



Vaasan yliopisto
UNIVERSITY OF VAASA

Annika Seppälä

“Hi fellow ASMR friend, wishing you a wonderful day”

Vuorovaikutus ja yhteisöllisyys ASMR-videoiden kommentteissa

Markkinoinnin ja viestinnän akateeminen yksikkö
Digitaalisen median pro gradu -tutkielma
Viestinnän monialainen maisteriohjelma

Vaasa 2024

VAASAN YLIOPISTO**Markkinoinnin ja viestinnän akateeminen yksikkö**

Tekijä:	Annika Seppälä		
Tutkielman nimi:	“Hi fellow ASMR friend, wishing you a wonderful day” : Vuorovaikutus ja yhteisöllisyys ASMR-videoiden kommenteissa		
Tutkinto:	Filosofian maisteri		
Oppiaine:	Viestinnän monialainen maisteriohjelma: Digitaalinen media		
Työn ohjaaja:	Merja Koskela		
Valmistumisvuosi:	2024	Sivumäärä:	103

TIIVISTELMÄ:

Internetiin julkaistaan visuaalisia ja auditiivisia ärsykeitä eli triggereitä sisältäviä videoita, joita kutsutaan ASMR-videoiksi. Niiden tarkoitus on herättää katselijassa tai kuuntelijassa fyysinen reaktio. Fyysisiä tuntemuksia voivat olla esimerkiksi värityksen ja kihelmöinnin tunteet etenkin päässä, mutta myös muualla kehossa. Tunne on positiivinen ja sitä kuvaillaan maksimaaliseksi rentoutumiseksi. ASMR-videoiden alkuperäinen ja edelleenkin suosituin katselualusta on videopalvelu YouTube. Videoita ja niiden aiheuttamaa hyvän olon tunnetta käytetään esimerkiksi ahdistuksen ja unettomuuden helpottamiseen. Tässä tutkimuksessa haluttiin ymmärtää ASMR-internetkulttuuria ja sitä ylläpitävää yhteisöllisyyttä. Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, miten vuorovaikutus ja yhteisöllisyys ASMR-yhteisössä rakentuvat. Tavoitetta lähestyttiin selvittämällä, mitä teemoja ASMR-videoiden kommenteista nousee esille, millaista vuorovaikutusta kyseiset teemat rakentavat kommentoijien välille ja mitä yhteisöllisyyden elementtejä kommenteissa on havaittavissa.

Tutkimuksen aineisto muodostui kuuden erilaisen ASMR-videon kommenteista, ja kommentteja oli aineistossa yhteensä 280. Aineisto koodattiin ensin käyttäen YouTube-kommenttien luokittelujärjestelmää. Tämän jälkeen kommentteja analysoitiin sisällönanalyysin avulla. Niistä tunnistettiin erilaisia teemoja ja teemojen myötä syntyneitä vuorovaikutusta analysoitiin. Teemoja ja vuorovaikutusta peilattiin lopulta yhteisöllisyyden tunteeseen liittyvään SOVC-malliin. Tutkimuksen viitekehys ja teoreettinen tausta rakentuvat niin ASMR:ään liittyvästä aiemmasta tutkimuksesta kuin myös yhteisöihin ja yhteisöllisyyteen liittyvästä aiemmasta tutkimuksesta.

Tutkimuksen tuloksena muodostui neljä pääteemaa, joita olivat vertaistuki, kevyt keskustelu, yhteinen hyvä ja osana yhteisöä. Pääteemat jakautuivat myös tarkempiin alateemoihin. Tuloksista nähdään, että teemojen myötä kommentoijien välille rakentui avointa, luottamuksellista, leikkimielistä ja huumorilla täydennettyä vuorovaikutusta. Lisäksi vuorovaikutus validoi yhteisön olemassaoloa ja sitä, että kommentoijia ylipäättään voidaan kutsua yhteisöksi. Kommentteja analysoitaessa oli niistä myös havaittavissa tiettyjä SOVC-mallin yhteisöllisyyden elementtejä, joista vahvimmin toteutuivat jäsenyys ja tarpeiden täytyminen.

Tulokset vahvistavat tutkimuksen lähtöoletuksen siitä, että ASMR-videoiden kommentoijat muodostavat keskenään yhteisön. Kommenteissa muodostuu avointa ja ystävällistä vuorovaikutusta ja keskustelua on hyvinkin laajasti eri aiheista. Kommenteista on huomattavissa, että ASMR-videot ovat monille merkittävä osa arkea ja niistä haetaan viihteen lisäksi myös lohtua ja rentouttavaa vaikutusta. Videoiden katsomisen lisäksi monille katsojille ASMR-yhteisön olemassaolo ja siellä vallitseva keskustelukulttuuri ja toisiin samaistuminen vaikuttaisi olevan itse videoiden lisäksi hyvin tärkeää.

AVAINSANAT: verkkoyhteisöt, yhteisöllisyys, internetkulttuuri, ASMR, sisällönanalyysi

Sisällys

1	Johdanto	6
1.1	Tavoite	8
1.2	Aineisto	12
1.3	Menetelmä	15
2	Internetin alakulttuurista maailmanlaajuiseksi ilmiöksi	18
2.1	ASMR:n lyhyt historia	19
2.2	Väristykset ja niitä aiheuttavat ärsykkeet	21
2.3	Videoiden vaikutus henkiseen hyvinvointiin ja terveyteen	24
2.4	YouTube alustana ASMR:lle	25
3	Yhteisöllisyys ja vuorovaikutus verkossa	27
3.1	Verkkoyhteisöjen määrittely	27
3.1.1	Erityyppiset verkkoyhteisöt	30
3.1.2	Virtuaalisen yhteisöllisyyden tunne (SOVC)	33
3.1.3	Sosiaalinen tuki vuorovaikutuksen muotona verkkoyhteisöissä	37
3.1.4	ASMR:n ympärille muodostunut verkkoyhteisö	38
3.2	YouTube vuorovaikutuksen ja yhteisöllisyyden kanavana	43
3.2.1	YouTuben luonne ja sen kulttuurinen merkitys	43
3.2.2	YouTube alustana yhteisöille	45
3.2.3	YouTube-kommenttien tutkiminen	46
4	ASMR-videoiden kommentteista nousevat teemat	50
4.1	Kommenttien koodaus	51
4.2	Kommenteista havaittavat teemat	53
4.2.1	Vertaistuki	54
4.2.2	Kevyt keskustelu	62
4.2.3	Yhteinen hyvä	67
4.2.4	Osana yhteisöä	71
4.3	Teemojen peilaaminen SOVC-elementteihin	76
4.3.1	Jäsenyys	76
4.3.2	Vaikutus	80

4.3.3	Tarpeiden täytyminen	81
4.3.4	Jaettu emotionaalinen yhteys	83
4.4	Yhteenveto analyysista	84
5	Päätäntö	89
	Lähteet	95

Taulukot

Taulukko 1.	Tutkimukseen valitut videot	13
Taulukko 2.	Verkkoyhteisöjen luokitteluperusteet eri tutkijoiden mukaan	32
Taulukko 3.	Maddenin ja muiden (2013) luokittelujärjestelmä	47
Taulukko 4.	Koodattujen kommenttien prosentuaalinen jakautuminen	51
Taulukko 5.	Muodostuneet teemat ja niiden tuottama vuorovaikutus	85

1 Johdanto

Vuonna 2007 steadyhealth.com-sivuston terveysaiheisella keskusteluforumilla aloitettiin keskustelu ”oudosta tuntemuksesta, joka tuntuu hyvältä” (Richard, n.d. -a). Julkaisu keräsi lukuisia kommentteja ihmisiltä, jotka samaistuivat tähän keskustelunaloittajan kuvailemaan päässä sekä muualla kehossa tuntuvaan pistelevään tunteeseen. Monet kommentoijat kertoivat kokeneensa tunteen erilaisten tilanteiden ärsyttämänä. Vuosi myöhemmin aiheen ympärille syntyi Yahoo!-ryhmä nimeltä Society of Sensationalists, jonka tavoitteena oli oppia ymmärtämään, mikä kyseisen reaktion aiheuttaa (Richard, n.d. -a; Cheadle, 2012). Nyt yli 15 vuotta myöhemmin aiheen ympärille on muodostunut suuri verkkoyhteisö ja esimerkiksi videopalvelu YouTubessa on mahdollisesti jo noin 25 miljoonaa videota aiheeseen liittyen (Richard, 2022). Kyseessä oleva ilmiö on nimeltään ASMR, joka on lyhenne englanninkielisestä termistä *autonomous sensory meridian response* (Cambridge Dictionary, 2023). ASMR tarkoittaa ei-tahdonalaista reaktiota, jossa ihminen tuntee kehossaan pistelyn, kihelmöinnin ja väristyksen tunteita jonkin ääniärsyksen tai visuaalisen ärsyksen laukaisemana (Barratt & Davis, 2015, s. 1). Tunne lähtee yleensä päänahasta, päästä tai niskasta, josta se voi mahdollisesti levitä myös muualle kehoon, kuten raajoihin (Barratt & Davis, 2015, s. 1; Andersen, 2015, s. 684). Reaktion kokeneet ihmiset kuvailevat sitä intensiiviseksi rentoutumisen tunteeksi (Andersen, 2015, s. 684).

ASMR-ilmiötä toteutetaan ASMR-videoiden kautta, joilla välitetään niin auditiivisia kuin visuaalisiakin ärsykeitä. Videopalvelu YouTubesta on tullut suosittu paikka jakaa ja katsoa ASMR-videoita. Tällä hetkellä YouTuben suosituimpien ASMR-kanavien tilaajamäärät kipuavat moniin miljooniin, ja suosittujen kanavien kokonaisnäyttökerrat jopa miljardeihin. ASMR-videoiden kommentteissa sekä esimerkiksi yhteisöpalvelu Redditiin ASMR-aiheisella kanavalla käydään paljon keskustelua aiheen tiimoilta. Onkin sanottu, että ilmiön ympärille on muodostunut niin verkkoyhteisö kuin myös niin sanottu internetkulttuuri (ks. esim. Andersen, 2015; Maddox, 2021). Internetkulttuurilla tai verkkokulttuurilla tarkoitetaan kulttuuria, jota kehitetään ja ylläpidetään tietokonevälitteisesti internetissä aktiivisten verkkokäyttäjien toimesta (Rheingold,

1993). Käyttäjät viestivät toistensa kanssa verkkovälitteisesti verkkoyhteisöjen jäseninä. Vuorovaikutus keskittyy yleensä yhteisen kiinnostuksen kohteen tai harrastuksen ympärille. Aiheeseen liittyen puhutaan usein myös verkon alakulttuureista. Niillä voidaan viitata internetissä syntyneisiin, pienemmän ja rajatumman käyttäjäjoukon keskuudessa muodostuneisiin kulttuureihin tai jopa elämäntapaan jonkin tietyn aiheen ympärillä (Biswas, 2014). Toisaalta verkon alakulttuuri voi joskus olla synonyymi internetkulttuurille, ja sillä voidaan viitata nimenomaan internetin sisällä syntyneisiin, pääosin sen kautta leviäviin kulttuureihin. Näihin määritelmiin nojaten ASMR:n voidaan katsoa alkaneen alun perin pienempänä, vain tietyn käyttäjäjoukon välisenä verkon alakulttuurina, mutta sen suosion kasvaessa siitä kasvoi isompi internetkulttuuri, joka nykyään tunnustetaan myös internetin ulkopuolella.

Yksi iso syy ASMR:n suosioon on sosiaalinen media ja sen mahdollistama jatkuvasti kasvava verkkoyhteisö, joka alkoi tuottamaan, jakamaan ja kuluttamaan ASMR-videoita (Garro, 2017, s. 396). Sosiaalisen median kautta ilmiö sai huomiota ja julkisuutta ja alkoi näin nousta myös perinteiseen mediaan ja valtavirran tietoisuuteen. Medioiden mukaan ASMR:stä tuli lopullisesti valtavirtaa, kun vuoden 2019 Super Bowlin mainoskatkolla esitettiin Michelob-olutmerkin mainos, joka oli tehty ASMR-videoiden tyyllillä (Rajan, 2019; McDonell-Parry, 2019). ASMR:ää on käytetty paljon muissakin TV-mainoksissa, ja esimerkiksi Suomessa Fazer käytti ASMR:ää tehokeinona Tutti Frutti -karkkipussin mainoksessa. Kyseinen mainos herätti niin paljon tunteita, että jopa Mainonnan eettinen neuvosto (2019) antoi siitä lausunnon yksityishenkilöiden lausuntopyyntöjen vuoksi. Mainoksen ei todettu olevan hyvän tavan vastainen käytetyn tehokeinon vuoksi. Sosiaalisen median ja valtavirtamedian lisäksi myös maailmanlaajuiset kriisit, kuten koronapandemia tai Ukrainan sota voivat selittää osaltaan ilmiön suosiota, sillä videoita käytetään usein esimerkiksi ahdistuksen ja unettomuuden helpottamiseen (ks. esim. Poerio ja muut, 2018; Woods & Turner-Cobb, 2023; Chan & Uusiautti, 2022).

1.1 Tavoite

Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, miten vuorovaikutus ja yhteisöllisyys ASMR-yhteisössä rakentuvat. Tutkimuksessa keskitytään nimenomaan YouTubessa julkaistujen ASMR-videoiden katselijoiden kirjoittamiin kommentteihin, koska ne ilmentävät sanallista vuorovaikutusta ja näin ollen niiden oletetaan rakentavan sanallisesti yhteisöllisyyden elementtejä ja siten itse yhteisöä. Näin ollen kommentit ikään kuin ylläpitävät ASMR-videoihin liittyvää internetkulttuurin muotoa. Tavoitetta lähestytään seuraavien tutkimuskysymysten avulla:

1. Mitä teemoja ASMR-videoiden kommentteista nousee esille?
2. Millaista vuorovaikutusta teemat ja niistä keskusteleminen rakentavat kommentoijien välillä?
3. Mitä yhteisöllisyyden elementtejä kommenteissa on havaittavissa?

Ensimmäisen tutkimuskysymyksen avulla rakennetaan kuvaa siitä, mistä asioista ASMR-videoiden kommentoijat puhuvat. Teemat ymmärretään tässä tutkimuksessa tulkintoina keskustelun sisällöstä, eli esimerkiksi mihin keskustelulla pyritään ja millaista se on. Tutkimuksen taustaoletuksena on, että kommentoijat myös kuluttavat videoita, eli siis joko katselevat ja kuuntelevat tai vain kuuntelevat niitä. ASMR:n kohdalla on hyvin tavallista, että esimerkiksi nukkumaan mennessä videota ei katsota, sitä vain kuunnellaan (Trenholm-Jensen ja muut, 2022). Tämä taustaoletus videoiden kommentoijista myös videoiden kuluttajina syntyy siitä, että aiheesta täysin tietämätön henkilö tuskin kokisi tarpeelliseksi kommentoida niin spesifin aihepiirin videoita. Toisen tutkimuskysymyksen avulla selvitetään, millaista vuorovaikutusta kommentoijien välille syntyy ja miten tämä vuorovaikutus rakentuu löydetyistä teemoista keskusteltaessa. Vuorovaikutus on oleellinen kriteeri sille, että jotakin joukkoa ihmisiä voidaan kutsua yhteisöksi. Lähes kaikkia verkkoyhteisöjen määritelmiä yhdistää näkemys siitä, että verkkoyhteisöissä ihmiset ovat toistuvasti vuorovaikutuksessa toistensa kanssa (ks. esim. Preece, 2000; Kraut ja Resnick, 2012). Kolmannen tutkimuskysymyksen avulla puolestaan halutaan selvittää, mitä yhteisöllisyyden elementtejä ja tunnuspiirteitä

kommenteissa on havaittavissa. Yhteisöllisyyden elementtien tarkastelu on etenkin verkkoyhteisöjen kohdalla oleellista, sillä ne eivät perustu fyysisiin paikkoihin, eikä niitä muodostavia ihmisiä voi fyysisesti nähdä yhdessä. Verkkoyhteisöistä puhuttaessa onkin ollut eriäviä näkemyksiä siitä, voiko niitä edes kutsua yhteisöiksi (ks. esim. Brint, 2001; Delanty, 2003; Baym, 2010). Verkossa yhteisten mielenkiinnonkohteiden äärelle kokoontuvien ihmisten kutsumista yhteisöiksi onkin pyritty perustelemaan yhteisöllisyyden tunteen käsitteellä. Yhteisöllisyyden tunteesta lisää luvussa 3.

Syy sille, miksi yhteisöllisyyttä ja sen muodostumista halutaan tässä tutkimuksessa tarkastella nimenomaan ASMR-aiheisten YouTube-videoiden ja niiden saamien kommenttien näkökulmasta on se, että ASMR on ilmiönä kasvanut viime vuosien aikana pienen ihmisjoukon intohimosta valtavirtatrendiksi (ks. luku 2). Tutkimuksen taustalla vaikuttaa oletus siitä, että ASMR-videoiden ympärillä on alun alkaenkin ollut pieni mutta tiivis yhteisö, jonka sisällä aihetta on lähestulkoon varjeltu valtavirran huomiolta (ks. luku 2). Kun ASMR-videot ovat nousseet etenkin median huomion myötä suuremman ihmisjoukon tietoisuuteen, on mielenkiintoista tarkastella, millaista yhteisöllisyyttä videoiden ympärillä tällä hetkellä on. Mitä suuremman ihmisjoukon tietoisuudessa ja saavutettavissa jokin asia on, sitä enemmän on mahdollisuuksia esimerkiksi ristiriitaisille mielipiteille, keskustelulle, joka ei ole rakentavaa ja yhteisöllisyyden tunteen pirstaloitumiselle. Valtavirtamedian huomion ja aiheen suosion nousun myötä voi myös harhaanjohtavasti tuntua siltä, että ”kaikki” katsovat ASMR-videoita, jolloin tietyn yhteisön olemassaoloakin voidaan alkaa kyseenalaistamaan.

