, Berg, Oxford–New York 2007.

¹² М. В. Загидуллина, *Гантика как медиаэстетический феномен*, «Медиасреда» 2019, № 2, с. 130.

¹³ Д. Хантельманн, *Эмпирический поворот*, «Художественный журнал» 2017, № 103, с. 60–79; А. Grigoshina, *Новый опыт визуального восприятия*.

рот¹⁴. В таком ракурсе текст не воспринимается исключительно как вербально-визуальная структура, а становится расширенной чувственной формой, вовлекающей читателя на уровне физического соучастия и перцептивной заинтересованности.

В связи с данными изменениями концепция Елены Казаковой о «тексте новой природы»¹⁵ может характеризоваться как *постгутенберговский текст* (выходящий за рамки печатной страницы), как *постгуманистический текст* (отражающий идеи постгуманизма), как *медиателоцентричный текст* (сочетающий различные модусы, гетерогенные элементы поведения)¹⁶. Такой текст предполагает мультисенсорное взаимодействие, где, помимо визуальных и слуховых, тактильные и ольфакторные модальности играют существенную роль. Эти каналы становятся равноправными участниками процесса по формированию и интерпретации смысла медиатекста¹⁷.

ГАПТИЧЕСКОЕ УХО, ЗРИТЕЛЬНОЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ, ТАКТИЛЬНАЯ ОЛЬФАКТОРИЯ КАК СИНТЕЗ СЕНСОРНЫХ МОДАЛЬНОСТЕЙ В НОВЫХ ЖАНРАХ ЦИФРОВЫХ МЕДИА

В цифровых медиа появились новые жанры и форматы, призванные утолить тоску по телесности в столь уже привычном сегодня пространстве «бесконтактного» общения, а в научных трудах, посвященных осмыслению этих процессов и текстов, исследователи оперируют понятиями гаптической визуальности и гаптической медиаэстетики.

Гаптическая визуальность объединяет опыт зрительного и осязательного восприятия. При таком подходе зре-

Принципы гаптического в медиа-арте, <https://hsedesign.ru/project/4f2e50d-64d91462ca0e489cea2e19eb8> (18.12.2025).

¹⁴ Этим сильным термином — «поворот» — в ряде вышеуказанных исследовательских работ обозначен заметный сдвиг с сторону сенсуализации медиатекста, наметившийся в последнее десятилетие.

¹⁵ Е. И. Казакова, *Тексты новой природы: проблемы междисциплинарного исследования*, «Психологическая наука и образование» 2016, т. 21, № 4, с. 102–109.

¹⁶ См.: А. В. Самолина, «Тактильная ольфактория» как возможный элемент текста «новой природы», «International Journal of Humanities and Natural Sciences» 2025, вып. 8 (107), с. 278.

¹⁷ См.: D. Howes (ред.), *The Sixth Sense Reader*, Berg Publishers, Oxford 2009; D. Howes D. (ред.), *Empire of the Senses: The Sensual Culture Reader*, Berg, Oxford 2006.

ние наделяется тактильными функциями: помимо визуального образа, им считаются и материальные качества изображаемого. Принципы гаптической визуальности призваны сократить дистанцию между творцом и реципиентом посредством глубокого эмоционального и телесного вовлечения, которое достигается благодаря воздействию на чувственный опыт и установлению близкой тактильной связи¹⁸.

Михал Подгурски указывает, что тактильная эстетика реализуется двояко: во-первых, она проявляется в таком оснащении материальных объектов, чтобы в моменты непосредственного контакта они доставляли тактильные удовольствия; во-вторых, она заключается в наделении материальных объектов, доступных только через зрение, качествами, которые, несмотря на расстояние, разделяющее тело и объект, способны активировать тактильную систему и осязательные удовольствия¹⁹. Марта Смолинска отмечает, что тактильность следует рассматривать не только как модальность осязания, но и как модальность зрения, слуха, вкуса и обоняния, а также чувства равновесия и кинестетического восприятия, называя это «расширенной тактильностью»²⁰.

Поворот к сенсорной эстетике текста фиксирует присутствие в нем не только смысловой, но и телесной составляющей, способной влиять на читателя через тактильные, ольфакторные, акустические и другие каналы восприятия. Лора Маркс определяет данный подход как «миметическое чтение», характеризующийся телесным соучастием в процессе чтения²¹. Данный переход от «текста как кода» к «тексту как телу» прозвучал ранее в трудах Ролана Барта, Жака Лакана, Юлии Кристевой²² и др. Интеграция тактильного и обонятельного дает возможность говорить о новом опыте восприятия текста, интегрированного в физическое существование реципиента. Такой подход особенно результативен в эпоху цифровой литературы, VR/AR-нарративов, инсталляционного искусства и трансмедийных проектов, в которых реципиент становится участником перформативного действия.

¹⁸ A. Grigoshina, *Новый опыт визуального...*

¹⁹ M. Podgórski, *Ucieczka od wizualności i jej społeczne konsekwencje. Fenomen estetyki haptycznej*, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Poznań 2011, с. 26.

²⁰ M. Smolińska, *Haptyczność poszerzona...*, с. 13.

²¹ L. Marks, *Touch: Sensuous Theory...*, с. 115–116.

²² См.: А. В. Самолина, «Тактильная ольфактория»..., с. 279.

В аспекте развития цифровых технологий и укрепления связи человека с машиной (*Human-Computer Interaction*²³) по-новому прочитывается классическая теория медийных «артефактов» Маршалла Маклюэна (1964), рассматривавшего их как продолжение органов чувств человека, их расширение, выход человеческого существа вовне (*extensions of man*) в физическом и социокультурном пространствах²⁴. Агнешка Огоновска описала концепцию «телесно воплощенных медиа» (польск. *media ucieleśnione*), согласно которой тело трактуется как фактор, играющий ключевую роль в формировании массмедиа — с точки зрения их содержания, жанровых форм, а также биотехнологических и культурных интерфейсов²⁵. Лев Манович, осмысляя природу современной коммуникации, приходит к идее «торжества софта» (софт-технологий, т.е. возможностей персональных средств включения в коммуникацию, обеспечивающих «масс-селф-коммуникацию»²⁶) через понятие «постмедиаэстетики», в основе которой лежит не «визуальное» или «аудиальное», а «интерфейсное»²⁷. Согласно этой концепции, эстетика новой медиареальности связана с особым типом взаимоотношений «человек–машина», когда сама организация этих взаимоотношений задает стиль и особенности ощущений, испытываемых пользователем. Современные технологии и инновационные подходы позволяют создавать иммерсивные, всеобъемлющие виртуальные среды, способствующие процессу сенсорного «погружения» пользователя в сконструированную виртуальную реальность. С недавним внедрением новейших решений (сверхчувствительные микрофоны, видеокамеры с максимальным

²³ N. Döllinger, C. Wienrich, M. Latoschik, *Challenges and Opportunities of Immersive Technologies for Mindfulness Meditation: A Systematic Review*, 2021, <https://www.frontiersin.org/journals/virtual-reality/articles/10.3389/fr-vir.2021.644683/full> (18.12.2025).