Lisäksi ASMR-videoilla on suuri potentiaali hyvinvoinnin edistämiseksi ja niitä käytetään erinäisten terveysongelmien, kuten unettomuuden, ahdistuksen, stressin tai kroonisten kipujen helpottamiseen (ks. esim. Barrat & Davis, 2015; Poerio ja muut, 2018). Tähän perustuu ennako-oletus siitä, että kommenteissa myös mahdollisesti keskustellaan liittyen näihin erinäisiin terveysongelmiin. Terveysteen liittyvää sosiaalista tukea verkkoyhteisöissä on tutkittu eri näkökulmista (ks. esim. Frohlich & Zmyslinski-Seelig, 2012; Naslund ja muut, 2016) ja tässä tutkimuksessa halutaankin selvittää, miltä osin

keskustelu ASMR-yhteisössä on samankaltaista edellisiin tutkimuksiin verraten ja löytyykö keskustelusta toisaalta myös jotakin eroja. Lisäksi halutaan selvittää, miten ASMR-yhteisö peilautuu yhteisöjen ja yhteisöllisyyden muotojen tutkimiseen yleisesti, eli löytyykö ASMR-yhteisöstä esimerkiksi joitakin piirteitä, jotka eriyttävät sitä yhteisöjen vallitsevista määritelmistä tai ilmenemistavoista.

Ilmiön nopeasti nousseesta suosiosta huolimatta tieteellistä tutkimusta ASMR-aiheesta on tehty suhteellisen vähän. Ensimmäinen vertaisarvioitu tieteellinen tutkimus aiheesta julkaistiin vasta vuonna 2015 (Richard, n.d. -a). Tähänastinen tutkimus aiheesta painottuu vahvasti psykologian ja neurotieteen tieteenaloille, mutta ASMR ilmiönä asettuu monelle eri kentälle ja sitä on tutkittu myös esimerkiksi fyysisen ja henkisen hyvinvoinnin, musiikin ja markkinoinnin näkökulmasta (ks. esim. Woods & Turner-Cobb, 2023; Accornero, 2022; Pilny, Papen, & Niemand, 2023).

Tutkimusta viestinnän ja vuorovaikutuksen näkökulmasta on tehty hyvin vähän, ja tutkimuskentällä onkin vielä monia aukkoja täytettävänä. Tähänastinen tutkimus on keskittynyt enemmän katselijoiden ja ASMR-videoiden tekijöiden väliseen suhteeseen ja vuorovaikutukseen. Esimerkiksi Andersen (2015) ja Maddox (2020; 2021) ovat molemmat tarkastelleet ASMR-videoiden katselijoiden ja tekijöiden välistä suhdetta. Andersenin (2015) tutkimuksessa tätä katselijoiden ja tekijöiden välistä vuorovaikutusta kuvattiin etäisen intiimiyden käsitteen kautta, ja Maddox (2020; 2021) taas tarkasteli aihetta mikrojulkisuuden kontekstissa ja vastavuoroisuuden käsitteen kautta. ASMR-yhteisön sisäistä, katsojien välistä vuorovaikutusta sekä katsojien puhetta ilmiöstä ei juurikaan ole tutkittu. Klausen (2021) ja Zappavigna (2021) ovat kuitenkin molemmat tarkastelleet tutkimuksissaan ASMR-videoiden katsojien kirjoittamia YouTube-kommentteja. Klausen (2021) keskittyi tarkastelemaan teknologian moniselitteistä roolia ASMR-kokemukseen liittyen katselijoiden kommenttien kautta. Zappavigna (2021) taas analysoi kommentteja siitä näkökulmasta, miten katsojat puhuvat arvoistaan ja asemoivat niitä vedotakseen ASMR-yhteisöön ja muodostaakseen siteitä yhteisön välillä. ASMR-yhteisöön liittyvästä tutkimuksesta kerrotaan tarkemmin luvussa 3. Tämä

tutkimus eroaa edellä mainituista siten, että tässä tutkimuksessa keskitytään analysoimaan kaikkia niitä teemoja, joita kommentoijien nousee esille ja niiden roolia kommentoijien välisen vuorovaikutuksen rakentumisessa ja yhteisöllisyyden elementtien muodostumisessa. Kuten Zappavignankin (2021) artikkelissa, on toki mahdollista, että teemoista nousee esille kommentoijien arvoja, joita he asemoivat vedotakseen muihin kommentoijiin. Tässä tutkimuksessa halutaan kuitenkin huomioida arvojen lisäksi muutkin esille nousevat teemat, jotka rakentavat kommentoijien välistä vuorovaikutusta.

Jotta voidaan ymmärtää ASMR-ilmiöön liittyvää internetkulttuuria, on ymmärrettävä ASMR-yhteisön toimintaa ja dynamiikkaa, sillä yhteisön toimijat ovat kulttuurin luojia ja ylläpitäjiä. Yhteisön toiminnan ja dynamiikan ymmärtämiseksi on tärkeää tarkastella nimenomaan katsojien välistä vuorovaikutusta ja puhetta. Tämä voi mahdollisesti antaa selkeyttä siihen, minkälaisen teemojen ympärille vuorovaikutus ja yhteisöllisyys rakentuvat ja mitkä teemat ovat niitä, jotka sitouttavat katsojia niin toisiinsa kuin ilmiöön ylipäätään. Katsojien puheen tarkastelu voi myös auttaa selittämään sitä, miksi ilmiöstä on tullut niin suosittu. Kommenteista usein esille nousevat teemat voivat auttaa ymmärtämään sitä, miksi lukemattomista ihmisistä koostuva valtava yhteisö kokee ASMR-videot niin tärkeiksi ja hyödyllisiksi itselleen. Tähän liittyy myös tietynlainen jännite siitä, että kokemus ASMR:stä ja sen aiheuttamista reaktioista on yksilöllinen mutta silti aiheesta halutaan keskustella muiden kanssa ja sen pohjalle luodaan yhteisöä. Tässä voi olla syynä esimerkiksi halu kertoa omasta kokemuksesta ja vertailla sitä muiden kokemuksiin. Yhteisöllisyyden rakentumisen tarkastelu taas avaa enemmän sitä, minkälaisista asioista keskusteleminen verkossa aiheuttaa yhteisöllisyyden tunnetta. Näin pystytään mahdollisesti ymmärtämään paremmin, miksi verkkoyhteisöjä syntyy ja miten ne vaikuttavat jäsentensä elämään. Tämä voi esimerkiksi avata sitä, mitä verkkoyhteisöjen jäsenet kokevat saavansa irti yhteisöstä ja miksi he haluavat aina palata yhteisön äärelle.

1.2 Aineisto

Tämän tutkimuksen aineisto koostuu videopalvelu YouTubeen julkaistujen ASMR-videoiden kommenteista. Aineiston rajaus aloitettiin kartoittamalla suosituimpia kansainvälisiä ASMR-kanavia. Tätä tehtiin vertailemalla muun muassa kanavien tilaaja- ja näyttökertamääriä. Kanavia ei kuitenkaan valittu pelkästään suosion perusteella vaan valinta tehtiin myös sen perusteella, keitä tekijöitä ASMR-yhteisö pitää merkittävänä niin ASMR:n historian kuin myös tämänhetkisen suosion kannalta. Tässä hyödynnettiin yhteisöpalvelu Redditissä (2022) käytyä keskustelua siitä, kuka tai ketkä tekijät ovat ASMR-yhteisön mielestä niin sanotusti ASMR-yhteisön kasvot. Huomion arvoista on se, että keskustelun aloittaja käytti englanninkielistä sanaa *community*. Keskustelun pohjalla oli siis taustaoletus siitä, että ihmiset ASMR-ilmiön ympärillä muodostavat todellakin yhteisön. Tähän tutkimukseen valittujen tekijöiden tuli myös tuottaa videoita kanavallaan englanniksi, jotta suurin osa kommenttikentissä käytävästä keskustelusta tapahtuisi englanniksi. Tämä rajaus perustui siihen, että analysoitaessa kommentteja niiden merkitys ei muuttuisi esimerkiksi kääntäjän käytön myötä. Tästä tutkimuksesta jätettiin kokonaan pois suomalaisten tekijöiden videot. Syy tähän on se, että suomalaisia ASMR-tekijöitä on suhteellisen vähän verrattuna kansainvälisiin tekijöihin ja suomenkielinen ASMR-yhteisö on pieni. Suomenkielisten videoiden kommenttimäärät jäävät vähäiseksi, eikä vuorovaikutusta juurikaan ole. Näin ollen suomenkielisten videoiden kommenttien ottaminen aineistoksi ei olisi ollut tarkoituksenmukaista tämän tutkimuksen tavoitteen kannalta.

Valitut kanavat ovat Maria Viktorovnan GentleWhisperingASMR -kanava, Gina Kleinin GibiASMR -kanava ja Taylor Darlingin ASMRDarling -kanava. Valitut kanavat ovat yksiä ASMR-kategorian suurimpia kanavia ja niillä on vakiintuneet, suuret seuraajakunnat. Viktorovnan kanavalla on tämän tutkimuksen tekohetkellä noin 2,25 miljoonaa tilaajaa. Hän on luonut kanavansa vuonna 2011 ja tiedettävästi hän onkin yksi ensimmäisistä ASMR-videoiden tekijöistä. Viktorovnaa pidetäänkin lähestulkoon ASMR:n pioneerina, ja hän on yhteisölle merkityksellinen, sillä monet ovat löytäneet ASMR-videot hänen kanavansa kautta (Reddit, 2022). Kleinin kanavalla on tällä hetkellä noin 4,67 miljoonaa

tilaajaa, ja häntä pidetään yhtenä tämän hetken isoimpana tekijänä (Reddit, 2022). Kleinin kerrotaan tekevän paljon yhteisön hyväksi, ja hän on etenkin viime vuosien aikana edistänyt ASMR:n nousua entistä enemmän valtavirran tietoisuuteen (Reddit, 2022). Myös Darlingia pidetään merkittävänä tekijänä ASMR yhteisössä, ja tutkimuksen tekohetkellä hänellä on noin 2,52 miljoonaa tilaajaa (Reddit, 2022). Kaikki valitut kanavat ovat siis tunnettuja ASMR-genressä, ja niiden ympärille on rakentunut niin sanottu fanikunta. Oletuksena siis on, että kyseisten tekijöiden videoiden ympärille on muodostunut jonkinlainen yhteisö.

Jokaiselta kolmelta kanavalta valittiin kaksi videota, joiden kommentteja tarkasteltiin. Aineiston tuli olla mahdollisimman laajasti ilmiötä kuvaava, ja tämän vuoksi videoita valittiin eri ASMR-videogeneristä. Tieteen termipankki (2024a) määrittelee genren sellaisen teosten luokaksi, joita yhdistävät muun muassa tyyllilliset tai rakenteelliset piirteet. ASMR-videoiden genrejen voidaan siis katsoa jakautuvan videoiden tyylin ja niissä esiintyvien triggereiden eli ärsykkeiden mukaan. Yleisimpiä triggereitä ja näin ollen yleisimpiä videotyyppejä ovat muun muassa kuiskaus, äänien tuottaminen erilaisten objektien avulla esimerkiksi naputtelemalla sekä niin sanotut roolileikkivideot (ks. Remfit, 2020; TheASMR, 2024). Nämä kolme genreä valittiin tähän tutkimukseen ja jokaisesta genrestä otettiin kaksi videota. On huomioitava, että kuiskaamista esiintyy suurimmassa osassa ASMR videoista. Tätä videotyyppiä edustamaan haluttiinkin valita nimenomaan sellaiset videot, joissa kuiskaus oli pääosassa, eli muita triggereitä ei esiintynyt ainakaan suuressa määrin. Taulukossa 1 on erittely aineistoon valituista videoista. Sulkeissa oleva päivämäärä kertoo videon julkaisuajankohdan.

Taulukko 1. Tutkimukseen valitut videot

Kanavan nimi	Kuiskausvideo	Objektivideo	Roolileikkivideo
GentleWhisperingASMR	DEEP EAR WHISPER ASMR (2.1.2023)	Searching for the perfect ASMR trigger? You're in luck! (27.2.2023)	

GibiASMR	ASMR Up Close Cozy & Safe Affirmations Ear to Ear Whispering & Brushing (13.5.2022)		The ASMR Pharmacy Doctor Fills Your Tingle Prescriptions (2.3.2023)
ASMRDarling		22 ASMR Triggers in 22 Minutes (22.2.2022)	ASMR Friend Doing Your Makeup (Realistic Roleplay) (29.8.2022)

YouTube'n kommenttikentän voi järjestää niin, että kommentit näkyvät suosiojärjestyksessä suosituimmasta kommentista vähiten suosituimpaan. Kommentin suosioon vaikuttavat sen saamien tykkäysten ja vastausten lisäksi myös ilmeisesti sen julkaisuajankohta (Bagadiya, 2023). Kommenttien moderointi toteutuu YouTube'ssa tekoälyn avulla, joka suodattaa sopimattomat kommentit pois kanavan omistajan moderointiasetusten mukaan. Lisäksi muut kommentoijat voivat edistää moderointia raportoimalla sopimattomaksi kokemiaan kommentteja. Tähän tutkimukseen kommentit valittiin suosiooperusteella, sillä suosittujen kommenttien ympärillä käydään eniten keskustelua. Näin ollen päästään tarkastelemaan kommenttien keskinäisiä suhteita ja kommentoijien välistä vuorovaikutusta, mikä on oleellista tämän tutkimuksen tavoitteen kannalta.

Jokaisesta kuudesta videosta kerättiin siis kymmenen suosituinta kommenttia sekä niiden saamat vastaukset maksimissaan kymmeneen kommenttiin asti. Tällä rajauksella aineisto pyrittiin pitämään pro gradu -tutkielmalle sopivan laajuisena. Jokaiselle videolle luotiin oma Excel-taulukko, johon kommentit siirrettiin. Kun kommentit siirrettiin Excel-taulukkoon, niiden julkaisijoiden käyttäjänimet muutettiin samalla sellaiseen muotoon, että henkilöä ei voi sen perusteella tunnistaa. Tähän käytettiin tiettyä kirjain- ja numeroyhdistelmälogiikkaa. Esimerkiksi ensimmäisen tarkastelussa olleen videon ensimmäinen kommentoija anonymisoitiin käyttämällä ilmaisua V1K1. V1 viittaa ensimmäiseen videoon ja K1 viittaa ensimmäiseen kommentoijaan. Excel-taulukossa

näkyi siis tämä kirjain- ja numeroyhdistelmä kommentoijan käyttäjätunnuksen sijasta, kommentin julkaisuajankohta, itse kommentti, sen saama tykkäysmäärä sekä sen saama vastausmäärä. Vastauskommentit kerättiin taulukkoon aina vastattavan kommentin alle, sekä korostettiin oranssilla värillä, jotta ne erottuivat selkeästi vastauskommenteiksi. Kokonaisuudessaan aineisto koostui lopulta 280 kommentista, joista 15 kommenttia koostui pelkästä emojiasta tai yksittäisestä sanasta. Nämä kommentit eivät sinänsä tuoneet sisällöllistä lisäarvoa mutta ne pidettiin aineistossa esimerkkinä kommenttityypistä. Näin ollen sisällöllisiä kommentteja oli 265.

1.3 Menetelmä

Tässä tutkimuksessa analyysia lähestytään kvalitatiivisesta eli laadullisesta näkökulmasta, mutta aineiston käsittelyssä tulee esille myös määrällisiä eli kvantitatiivisia piirteitä. Menetelmänä käytetään laadullista sisällönanalyysia. Laadulliselle sisällönanalyysille on kuitenkin tyypillistä ennen itse analyysia tapahtuva koodaus (Vuori, n.d.). Juhilan (n.d. -a) mukaan koodaaminen on minkä tahansa laadullisen tutkimuksen aineiston käsittelyn ensimmäinen työvaihe. Sen avulla aineisto siis järjestellään ja luokitellaan, jonka jälkeen voidaan edetä varsinaiseen analyysiin. Tässä tutkimuksessa aineisto koodataan luokittelemalla kommentit havaintomatriisiin niiden tyyppin perusteella. Teoriavetoisemmassa koodaamisessa aiemmasta tutkimuksesta syntyneet kategoriat ja käsitteet ovat mukana aineiston koodaamisessa (Juhila, n.d. -a). Tämän tutkimuksen aineiston koodaamisessa hyödynnetään ja sovelletaan Maddenin, Ruthvenin ja McMenemyn (2013) luomaa YouTube-kommenttien luokittelujärjestelmää. Luokittelujärjestelmässä on kymmenen laajempaa yläkategoriaa, jotka sisältävät yhteensä 58 eri alakategoriaa. Järjestelmää on tarkoitus käyttää kategorisoimaan käyttäjien jättämiä kommentteja niiden tyyppin perusteella. Luokittelujärjestelmää avataan lisää luvussa 3. Juhilan (n.d. -a) mukaan koodaaminen myös mahdollistaa aineiston numeerisen esittämisen. Vaikka numeerisen esittämisen synnyttämät tulokset eivät voi olla laadullisen tutkimuksen päätuloksia, kertovat ne kuitenkin erilaisten asioiden esiintymisen yleisyyden aineistossa. Tässä tutkimuksessa koodauksen tuloksena

syntynyt kommenttien luokittelu kertoo määrällistä tietoa siitä, kuinka paljon mitään kommenttityyppiä videoihin tulee. Tämän avulla selvitetään myös, kuinka suuri osa kommentteista on vuorovaikutteisia, eli siis ne ovat saaneet vähintään yhden vastauksen tai vaihtoehtoisesti kommentti itse on vastaus johonkin toiseen kommenttiin.

Koodaamisen jälkeen keskitytään analysoimaan niitä kommentteja, jotka ovat sisällöllisiä. Käytännössä tällä tarkoitetaan sitä, että syvemmän analyysin ulkopuolelle jäävät kommentit, joissa on esimerkiksi pelkästään hymiö tai emoji tai vaikkapa vain lyhyt kehu tai kiitos. Maddenin ja muiden (2013) luokittelujärjestelmässä tämänkaltaiset kommentit kuuluvat impression-yläkategoriaan. Tämän kategorian kommentit ilmaisevat ihmisten välittömän reaktion videoiden tai kommenttien sisältöön ja sisältävät usein esimerkiksi huutomerkkejä tai paralingvistisiä ominaisuuksia, kuten hymiöitä. Ne ovat tavanomaisesti hyvin lyhyitä, jopa yhdestä sanasta muodostuvia. Tämänkaltaisista kommentteista toki saadaan yleiskäsitys siitä, pitikö kyseinen henkilö näkemäänsä tai lukemaansa asiaa positiivisena vai negatiivisena, mutta ne eivät avaa sen syvemmin ihmisten ajatuksia ja käsityksiä kyseisestä aiheesta. Tämän vuoksi tämänkaltaiset kommentit jätetään pois sisällönanalyysin seuraavasta vaiheesta, kun aineistosta aletaan tunnistaa erilaisia teemoja. On kuitenkin huomioitava, että paralingvistiset elementit, kuten esimerkiksi emotit ovat osa yhteisöllisyyttä ja yhteisöllillä voi olla jopa esimerkiksi niin sanottuja omia, yhteisön jäsenien käyttöön vakiintuneita emojeita. Sisällöllisten kommenttien sisältämät paralingvistiset elementit otetaan analyysissa huomioon.

Koodauksen tuloksena syntynyt tieto aineistosta ei vielä sellaisenaan kelpaa analyysiksi. Sisällönanalyysissä aineiston sisällöstä tehdään johtopäätöksiä ja tunnistetaan tutkimusongelman kannalta merkittäviä ja mielenkiintoisia seikkoja (Vuori, n.d.). Sisällönanalyysiin liittyy oleellisesti teemoittelu. Teemoittelun voidaankin nähdä olevan tietynlainen sisällönanalyysin muoto (Tuomi & Sarajärvi, 2018). Sen tarkoituksena on, että aineistoa käydään läpi etsien teemoja, jotka ovat oleellisia tutkimusongelman kannalta (Juhila, n.d. -b). Tärkeää on, että teemat syntyvät nimenomaan analyysin

tuloksena, eivätkä ennakolta tutkijan mielessä olevien aiheiden pohjalta (Juhila, n.d. -b). Käytännössä teemoittelun avulla on tarkoitettu selvittää tässä tutkimuksessa se, mistä teemoista kommentteissa puhutaan.

Kun aineistosta on eritelty esille nousevat ja toistuvat teemat, niitä peilataan SOVC-mallin elementteihin. SOVC-mallin tarkoitus on kuvata, minkälaiset elementit muodostavat yhteisöllisyyden tunteen virtuaaliyhteisöissä (Tonteri ja muut, 2011). SOVC:n elementit ovat tunne jäsenyydestä, tunne vaikutuksesta, tunne tarpeiden täyttymisestä sekä tunne jaetusta emotionaalisesta yhteydestä (Tonteri ja muut, 2011). Kun sisällönanalyysin avulla on selvitetty aineistossa esiintyvät teemat, tarkastellaan sitä, miten ne heijastuvat SOVC:n elementteihin. Näin voidaan selvittää, miten teemat ja niistä keskusteleminen rakentavat vuorovaikutusta ja näin ollen yhteisöllisyyden elementtejä kyseisen mallin valossa. SOVC-mallista on kerrottu lisää luvussa 3.

2 Internetin alakulttuurista maailmanlaajukseksi ilmiöksi

ASMR:ään on viitattu monesti internetin alakulttuurina (ks. Miller, 2017; Sadko, 2017; Bergsteijn, 2018; Dickson, 2020). Cambridgen sanakirja (2024) määrittelee alakulttuurien muodostuvan yhteiskunnan tietyn ihmisryhmän elämäntavoista, käyttäytymismalleista ja ajatusmalleista, jotka poikkeavat muusta yhteiskunnasta. Internetin kontekstissa alakulttuuri voitaisiin ajatella sellaisena internetin osa-alueena, jonka sisältöä suurin osa internetin käyttäjistä ei tunne tai jonne suurin osa ei kuulu. Kuten Dickson (2020) ilmaisi artikkelissaan, ASMR oli vuosien ajan ”paheksuttuna internetin nurkassa”, josta se pikkuhiljaa löysi tiensä valtavirran tietoisuuteen. ASMR-videoiden ja niiden katselijoiden voidaan siis ajatella olleen alun perin internetin alakulttuuri, joka sitten nousi maailmanlaajukseksi ilmiöksi. Monet ihmiset ovat kertoneet kokeneensa ASMR-reaktiota jo nuoresta asti, mutta jostain syystä siitä puhumista on hävetty tai pelätty (Dickson, 2020). Varsinkin ennen kuin ilmiö nousi esille valtavirtamediassa, sen epäiltiin olevan jollain tavalla seksuaalista ja ajateltiin, että kuiskausvideot palvelisivat esimerkiksi jonkinlaista fetissiä (Dickson, 2020). Ennakkoluulojen aiheuttama häpeä johti siihen, että ASMR-ilmiö pysyi visusti yhteisön sisällä (Dickson, 2020). ASMR-videoiden katselijat tiesivät, että yhteisön sisällä heidät hyväksyttiin (Bergsteijn, 2018).

Kuten aiemmin todettiin, kieltämättä suuressa roolissa ASMR:n suosion nousussa on ollut valtavirtamedia, julkisuuden henkilöt sekä isot yritykset, jotka ovat kaikki tuoneet ilmiötä jollakin tavalla esille ja näin ollen muuttaneet sitä helpommin lähestyttäväksi. Myös yhteisön jäsenten toiminta ja valinnat ovat vaikuttaneet ilmiön kasvuun. Andersen (2015) toteaa, että ASMR-videoiden tekijät ja katselijat ovat jakaneet triggeriä julkisesti isoilla sivustoilla kuten esimerkiksi YouTubessa ja Facebookissa, sen sijaan, että keskustelu olisi pysynyt vain pienillä, hyvin aihespesifeillä keskustelufoorumeilla kuten vaikkapa asmr-research.org-sivustolla. Tämä on hänen mukaansa johtanut siihen, että ASMR-yhteisö on rohkaistunut ja ikään kuin saanut luvan määritellä itsensä julkiseksi ilmiöksi, sen sijaan, että se olisi pysynyt vain ”niche-yhteisönä”.

2.1 ASMR:n lyhyt historia

ASMR on ilmiönä suhteellisen uusi. Tiedettävästi ensimmäinen ASMR-kanava luotiin YouTubeen vuonna 2009. Tällöin termiä *ASMR* ei ollut vielä keksitty ja kanavan tekijä viittasikin kanavaansa ”kuiskauskanavana” (WhisperingLife ASMR, 2009). Termi *autonomous sensory meridian response* eli ASMR vakiintui käyttöön vuonna 2010 (Garro, 2017, s. 396). Tämän jälkeen ilmiön suosio lähti kasvamaan nopeasti, kun sosiaalisen median mahdollistamana jatkuvasti kasvava verkkoyhteisö alkoi tuottaa, jakaa ja kuluttaa ASMR-videoita (Garro, 2017, s. 396).

Kuten johdannossa tuli esille, ASMR-reaktiosta alettiin tiedettävästi keskustella internetissä ensimmäisen kerran vuonna 2007. Tämä ei toki tarkoita sitä, etteikö reaktiota olisi tiedostettu tai koettu ennen tätä. Monet ihmiset muistelevat kokeneensa ASMR:n kaltaisen tunteen ensimmäisen kerran jo lapsuudessaan tilanteissa, joissa heille on esimerkiksi osoitettu välittämistä ja huolenpitoa (Smith & Snider, 2019, s. 42–44; Poerio ja muut 2018, s. 2). Ennen kuin termi *ASMR* vakiintui kuvaamaan ilmiötä, siitä puhuttiin monilla eri nimityksillä. Siihen viitattiin esimerkiksi ”outona kihelmöivänä tunteena”, mutta myös sanoista *Attention Induced Head Orgasm* muodostunutta lyhennettä *AIHO* käytettiin kuvaamaan tunnetta (Garro, 2017, s. 396). Vuonna 2009 luodun ensimmäisen ASMR YouTube-kanavan nimi oli *WhisperingLife* ja kanavan tekijä kertoikin ladanneensa *Whisper 1 – Hello!* -nimisen videonsa tarkoituksenaan oikeastaan vain testata kuiskausvideoiden tekemistä, sillä hän itse rakasti kuunnella kuiskausääniä (WhisperingLife ASMR, 2009). ASMR-yhteisöön onkin viitattu myös kuiskausyhteisönä (eng. *The Whisper Community*). Ensimmäisen ASMR-aiheisen Facebook-ryhmän perustaja Jennifer Allen kuitenkin muodosti termin *autonomous sensory meridian response* vuonna 2010, jonka jälkeen sen lyhenne ASMR vakiintui käyttöön ilmiöstä puhuttaessa (Garro, 2017, s. 396). Ilmiön suosio alkoi kasvaa sosiaalisen median myötä, kun esimerkiksi Facebookiin ja Reddiin perustettiin omat ASMR-aiheiset sivut (Richard, n.d. -a).

Richardin (n.d. -a) mukaan vuonna 2009 YouTubeen luotiin ensimmäisen ASMR-aiheisen kanavan lisäksi arviolta vähintään 13 muutakin ASMR-kanavaa. Vuoteen 2012 mennessä ASMR-aiheisia kanavia oli arviolta vähintään hieman alle 200. Kanavamäärä siis nousi tasaisesti, mutta luvut osoittavat, että ilmiö oli alkuvuosinaan suhteellisen pienen ihmisjoukon suosiossa. Vuonna 2014 julkaistiin ensimmäinen rentoutumista varten tehty, täysin kuiskaamalla puhuttu podcast ja vuonna 2015 puolestaan ensimmäinen tieteellinen, vertaisarvioitu tutkimus sekä aiheeseen liittyvä kirja (Richard, n.d. -a). Vuosien 2016 ja 2017 aikana julkaistiin kaksi seuraavaa tieteellistä tutkimusta, joista ensimmäisessä vertailtiin aivojen tiettyjen alueiden verenkiertoa koeryhmän ja kontrolliryhmän välillä (Richard, n.d. -a). Koeryhmäläiset pystyivät kokemaan ASMR-reaktion ja kontrolliryhmäläiset taas eivät. Toisessa tutkimuksessa taas tarkasteltiin ASMR-ilmiöön liittyviä persoonallisuuspiirteitä (Richard, n.d. -a).

ASMR-videoiden suosion kasvun on epäilty etenkin ilmiön alkuaikoina johtuneen niistä terveyshyödyistä, joita ihmiset videoiden katselemisella ja kuuntelemisella tavoittelevat. Valtavirralle ASMR on kuitenkin tullut tutuksi luultavasti ainakin osittain mainosten, julkisuuden henkilöiden ja uusien sosiaalisen median alustojen ansiosta. Esimerkiksi IKEA teki 25 minuutin mittaisen ASMR-mainoksen, ja vuonna 2019 yli 90 miljoonan katelijan Super Bowlissa näytettiin ASMR-mainos (Xtingles, 2022). Tämän lisäksi julkisuuden henkilöitä on saatu tekemään omia ASMR-videoita esimerkiksi W Magazine-lehden YouTube kanavalle (Xtingles, 2022). Myös uusilla sosiaalisen median alustoilla, etenkin TikTokilla, on epäilty olevan suuri vaikutus ASMR:n suosioon (Xtingles, 2022).

Koronapandemialla uskotaan olleen myös iso vaikutus ASMR:n suosioon 2020 vuodesta eteenpäin. Kasvava kysyntä ASMR-sisällölle on näkynyt monella eri sivustolla ja alustalla internetissä. Esimerkiksi personalisoituihin videoihin keskittyvä alusta Wisio kertoi, että ASMR-ilmiöön liittyvät videopyynnöt ovat kasvaneet noin 2,100 prosentilla pandemian aikana (Craggs, 2021). Myös freelancer-markkinapaikka Fiverr kertoi kokeneensa noin 673 prosentin kasvun ASMR:ään liittyvien palveluiden haussa (Craggs, 2021). Suoratoistopalvelu Twitchissä ASMR:n katselutunnit puolestaan nousivat noin 38

prosenttia vuoden 2020 toukokuusta vuoden 2021 toukokuuhun (Xtingles, 2022). ASMR:n nopeasti kasvanut suosio pandemian aikana oli odotettavissa. Pandemian vaikutus mielenterveyteen ja mielenterveyspalvelujen ruuhkautumiseen johti siihen, että ihmiset, joille ASMR oli jo ilmiönä tuttu, saattoivat tukeutua siihen entistä enemmän helpottaakseen esimerkiksi ahdistusta, stressiä ja nukahtamisvaikeuksia (Xtingles, 2022; Malowski, 2021). On myös otettava huomioon koronapandemian ja ASMR:n suosion nousun yhtäaikainen ajoitus. Kuten johdannossa todettiin, monet mediat kertoivat ASMR:n nousseen valtavirran tietoisuuteen vuoden 2019 aikana. Koronapandemia taas alkoi levitä vuoden 2019 lopussa Kiinasta muualle maailmaan ja 2020 vuoden kevääseen mennessä se oli levinnyt maailmanlaajuisesti, mukaan lukien myös Suomeen (Helsingin yliopisto, 2022). Voi siis olla mahdollista, että pandemian ajoitus oli hyvin otollinen ASMR:n suosion kannalta. Nekin ihmiset, joille ASMR ei ollut vielä ilmiönä tuttu, olivat saattaneet kiinnittää siihen huomiota valtavirtamedian myötä. Monet saattoivatkin kokeilla ASMR:ää lisääntyneiden negatiivisten tunteiden helpottamiseksi, vaikka he eivät aikaisemmin olisikaan kuluttaneet ollenkaan ASMR-sisältöä. Terveysshyötyjen lisäksi ihmiset ovat käyttäneet ASMR:ää pandemian aikana myös helpottaakseen yksinäisyyttä ja kokeakseen sosiaalisen yhteyden tunteen (Malowski, 2021).

2.2 Väristykset ja niitä aiheuttavat ärsykkeet

Mikä tekee ASMR:stä mielenkiintoisen ilmiönä on se, että kaikki ihmiset eivät pysty kokemaan kihelmöintiä ja väristyksiä aiheuttavaa reaktiota (Valtakari, Hooge, Benjamins & Keizer, 2019, s. 2). Tästä huolimatta on kuitenkin huomattava, että monet ihmiset käyttävät silti ASMR-videoita esimerkiksi rentoutumistarkoitukseen, vaikkeivat olisikaan koskaan kokeneet videoista aiheutuvaa fyysistä reaktiota. Monet ihmiset kertovat kokeneensa reaktion jo lapsuudessaan ja olettaneensa, että kyseessä on joko täysin heille uniikki kokemus tai toisaalta täysin universaali kokemus (Poerio ja muut, 2018, s. 2). Internetin ja sosiaalisen median mahdollistaman vuorovaikutuksen myötä ihmiset huomasivat, ettei ollut kyse näistä kummastakaan vaihtoehdosta, sillä osa ihmisistä pystyy kokemaan reaktion ja osa ei (Poerio ja muut, 2018, s. 2). Tämä voi tarkoittaa sitä,

että ihmisten välillä on yksilöllisiä, mahdollisesti synnynnäisiä eroavaisuuksia, jotka vaikuttavat ASMR-reaktion kokemiseen (McErlean & Osborne-Ford, 2020). ASMR on ilmiönä hyvin uusi eikä tieteellistä tutkimusta ole vielä kovinkaan paljoa. Reaktion aiheuttavaa toimintamekanismia ei siis vielääkään tunneta täysin mutta jonkinlaisia löydöksiä on kuitenkin tehty.