²⁴ M. McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, MIT Press, London 1994.

²⁵ A. Ogonowska, *Media ucieleśnione. (Nowe) konteksty badawcze w realiach media — ciało*, «Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura» 2021, #1 (13), с. 36.

²⁶ M. Castells, *Power and Counter-power in the Network Society*, «International Journal of Communication» 2007, Vol. 1, с. 248.

²⁷ L. Manovich, *Post-media Aesthetics*, 2001, <http://manovich.net/index.php/projects/postmedia-aesthetics> (18.12.2025); L. Manovich, *Software takes command*, Bloomsbury Academic, New York 2013; Л. Манович, *Теории софт-культуры*, Красная ласточка, Нижний Новгород 2017.

разрешением) в пространстве цифровых медиа сложились условия для генерирования многоплановых иммерсивных форматов. В ответ на потребности в релаксации появились гиперпопулярные гаптические медиажанры — «шепчущие видео» с многомиллионными просмотрами и манипуляций с различными предметами, создающими эффект «завораживания». Эти форматы получили пользовательские квазинаучные названия #ASMR и #oddlysatisfying.

ЖАНРЫ ODDLY SATISFYING И ASMR КАК РЕПРЕЗЕНТАЦИИ «ТЕЛЕСНЫХ» МЕДИА

Культуролог Оксана Мороз трактует жанры ASMR²⁸ и Oddly Satisfying как своеобразный переход в цифровое пространство традиционной телесной культуры, представлений о наслаждении и удовольствии²⁹.

Благодаря развитию видеохостингов и веб-платформ, как YouTube и TikTok, мобильных приложений и стриминговых сервисов со второго десятилетия XXI века ASMR стали элементом повседневной жизни миллионов людей. Сам термин представляет собой аббревиатуру от *autonomous sensory meridian response*, что в переводе с английского означает 'автономную реакцию сенсорных меридианов'³⁰, проявляющуюся прежде всего приятным покалыванием (щекотанием) в голове, расслаблением

²⁸ Подробнее этот медиаформат проанализирован в статье: Ż. Śladkiewicz, *Дискурс АСМР в свете идеологии замедления*, «Przegląd Rusycystyczny» 2026, № 1, с. 43–68.

²⁹ Цит. по: К. Праведная, *ASMR: седьмое чувство в цифровую эпоху*, <https://snob.ru/entry/174552/> (18.12.2025).

³⁰ Термин ASMR толкуется в трех аспектах: (1) ощущение приятного покалывания в теле (преимущественно в области головы), которое вызывает состояние спокойствия, расслабления или сонливости; (2) отдельный медиажанр (разновидность видеофильма), представленный преимущественно на YouTube и сочетающийся с другими формами аудиовизуального искусства в новых медиа (включая видеоблоги, ролевые игры или специфичные для YouTube форматы: *show & tell* и его вариации — *haul*, *unboxing*, *let's play*); (3) сообщество, сосредоточенное вокруг феномена АСМР, характеризующееся значительным социальным разнообразием — по происхождению, стране проживания, языку, полу, возрасту и т.д. [S. Iwasiów, *Na własnej skórze. Wprowadzenie do ASMR jako transmedialnego zjawiska estetycznego*, «Kultura Współczesna» 2020, № 1 (108), с. 60]. В фокус данного анализа попадает первый и второй смысловой аспект термина.

тела, состоянием «блаженного оцепенения», связанным с глубоким чувством безопасности и комфорта³¹. Эта реакция наступает в ответ на внешние раздражители во время сеанса, который основан на визуальных проекциях, а также мягких звуках (как шепот, небольшой шум, щелчки, постукивания, шорохи), персональном внимании, массажных движениях, упаковке и распаковке вещей, поедании пищи и др.

В роликах артист нередко остается за кадром, а в центре внимания находятся многочисленные аксессуары, создающие завораживающие звуковые эффекты. Ощущение расслабления возникает благодаря ритмичному повторению определенных действий (постукиванию ногтями по предметам, поглаживанию и т.д.), что приводит к появлению звуков, вызывающих ощущение «мурашек». По словам Йоанны Лапиньской, постгуманистическая сенсуальность, предлагаемая в ASMR, основана на таком подходе, который больше не отдает предпочтение зрению, а делает ставку на деиерархизацию человеческих сенсоров³².

Технологии играют здесь ключевую роль, поскольку эффект ASMR во многом зависит от использования бинауральных микрофонов, качественных камер и цифровых аффордансов, которые обеспечивают иммерсивный опыт и тиражируемость записи в рамках глобального онлайн-сообщества. Отдельные видео с тегами «ASMR/ASMR» или «Oddly Satisfying/необычное удовлетворение» набирают сотни миллионов просмотров на YouTube, например: Gibi ASMR (5,2 млн подписчиков); ASMR PPOMO (2,66 млн); Gentle Whispering ASMR (2,41 млн); ASMR Darling (2,5 млн); KittyKlaw (2,06 млн.). Стоит отметить, что общее количество просмотров на таких каналах превышает несколько миллиардов, как используемый нами контент американской ASMR-артистки русского происхождения Марии, которая записывает видео на двух языках на канале Gentle Whispering ASMR (1,25 млрд просмотров)³³.

Марина Загидуллина связывает ASMR с гаптикой — в смысле вербализации тактильных ощущений³⁴, а растущую попу-

³¹ S. Iwasiów, *Na własnej skórze...*, с. 58.

³² J. Łapińska, *O zmysłowych przygodach w ASMR z perspektywy posthumanizmu*, «The Polish Journal of the Arts and Culture» 2019, № 10 (2), с. 77–78.

³³ Данные на 18.12.2025.

³⁴ М.В. Загидуллина, *О вербализации гаптических ощущений (на примере слайм-культуры)*, «Вестник Томского государственного университета» 2022, № 78, с. 31.

лярность этого феномена объясняет дефицитом чувственного восприятия в условиях виртуализации культуры. ASMR-дискурс конструирует ментальное пространство, обладающее набором уникальных характеристик. Его яркой особенностью является мультисенсерность и использование триггеров (ang. *triggers*). Среди стимулов, вызывающих ощущения приятного покалывания, выделяют типы, задействующие основные сенсорные системы человека: визуальные, слуховые, тактильные, вкусовые и обонятельные. Несомненно, ограничением цифровых медиа является невозможность прямого восприятия вкусов, прикосновений и запахов. Мультисенсорное вовлечение зрителя коррелируют, однако, с явлением синестезии, т.е. состоянием, при котором стимуляция одного органа чувств автоматически приводит к бессознательным впечатлениям в других органах чувств, когда человек может «видеть» звуки или «вкушать» цвета³⁵.