Herkkyys ASMR-ärsykkeille voidaan selittää ASMR-reaktiota kokevien ihmisten aivoalueiden välisillä epätyypillisillä yhteyksillä tai ristiaktivaatioilla. Lochten ja muiden (2018) tutkimuksessa tarkkailtiin aivoja ASMR-reaktion aikana funktionaalisella magneettikuvauksella. Aivojen mediaalisessa etuaivokuoressa havaittiin merkittävää aktivoitumista niinä hetkinä, kun ASMR-videon katselija tunsi kihelmöintiä. Mediaalinen etuaivokuori on osa aivojen verkostoa, joka liittyy itsetietoisuuteen, sosiaaliseen käyttäytymiseen ja kognitioon. Tästä voitiin vetää varovainen johtopäätös siitä, että ASMR voi vaikuttaa aivoihin samalla tavalla kuin sosiaalinen kanssakäyminen ja muiden ihmisten tarjoama läheisyys ja huolenpito. Ihmisten välinen läheisyys ja huolenpito vapauttaa niin sanottua rakkaushormonia eli oksitosiinia. Oksitosiinin vapautuminen voi myös olla mahdollinen ASMR-reaktion ja kihelmöinnin aiheuttaja (Lochte ja muut, 2018). Myös Smithin ja muiden (2019a) toteuttamassa tutkimuksessa havaittiin samankaltaisia tuloksia. Lisäksi merkittävää aktiivisuutta havaittiin motorisessa aivokuoressa, kuuloaivokuorella sekä takaraivolohkolla, joka on aivojen visuaalisen käsittelyn keskus. Näiden kaikkien alueiden aktivaatio viittaa siihen, että ASMR-reaktio on luonteeltaan sekä emotionaalista että sensorimotorista.

ASMR-reaktio on liitetty myös muihin epätyypillisiin aistiassosiaatioihin kuten synestesiaan, misofoniaan sekä emotionaalisten reaktioiden aiheuttamiin kylmiin väreisiin. Barratin ja Davisin (2015) tutkimuksessa selvisi, että noin 5,9 prosenttia ASMR-reaktion kokevista ihmisistä kokevat myös synestesiaan liittyviä tuntemuksia tai kokemuksia. Synestesialla tarkoitetaan yksinkertaisesti sanottuna aistien sekoittumista (Schali, 2003). Synestesiassa ihminen kokee yhden aistin kautta tulevan ärsyksen kahden tai useamman aistin välityksellä (Schali, 2003). Esimerkiksi kirjainsynestesiassa

numerot tai kirjaimet mielletään tietyn värisinä (Schali, 2003). Myös misofonian ja ASMR:n välillä on löytynyt yhteyksiä. Misofonia on harvinainen ääniyliherkkyyden muoto, jonka myötä ihminen kokee tietynlaiset äänet epämiellyttävinä (Hyttinen, 2017). Usein epämiellyttäväksi koetut äänet ovat hyvin tavanomaisia, kuten esimerkiksi syömisen tai yskimisen äänet (Hyttinen, 2017). Rouwin ja Erfanian (2018) toteuttamassa laajan skaalan misofoniaan liittyvässä tutkimuksessa yli puolet osallistujista kertoivat kokeneensa myös ASMR-reaktion. Toisessa samankaltaisessa tutkimuksessa tuli esille, että ASMR-reaktiota kokevat ihmiset kokevat myös todennäköisemmin misofoniaa (McErlean & Banissy, 2018). Näiden kahden ilmiön onkin ajateltu edustavan tunnereaktioihin liittyvän spektrin kahta eri päätä. ASMR-reaktiota ja emotionaalisten reaktioiden aiheuttamia kylmiä väreitä taas yhdistää se, että molempia kokemuksia ohjaa vahvasti yksilölliset erot siinä, mitkä ja minkälaiset ärsykkeet reaktion aiheuttavat (Smith ja muut, 2019b).

ASMR-reaktion aiheuttavia ärsykeitä on lukemattomia ja kuten todettu, eri ihmisille toimivat eri ärsykkeet. Ääniärsykeitä voivat olla esimerkiksi kuiskaus, erilaisten objektien naputtelu tai vaikkapa mikrofonin harjaaminen, kun taas visuaalisia ärsykeitä voivat olla esimerkiksi videolla näkyvät tekijän erilaiset käsiliikkeet tai muut eleet kohti kameraa (Poerio ja muut, 2018). Tyypillisimmässä ASMR-videossa videon tekijä istuu rauhallisessa ympäristössä kameran edessä ja videot on yleensä rajattu niin, että tekijä on hyvin lähellä kameraa. Usein hänestä näkyy maksimissaan ylävartalo ja kasvot, joskus jopa pelkästään esimerkiksi huulet (Andersen, 2015). Joskus ASMR-videot voivat olla myös pelkästään auditiivisessa muodossa ja tällöin ruutu voi olla esimerkiksi täysin musta (Andersen, 2015). Koska ärsykkeiden aiheuttama tunne koetaan hyvin rentouttavana, ASMR-yhteisön sisällä ASMR-videoita käytetään helpottamaan muun muassa stressiä ja unettomuutta (Andersen, 2015, s. 684). YouTubesta löytyykin nykyään loputtomalta tuntuva määrä ASMR-videoita ja erilaisia ASMR-videoiden alakategorioita, teemoja ja ärsykeitä on lukuisia. Suosituimpia videoiden teemoja ovat esimerkiksi simulaatiot lääketieteellisistä toimenpiteistä, hiustenleikkuut ja hieronnat sekä muut asiakaspalvelutilanteet (Poerio ja muut, 2018).

2.3 Videoiden vaikutus henkiseen hyvinvointiin ja terveyteen

ASMR-videoita voidaan kuluttaa puhtaasti esimerkiksi ajanvietteeksi ja viihdykkeeksi, mutta yksi suuri syy niiden katselemiseen sekä oikeastaan koko ilmiön suosioon on niiden potentiaali hyvinvoinnin edistämässä. Videoiden katselemisen pohjimmainen tarkoitus on usein rauhoittaa katselijan mieltä, helpottaa ahdistusta tai muita ikäviä tunteita ja auttaa esimerkiksi nukahtamisessa. Monet katselevatkin videoita illalla sängyssä juuri ennen nukahtamista (Trenholm-Jensen ja muut, 2022, s.21). ASMR:n on todettu aiheuttavan syvää rentoutumisen tunnetta, jolla voi olla vahvaa terapeuttista potentiaalia samankaltaisesti kuin esimerkiksi mindfulnessiin pohjautuvalla stressin hallinnalla ja joogalla (Poerio ja muut, 2018). ASMR:ää käytetään myös esimerkiksi stressin, masennuksen, kroonisen kivun ja unettomuuden hoitoon (Barrat & Davis, 2015; Poerio ja muut, 2018).

Chan ja Uusiautti (2022) toteuttivat tutkimuksessaan syväluotaavat teemahaastattelut kolmelle Lapin yliopiston opiskelijalle, jotka kertoivat kokevansa ASMR-reaktioita videoita katsellessaan. Tutkimuksen tarkoituksena oli analysoida opiskelijoiden ASMR-kokemuksia psykologi Martin Seligmanin PERMA-mallin eli hyvinvointiteorian valossa. PERMA-mallia käytettiin selvittämään, kuinka lyhytkestoiset ASMR-kokemukset edistivät psykososiaalista hyvinvointia. PERMA-malli koostuu viidestä ydinelementistä: myönteiset tunteet (*eng. positive emotions*), uppoutuminen (*eng. engagement*), ihmissuhteet (*eng. relationships*), merkityksellisyys (*eng. meaning*) ja saavuttaminen (*eng. accomplishment*).

Chanin ja Uusiautin (2022) tutkimuksessa ensimmäinen elementti, eli myönteiset tunteet, ilmenivät ilona, innostuksena, rentoutumisena ja rauhoittumisena ASMR-videoita katsottaessa. Toinen elementti, eli uppoutuminen, ilmeni ASMR-kokemuksessa mindfulnessin eli tietoisien läsnäolon muodossa sekä flow-tilana. Haastateltavat käyttivät ASMR-videoita lievittääkseen negatiivisia tunteita sekä tehostaakseen itsesääteilyn keskittymistä. He totesivat ASMR-videoiden myös vievän huomiota pois häiritsevistä, toistuvasti harhailevista ajatuksista. PERMA-mallin kolmas elementti, eli ihmissuhteet,

ilmeni osallistujissa niin, että sekä heidän rakkauden tunteensa muita kohtaan, että kyky huomioida ja auttaa muita lisääntyivät ASMR-videoiden katselun jälkeen. Neljäs elementti, eli merkityksellisyys taas ilmeni merkityksellisyyden ja tarkoituksen tunteiden löytymisenä ASMR-yhteisön kautta. Yhteisö nähtiin alustana, jolla voi olla yhteydessä muihin ja tämän koettiin lisäävän hyvinvointia. Viides, eli saavuttamisen elementti ilmeni osallistujissa niin, että he kokivat saavuttaneensa jotakin ASMR-videoiden katselun kautta. Videot auttoivat heitä lisäämään tietoisista läsnäoloa sekä laajentamaan yhteyksiä muihin. Luottamus omiin kykyihin vahvisti osallistujien elämän merkityksellisyyttä ja tarkoituksellisuutta.

Koska videoita käytetään muun muassa rentoutumistarkoituksiin, ahdistuksen ja unettomuuden hoitoon, voi videoiden viime vuosien suosiota selittää myös monia huolestuttava maailmantilanne. Koko maailmaan vaikuttavat kriisit, kuten koronapandemia tai Ukrainan sota ovat aiheuttaneet ihmisissä huolta, epävarmuutta ja ahdistusta ja yhä useampi etsii keinoja helpottaa näitä tunteita itse.

2.4 YouTube alustana ASMR:lle

ASMR:n laukaisee yleensä jokin tietty ääniärsyke tai visuaalinen ärsyke (Barratt & Davis, 2015, s. 1). Tämän takia ASMR ilmenee useimmiten videomuodossa. Videot ovat audiovisuaalisia eli niissä voidaan siis tuoda esille niin ääniärsykeitä kuin visuaalisiakin ärsykeitä. Koska koko ASMR-ilmiö kiteytyy videoihin, on videopalvelu YouTubesta tullut merkittävä alusta ASMR:n suosion kannalta. YouTubessa kuka tahansa voi julkaista, jakaa, katsoa tai kommentoida videoita. ASMR-reaktio on tiedostettu jo ennen videoiden valtavaa suosiota YouTubessa, ja ASMR ilmiönä näyttäytyy toki muuallakin kuin YouTubessa (Maddox, 2021, s. 1120). YouTubea voidaan kuitenkin pitää ilmiön ”kotina”, sillä se on ollut 2010 vuodesta asti pääkanava niin katsojille kuluttaa ASMR-videoita, kuin ASMR-artisteille (*eng. ASMRtists*) tehdä ja jakaa videoita (Maddox, 2021, s. 1120). Andersenin (2015, s. 688) mukaan YouTube voidaan nähdä ASMR:n julkisimpana ilmenemispaikkana ja sen mahdollisuudet ovat auttaneet muovaamaan ASMR-yhteisöä.

Mahdollistamalla useita vuorovaikutusreittejä, YouTube tarjoaakin yhteisölle niin sanotun julkisuuden kontekstin, jolloin yhteisöllä ja siihen liittyvällä ilmiöllä on ikään kuin julkista merkitystä. Andersen (2015, s. 688) lisää myös, että ASMR-yhteisön muodostuminen niinkin suosituille ja julkiselle alustalle kuin YouTube on mahdollistanut ja helpottanut uusien jäsenten liittymistä yhteisöön. YouTube'n hakutoiminto mahdollistaa helpon ja matalan kynnyksen pääsyn videoihin avainsanojen avulla. Näin ollen yhteisö kasvaa ja saa lisää jäseniä videoita tekevien ja niitä kommentoivien ihmisten lisäksi myös pelkästään videoita katsovista ihmisistä.

YouTube on luonnollinen ja sopiva alusta kasvavalle verkkoyhteisölle, sillä käyttäjät voivat helposti löytää uutta sisältöä sivuston suosittelujärjestelmän ehdottamien videoiden kautta (Smith & Snider, 2019, s. 42). YouTube:ssa voi hakea ja katsoa videoita ja myös arkistoida niitä henkilökohtaisesti. Sivusto hyödyntää näitä kaikkia seikkoja tarjotessaan käyttäjille heidän katsomaansa sisältöön liittyvää materiaalia (Smith & Snider, 2019, s. 42). YouTube'n kommenttiosiossa katsojat voivat myös antaa videoiden tekijöille suoraa palautetta hyvistä ärsykkeistä ja samaan aikaan tämä tarjoaa myös sisällöntuottajille tavan seurata videoidensa suosiota (Smith & Snider, 2019, s. 42).

YouTubea tarkasteltaessa nousee väistämättä esille kulttuurin- ja sisällöntuotannon kaksi ääripäätä: ammattimainen eli niin sanottu perinteisen median tuottama sisältö sekä amatöörimäinen, eli yksittäisten ihmisten tuottama sisältö (Boxman-Shabtai, 2019). Korkealaatuisten kameroiden ja editointiohjelmien yleistyminen ja helpompi saatavuus kuitenkin haastaa ammatti- ja amatöörisisällön erottelua (Boxman-Shabtai, 2019). Tämä näkyy myös ASMR-sisällössä. Videoiden laatu paranee koko ajan ja muuttuu ammattimaisempaan suuntaan. Visuaalisesti sekä auditiivisesti laadukkaat ja miellyttävät videot houkuttelevat enemmän katsojia sekä edesauttavat ASMR:n suosiota. Äänenlaadulla voi olla myös merkitystä ASMR-reaktion kokemiseen, sillä tarkat ja kirkkaat äänet voivat edesauttaa reaktion syntymistä.

3 Yhteisöllisyys ja vuorovaikutus verkossa

Ihmiset ovat läpi historian viestineet keskenään ja hakeutuneet ryhmiin tai muodostaneet niitä. Yhteisöjä ja yhteisöllisyyttä on ollut erilaisissa muodoissa siitä asti, kun ihmisiäkin on ollut olemassa. Noin 1970-luvulle asti yhteisöt nähtiin lähinnä paikkaan sidottuina tai paikallisesti rajoittuneiksi. Yhteisö termi rinnastettiin lähes naapuruuden synonyymiksi (Gruzd, Wellman, & Takhteyev, 2011). Vuonna 1983 Benedict Anderson kirjoitti kansakunnista viitaten niihin kuviteltuina yhteisöinä ja vuonna 1985 Anthony Cohen taas loi termin *symbolinen yhteisö* (Malinen, 2016, s. 23). Muun muassa näiden termien synty laajensi yhteisön käsitettä sen aiemmasta, paikkaan sidotusta merkityksestä pidemmälle, yhteisöjen viestinnällisen luonteen huomioivaan merkitykseen (Malinen, 2016, s. 23). Tämän myötä ruvettiin ajattelemaan, että yhteisöt voivat ulottua niiden fyysisten sijaintien ulkopuolelle ja olla olemassa ihmisten mielissä jaettujen merkitysten kautta. Yhteisöjen on tiedetty vaikuttavan positiivisesti niihin kuuluvien jäsenien elämään ja yhteisöllisyyden käsitteeseen on yhdistetty monia hyviä piirteitä ja toimintoja kuten esimerkiksi keskinäinen tuki ja toisista välittäminen (Malinen, 2016, s. 24). Mahdollisuus muodostaa yhteisöjä paikallisuuden yli ja symbolisten resurssien kautta on luonut vahvan pohjan tietokonevälitteisen yhteisöllisyyden ja yhteisöjen käsitteille.

3.1 Verkkoyhteisöjen määrittely

Informaatioteknologian kehittyminen on luonut tieteellisen tutkimuksen kentälle tutkimusalueen, joka keskittyy tietokonevälitteisen viestinnän tutkimiseen. Tämän tutkimusalueen yksi keskeisimmistä aiheista on virtuaali- tai verkkoyhteisöt, joilla viitataan verkon kontekstissa muodostuviin ryhmiin ja niiden vuorovaikutukseen (Malinen, 2016, s.24). Verkkoyhteisöjä on määritelty monin eri tavoin läpi niiden historian. Määritelmät ovat muuttuneet, joustaneet ja ottaneet huomioon teknologisen kehityksen. Yksi historian ensimmäisistä verkkoyhteisöjen määritelmistä määritteli ne niin sanottuina sosiaalisina kasaumina, jotka syntyvät verkosta, kun tarpeeksi iso joukko

ihmisiä jatkaa julkista keskustelua tarpeeksi kauan, tarpeeksi inhimillisellä tunteella muodostaen henkilökohtaisista suhteista koostuvia verkkoja kyberavaruudessa (Rheingold, 1993, s. 5) Myöhemmin verkkoyhteisöjen tutkimuksen pioneeri Jennifer Preece (2000) määritteli verkkoyhteisöille tietynlaisia piirteitä. Preecen mukaan verkkoyhteisöt koostuvat ihmisistä, jotka viestivät sosiaalisesti tavoitellen omien tarpeidensa täyttymistä tai tiettyä roolia. Näillä ihmisillä on yhteinen mielenkiinnon kohde tai jaettu tarkoitus, joka synnyttää verkkoyhteisölle tarpeen olla olemassa. Yhteisöjen vuorovaikutusta ohjaavat tietynlaiset käytännöt, joita voivat olla erilaiset rituaalit, protokollat tai säännöt. Lopuksi Preece vielä määrittelee, että nämä verkkoyhteisöihin kuuluvat ihmiset käyttävät tietokonejärjestelmiä tukemaan ja välittämään sosiaalista vuorovaikutustaan ja edistämään yhteenkuuluvuuden tunnetta. Verkkoyhteisöjä on tutkittu myös psykologisesta perspektiivistä. Näissä tutkimuksissa verkkoyhteisöjä on tarkasteltu niiden jäsenten toisiinsa liittyvän kiintymyksen ja ryhmään kuulumisen tunteiden valossa (Malinen, 2016, s. 25). Verkkoyhteisöt onkin ymmärretty erityisesti tuen lähteenä. Sosiaalisesta tuesta verkkoyhteisöissä kerrotaan tarkemmin luvussa 3.1.3.