(1) В анализируемых иммерсивных медиаформатах слух играет ключевую роль. И ASMR-артист, и зритель внимательно вслушиваются в каждый звук — будь то шепот, постукивание или жужжание, а сверхчувствительный микрофон обычно находится в центре кадра, улавливая разнородные «тихие» звуки, как постукивание ногтей по стеклянному флакону духов, «похлопывающее» разминание слайма, царапанье сухого мыла или звук расчески, завернутой в алюминиевую фольгу. Среди слуховых триггеров, можно выделить широкий спектр речевых активаторов (от тихого шепота до полного голоса); неречевые звуки артикуляционной системы (щелканье языком, поцелуи, чмоканье); а также нефонематические звуки, как: громкое дыхание, постукивание пальцами, шелест, царапанье, перелистывание страниц, замес клейкой массы, расслабляющая музыка³⁶. Для производства звуков используются разнообразные объекты: палочки, кисточки, губки, перья, бигуди, зубные щетки и др. Артист/ка (нередко за рамкой кадра) благоговейно и с детским восторгом склоняется над каждым из предметов, чтобы извлечь

³⁵ A. Tilot, *Pomieszenie zmysłów: zrozumieć synestezję*, 2017, <https://www.scienceschool.org/pl/article/2017/blended-senses-understanding-synaesthesia-pl/> (18.12.2025).

³⁶ Подробнее: Ż. Śladkiewicz, *Дискурс АСМР...*; K. Ozga, *Tajemnice ASMR — perspektywa ogólna i lingwistyczna*, «Acta Universitatis Lodziensis. Folia Litteraria Polonica» 2020, № 3 (58), с. 307–312.

их неочевидные звуковые возможности, являя тем самым «сенсуальный восторг материальностью не-человеческих объектов и одновременно подвергая сомнению главенствующую роль зрения в восприятии реальности»³⁷. Бытовые предметы в этих видео лишены утилитарного смысла и значимы прежде всего в контексте своих акустических аффордансов. Так, в ролике *Любимые Штучки* Мария, автор канала Gentle Whispering, «делится» со зрителем своими любимыми вещами, в т.ч. фрагментом музыкального клипа *Rockabye* (Sean Paul & Anne-Marie), демонстрирует новые сапоги, содержимое своей сумочки необычной фактуры, а также кристалл черного турмалина (рис. 1–3). Потирая, сжимая, постукивая предметы, артистка извлекает их необычный, активирующий сенсоры звуковой потенциал.

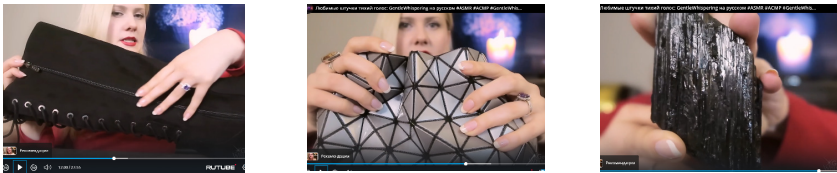


Рис. 1–3. ASMR ♀ Любимые Штучки ♀ Тихий Голос, <https://www.youtube.com/watch?v=hkh6QauyKrA> (10.12.2025)

Акцент на слуховой канал нередко обозначен в самом заглавии медиапродукта, например *Приятные звуки ASMR для сна: разрезание необычных вещей*³⁸; *ASMR. Засытай со мной под звуки дождя*³⁹; *3D Звук. Эффект для книголюбов*⁴⁰. В ASMR часто используется бинауральная подача звука, что создает эффект погружения в объемное звуковое поле, словно «от уха к уху», на близком расстоянии. Для создания ASMR- или OS-контента могут также использоваться веб-генераторы на основе искусственного интеллекта. Такие инструменты позволяют воспроизвести в роликах правдоподобные звуки, как треск льда, постукивание по стеклу или падающие капли воды (например, с помощью платформ <https://www.kapwing.com/ru/ai/generator/asmr> или [https:// remaker.ai/ru/features/ai-asmr-generator/](https://remaker.ai/ru/features/ai-asmr-generator/)).

(2) З р е н и е изначально не было ключевым сенсором в рассматриваемых медиаформах. На заре ASMR, т.е. 10–15 лет назад,

³⁷ J. Łapińska, *O zmysłowych przygodach...*, с. 80–81.

³⁸ <https://rutube.ru/video/8c38fod333d169fb83020309323272b4/> (18.12.2025).

³⁹ <https://yandex.ru/video/preview/8008155118612037223> (18.12.2025).

⁴⁰ <https://yandex.ru/video/preview/7989941768164469095> (18.12.2025).

наблюдение за артистом было похоже на подглядывание за ним в тихой обстановке его дома⁴¹. Были также видео, снятые в полной темноте, чтобы изолировать зрителя от всех визуальных стимулов. Однако по мере развития формата работа артистов становилась все более профессиональной, внедрялись новейшие технологические достижения, включая установку камер с большим разрешением, способных записывать высококачественный звук и изображение, вызывающие ощущение мурашек. В группе визуальных стимулов условно выделяют три категории: свет, цвет и движение⁴². Эти детали: уровень яркости фона (обычно полумрак), расстояние от артиста до камеры (обычно минимальное), направление света на его губы и окружающие предметы — создают захватывающую атмосферу, способствующую погружению зрителя в желаемое состояние «очарования». Чаще всего видео создано посредством комбинации нескольких стимулов, призванных воздействовать на нас многоканально. Так, в ролике *Сенсорное_Погружение_3D* артистка создает настоящий коктейль из сенсорных ощущений, используя полутона и световые блики от свечей различных форм и размеров, нежно шепча и добывая звуки из очевидных (как звоночки Коши или тибетские мисы), так и неочевидных предметов, демонстрируя зрителю фиерично переливающуюся люстру с множеством кристалликов, трещотку из засушенной фруктовой скорлупы или потирая большую стеклянную вазу (рис. 4–6).

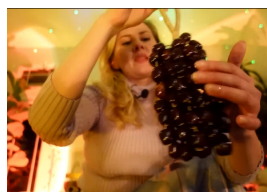
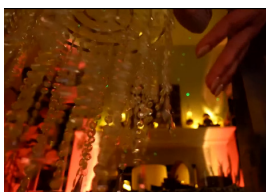


Рис. 4–6. *Сенсорное_Погружение_3D*, https://www.youtube.com/watch?v=oefw_K7_oFU (10.12.2025)

Визуальный аспект ASMR часто предполагает взгляд на фрагментированное постгуманистическое тело — в кадре обычно присутствуют только руки, пальцы художника или фрагменты

⁴¹ J. Andersen, *Now You've Got the Shiveries: Affect, Intimacy, and the ASMR Whisper Community*, «Television & New Media» 2015, № 16 (8), с. 690.

⁴² K. Ozga, *Tajemnice ASMR...*, с. 312–314.

его лица, например, шепчущий рот — «постгуманистическое тело, способное к аффективности — фрагментированное, изменчивое, с размытыми границами»⁴³. В этом отношении интересен и статус тела зрителя, особенно в ролевых видео, где зритель рассматривается как соучастник процесса, по отношению к которому ASMRтист выполняет определенные действия, призванные вызвать чувства расслабления и удовольствия. Часто границы тела зрителя четко не определены, однако считается, что его голова/глаза расположены там, где находится камера, а уши в зоне микрофонов, но это не всегда так. К примеру, в ролике *Будь моей елкой* артистка «украшает» зрителя — предполагаемую елку. Видео представляет собой фантазийное визуально-акустическое зрелище, в котором каждая елочная игрушка, представленная сверхкрупным планом во всех красках, фактурах и переливах, после демонстрации ее звуковых возможностей «вешается на елочку» по ту сторону экрана (рис. 7–9).

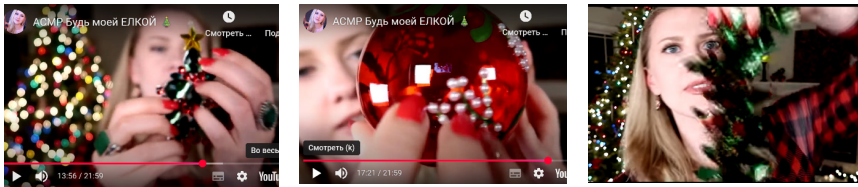


Рис. 7–9. *Будь моей ЕЛКОЙ*, https://www.youtube.com/watch?v=Csr-_CWNXeQ (10.12.2025)

(3) Обоняние всегда было, пожалуй, самым недооцененным чувством в контексте медиа. И хотя по понятным причинам оно не может быть напрямую задействовано при просмотре аудиовизуальных материалов, создатели ASMR не упускают его из виду. Аппелируя к обонянию, артист использует объект, источающий аромат, и воздействует на зрителя через его описание, визуализацию и крупный план, что «позволяет нам приблизиться к изображению, настолько, что мы можем почувствовать его запах»⁴⁴. Отправитель сам воспринимает обонятельные сигналы на экране, а задача зрителя — представить себе восприятие запаха. Артисты находят новые способы включить сферу обоняния во вселенную феномена ASMR: они могут воплотиться в роль

⁴³ J. Łapińska, *O zmysłowych przygodach...*, с. 82.

⁴⁴ L.U. Marks, *Logika zapachu*, пер. М. Topolski, «Opcje» 2017, <http://opcje.net.pl/laura-marks-logika-zapachu> (05.05.2020).

обнюхивающей зрителя собаки, продавца парфюмерии, травника-знахаря или ароматерапевта (рис. 10–12). Обонятельные стимулы сочетаются с другими — звуковыми, визуальными и тактильными. Исполнители нюхают на экране различные пахучие предметы: духи в стеклянных бутылочках, аромасвечи, флаконы с эфирными маслами, банки с кофейными зернами — и предлагают зрителю «понюхать», поднося предмет близко к камере («нос зрителя»). Одновременно они постукивают ногтями по поверхности предметов, встряхивают флаконы с жидкостями или шепчут адресату об ароматических характеристиках объекта; часто в кадре можно увидеть дымок или парок от зажженных ароматических палочек, лампад как часть визуального протокола представления запаха на экране.

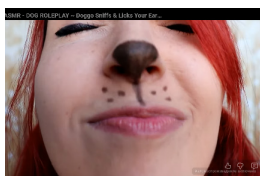


Рис. 10. *Asmr — Dog Roleplay*, <https://www.youtube.com/watch?v=-JvCvgsSQ-No> (10.12.2025)

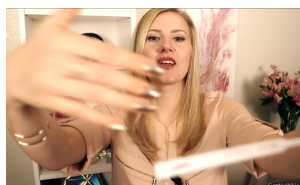


Рис. 11. *Women's Perfume Emporium ♡ ASMR*, <https://www.youtube.com/watch?v=UUOdiWO3qwI> (10.12.2025)

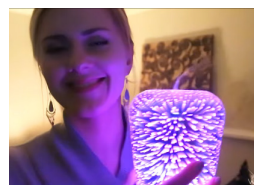


Рис. 12. *ScentSational ASMR Session*, <https://www.youtube.com/watch?v=4IEjmEmnD-aA> (10.12.2025)

(4) В некоторых видео вкус является темой и основным сенсорным активатором. Употребление продуктов и блюд, а также связанные с этим звуки, пожалуй, один из самых частотных триггеров в ASMR, которые можно выделить в отдельную категорию под названием «мукбанг» (*eating ASMR/mukbang*). Этот аудиовизуальный формат связан с процессом поглощения еды, зачастую в больших количествах, и фокусируется на звуках приема пищи, которые в культурном кодексе многих регионов считаются непристойными (пережевывание, чавканье, глотание). Физиологически эти стимулы могут вызывать характерные ASMR-ощущения, а также стимулировать у зрителя аппетит, активируя нейронную систему, связанную с восприятием вкусов и запахов (рис. 13). Мукбанг дает зрителю сенсорный опыт с высоким релаксационным потенциалом, а также в определенной степени компенсирует отсутствие совместных трапез и удовлетворяет естественную потребность

в близости. Артисты относятся к употреблению выбранной ими еды с пиететом — видеоролики, документирующие это занятие, могут длиться более трех часов. Отметим, что в ASMR дегустация не ограничивается только поеданием продуктов. Триггер «поедание ушей» (англ. *ear eating*), используемый во множестве видеороликов, может вызывать сексуальные ассоциации. В этом случае исполнитель использует силиконовые насадки для микрофонов в форме человеческих ушей, которые он подвергает различным манипуляциям — облизыванию, покусыванию или массажу (рис. 14). В отдельную группу можно выделить ASMR, в которых животные едят хрустящие лакомства (*ASMR Animal/Pets Eating*⁴⁵). В гастрономической сфере также многочисленны рекламные ASMR-кампании с акцентуацией вкусового сенсора (рис. 15).