Farajin, Järvenpään ja Majchrzakin (2011) hieman tuoreempi määritelmä korostaa verkkoyhteisöjen dynaamista ja muuttuvaa luonnetta. Sen mukaan verkkoyhteisöt ovat mukautuvia ja ne muuttuvat sitä mukaan, kun niiden jäsenten mielenkiinto, huomio ja toiminta muuttuvat ajan kuluessa. Tämä tarkoittaa myös sitä, että verkkoyhteisön monet jäsenet ovat yhteisöön liittymisen ja yhteisöstä lähtemisen eri vaiheissa samaan aikaan. Nämä vaiheet myös muuttuvat ajan kuluessa. Vaikka tämän määritelmän mukaan verkkoyhteisöille on tyypillistä niiden muuttuva luonne, ovat ne myös jatkuvia (Faraj, Järvenpää, & Majchrzak, 2011). Rajojen, normien, osallistujien ja vuorovaikutuksen muuttumisesta huolimatta verkkoyhteisöt pysyvät pohjimmiltaan samoina. Krautin ja Resnickin vuonna 2012 tehty määritelmä verkkoyhteisöistä taas tunnistaa teknologian monimuotoisuuden. Määritelmä on myös suhteellisen joustava, sillä sen mukaan verkkoyhteisö on mikä tahansa virtuaalinen tila, jonne ihmiset tulevat keskustelemaan, jakamaan tietoa tai muita resursseja, oppimaan, leikkimään ja pelaamaan tai vain

yksinkertaisesti olemaan muiden ihmisten kanssa (Kraut & Resnick, 2012, s. 1). Tämän määritelmän mukaan termiä *verkkoyhteisö* voidaan käyttää kuvaamaan monia erilaisia sosiaalisia kokoonpanoja. Verkkoyhteisö voi siis olla tiiviisti toisiinsa kietoutunut pieni ryhmä tai koostua jopa miljoonista ihmisistä. Kaikkia verkkoyhteisöjä kuitenkin yhdistää se yhteinen piirre, että niissä tapahtuu jatkuvaa ihmisten välistä vuorovaikutusta ja tämä vuorovaikutus on vähintään osittain teknologiavälitteistä. Kuten Malinen (2016, s. 26) huomauttaa, verkkoyhteisöille on monia erilaisia määritelmiä mutta niitä kaikkia yhdistää kuitenkin ajatus ihmisistä, jotka ovat kokoontuneet yhteen yhteisen kiinnostuksen kohteen tai tavoitteen äärelle viestien toistuvasti toistensa kanssa jonkinlaisessa verkkoympäristössä.

Malisen (2016, s. 26) mukaan etenkin teknologian ja internetin kontekstissa tutkijat ovat esittäneet eriäviä näkemyksiä siitä, voiko yhteisö olla olemassa ilman mitään fyysistä kontaktia. On esimerkiksi ehdotettu, että ilman kasvokkaista vuorovaikutusta toimivissa yhteisöissä ei olisi mahdollista syntyä voimakkaita samaistumisen ja arvostuksen tunteita toisia kohtaan, sillä tämä vaatii fyysistä läsnäoloa (Brint, 2001). On myös tuotu esille, että teknologisesti välittyneet yhteisöt eivät voi olla verrannollisia niin sanottuihin oikeisiin yhteisöihin, koska verkkoyhteisöjä välittävä teknologia on erittäin henkilökohtaista. Lisäksi verkkoyhteisöt jäävät pintapuolisiksi ja tämän takia on epätodennäköistä, että ne synnyttäisivät vahvaa sitoutumista (Delanty, 2003, s. 184). Toisaalta vasta-ajatuksena tälle on esitetty jaetuista mielenkiinnonkohteista viestimisen merkitys. Koska teknologia on vapauttanut sosiaalisen kanssakäymisen paikallisuuden rajoituksista sekä lisännyt valinnanvapautta, ihmiset voivat olla vuorovaikutuksessa samanhenkisten ihmisten kanssa, joilla on saman kiinnostuksen kohteet. Baymin (2010, s. 102) mukaan erityisesti jaettuihin kiinnostuksen kohteisiin ja intohimoihin pohjautuva kanssakäyminen voi saada toisen ihmisen näyttämään viehättävämmältä, koska tilanteessa on oletus henkilöiden samankaltaisuudesta. Tässä valossa verkkoyhteisöt voivat olla jopa merkityksellisempiä tai autenttisempia, koska ihmiset voivat vapaasti päättää kuuluvansa niihin. Tilannetta voi verrata perinteisiin, paikkaan sidottuihin yhteisöihin, joihin ihminen on lähes

velvollinen kuulumaan esimerkiksi asuinpaikan tai sukulaissuhteiden vuoksi (Malin, 2016, s. 27).

3.1.1 Erityyppiset verkkoyhteisöt

Verkkoyhteisöjä on luokiteltu monella eri tavalla ajan saatossa. Armstrongin ja Hagelin (1996) luokittelussa verkkoyhteisöt voidaan jakaa neljään erilaiseen kategoriaan. He ehdottavat, että kuluttajilla on neljä erilaista tarvetta, joihin verkkoyhteisöt vastaavat. Ensimmäisenä kuluttajilla on tarve keskustella mielenkiinnon kohteistaan. Ensimmäinen kategoria on siis kiinnostuksen kohteeseen pohjautuvat verkkoyhteisö. Näissä verkkoyhteisöissä kohtaavat ihmiset, jotka viestivät laajasti yhteisten mielenkiinnon kohteiden ja aiheiden ympärillä. Kuluttajilla on myös tarve syvällisiin henkilökohtaisiin suhteisiin, joissa he voivat keskustella etenkin elämän vakavista asioista. Toinen kategoria on siis suhteisiin pohjautuvat verkkoyhteisöt. Armstrongin ja Hagelin mukaan näissä verkkoyhteisöissä ihmiset jakavat usein hyvin intensiivisiäkin kokemuksia elämästään ja usein jäsenet osallistuvat näihin verkkoyhteisöihin anonymisti. Kuluttajilla on myös tarve hauskanpitoon, luovuuteen ja ikään kuin todellisuudesta pakenemiseen. Kolmas kategoria onkin fantasiaan pohjautuvat verkkoyhteisöt, joiden toiminta perustuu uusien persoonien, tarinoiden ja ympäristöjen luomiseen. Viimeisenä kuluttajilla on tarve toteuttaa ostokäyttäytymistään ja saada tietoa eri hankintoihin liittyen. Viimeinen kategoria on transaktioon perustuvat verkkoyhteisöt, jotka edistävät niin tavaroiden kuin palveluiden myymistä ja ostamista sekä niistä tiedottamista.

Lazar ja Preece (1998) kategorisoivat verkkoyhteisöt myös neljään eri piirteeseen nojaten. Näitä ovat attribuutit, tukiohjelmistot, suhde fyysisiin yhteisöihin ja sitoutuneisuus. Attribuuteilla Lazar ja Preece viittaavat niihin asioihin, jotka määrittelevät verkkoyhteisön. Näitä voivat olla esimerkiksi jaetut tavoitteet ja kiinnostukset, vahvat emotionaaliset siteet tai tuki yhteisön jäsenien kesken. Verkkoyhteisöt voidaan myös luokitella tukiohjelmistojen perusteella. Yksinkertaistettuna tällä tarkoitetaan siis sitä, mikä ohjelmisto tai teknologia tukee yhteisön olemassaoloa. Jotkin verkkoyhteisöt voivat

olla alueellisesti keskittyneitä, ja niiden viestintää voi ohjata esimerkiksi tietyn alueen uutiset, tapahtumat ja ihmiset. Tähän Lazar ja Preece viittaavat puhuessaan suhteesta fyysisiin yhteisöihin. Nykyajan esimerkki tämänkaltaisesta verkkoyhteisöstä voisi olla vaikkapa Facebookissa olevat alueelliset ryhmät, kuten esimerkiksi Vaasan julkinen puskaradio. Viimeinen Lazarin ja Precen ehdottama kategorisoinnin piirre on sitoutuneisuus. Tällä he viittaavat verkkoyhteisön yhteyksien määrään ja laatuun. Käytännössä kyse on siis siitä, missä määrin yhteisön vuorovaikutus tapahtuu sen sisällä ja missä määrin taas sen ulkopuolella. Tiukasti toisiinsa sitoutuneessa yhteisössä suurin osa vuorovaikutuksesta tapahtuu yhteisön sisällä. Löyhemmin toisiinsa sitoutuneessa yhteisössä yhteisön jäsenillä on enemmän sosiaalisia yhteyksiä yhteisön ulkopuolella oleviin ihmisiin.

Myös Stanoevska-Slabeva ja Schmid (2001) ovat luokitelleet verkkoyhteisöt neljän kategorian mukaan. Ensimmäinen yhteisökategoria on keskusteluyhteisöt. Tämän kaltaiset yhteisöt on omistettu tiedonvaihdon ja keskustelulle jonkin tietyn aiheen tiimoilta. Toinen kategoria on tehtävä- ja tavoiteorientoituneet yhteisöt. Tällaiset yhteisöt pyrkivät saavuttamaan yhteisen tavoitteen toteuttamalla tietynlaista yhteistyötä. Kolmas yhteisökategoria on virtuaalimaailmat. Yhteisöjä muodostuu siis virtuaalimaailmihin, jotka tarjoavat hyvin kompleksisiakin ympäristöjä. Esimerkkinä virtuaalimaailmasta voisi olla esimerkiksi jossakin pelissä sijaitseva galaksi. Neljäs kategoria on hybridiyhteisöt. Ne voivat sisältää useita erityyppisiä yhteisöjä.

Myös Lindgren (2022) kuvaa monia tapoja määritellä verkkoyhteisöjä sekä monia erilaisia esimerkkejä erilaisista verkkoyhteisöistä. Tämän tutkimuksen kannalta oleellisin on kuitenkin hänen näkökulmansa siitä, miten erilaisiin ympäristöihin yhteisöt voivat verkossa muodostua. Monet niistä muodostuvat toki perinteisesti nimenomaan yhteisöjen muodostumiselle tarkoitetuille alustoille. Tästä hyviä esimerkkejä ovat Facebook-ryhmät tai keskustelupalstat. Lindgren (2022, s. 97) kuitenkin painottaa, että yhteisöjä voi syntyä myös niin sanotusti vapaammissa ja löyhemmissä ympäristöissä, kuten esimerkiksi tiettyjen hashtagien ympärille muodostuvat yhteisöt. Digitaalisessa

ympäristössä on hyvin laaja skaala erilaisia paikkoja, joista yhteisöjä voi nousta esille. Esimerkkinä tästä Lindgren (2022, s. 98) tuo esille eri alustojen kuten Instagramin, TikTokin, YouTubeen ja Discordin kommenttikentät. Tämä näkökulma on merkittävä juuri tämän tutkimuksen kannalta, sillä vaikka ASMR:n liittyviä ryhmiä ja keskustelupalstoja löytyy verkosta, tapahtuu iso osa katselijoiden välisestä vuorovaikutuksesta myös videoiden kommenttikentissä. Lindgren (2022, s. 98) kiteyttää, että yhteisön määritelmän peruskriteerinä voidaan myös nähdä se, että vähintään tietty ydinryhmä palaa samaan, yhteisön muodostumisen paikkaan. ASMR-yhteisössä YouTube ja siellä olevat videot ja niiden kommenttikentät voidaan nähdä tämänkaltaisena paikkana. Taulukkoon 2 on koottu eri tutkijoiden verkkoyhteisöjen luokitteluperusteita.

Taulukko 2. Verkkoyhteisöjen luokitteluperusteet eri tutkijoiden mukaan

Tutkijat	Armstrong & Hagel (1996)	Lazar ja Preece (1998)	Stanoevska-Slabeva & Schmid (2001)	Lindgren (2022)
Kategorioiden määrä	4	4	4	2
Kategoria 1	kiinnostuksen kohteeseen pohjautuvat	attribuutit	keskusteluun keskittyvät	perinteiset yhteisö alustat
Kategoria 2	suhteisiin pohjautuvat	tuki-ohjelmistot	tehtäviin ja tavoitteisiin keskittyvät	vapaammat alustat
Kategoria 3	fantasiaan pohjautuvat	suhde fyysisiin yhteisöihin	virtuaali-maailmat	
Kategoria 4	transaktioon pohjautuva	sitoutuneisuus	hybridi yhteisöt	
Jaotteluperuste	Kuluttajien tarpeet	ei yhtenäistä jaotteluperustetta	Yhteisön tavoitteet ja tarpeet	Alusta

Koska internetin myötä yhteisöt eivät ole enää paikallisesti rajoittuneita, voi olla hyvin mahdollista, että verkkoyhteisöjen jäsenet eivät tunne suurinta osaa yhteisön muista jäsenistä läheisesti, jos ollenkaan. Vielä epätodennäköisempää on, että verkkoyhteisöjen jäsenet ikinä tapaisivat toisiaan kasvotusten. Näin ollen voidaan ajatella, että yhteisö on olemassa pääosin sen jäsenten ajatusten kautta. Tästä näkökulmasta katsottuna oleelliseksi nousee aiemmin mainittu Benedict Andersonin luoma käsitys kuvitelluista yhteisöistä. Lindgrenin (2022, s. 96) mukaan Andersonin kuviteltujen yhteisöjen käsitteellä haluttiin alleviivata sitä, että yhteisöllisyyden tunne nojautuu vahvasti ihmisten ajatuksiin ja mielikuvitukseen. Yhteisön jäsenet ikään kuin synnyttävät yhteisön omilla tunteillaan, ajatuksillaan ja puheillaan. Lindgren (2022, s. 69) korostaa myös, että yhteisöjen vahvuuteen vaikuttaa suoraan se, millä tavoilla niiden jäsenet ylläpitävät yhteisöllisyyden tunnetta symbolien ja kielen kautta.

3.1.2 Virtuaalisen yhteisöllisyyden tunne (SOVC)

Kuvitellun yhteisön käsitteen lisäksi verkkoyhteisöihin kietoutuu oleellisesti SOVC-käsite, joka on lyhenne sanoista *sense of virtual community*. Tällä viitataan siis tunteeseen virtuaaliyhteisöstä. Virtuaaliyhteisöä käytetään usein verkkoyhteisön synonyyminä ja myös tässä tutkimuksessa näiden merkitys on sama. SOVC-käsitettä tarkasteltaessa on kuitenkin mielekkäämpää käyttää termiä *virtuaaliyhteisö*, sillä se on suurempi suomennos sanoista *virtual community*.

Tonteri ja muiden (2011) mukaan SOVC pohjautuu McMillanin ja Chavisin vuonna 1986 kehittämään *sense of community* (SOC) -viitekehykseen. SOC-viitekehyksen ydinajatus on se, että yhteisön jäsenillä on tunne siitä, että he kuuluvat yhteisöön ja että jäsenet merkitsevät niin toisilleen kuin yhteisölle jotakin. Jäsenten välillä on myös jaettu usko siitä, että heidän tarpeensa täyttyvät yhteisöön sitoutumisen myötä. Viitekehyksen ydinelementit ovat näin ollen tunne jäsenyydestä, tunne vaikutuksesta, tunne tarpeiden täyttymisestä sekä tunne jaetusta emotionaalisesta yhteydestä (ks. esim. Tonteri ja muut, 2011; Chen ja muut, 2013; Blanchard & Markus, 2004). Niin Chen ja muut (2013) kuin

myös Blanchard ja Markus (2004) määrittelevät elementit seuraavanlaisesti. Jäsenyyden tunteella tarkoitetaan sitä, että yhteisön jäsen tuntee kuuluvansa yhteisöön ja identifioituvansa siihen. Tunne vaikutuksesta taas kuvaa sitä, että jäsen tuntee vaikuttavansa yhteisöön mutta myös tulevansa vaikuttuneeksi yhteisön toimesta. Tunne tarpeiden täyttymisestä taas tarkoittaa sitä, että jäsen tuntee olevansa tuettu muiden jäsenten toimesta samalla kun hän itse myös tukee muita. Tunne jaetusta yhteydestä puolestaan kuvastaa sitä, että jäsenet uskovat jakavansa keskenään historiaa, yhteisiä paikkoja sekä samankaltaisia kokemuksia.