Рис. 13. ASMR ♀
Cooking Session,
<https://www.youtube.com/watch?v=HG17T-vC-vdA> (10.12.2025)



Рис. 14. ASMR |
Tingly Made Up Language, <https://www.youtube.com/watch?v=cHG3Gy-LuQdA> (10.12.2025)



Рис. 15. ASMR
*McDonalds *Chicken NUGGETS + BIG Mac (EATING SOUNDS)* <https://www.youtube.com/watch?v=NvoHyof-naIM> (10.12.2025)

(5) В рассматриваемых медиаформатах осязание является одним из ключевых сенсоров, определяющих ракурс смыслопроизводства и смыслообмена. Тактильные ощущения в ASMR и OS многогранны. Лора Маркс в известной концепции тактильной визуальности предложила определение гаптических образов (англ. *haptic images*), которые стимулируют «мультисенсорное, интимное и телесное восприятие, даже если

⁴⁵ См.: *ASMR Mukbang Eating*, <https://www.youtube.com/watch?v=zRYtQsowieo>; *АСМР Поедание еды МУКБАНГ*, https://www.youtube.com/watch?v=lArqN_zu5tw; *1 Hour Cat Eating ASMR my Pets*, <https://www.youtube.com/playlist?list=PLZFDFvo8biJpI7UMPzTuyRcDb9KhA-Ywj> (10.12.2025).

вызываемые ими ощущения — исключительно зрительные и слуховые»⁴⁶. ASMR охотно экспериментируют с созданием таких образов, призванных установить телесную связь между действием и зрителем и передавать с экрана ощущения, активирующие его тело. Именно прикосновение артиста запускает аффективные процессы. Потирая или поглаживая различные предметы, исследуя их текстуру и вес, исполнитель в каждом ролике использует осязание, чтобы извлечь из них звуковые и визуальные эффекты. Так, в ролике *Эффект для Книголюбов*⁴⁷ артистка Мария демонстрирует любимые книги, простукивает их обложки и перелеты, описывает гаптические ощущения (*Книга под названием «Сафари». Это очень текстурная книжка. По ощущениям это напоминает кожу аллигатора или крокодила*), после чего листает страницы и мягким голосом излагает их содержание. А гаптическое видео *Уникальные текстурированные ASMR-звуки*⁴⁸ погружает зрителя в релаксирующий мир звуков, извлекаемых из разнообразных текстурных материалов — гладких, шероховатых, блестящих, пушистых, ворсистых, резиновых, плюшевых и т.п.

Конечно, тактильность в ASMR не ограничивается ощупыванием реквизитов — во многих видео артист имитирует прикосновение к зрителю: проводит кистью для макияжа по глазу камеры, «стрижет» ножницами волосы реципиента, делая соответствующие движения у края камеры, «бреет» клиента, «наносит» подруге маску на лицо или «массирует» человека по ту сторону экрана (рис. 16–18). В качестве наглядного экспоната для манипуляций и усиления гаптического медиатрансфера в роликах выступают приглашенные гости (рис. 21) или используются манекены и фотографии людей (рис. 19–20). В основе визуальной тактильности ASMR, по наблюдению Йоанны Лапиньской, лежит «поистине синестетическое сочетание сенсорных ощущений, когда массаж руками транспонируется на пушистые звуковые эффекты»⁴⁹.

⁴⁶ L. Marks, *Touch. Sensuous Theory...*, с. 133.

⁴⁷ https://www.youtube.com/watch?v=Z_bfPPLUqNk (18.12.2025).

⁴⁸ *Unique Textured ASMR Sounds*, <https://www.youtube.com/watch?v=-APu-5NoKmPg> (18.12.2025).

⁴⁹ J. Łapińska, *O zmysłowych przygodach...*, с. 83.

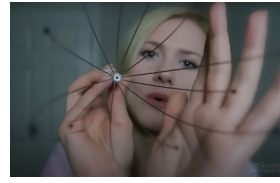


Рис. 16–17. *Усыпляющее Бритье и Стрижка*, https://www.youtube.com/watch?v=xI_K_bUeLfk (10.12.2025)

Рис. 18. *Тихий Шенот, Массаж Головы*, <https://youtu.be/RLJH-eVomOM> (10.12.2025)



Рис. 19–20. *Tracing Beautiful Faces ✨🌸 ASMR Face Touching, Compliments & Color Notes pt.2*, <https://www.youtube.com/watch?v=1ucbaeHqtCc> (10.12.2025)

Рис. 21. *Ultimate Real Person ASMR Session*, <https://www.youtube.com/watch?v=UOmfiBDd46M> (10.12.2025)

К собственно тактильным форматам следует отнести феномен, получивший обозначение *#oddlysatisfying* (OS)⁵⁰ и обычно переводимый на русский язык как ‘странное удовлетворение’, ‘странно удовлетворяющие манипуляции’, ‘визуальное/необычное удовольствие’⁵¹. Сотни тысяч постов с таким хэштегом в Instagram и на YouTube собирают многомиллионные аудитории. Данный формат представляет собой видео, основанные на «странных» манипуляциях с предметами, от которых трудно оторвать взгляд⁵². В этих роликах зритель созерца-

⁵⁰ См., например, сайты *Oddly Satisfying*, https://www.youtube.com/channel/UCCZiEvN62jJ2gb-u__M95g, 4,4 млн подписчиков; *SLIME SATISFYING ASMR VIDEO*, https://www.youtube.com/playlist?list=PLwLlp-MU4-WgN-zX8SAoDPhUt9Zs_1M9hP, *Необычное видео для отдыха и релакса Oddly Satisfying Video for rest and relaxation*, <https://yandex.ru/video/preview/7197019082582814702>, *Relaxing video (Oddly Satisfying)*//*Странно Удовлетворяющее Релакс видео*, https://youtu.be/e4-ogA_vApk (18.12.2025).

⁵¹ У. Пырикова, *Инфантилизм наблюдателя. Феномен ASMR и Oddly Satisfying рекламы*, «Вестник науки» 2023, № 12, с. 1429; М. В. Загидуллина, *Гантика как контент: #oddlysatisfying в контексте современной медиаэстетики*, «Революция и эволюция: модели развития в науке, культуре, обществе» 2019, № 1, с. 291–293.

⁵² Этот эффект «айстоппера» и необъяснимого чувства удовлетворения притягивает творцов рекламы. Одной из самых известных рекламных кампаний,

ет повторяющиеся действия с высокой степенью регулярности и эстетической гармонии, как рассыпание и собирание цветных шариков, мытье машины с помощью водяной мойки высокого давления, разрезание мыла, яблока или томата на ровные и одинаковые дольки, смешивание красителей или расстановку предметов в идеальном порядке. Марина Загидуллина полагает, что «это ответ на дефицит гаптической медиареальности (в противовес вербальной или визуально нарративной)»⁵³. Отметим, что *Oddly Satisfying* — это широко тиражируемый гаптический макрожанр, внутри которого можно выделить множество разновидностей⁵⁴, в т.ч.:

1) *Cutting & Crushing* (резка и уничтожение объектов): *hydraulic press* — разрушение объектов давлением; *shredding* — измельчение, шинковка, дробление; *satisfying cutting* — разрезание мыла, губок, свечей; *knife skills* — профессиональная нарезка продуктов; *soap cutting* — разрезание «кубиков» мыла, крошение мыла или нарезка тонкими ломтиками;

2) *Slime* и «*Slime-sisters*», т.е. разновидности слаймов: *foam ASMR* — вспенивание; *kinetic sand* — разламывание и дробление; *jelly videos* — манипуляции с желеобразными, гелевыми массами; *putty & clay* — растягивание, деформация объектов;

3) *Paint mixing*, *Fluid art* и другие художественные, высоко-сенсорные видеожанры, представляющие смешивание красок на палитре, акриловую заливку, растекание жидкостей с разной плотностью и др.;

4) *Clean & Restore* — восстановление, чистка, полировка объектов: чистка ковров (*carpet cleaning*, субжанр с миллионными просмотрами); реставрация ножей, полировка металла, удаление ржавчины, чистка мебели и др. Гаптическая эстетика данных роликов строится на контрасте фактур: грязь — чистота, шероховатость — гладкость;

5) *Cooking satisfaction* — видео, где еда выступает как сенсорный объект. В отличие от мукбанга в этом субжанре показаны

использующих формат *Oddly Satisfying*, является реклама Honda Accord, выполненная без использования графики: *Honda — The Cog*, https://youtu.be/_ve4M4UsJQo (18.12.2025).

⁵³ М. В. Загидуллина, *Гаптика как контент...*, с. 293.

⁵⁴ Нашей целью не является исчерпывающая классификация разновидностей медиажанра «странное удовлетворение» (это тема для отдельного исследования), скорее, это иллюстрация масштаба тактильно-визуальной продукции в сфере цифровых медиа.

такие тактильно-визуальные процессы, как резка фруктов и овощей крупным планом (рис. 22), визуализация мягкой, тягучей, текстурной пищи — кремов, муссов, пены, тянущегося сыра, пузырящегося дрожжевого теста и т.п.;

6) *Handcrafting* — видеоролики, в фокусе которых ремесленный процесс, создание чего-либо вручную: лепка, резьба по дереву, создание ювелирных изделий, вязание, металл-арт, ковка, литье в формах;

7) *Kinetic / Mechanical ASMR* — ролики о механизмах, в которых акцентирована визуальная кинестетика: шестеренки, сложные механизмы, 3D-печать, конвейеры и промышленные процессы.

Лидирующее место среди таких видео занимают ролики, на которых изображены действия со слаймами (*Slime*), получивших пользовательские названия «лизун»⁵⁵ или «жвачка для рук»⁵⁶. Эта разновидность OS погружает зрителя в мир квазитактильного восприятия: руки актора в кадре мнут, переворачивают, месят, растягивают, «тычут» с характерным звуком пластичную массу, похожую на цветное тесто или тягучий пластилин (рис. 23–24).



Рис. 22. *ASMR Chopping Tomatoes*, <https://www.youtube.com/watch?v=vlIjZ-3LNo8> (10.12.2025)



Рис. 23. *ASMR Коллекция нежных и мягких звуков слайма Удовлетворенные звуки Slime 6*, <https://youtu.be/eQeIPvXhx3w> (10.12.2025)



Рис. 24. *ВИДЕО ПРО СЛАЙМЫ | Расслабляющие звуки слайма*, <https://www.youtube.com/watch?v=DJRxBaz-HPbs> (10.12.2025)

В аккумуляции внимания пользователей эффективны слаймы, обладающие определенными тактильными свойствами, которые обобщенно можно анализировать с позиций эстетизации гаптических впечатлений: гладкость, упругость, эластичность,

⁵⁵ М. В. Загидуллина, *Гаптика как контент...*, с. 293.

⁵⁶ У. Пырикова, *Инфантилизм наблюдателя...*, с. 1430.

способность к растяжению и возможность «проникновения» в слайм для полноты тактильных и кинестетических ощущений. Ожидаемая «текстурность» нередко отражается как в комментариях исполнителя⁵⁷, так и в заголовке ролика: *Лизууны | ASMR СЛАЙМЫ | залипательные видео про слаймы*⁵⁸; *Самый хрустящий и залипательный слайм*⁵⁹; *Создание самых необычных слаймов и эластичных смесей для игр*⁶⁰; *Самый яркий слайм замес на YouTube*⁶¹; *Как сделать слайм тягучим и спасти лизуна*⁶².

В типичном слайм-видео есть некая «история»: замес, описание, гаптическая характеристика и испытание слайма. Однако, около 20% видео — это демонстрация готовых слаймов для релаксации, где нарратива нет, он подменяется демонстрацией различных текстур⁶³. Акцент внимания смещается в сторону материальной осязаемости. Зритель, созерцающий действия со слаймом опосредованно (сам не участвует в процессе), оказывается вовлеченным в воображаемое переживание тех же кинестетических ощущений, что испытывает автор видео, работая с текстурным предметом. Действие, представляющее собой соприкосновение ладоней исполнителя с «отзывчивой массой», оказывается самодостаточным в аспекте процессуальности получения тактильных ощущений⁶⁴.

⁵⁷ См. о вербализации тактильных ощущений в слайм-АСМР: М. В. Загидуллина, *О вербализации гаптических ощущений....*

⁵⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=sCS2WSPnbIY> (18.12.2025).

⁵⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=NoLsBId-CUQ> (18.12.2025).

⁶⁰ https://www.youtube.com/watch?v=IIiqT7yR_c (18.12.2025).

⁶¹ <https://www.youtube.com/watch?v=Nex8LyFgz9Y> (18.12.2025).

⁶² <https://www.youtube.com/watch?v=AchjIpCjI2g> (18.12.2025).

⁶³ М. В. Загидуллина, *Гаптика как медиаэстетический феномен...*, с. 131.

⁶⁴ Отметим, что популярность слайм-продукции была так велика, что в 2016 году американская компания Monomi выпустила рейтинговую компьютерную игру *Slime Rancher*, доступную для Windows, macOS, Linux, Xbox One, PlayStation. Игра создана по принципу «фермы»: ее целью является обустройство ранчо, на котором разводят всевозможные разновидности слаймов [*Slime Rancher*, https://store.steampowered.com/app/433340/Slime_Rancher/?l=polish; Philippa Warr. *The Sound Of Slime: Slime Rancher's Trailer*, <https://www.rockpapershotgun.com/slime-rancher-trailer> (18.12.2025)]. В 2017 же году в США был зафиксирован дефицит клея, используемого для производства слаймов и тягучих антистрессовых игрушек [К. LaCapria, *Slime' Fad Boosts Sales of Elmer's Glue, Reportedly Creates 'Shortage'*, 2017, <https://www.snopes.com/news/2017/02/28/elmers-glue-shortage/> (18.12.2025)].