Blanchard ja Markus (2004) tuovat myös esille, että kunkin elementin alkuperästä, eli siitä, miten tai mistä kyseinen tunne syntyy, on tehty hypoteesit. Jäsenyyden tunne nousee monista eri tekijöistä. Niitä ovat esimerkiksi yhteiset rajat, jäsenten kokemus emotionaalisesta turvasta, jäsenten tunne ryhmään kuulumisesta ja siihen samaistumisesta, oma henkilökohtainen panostus ryhmään ja yhteinen symbolijärjestelmä. Tunne vaikutuksesta taas syntyy siitä, että ryhmän sisällä ylläpidetään normeja. Tunne tarpeiden täyttymisestä kumpuaa yhteisön jäsenyyden tuomista ”palkkioista”, kuten asemasta ryhmässä, pätevydestä ryhmässä toimimisessa, jaetuista arvoista ja muiden tarpeiden tyydyttämisestä samalla kun omat tarpeet tyydytetään. Tunne jaetusta emotionaalisesta yhteydestä puolestaan kehittyy säännöllisestä ja laadukkaasta vuorovaikutuksesta, jaetuista yhteisistä kriiseistä ja historiasta, ajan ja resurssien sijoittamisesta ryhmässä toimimiseen, jäsenten keskinäisestä kunniaista ja jäsenten välisistä henkisistä siteistä.

Kuten edellä mainittiin, SOC-viitekehystä on hyödynnetty virtuaalisen yhteisöllisyyden tunteen tutkimuksessa ja SOVC:n käsitteen kehittymisessä. SOVC:n määritelmä on kuitenkin kiistanalainen ja tutkimuskentällä näkyy eroja siinä, miten alkuperäisen viitekehysten elementit ovat siirtyneet virtuaaliyhteisöjen tutkimukseen. Virtuaalisen yhteisön tunnetta tutkittaessa tutkimuskentällä on sekä käytetty edellä mainittuja neljää alkuperäistä elementtiä että määritelty SOVC:iin uusia elementtejä muutamien alkuperäisten elementtien tilalle. Tonterin ja muiden (2011) mukaan SOVC onkin vielä

monimutkainen kokonaisuus, eikä käsitys siitä ole vielä täysin vakiintunut. Alkuperäisistä elementeistä jäsenyys ja jaettu emotionaalinen yhteys yhdistävät pääosin kaikkien tutkijoiden käsitystä aiheesta, mutta esimerkiksi vaikutuksen tunteen merkityksestä virtuaaliyhteisöissä on kiistelty. Blanchard ja Markus (2004) kuitenkin toteavat tutkimuksessaan, että jäsenet tuntevat olevansa myös velvollisia antamaan jotakin takaisin yhteisölle, eli tässä mielessä tunne vaikutuksesta pätee myös virtuaaliyhteisöllisyydessä. Myös Tonterin ja muiden (2011) mielestä virtuaalisen yhteisöllisyyden tunnetta tutkittaessa tulisi kiinnittää huomiota vaikutuksen tunteeseen.

SOVC:n uusiin elementteihin liittyen tunnustetaan muun muassa kaksi tuoreempaa ulottuvuutta, joita ovat identiteetti ja identifikaatio (Tonteri ja muut, 2011). Nämä ovat erityisen tärkeitä virtuaaliyhteisöille. Perinteisesti identiteettiin on linkitetty kaksi erilaista perspektiiviä, joita ovat yksilöllinen identiteetti ja sosiaalinen identiteetti. Varsinkin sosiaalinen identiteetti on tunnustettu tärkeäksi virtuaaliyhteisöille, sillä sen kautta jäsenet sitoutuvat yhteisön tarkoitukseen tiukemmin (Tonteri ja muut, 2011). Monet virtuaaliyhteisöjen tutkijat ovat kuitenkin myös painottaneet yksilöllistä identiteettiä ja kuvailleet, kuinka virtuaaliyhteisöjen kontekstissa jäsenet luovat verkossa erilaisia, omia virtuaali-identiteettejään. He myös tunnustavat muita jäseniä virtuaali-identiteettien avulla ja linkittävät yhteisön toimia tietyille identiteeteille (Tonteri ja muut, 2011). Tonteri ja muut (2011) ovatkin tutkimuksessaan määritelleet SOVC:n koostuvan viidestä eri elementistä. He ovat sisällyttäneet alkuperäisistä elementeistä jäsenyyden tunteen, vaikutuksen tunteen ja jaetun emotionaalisen yhteyden tunteen. Koska identiteetin merkitys verkkoyhteisöissä on suuri, on heidän määritelmänsä otettu mukaan myös identiteetin kaksi eri elementtiä. Ensimmäinen elementti on jäsenten tunne siitä, että heillä on yhteisössä oma identiteetti, joka eroaa heidän identiteetistään ryhmän ulkopuolisessa elämässä. Toinen elementti taas on jäsenten tunne yhteisestä sosiaalisesta identiteetistä ja samaistuminen yhteisöön.

Tässä tutkimuksessa SOVC:ia tulkitaan kuitenkin neljän alkuperäisen elementin näkökulmasta. Vaikka tutkimuskentällä on ehdotettu SOVC:iin uusia, korvaavia

elementtejä, on monissa tutkimuksissa käytetty myös neljää alkuperäistä elementtiä virtuaalisen yhteisön tunteen mittaamisessa (ks. esim. Peñarroja ja muut, 2019; Kim ja muut, 2021; Waqas ja muut, 2021). Vaikka identiteetin merkitys verkkoyhteisöissä on kiistämättä suuri, yhteisön jäsenen identiteettikokemusta voisi olla haastavaa tutkia pelkästään videoiden kommenttien kautta. Identiteettejä tutkittaessa tulisi mennä suhteellisen syvälle niin jäsenten yhteisön sisäiseen omaan identiteettiin kuin myös heidän ulkopuolisen elämänsä identiteettiin. Tämän tutkimista varten olisi otollista toteuttaa esimerkiksi haastatteluja yhteisön jäsenille, mutta se taas ei ole tämän tutkimuksen tarkoitus. Jäsenten kokemaa sosiaalista identiteettiä ei myöskään pystytä tässä tutkimuksessa käsittelemään, mutta esimerkiksi ilmaisuja yhteisöön samaistumisesta saattaa nousta aineistossa esille, ja tämä toki huomioidaan analyysissä.

On myös tärkeää huomioida, että kommentoijien varsinaisia subjektiivisesti kokemia tunteita esimerkiksi jäsenyydestä, vaikutuksesta tai muista elementeistä on haastavaa, ellei mahdotonta selvittää pelkästään videoiden kommentteista. Tunteiden tutkimista varten tulisi jälleen toteuttaa esimerkiksi syväluotaavia haastatteluja kommentoijien kanssa. Tarkoituksena ei siis ole vetää aineistosta johtopäätöksiä kommentoijien tunteista vaan ennemminkin analysoida sitä, ilmaisevatko kommentoijat kommentteissaan jäsenyyteen, vaikutukseen, tarpeiden täyttymiseen tai jaettuun emotionaaliseen yhteyteen liittyviä seikkoja ja mikäli ilmaisevat, niin miten. Näihin elementteihin viittaaminen voi kertoa toki jotakin siitä, miten kommentoijat kokevat yhteisön ja minkälaisia tunteita se heissä herättää, mutta suoria tulkintoja tunteista ei tietenkään voida tehdä. Analyysissä siis hyödynnetään SOVC:n elementtejä peilaamalla löydettyjä teemoja niihin, mutta tämän avulla ei kuitenkaan tehdä tulkintoja kommentoijien tunteista, vaan ennemminkin siitä, millä tavoin kommentteista mahdollisesti nousee esiin viitteitä jäsenyyteen, vaikutukseen, tarpeiden täyttymiseen tai jaettuun emotionaaliseen yhteyteen.

3.1.3 Sosiaalinen tuki vuorovaikutuksen muotona verkkoyhteisöissä

Vuorovaikutus verkkoyhteisöissä voi olla hyvin monipuolista ja jopa syvällistä. Yhteisöt ovat usein muodostuneet tietyn teeman tai aiheen ympärille ja keskustelu toki yleensä pääosin pysyy keskeisessä aiheessa. On kuitenkin mahdollista, että yhteisön jäsenet alkavat jakaa esimerkiksi hyvin henkilökohtaisia asioita tai kokemuksia. Tästä voi helposti syntyä tietynlaista vuorovaikutuksen muotoa, sosiaalista tukea. Sosiaalinen tuki määritellään kannustavaksi interpersonaaliseksi prosessiksi, joka perustuu vastavuoroiseen tiedonvaihtoon ja on kontekstisidonnainen (Fingeld-Connett, 2005, s. 5). On tavallista, että sosiaalista tukea haetaan ja tarjotaan etenkin terveyteen liittyvien ongelmien suhteen. Esimerkiksi Frohlich ja Zmyslinski-Seelig (2012) tutkivat, miten ja millaisia sosiaalisen tuen viestejä ilmeni tulehduksellista suolistosairautta käsittelevien YouTube-videoiden kommentteissa. He totesivat, että yleisin sosiaalisen tuen muoto kommentteissa oli tiedollinen tuki ja toiseksi yleisin emotionaalinen tuki. Sairaudesta kärsivät potilaat saattoivat kääntyä YouTube-videoiden ja kommenttien puoleen esimerkiksi, jos heidän lähetyksillään ei ollut saatavilla mitään fyysistä tukiryhmää. Verkkopalustoilla ja -yhteisöissä on myös mahdollista keskustella muiden kanssa anonyymisti, mikä voi olla monelle tärkeää ja madaltaa kynnystä hakea sekä tarjota sosiaalista tukea. Tutkimus on osoittanut, että sosiaalisesti kannustava vuorovaikutus voi johtaa positiivisiin terveysvaikutuksiin (Frohlich & Zmyslinski-Seelig, 2012).

Sosiaalisen tuen käsitteeseen liittyy myös läheisesti vertaistuen käsite, ja näitä voidaan toisaalta pitää myös toistensa synonyymeinä. Naslund ja muut (2016) käsitelivät artikkelissaan mielenterveysongelmista kärsivien ihmisten ilmaisemaa vertaistukea sosiaalisen median verkkoyhteisöissä. He ehdottavat, että kun vakavista mielenterveysongelmista kärsivä henkilö päättää ottaa verkossa yhteyttä samankaltaisiin ihmisiin, se voi olla kriittinen hetki hänen sairauskokemuksessaan. Heidän mukaansa verkossa tapahtuvaksi vertaistueksi kutsutaan sitä, kun terveysongelmista kärsivistä henkilöistä muodostuneet verkkoyhteisöt viestivät ilman ulkoista pyyntöä. Naslund ja muut (2016) muodostivat artikkelissaan mallin, joka havainnollistaa sitä, millä eri tavoilla verkossa tapahtuva vertaistuki voi auttaa vakavista mielenterveysongelmista kärsiviä

ihmisiä. Malli alkaa siitä, kun erilaiset tekijät kuten mielenterveysoireet, sosiaalinen eristyneisyys, avun hakemisen pelko ja stigmat johtavat siihen, että yksilö päättää vierailta verkkoyhteisössä, jossa on muita samojen ongelmien kanssa painivia. Hakeutuessaan samankaltaisista ihmisistä koostuviin verkkoyhteisöihin, henkilö voi kokea saavansa ja tarjoavansa vertaistukea. Tämä voi johtaa esimerkiksi siihen, että henkilö pystyy torjumaan stigmaa oman voimaantumisen sekä toivon saamisen kautta. Lisäksi vertaisilta oppiminen verkkoyhteisöjen kautta voi lisätä kuluttajien aktiivisuutta, kun mielenterveysongelmista kärsivä ymmärtää, että hän voi itse tehdä päätöksensä liittyen terveydenhuoltopalveluihin. Lisäksi yksilöt voivat oppia verkkoyhteisöistä uusia psyykkistä ja fyysistä hyvinvointia edistäviä toimia. Nämä toimet voivat edistää vertaistukea ja hoitoon sitoutumista sekä tavoittaa laajemman ryhmän ihmisiä.

3.1.4 ASMR:n ympärille muodostunut verkkoyhteisö

ASMR-yhteisö on olemassa yksinomaan YouTuben ja Internetin tarjoamien mahdollisuuksien avulla, koska se on muodostunut löyhästi videoiden passiivisen jakamisen kautta eivätkä sen jäsenet ole yhteydessä toisiinsa tilan tai ajan, vaan kiintymissuhteiden kautta. Näin ollen ASMR-yhteisö antaakin kiinnostavan mahdollisuuden tutkia, miltä läheisyys voi näyttää, kun olemme yhä enemmän ja useammin yhteydessä toisiimme Internetin kautta emmekä kasvokkain (Andersen, 2015). ASMR-videoiden katselijat eivät välttämättä muodosta kaikkein perinteisintä verkkoyhteisöä, sillä esimerkiksi ilmiön ”kotina” toimiva YouTube on alustana ensisijaisesti videoiden katseluun ja julkaisemiseen tarkoitettu, ei niinkään keskustelualustaksi suunnattu. Usein verkkoyhteisöjen voidaan ajatella muodostuvan yhteisöpalveluihin, jotka ovat nimenomaan suunnattu keskustelun käymiseen, kuten esimerkiksi Reddit tai vaikkapa Suomi24. ASMR-yhteisön muodostumisessa nouseekin tärkeään rooliin jo aiemmin mainittu Lindgrenin (2022) näkemys siitä, miten verkkoyhteisöjä voi syntyä perinteisten yhteisöalustojen lisäksi myös vapaampiin ja löyhempiin ympäristöihin. Näin on käynyt juuri ASMR-yhteisölle, jonka muodostumisessa YouTube on alustana ollut suuressa roolissa. ASMR-videoista ja

ilmiöstä ylipäätään käydään toki keskustelua useilla alustoilla, mutta YouTube on kiistatta ilmiön ja yhteisön syntypaikka. Ilman sinne julkaistuja ASMR-videoita ilmiö tuskin olisi niin suuri ja merkittävä ainakaan siinä muodossa, kuin se nykyään on. Videoiden alta löytyvissä kommenttikentissä katsojat voivat olla suoraan yhteydessä niin videon tekijään kuin myös muihin katsojiin.

Videoiden tekijöillä on kiistatta merkittävä rooli keskustelun ja yhteisöllisyyden muodostumisessa ASMR-kontekstissa. Ensinnäkin videoiden tekijät ovat tietenkään videoita julkaisemalla luoneet sen ympäristön, jossa katselijat voivat keskustella toistensa ja tekijän kanssa videoiden sisällöstä ja ASMR:stä ylipäätään. On tavallista, että videoiden tekijät puhuttelevat katsojia ja katsojat taas puhuttelevat videoiden tekijöitä. Tekijät saattavat esimerkiksi videolla kysyä katsojien mielipidettä jostakin asiasta ja katselijat puolestaan vastaavat, kehuvat tai muuten kommentoivat tekijää kommenttikentässä (ks. esim. Maddox, 2020). Tekijät myös vastaavat välillä katsojien jättämiin kommentteihin. Joskus myös jokin videon tekijän tekemä asia tai piirre herättää keskustelua katsojien välillä (ks. esim. luku 4.2.1.2). Lisäksi monet ASMR-kanavat keräävät ympärilleen omat uskolliset katselijansa. Esimerkiksi tähänkin tutkimukseen valituilla ASMR-kanavilla on fanikuntansa ja ASMR-yhteisön jäsenet pitävät kanavia yhteisön kannalta merkittävinä (ks. luku 1.2). Videoiden tekijöillä on siis keskeinen rooli yhteisön ja yhteisöllisyyden rakentajana, sillä samaan aikaan kun he luovat ja edistävät ASMR-yhteisöä kokonaisuudessaan, he myös luovat oman kanavansa ympärille faniyhteisöjä. Heidän tekemänsä tai sanomansa asiat voivat synnyttää keskustelua niin tekijän ja katsojan välillä mutta myös pelkästään keskenään katsojien välillä.

Verkkoyhteisöjä voidaan kuvailla enemmän passiivisiksi kuin reaktiivisiksi, sillä ne ovat linkittyneitä mutta eivät välttämättä ainakaan jatkuvassa vuorovaikutuksessa (Andersen, 2015). YouTubessa ASMR-yhteisö ilmenee osallistumisena, mutta se perustuu kuitenkin etäisyyteen ja rajalliseen vuorovaikutukseen. Videoiden luonne on staattinen. Kun ne on nauhoitettu ja ladattu YouTubeen, ne jatkavat olemassaoloaan sellaisenaan, loputtomasti toistettavina kunnes ne poistetaan (Andersen, 2015). Videot ovat

pääpiirteiltään hyvin samankaltaisia ja toistavat usein tiettyä kaavaa. Useimmat yhteisön jäsenet palaavat samoihin videoihin, kunnes niiden vaikutukset eivät enää tunnu. Tämän jälkeen katselijat voivat yksinkertaisesti ja anonyymisti siirtyä seuraavaan videoon (Andersen, 2015). Koska videoiden luonne on staattinen, ei keskustelu kommentteissakaan ole reaaliaikaista, sillä osapuolet eivät ole ajallisesti toisistaan riippuvaisia. Vuorovaikutus on enemmänkin asynkronista. Kommenteissa saattaa tästä huolimatta kuitenkin hyvin muodostua keskustelua, sillä kuten edellä todettiin, monet katselijat palaavat samoihin videoihin kerta toisensa jälkeen. Näin ollen he voivat esimerkiksi huomata, jos joku on vastannut heidän jättämänsä kommenttiin.