Можно выделить ряд приемов и психосоматических механизмов восприятия, задействованных в «гаптическом просмотре»⁶⁵ видеотекста:

1) Технические и графические приемы создания иммерсивной, вовлекающей медиасреды, разделяющие кадр «осязательностью»⁶⁶: сверхкрупный план, максимальное приближение камеры к объекту — будь то губы, руки исполнителя или текстурные материалы, а также световые искажения в виде затемнений, засветов, полутеней, «снежения», зернистости кадра, пикселизации, напрямую воздействующие на чувственное восприятие зрителя. Тактильность кадра усиливают и сверхчувствительные микрофоны, улавливающие каждый звук и создающие иммерсивное акустическое поле.

2) Эмоциональное вовлечение и активизация телесного опыта. Тело как медиум — это механизм формирования близкой эмоциональной связи с реципиентом, определяющий «осязаемость» медиапродукта. Опыт телесно-аффективного участия обычно транслируется через перформативные практики. Манипуляции, производимые с другими людьми, вызывают эмоциональный отклик (как в «массажных» ASMR), поскольку чужой телесный опыт соотносим с личным. Чаще всего для передачи чувственных ощущений от контакта используется образ рук. В ASMR тело может выступать в качестве альтернативы кисти или полотна, пробуждать тактильные ощущения: через пластику туловища, рук, фактурность объектов, с которыми соприкасается кожа, формируется особое осязательное ощущение.

3) Осязательная память и тактильная эмпатия связаны со свойством тела запоминать ощущения, полученные в ходе сенсорного опыта и идентифицировать их, опираясь на воспоминания о касании. Тактильная эмпатия соотносима с со-чувствием и со-переживанием, эмоциональным приближением реципиента к видеосюжету (например, в ролевых ASMR, где исполнитель «помогает» зрителю справиться с головной болью или переутомлением).

4) Корреляция видеоконтента с повседневными практиками. В современном информационном

⁶⁵ См. также: А. Grigoshina, *Новый опыт визуального восприятия...*

⁶⁶ L. Marks, *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*, Duke University Press, Durham–London 2000.

ряду упомянутых выше субжанров ориентирован на зрительно-осязательное восприятие, как *mukbang*, *soap cutting*, *slime*, *jelly videos* и др. Подобные ролики задействуют осязательную память, и зритель, воспринимая контент, соотносит его с тактильными свойствами (т.е. с полученными из повседневного опыта воспоминаниями о контакте с похожими текстурами и материалами) и получает мультисенсорное наслаждение.

Происходит виртуальный обмен впечатлениями и смыслами, связанными с конкретным фрагментом опыта — интерсубъективный обмен⁶⁷. Это особый тип информационного обмена: медийная передача ощущений в «молчаливых»⁶⁸ (обычно без музыки, с минимальным или нулевым речевым сопровождением) демонстрациях тактильного и кинестетического опыта. В результате эмпатического просмотра реципиент начинает эмоционально реагировать на воспринимаемые сенсорами внешние стимулы и адаптировать к ним свои психофизиологические реакции, что приводит к «эффекту присутствия». Можно заключить, что гаптические медиаформаты противостоят прежнему, логоцентристскому, способу производства смыслов. Разновидности *Oddly Satisfying* предлагают пользователю «анти-нарратив»: это не история, а бесконечный процесс, действие с предметом, вовлекающее зрителя как соучастника или воображаемого производителя действия⁶⁹.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Пример ASMR и OS показывает, что по мере развития технологий расширяется функциональность новых медиа, которые устремляются в направлении сенсуальности и субституции физических контактов. Используя возможности мультимодального

⁶⁷ Ю. Евграфова, *Основные особенности АСМР-дискурса (на материале сюжетных видеотекстов)*, «Вопросы современной лингвистики» 2024, № 4, с. 35.

⁶⁸ Натуралистичное звуковое сопровождение кинестетического действия в новых медиаформатах (хлюпающие, чавкающие звуки разминаемых слаймов, звуки жевания и глотания в мукбангах, кликающие звуки раздавливаемых пальцами пузырьков пленки, резкие, царапающие звуки отрываемой засохшей корочки, даже обстригание коготков собаке в *Pets ASMR*) ставят вопрос о новых трендах медиаэстетики: это поиск «прекрасного» в чем-то приятном, упорядоченном или знакомом.

⁶⁹ М. В. Загидуллина, *Гаптика как контент...*, с. 293.

инжиниринга, они создают специфическое виртуальное пространство для обмена сенсорно-физиологическим опытом, столь востребованное в XXI веке на фоне цифровизации различных сфер жизни и развития социальных сетей. Рассмотренные медиаформаты позволяют рассуждать о формировании новой парадигмы в гуманитарном знании, в которой тело рецепиента функционирует со структурой текста не как пассивный рецепт, а как деятельный инструмент интерпретации.

Тактильная визуальность новых медиажанров отвечает желанию зрителя не только увидеть, но и «ощупать» происходящее на экране. Гаптические видео уводят на периферию нарратив и фокусируются не столько на трансляции конкретных смыслов, сколько на получении нового зрительского опыта. Достижение «осязаемости» видео осуществляется за счет включения следующих паттернов: эмоционального вовлечения, завораживания зрителя, введения его в своеобразный созерцательный транс, опоры на его прежний чувственный опыт, приема сверхприближения, акцентирующего лицо, губы или руки производителя ролика, ощущения «комфорта слова» посредством тихого вибрирующего голоса, мягкого шепота, неспешной речи, плавных движений рук и др. В этой связи современный медиатекст может изучаться в качестве «сенсорного поля», понимание которого происходит не только посредством визуального восприятия, но и через мультисенсорные каналы (прикосновение, запах, звук, внутренние телесные ощущения). Рассмотренные процессы и форматы свидетельствуют о смещении рационального ракурса восприятия информации текста к телесноопытному, где смыслы не только конструируются, но и проживаются.

Таким образом, в условиях постцифровой культуры в некоторых сегментах интернета текст утрачивает статус визуально-вербального артефакта и превращается в многослойное мультисенсорное пространство, раскрывающееся в процессе сопереживания, сенсорно-чувственного вовлечения или актуализации воспоминаний, т.е. в особую форму наррации, которую можно назвать *сенсоте́кстом*⁷⁰, где соучастие тела становится неотъемлемым условием восприятия и понимания.

⁷⁰ Термин: А. В. Самолина, «*Тактильная ольфактория*»..., с. 281.