ASMR-yhteisöjä on lähestytty esimerkiksi etäisen intiimiyden käsitteen kautta. Etäisellä intiimiydellä tarkoitetaan sitä, että vaikka videoiden katselijoiden ja tekijöiden välillä ei ole minkäänlaista fyysistä kontaktia, yhdistävät ASMR-videot silti nämä toimijat toisiinsa intiimisti videoiden välityksellä ja näin niiden on mahdollista vaikuttaa toisiinsa (Andersen, 2015). Yksi yleisimmistä aiheista ASMR-videoissa on tekijän tarjoama henkilökohtainen huomio ja huolenpito katselijaa kohtaan (Andersen, 2015). Tavallisesti tämänkaltaista toimintaa voitaisiin ajatella fyysisenä läheisyytenä, mutta ASMR-yhteisössä se saadaan aikaan niin sanotusti etänä videoiden kautta. Hieman samankaltainen käsite etäisen intiimiyden kanssa on digitaalinen intiimiyys (Zappavigna, 2020). Digitaalinen intiimiyys ASMR:n kontekstissa tarkoittaa sitä näkökulmaa, miten yhteinen läsnäolo videoiden ympärillä rakentuu multimodaalisesti ja miten digitaalinen läheisyys rakentuu verkon välityksellä.

ASMR-videoiden kommentteihin keskittyviä tutkimuksia löytyy kirjallisuushauissa tämän tutkimuksen tekohetkellä vain kaksi. Ensimmäinen tämänkaltainen tutkimus keskittyi teknologian moniselitteiseen rooliin ASMR-kokemuksessa, ja siinä tarkasteltiin kommenttien kautta ASMR-videoihin liittyvää neljää eri tyyppistä intiimiyden muotoa ja niihin liittyviä mahdollisia ongelmia (Klausen, 2021). Tutkimuksen mukaan ASMR-videoihin liittyvät neljä intiimiyden muotoa olivat tilallinen intiimiyys, ajallinen intiimiyys, sosiaalinen intiimiyys ja kehollinen intiimiyys. Tutkimuksessa analysoitiin kommentteja,

joissa viitattiin näihin intiimiyden muotoihin tai nostettiin esiin niiden toteutumiseen liittyviä ongelmia. Toisessa ASMR-videoiden kommentteihin liittyvässä tutkimuksessa taas analysoitiin kommentteja siitä näkökulmasta, miten kommentoijat ilmaisevat ja välittävät arvojaan kommenteissa asettuakseen samalle linjalle muiden kanssa ja näyttäytyäkseen muille sellaisena, johon voi sitoutua tai samaistua (Zappavigna, 2021). Tutkimuksessa havaittiin, että kommentoijat esimerkiksi käyttävät termejä, joilla he ikään kuin kutsuvat tai puhuttelevat muita kommentoijia tai viittaavat yhteisöön. Yleisin termi oli englanninkielinen sana *guys*, eli vapaasti suomennettuna *kaverit*. Esimerkkinä kyseisen termin käyttämisestä on lause ”*Omg guys lets get her to 1 million she is close*”. Lisäksi kommentoijat käyttävät usein *yhteisö* sanaa, viitaten ihmisiin, jotka katsovat ASMR-videoita. Kommentoijat saattavat esimerkiksi toivottaa toisiaan tervetulleeksi ASMR- tai kuiskausyhteisöön. Tutkimus osoitti, että vaikka suurin osa kommenteista ei saa vastausta videon tekijältä tai muilta kommentoijilta, viittaavat kommentoijat kuitenkin usein siihen, että he uskovat olevansa osa elinvoimaista ja aktiivista yhteisöä, jolla on yhteisiä arvoja ja kiinnostuksen kohteita (Zappavigna, 2021). Yhteisö on siis olemassa sen jäsenille.

ASMR-yhteisöjä on myös tarkasteltu katsoja–tekijä–vuorovaikutussuhteen kautta ja siihen liittyen erityisesti mikrojulkisuuden ja vastavuoroisuuden näkökulmista (Maddox, 2020; 2021). On ehdotettu, että ASMR ilmiönä on parhaiten ymmärrettävissä ”kaupallisen kihelmöinnin” (*eng. transactional tingles*) kautta (Maddox, 2021). Tällä viitataan siihen, että videoiden tekijät tuottavat katselijoille rentoutumista edistäviä ASMR-videoita ja vastavuoroisesti katselijat antavat tekijöille klikkauksia, tykkäyksiä ja näyttökertoja, joita voidaan pitää niin sanotun huomiotalouden valossa arvokkaina. On tuotu myös esille affordanssisen duaalisuuden käsite, jolla määritellään katsojien ja tekijöiden kyky ymmärtää ja liikkua niin katsojien affordanssien kuin tekijöidenkin affordanssien välillä (Maddox, 2021). Katsojat ja tekijät siis tukevat toisiaan, ymmärtäen molempien osapuolien näkökulman ja aseman ilmiön yhteydessä.

Koska ASMR-yhteisö saatetaan nähdä suhteellisen löyhästi muodostuneena, voidaan sen yhteisöllisyyttä jopa kyseenalaistaa. Toisaalta kuten aiemmin tuli esille, jaetuista mielenkiinnonkohteista viestiminen voi synnyttää hyvin merkityksellisiäkin tunteita yhteisön jäsenessä ja näin ollen jopa lisätä hänen yhteisöön kuuluvuuden tunnettaan. ASMR on hyvä esimerkki juuri jaetun mielenkiinnon ympärille muodostuneesta yhteisöstä, sillä se ei varsinaisesti liity juurikaan esimerkiksi mihinkään arkisiin aiheisiin tai tapahtumiin vaan siitä pitää nimenomaan kiinnostua, jotta videoista voi saada jotain irti tai jotta voi kokea niiden vaikuttavan esimerkiksi omaan hyvinvointiin. Tässä tutkimuksessa ASMR-videoita katselevat ja kommentoivat ihmiset käsitetään nimenomaan yhteisönä, koska he ovat kerääntyneet tietylle alustalle yhteisen mielenkiinnon kohteen ympärille. Yhteisö ymmärretään etenkin etäisen intiimiyden käsitteen ja asynkronisen vuorovaikutuksen näkökulmista, mutta tämän ei kuitenkaan nähdä tekevän yhteisöstä yhtään vähemmän merkittävää kuin esimerkiksi perinteinen, vaikkapa fyysiseen paikkaan syntynyt yhteisö. Lisäksi tässä tutkimuksessa ASMR-yhteisö ymmärretään etenkin Andersonin (1983) *kuviteltujen yhteisöjen* käsitteen kautta. ASMR-yhteisö on sosiaalisesti rakentunut yhteisö, jonka kuvittelevat ne ihmiset, jotka pitävät itseään osana kyseistä yhteisöä (Bergsteijn, 2018). Kuviteltujen yhteisöjen käsite pätee ASMR-yhteisöön hyvin, koska yhteisön jäsenet ovat vuorovaikutuksessa toistensa kanssa verkossa ja siellä yhteisön on mahdollista olla niin suuri, että on hyvin epätodennäköistä, että yksi jäsen esimerkiksi puhuisi yhteisön kaikkien muiden jäsenten kanssa, saatikka että jäsenet tapaisivat oikeassa elämässä (Bergsteijn, 2018). Tästä huolimatta yhteisön jäsenet samaistuvat toisiinsa ja pitävät itseään osana ryhmää (Bergsteijn, 2018).

Tässä tutkimuksessa ASMR-yhteisön nähdään täyttävän monia yhteisöllisyyden ja verkkoyhteisöjen määritelmiä ja elementtejä. Kuten Preecen (2000) määritelmästä aiemmin tuli esille, verkkoyhteisöissä ihmisillä on yhteinen mielenkiinnon kohde, joka synnyttää verkkoyhteisölle tarpeen olla olemassa ja yhteisön jäsenet viestivät sosiaalisesti ja tietokonejärjestelmiä hyödyntäen tavoitellen omien tarpeidensa täyttymistä ja yhteenkuuluvuuden tunnetta edistäen. ASMR-yhteisön nähdäänkin toimivan juuri näin. Videoiden katselijat ja kommentoijat kuluttavat videoita

täyttääkseen omia tarpeitaan, olivat ne sitten esimerkiksi nukahtamisen helpottaminen, ahdistuneisuuden vähentäminen tai yksinkertaisuudessaan vain itsensä viihdyttäminen. Samaan aikaan he keskusteleivat videoiden sisällöstä tai siitä, mihin tarpeeseen he itse videoita katselevat. Keskustelu voi myös täyttää heidän tarpeitaan sosiaaliseen kanssakäymiseen. Lisäksi keskustelu, omien kokemusten jakaminen ja muiden tunteisiin samaistuminen voi edistää yhteenkuuluvuuden tunnetta ja monet voivat huomata ASMR:n olevan yhtä merkityksellinen asia myös muille kuin vain itselle.

3.2 YouTube vuorovaikutuksen ja yhteisöllisyyden kanavana

YouTube on verkkosivusto ja sosiaalisen median alusta videoiden jakamista varten (Hosch, 2023). Sen perustivat amerikkalaiset Steve Chen, Chad Hurley ja Jawed Karim vuonna 2005. Heidän ajatuksensa sivuston perustamisessa oli se, että tavalliset ihmiset voisivat nauttia omien ”kotivideoidensa” jakamisesta (Hosch, 2023). Jo pian beta-version avauduttua sivustolla oli noin 30 000 vierailijaa per päivä ja viralliseen julkaisemiseen mennessä katselukertoja oli yli kaksi miljoonaa per päivä (Hosch, 2023). Vuonna 2006 hakukone Google osti YouTuben (Hosch, 2023). Sivusto alkoi kaupallistua nopeasti, kun vuonna 2007 sinne lisättiin mainokset ja mahdollisuudet maksettuihin yhteistöihin (Lange, 2019, s. 3). Suosittuja ja tunnettuja mediatuottajia kutsuttiin eksklusiivisesti yhteistyöohjelmiin mutta 2007 vuoden lopulla sivusto alkoi myös mahdollistaa hakemisen yhteistyöohjelmiin (Lange, 2019, s. 4). Muutaman vuoden ajan YouTube antoi kenen tahansa kaupallistaa videoita, mutta vuonna 2017 tätä rajoitettiin taas.

3.2.1 YouTuben luonne ja sen kulttuurinen merkitys

Lange (2019) kuvailee YouTubea valtavaksi ja koko ajan muuttuvaksi kokonaisuudeksi. Sivusto muuttuu jollakin tavalla jatkuvasti, sillä videoita julkaistaan ja poistetaan joka minuutti. Myös monetisointia ja yksityisyyttä koskevat käytännöt muuttuvat jatkuvasti ja joskus jopa ilman mitään varoitusta tai selitystä. Langen mukaan sivuston ainoat

yhtenäisenä pysyvät asiat ovat sen suosio sekä jatkuva kulttuurillinen vaikutus. Statiikan valossa voidaan nähdä, että YouTube säilyttää vahvan asemansa internetiä käyttävien ihmisten keskuudessa mutta tämä ilmentää vain tietyn tilastollisen puolen. Langen mukaan tarkastelemalla etnografisesti YouTube-käyttäjien yksittäisiä tarinoita, voidaan huomata, että ajatus YouTubesta merkitsee eri ihmisille monia eri asioita. Monet katselijat voivat käyttää sitä rentoutumiseen ja hauskojen videoiden katseluun. Toiset käyttävät sitä luovan työn ammattimaistamiseen, videoiden tekemisen opetteluun ja sosiaaliseen kanssakäymiseen. Jopa yksittäisen henkilön kohdalla alustan moninaiset merkitykset voivat muuttua elämän eri vaiheissa. Välillä YouTubessa osallistuminen voi tarkoittaa vain videoiden katselemista yksin. Vaikeina aikoina se taas voi tarkoittaa tuskallisten kokemusten jakamista tarkoituksena luoda yhteys muihin samankaltaisissa tilanteissa oleviin ihmisiin.

Valtamedia on Langen (2019) mukaan esittänyt YouTubesta usein hyvin rajoittuneen tai osittaisen kuvan, jossa tuodaan esille esimerkiksi vain alustalla olevia viraaleja videoita tai alustan voittoa tavoittelevaa luonnetta. Myös monet tieteelliset julkaisut ovat keskittyneet samankaltaisiin näkökulmiin, käsitellessään suosittuja videoita tai YouTube ”tähtiä”. Langen (2019) mukaan YouTubeen linkitetään usein automaattisesti ajatus hauskoista viraalivideoista, joissa esimerkiksi eläimet tai lapset hassuttelevat. Monet voivatkin nähdä koko sivuston olevan olemassa vain tämänkaltaista sisältöä varten, eivätkä esimerkiksi koe hiljaisempia ja totisempia vlogereita ”oikeiksi” YouTube-videoiksi (Lange, 2019, s. 5). Vaikka viraaliuden vaikutuksen ja julkkiskulttuurin tutkiminen on tärkeää, voi pelkästään näihin näkökulmiin keskittyminen vaikuttaa negatiivisesti julkiseen keskusteluun niin sanotuista ”tavallisista ihmisistä”. Koska tietynlainen äärimmäisyyksiin menevä sisältö menestyy YouTubessa hyvin, Langen (2019) mukaan tutkijoiden on vaikea löytää ja käsitellä arkipäiväisempää, niin sanottujen tavallisten ihmisten sisältöä. Julkinen keskustelu onkin keskittynyt niin voimakkaasti huomiota herättäviin tai hauskoihin viraalivideoihin, että ihmisten on vaikea hyväksyä pohdiskelevia, hidastempoisempia ja niin sanotusti tavanomaisempia videoita ”oikeiksi YouTube-videoiksi” (Lange, 2019, s. 5).

3.2.2 YouTube alustana yhteisöille

Vaikka kaikessa yksinkertaisuudessaan YouTube on videoiden teko- ja jakamislusta, on se monille ihmisille myös paljon enemmän. Lange (2019) tuo esille, että monille YouTube on medioitunut, sosiaalinen tila, joka toivottaa tervetulleeksi kaikki eritasoiset videoiden tekijät. Langen haastattelemat ihmiset kokevat YouTuben kokemukseksi, joka on paljon enemmän kuin vain videoiden julkaisemista. Monet pitivät itseään osana YouTube-yhteisöä ja kokivat muodostavansa siellä sosiaalisia siteitä. Lange (2019) määrittelee YouTube-osallistujat ihmisiksi, jotka julkaisevat joko videoita, kommentteja tai molempia. Nämä osallistujat ystävystyvät alustalla tuottamansa median ja jakamiensa kokemusten kautta. Aiheet, jotka auttoivat luomaan yhteyksiä ihmisten välille, vaihtelivat laidasta laitaan. Ihmisiä saattoi yhdistää esimerkiksi jonkin menetyksen sureminen tai toisaalta oman sisällön tekemisestä ja jakamisesta innostuminen.

YouTuben merkitys yhteisön muodostumisen alustana voi olla kompleksinen. Rotmanin, Golbeckin ja Preecen (2009) toteuttamassa tutkimuksessa huomattiin, että vaikka YouTuben käyttäjät kokivat alustan yhteisöllisenä ja toimivana paikkana verkkoyhteisölle, ei heidän vuorovaikutuksensa toisten kanssa välttämättä täyttänyt laajempien yhteisöllisten vuorovaikutusmallien elementtejä. Laadullinen analyysi käyttäjien videoista paljasti sen, että käyttäjillä oli yhteinen ymmärrys YouTuben luonteesta yhteisönä. Käyttäjien havaittiin kuitenkin toteuttavan enemmän henkilökohtaisesti keskittyneitä vuorovaikutustilanteita, kun taas laajempia, yhteisöllisiä vuorovaikutustilanteita tapahtui harvoin. Yksittäiset vuorovaikutustilanteet kuitenkin riittivät muodostamaan käyttäjille tunteen siitä, että he kuuluvat ja ovat kiintyneet yhteisöön. Tulos ei sinänsä ollut yllättävä, ottaen huomioon YouTuben ensisijaisen tarkoituksen videoiden julkaisu- ja jakamislustana. Näin ollen suurin osa YouTubeessa tapahtuvasta sosiaalisesta vuorovaikutuksesta voidaan rinnastaa pintapuoliseen, ehkä jopa non-verbaaliseen kanssakäymiseen. Rotman, Golbeck ja Preece (2009) antavat tästä konkreettisen esimerkin, jossa he viittaavat siihen, että kanssakäyminen on positiivisessa valossa kuin rohkaisevan nyökkäyksen antaminen mielenkiintoisen videon kohdalla ja

taas negatiivisessa valossa lannistavan ”buuauksen” antaminen huonon videon kohdalla. Laajaa, jatkuvaa vuorovaikutusta yhteisön jäsenten kesken ei siis tapahdu.

Tutkimuksessa kuitenkin huomattiin, että YouTuben käyttäjät eivät välittäneet siitä varsinaisesta ”rakenteesta”, millaista vuorovaikutuksen tulisi verkkoyhteisöissä olla. (Rotman, Golbeck & Preece, 2009). Vaikka heidän vuorovaikutuksensa ei välttämättä noudattanut yleistä käsitystä verkkoyhteisöjen sisäisestä vuorovaikutuksesta, heille itselleen henkilökohtaisemmat kanssakäymiset riittivät muodostamaan yhteisöllisyyden tunteen. Koska yhteisön jäsenet ruokkivat yhteisön kestävyttä, voi jäsenten oma mielipide ja kokemus yhteisön luonteesta ja sen paikasta heidän elämässään olla tärkeämpää, kuin alustan ensisijainen tarkoitus tai sen viestintärakenne (Rotman, Golbeck & Preece, 2009).