REFERENCES

- Andersen, Joceline. "Now Hou've Got the Shiveries: Affect, Intimacy, and the ASMR Whisper Community." *Television & New Media*, 2015, no. 16 (8): 683–700.
- Anzenbacher, Arno. *Wprowadzenie do filozofii*. Transl. Zychowicz, Juliusz. Kraków: Polskie Towarzystwo Teologiczne, 2013.
- Castells, Manuel. "Power and Counter-power in the Network Society." *International Journal of Communication*, 2007, vol. 1: 238–266.
- Comolli, Jean-Louis. "Maszyny widzialnego." Transl. Piskorz, Artur, Gwóźdź, Andrzej. *Widzieć, myśleć, być: technologie mediów*. Gwóźdź, Andrzej (ed.). Kraków: Universitas, 2021: 447–471.
- Döllinger, Nina, Wienrich, Carolin, Latoschik, Marc. "Challenges and Opportunities of Immersive Technologies for Mindfulness Meditation: A Systematic Review." 2021, <<https://www.frontiersin.org/journals/virtual-reality/articles/10.3389/frmfr.2021.644683/full>>.
- Grigoshina, Anna. "Новый опыт визуального восприятия. Принципы гаптического в медиа-арте." 2025, <<https://hsedesign.ru/project/4f2e50d64d91462ca0e489cea2e19eb8>>.
- Herzfeld, Michael. *Antropologia. Praktykowanie teorii w kulturze i społeczeństwie*. Transl. Piechaczek, Maria. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2004.
- Howes, David (ed.). *Empire of the Senses: The Sensual Culture Reader*, Oxford: Berg, 2006.
- Howes, David. (ed.). *The Sixth Sense Reader*. Oxford: Berg Publishers, 2009.
- Howes, David. "The Expanding Field of Sensory Studies." 2013, <<https://www.sensorystudies.org/sensorial-investigations/the-expanding-field-of-sensory-studies/>>.
- Iwasiów, Sławomir. "Na własnej skórze. Wprowadzenie do ASMR jako transmedialnego zjawiska estetycznego." *Kultura Współczesna*, 2020, no. 1 (108): 58–67.
- LaCapria, Kim. *Slime' Fad Boosts Sales of Elmer's Glue, Reportedly Creates 'Shortage'*. 2017, <<https://www.snopes.com/news/2017/02/28/elmers-glue-shortage/>>.
- Łapińska, Joanna. "O zmysłowych przygodach w ASMR z perspektywy posthumanizmu." *The Polish Journal of the Arts and Culture*, 2019, no. 10 (2): 75–89.
- Manovich, Lev. "Post-media Aesthetics." 2001, <<https://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics>>.
- Manovich, Lev. *Software takes command*. New York: Bloomsbury Academic, 2013.
- Marks, Laura. "Logika zapachu." Transl. Topolski, Maciej. *Opcje* 2017 <<http://opcje.net.pl/laura-marks-logika-zapachu>>.
- Marks, Laura. *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham–London: Duke University Press, 2000.
- Marks, Laura. *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002.
- McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. London: MIT Press, 1994.
- Ogonowska, Agnieszka. "Media ucieleśnione. (Nowe) konteksty badawcze w realiach media — ciało." *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura*, 2021, vol. 13, no. 1: 36–54.

- Ozga, Krzysztof. "Tajemnice ASMR — perspektywa ogólna i lingwistyczna." *Acta Universitatis Lodzensis. Folia Litteraria Polonica*, 2020, , no. 3 (58): 301–334.
- Pallasmaa, Juhani. *Oczy skóry. Architektura i zmysły*. Transl. Choptiany, Michał. Kraków: Instytut Architektury, 2012.
- Paterson, Mark. *The Senses of Touch: Haptics, Affects, and Technologies*. Oxford; New York: Berg, 2007.
- Podgórski, Michał. *Ucieczka od wizualności i jej społeczne konsekwencje. Fenomen estetyki haptycznej*. Poznań: Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, 2011.
- Śladkiewicz, Żanna. "Społeczeństwo 'oka' i tekst wielokodowy (na przykładzie rosyjskiej satyry politycznej)." *Przegląd Rusycystyczny*, 2014, no. 3 (147): 111–125.
- Śladkiewicz, Żanna. "Дискурс АСМР в свете идеологии замедления." *Przegląd Rusycystyczny*, 2026, no. 1: 43–68.
- Smolińska, Marta. *Haptyczność poszerzona. Zmysł dotyku w sztuce polskiej drugiej połowy XX i początku XXI wieku*. Kraków: Universitas, 2020.
- Sokołowska, Zuzanna. *Fenomeny olfaktoryczne w kulturze i sztuce XX i XXI wieku*. Katowice: Uniwersytet Śląski, 2023.
- Tilot, Amanda. *Pomieszanie zmysłów: zrozumieć synestezję*. Transl. Pancerz, Anna. <<https://www.scienceinschool.org/pl/article/2017/blended-senses-understanding-synaesthesia-pl/>>.
- Topolski, Maciej. "Antropologia taktylna. Uwagi wstępne." *Teksty drugie*, 2021, no. 1: 360–374.
- Warr, Philippa. "The Sound Of Slime: Slime Rancher's Trailer." 2015, <<https://www.rockpapershotgun.com/slime-rancher-trailer>>.
- Вейнбаум, Стенли. *Очки Пигмалиона*. 1935, <<https://booksonline.com.ua/view.php?book=26004>>.
- Венкова, Алина. "Аффективные иллюзии, осязательная эстетика и память в поствизуальном кино." 2022, <<https://conference-spbu.ru/conference/45/reports/15860>>.
- Евграфова, Юлия. "Основные особенности АСМР-дискурса (на материале сюжетных видеотекстов)." *Вопросы современной лингвистики*, 2024, no. 4: 28–39.
- Загидуллина, Марина. "Гаптика как контент: #oddlysatisfying в контексте современной медиаэстетики." *Революция и эволюция: модели развития в науке, культуре, обществе*, 2019, no. 1: 291–293.
- Загидуллина, Марина. "Гаптика как медиаэстетический феномен." *Медиасреда*, 2019, no. 2: 130–134.
- Загидуллина, Марина. "О вербализации гаптических ощущений (на примере слайм-культуры)." *Вестник Томского государственного университета*, 2022, no. 78: 28–45.
- Казакова, Елена. "Тексты новой природы: проблемы междисциплинарного исследования." *Психологическая наука и образование*, 2016, vol. 21, no. 4: 102–109.
- Манович, Лев. *Теории софт-культуры*. Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017.
- Праведная, Ксения. "ASMR: седьмое чувство в цифровую эпоху." <<https://snob.ru/entry/174552/>>.

В СТОРОНУ СЕНСУАЛЬНОСТИ...

Пырикова, Ульяна. “Инфантилизм наблюдателя. Феномен ASMR и Oddly Satisfying рекламы.” *Вестник науки*, 2023, no. 12: 1427–1439.

Самолина, Анастасия. “Тактильная ольфактория» как возможный элемент текста «новой природы.” *International Journal of Humanities and Natural Sciences*, 2025, vol. 8 (107): 278–282.

Хантельманн, Доротея. “Эмпирический поворот.” *Художественный журнал*, 2017, no. 103: 60–79.