3.2.3 YouTube-kommenttien tutkiminen

Madden ja muut (2013) toteavat, että mahdollisuus YouTube-kommenttien tarkkaan ja systemaattiseen luokitteluun edesauttaisi uusien tutkimusalueiden avautumista sekä sosiaalisessa mediassa tapahtuvan käyttäytymisen parempaa ymmärtämistä. Tämän vuoksi he toteuttivat analyysin yli 66 tuhannesta YouTube-kommentista, jonka pohjalta he muodostivat luokittelujärjestelmän. Järjestelmän avulla YouTube-kommentteja voidaan luokitella erilaisiin kategorioihin niiden sisällön perusteella. He lähestyivät luokittelujärjestelmän luomista kvalitatiivisen sisällönanalyysin avulla. Tarkoituksenaan heillä oli luoda koodausjärjestelmä, joka kattaa kokoelman erilaisia kategorioita sekä säännöt siitä, millä perusteilla kommentteja sijoitetaan mihinkäkin luokkaan. Heidän tavoitteenaan oli tehdä luokittelujärjestelmästä sellainen, että sitä voidaan käyttää erityyppisten videoiden kommenttien luokitteluun. Näin ollen heidän kommenttiaineistonsa, jota käytettiin luokittelun luomiseen, koostui monien erityyppisten videoiden kommenteista. Luokittelujärjestelmä koostuu kymmenestä yläkategoriasta, jotka sisältävät yhteensä 58 alakategoriaa. Yläkategorioita olivat tieto,

neuvo, vaikutelma, mielipide, vastaus, henkilökohtaisten tunteiden ilmaisu, yleinen keskustelu, sivustoon liittyvät prosessit, videon sisällön kuvaus ja muut kommentit.

Taulukko 3. Maddenin ja muiden (2013) luokittelujärjestelmä

Yläkategoriat	Alakategoriat
Tieto	<ul style="list-style-type: none"> • Tietoa videosta • Lisätietojen tiedustelu • Asioiden vertailu
Neuvo	<ul style="list-style-type: none"> • Ideoiden pyytämistä/tarjoamista • Avun pyytämistä/tarjoamista • Toisten videoiden suositteleminen
Vaikutelma	<ul style="list-style-type: none"> • Välitön reaktio • Lyhyt sana/huudahdus • Emoji/hymiö
Mielipide	<ul style="list-style-type: none"> • Mielipiteen ilmaiseminen/pyytäminen • Kehu • Loukkaus
Vastaus	<ul style="list-style-type: none"> • Samaa mieltä toisen kommentin kanssa • Eri mieltä toisen kommentin kanssa
Henkilökohtaisten tunteiden ilmaisu	<ul style="list-style-type: none"> • Yleinen henk. koht. tunne/emotionaalinen reaktio • Positiivinen henk. koht. tunne/emotionaalinen reaktio • Negatiivinen henk. koht. tunne/emotionaalinen reaktio
Yleinen keskustelu	<ul style="list-style-type: none"> • Tervehdys • Kiitos • Vitsi • Anteeksipyyntö • Aiheeseen liittymätön kommentti • Kommentoijan henk. koht. piirteitä kuvaava kommentti
Sivustoon liittyvät prosessit	<ul style="list-style-type: none"> • Ehdotus tulevien videoiden sisältöön • Pyyntö tehdä lisää videoita • Videoiden jakamiseen liittyvät seikat • Kanavan tilaamiseen liittyvät seikat • Kommentointiin liittyvät seikat
Videon sisällön kuvaus	<ul style="list-style-type: none"> • Yhteenvedo videon sisällöstä • Siteeraus videosta
Muut kommentit	<ul style="list-style-type: none"> • Spämmi • Tunnistamaton kieli • Kommentit, jotka eivät asetu muihin kategorioihin

Maddenin ja muiden (2013) luokittelujärjestelmän ensimmäinen yläkategoria on Tietokategoria, jonne luokiteltavat kommentit sisältävät esimerkiksi jonkinlaista tietoa videosta, lisätietojen tiedustelemista tai asioiden vertailua. Neuvo-yläkategoriaan luokiteltavat kommentit taas sisältävät esimerkiksi ideoiden ja avun pyytämistä tai tarjoamista sekä toisten videoiden suosittelua. Vaikutelma-yläkategoriaan luokiteltavat kommentit puolestaan ovat välitöntä reaktiota kuvaavia kommentteja. Ne ovat tavallisesti hyvin lyhyitä, jopa yhdestä sanasta koostuvia. Ne saattavat myös koostua osittain tai pelkästään esimerkiksi hymiöistä tai emojesta. Mielenpide-yläkategoriaan luokiteltavissa kommentteissa kommentoija ilmaisee mielipiteensä jostakin asiasta, pyytää toisten mielenpidettä tai esimerkiksi esittää loukkauksen tai kehua. Vastaus-yläkategoriaan luokiteltavat kommentit puolestaan ovat samaa tai eri mieltä ilmaisevia kommentteja vastauksena toisten kommentteihin.

Maddenin ja muiden (2013) luokittelujärjestelmän kuudes kategoria puolestaan on Henkilökohtaisten tunteiden ilmaisu -yläkategoria, jonne luokiteltavissa kommentteissa kommentoija ilmaisee yleisesti, positiivisesti tai negatiivisesti henkilökohtaisia tunteitaan tai emotionaalista reaktiotaan. Yleinen keskustelu -yläkategoriaan voidaan luokitella monia erilaisia kommentteja, kuten tervehdyksiä, kiitoksia, vitsejä, anteeksipyyntöjä, aiheeseen liittymättömiä kommentteja tai kommentoijan henkilökohtaisia piirteitä kuvaavia kommentteja. Sivustoon liittyvät prosessit -yläkategoriaan luokiteltavat kommentit käsittelevät YouTubeen ja videoiden tekemiseen sekä katseluun liittyviä prosesseja. Näissä kommentteissa voidaan esimerkiksi ehdottaa sisältöä tuleviin videoihin, pyytää tekijää tekemään lisää videoita tai kertoa videoiden jakamiseen, kanavan tilaamiseen sekä kommentointiin liittyviä seikkoja. Videon sisällön kuvaus -yläkategoriaan luokiteltavat kommentit voivat sisältää esimerkiksi yhteenvetoa videon sisällöstä tai siteerauksen jostain videolla esiintyvistä asiasta. Viimeisenä on muut kommentit -yläkategoria, jonne luokitellaan kommentteja, jotka eivät asetu muihin kategorioihin, ovat spämmiä tai eivät ole mitään tunnistettavaa kieltä.

Maddenin ja muiden (2013) luokittelujärjestelmä on toimiva tapa jäsentää YouTube-kommentteja ja se kattaa monipuolisesti erilaiset kommenttityypit. On kuitenkin huomioitava, että sen käyttöön tulee suhtautua joustavasti, sillä todennäköisesti suuri osa YouTube-kommenteista täyttää useamman kategorian tunnuspiirteet. Jokaista yksittäistä kommenttia ei siis luultavasti voida suoraviivaisesti asettaa yhteen tiettyyn kategoriaan. Mieluummin kannattaa tarkastella, minkä kaikkien kategorioiden piirteitä kommenteista löytyy. Kategorioita voidaan myös tarkastella kriittisesti, sillä esimerkiksi Tieto-yläkatgoria voi nimensä perusteella olla hieman harhaanjohtava. Katgoria sisältää nimensä mukaisesti tietoa videosta tai asioiden vertailua, mutta tämän tiedon ei voida tietenkään olettaa olevan esimerkiksi täysin faktoihin perustuvaa. *Tieto* termin käyttö luo ehkä mielikuvan siitä, että kaikki tämän kyseisen kategorian alle luokiteltavat kommentit olisivat täysin faktapohjalle perustuvaa tietoa. Katgoriaa voitaisiin kuvailla paremmin esimerkiksi sanalla *väite*. Myös Vastaus-yläkatgoria on mielenkiintoinen, sillä vastaus voi samaan aikaan olla esimerkiksi tieto, neuvo tai mielipide.

4 ASMR-videoiden kommenteista nousevat teemat

Tämän tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, miten vuorovaikutus ja yhteisöllisyys ASMR-yhteisössä rakentuvat. Tässä luvussa kuvataan analyysin etenemistä ja siitä syntyneitä tuloksia. Ennen varsinaista analyysia ja tutkimuskysymyksiin vastaamista aineisto koodattiin Maddenin ja muiden (2013) YouTube-kommenttien luokittelujärjestelmän avulla. Koodaus on tyypillinen laadullisen sisällönanalyysin ensimmäinen työvaihe ja sen avulla aineisto järjestellään ja luokitellaan, mikä auttaa sen hahmottamisessa varsinaista analyysia varten. Analyysiprosessin kuvaus aloitetaan siis käymällä läpi aineiston koodaus luvussa 4.1.

Koodauksen jälkeen siirrytään varsinaiseen analyysiin ja tutkimuskysymyksiin vastaamiseen. Tavoitetta lähestyttiin kolmen tutkimuskysymyksen avulla. Ensimmäisellä tutkimuskysymyksellä haluttiin selvittää, mitä teemoja ASMR-videoiden kommentoijien kirjoittamista YouTube-kommenteista nousee esille. Teemat muodostuivat, kun koodattua aineistoa käytiin systemaattisesti läpi monta kertaa. Teemat muodostuivat sen pohjalta, mitkä aiheet nousivat kommenteista usein esille. Teemat eritellään ja käydään läpi luvussa 4.2. Toisen tutkimuskysymyksen tarkoituksena oli selvittää, millaista vuorovaikutusta löydetty teemat ja niistä keskusteleminen rakentavat kommentoijien välille. Myös tähän tutkimuskysymykseen vastataan luvussa 4.2 jokaisen teeman kohdalla. Tähän tutkimuskysymykseen saatiin vastaus pohtimalla jokaisen teeman kohdalla syvällisemmin sitä, mitä kyseisestä teemasta keskusteleminen oikeastaan kertoo kommentoijien välisestä vuorovaikutussuhteesta ja vuorovaikutuksesta. Kolmannella tutkimuskysymyksellä haluttiin selvittää, mitä yhteisöllisyyden elementtejä kommenteista oli havaittavissa. Tähän lähdettiin analyysissä vastaamaan peilaamalla löytyneitä teemoja ja niistä syntyneitä vuorovaikutusta SOVC-mallin elementteihin.

4.1 Kommenttien koodaus

Aineiston käsittely aloitettiin koodaamalla kommentit Maddenin ja muiden (2013) luokittelujärjestelmän kymmenen pääkategorian mukaan. Tämän tutkimuksen puitteissa koodaus pääkategorioiden mukaan tuntui riittävältä, sillä ne kuvastivat tarpeeksi hyvin erilaisia kommenttiryhmiä. Alakategorioiden käyttämisen ei koettu antavan tässä tutkimuksessa lisäarvoa, varsinkin kun koodaus on vasta analyysin ensimmäinen vaihe, eikä yksinään vielä tuota varsinaisia tuloksia. Koodaaminen nähtiinkin tässä tutkimuksessa tapana jäsentää aineistoa ja sen avulla saatiin alustavaa käsitystä siitä, minkä tyyliä kommentteja ASMR-videoiden kommenttikenttiin tulee. Koodaamisen oli myös tarkoitus selkeyttää teemojen etsimistä, kun pohjalla oli hahmotus siitä, minkälaisia kommentteja videoihin tulee eniten. Yksi kommentti saattoi kuulua moneen eri kategoriaan, koska sillä oli mahdollisesti monen eri kategorian piirteitä. Koodauksen jälkeen laskettiin, kuinka monella kommentilla 280 kommentista oli tiettyjen kategorioiden piirteitä. Esimerkiksi 137 kommenttia 280 kommentista täytti Yleinen keskustelu -yläkategorian piirteet. Henkilökohtaisten tunteiden ilmaisu-yläkategorian piirteet puolestaan täytti 102 kommenttia 280 kommentista. Tällä tapaa laskettiin prosenttiosuus jokaisesta kategoriasta ja tämä on havainnollistettu taulukossa 4.

Taulukko 4. Koodattujen kommenttien prosentuaalinen jakautuminen

Pääkategoria	Kommenttien lukumäärä	%-osuus
Yleinen keskustelu	137	48,93 %
Henkilökohtaisten tunteiden ilmaisu	102	36,43 %
Vastaus	57	20,36 %
Mielipide	52	18,57 %
Neuvo	23	8,21 %
Vaikutelma	15	5,36 %

Sivustoon liittyvät prosessit	12	4,29 %
Videon sisällön kuvaus	12	4,29 %
Tieto	8	2,86 %
Muut kommentit	1	0,36 %

Kommentteja oli siis kaiken kaikkiaan 280. Selkeästi suurin osa, eli 48,93 prosenttia kommentteista täytti Maddenin ja muiden (2013) luokittelujärjestelmän Yleinen keskustelu -yläkategorian piirteet. Tähän kategoriaan menivät kommentit, joissa oli esimerkiksi tervehdyksiä, kiitoksia, vitsejä tai muuta keskustelua, joka ei aiheensa perusteella mennyt muihin kategorioihin. 36,43 prosenttia kommentteista täytti Henkilökohtaisten tunteiden ilmaisu -yläkategorian, eli niissä kuvailtiin kirjoittajan omia positiivisia tai negatiivisia tunteita ja emotionaalisia reaktioita. 20,36 prosenttia kommentteista täytti Vastaus-yläkategorian piirteet, eli niissä ilmaistiin olevan joko samaa tai eri mieltä jonkun toisen kanssa. Suurimmassa osassa tämän yläkategorian kommentteista oltiin nimenomaan samaa mieltä toisen kanssa, eriäviä mielipiteitä tuli esille hyvin harvoin. 18,57 prosenttia kommentteista taas täytti Mieli-pide-yläkategorian piirteet, eli niissä kysyttiin jonkun mielipidettä, kerrottiin oma mielipide jostakin asiasta tai esitettiin joko kehu tai loukkaus. 8,21 prosenttia kommentteista täytti Neuvo-yläkategorian piirteet, eli niissä joko pyydettiin tai tavallisemmin annettiin neuvoja tai ideoita. 5,36 prosenttia kommentteista täytti Vaikutelma-yläkategorian piirteet, eli niissä ilmaistiin välitöntä reaktiota. Nämä olivat aiemmin mainittuja niin sanottuja sisällöttömiä kommentteja, joissa oli esimerkiksi pelkästään emoji tai yksittäinen sana. Sivustoon liittyvät prosessit -yläkategoriaan kuuluvia kommentteja oli 4,29 prosenttia kuin myös Videon sisällön kuvaus -yläkategoriaan kuuluvia kommentteja. Sivustoon liittyvät prosessit -yläkategorian kommentteissa käsiteltiin YouTubeen ja videoiden tekemiseen sekä katseluun liittyviä prosesseja. Videon sisällön kuvaus -yläkategorian kommentteissa taas oli esimerkiksi yhteenvetoa videon sisällöstä tai siteeraus jostain videolla esiintyvistä asiasta. Vain 2,86 % kommentteista täytti Tieto-yläkategorian

piirteitä, eli ne sisälsivät tai niissä pyydettiin jonkinlaista tietoa videosta. Vain yksi kommentti, eli 0,36 % aineistosta täytti Muut kommentit- yläkategorian piirteitä. Tämän kommentin sisällön katsottiin olevan niin sanottua spämmiä, eli se ei liittynyt videoon muuhun videon ympärillä käytävään keskusteluun millään tavalla.

Maddenin ja muiden (2013) luokittelujärjestelmän yläkategorioiden lisäksi koodauksessa merkittiin se, kuinka moni aineiston kommentti oli vastaus johonkin toiseen kommenttiin. Tässä kohtaa on syytä vielä selventää, että vastauskommentit eivät kuuluneet pelkästään Vastaus-yläkategoriaan. Vastaus-yläkategoria ilmensi vain sitä, kuinka monessa kommentissa oltiin joko samaa tai eri mieltä jonkun kanssa. Vastauskommentit saattoivat sisältää paljon muutakin keskustelua, kuin pelkästään toisen kanssa samaa tai eri mieltä olemista. Aineiston 280 kommentista 219 kommenttia, eli 78.21 % olivat vastauskommentteja. Luku on korkea, mutta sen selittää aineiston rajaustapa. Koska kommentit järjestettiin suosiojärjestyksessä, luonnollisesti eniten kommentoidut kommentit tulevat mukaan. Tämä voi vääristää kokonaiskuvaa kommenttikentistä, sillä läheskään kaikki kommentit eivät saa tämänkaltaisia määriä vastauksia. Rajaus oli kuitenkin perusteltu tässä tutkimuksessa, kun haluttiin saada selville nimenomaan se, minkälaista vuorovaikutusta ASMR-yhteisössä on ja minkälaisista teemoista yhteisöllisyys rakentuu.

4.2 Kommenteista havaittavat teemat

Kun koodauksen avulla oli saatu yleiskuva siitä, minkä tyyliä kommentteja ASMR-katselijat jättävät, alettiin aineistoa käymään uudestaan läpi toistuvia teemoja havainnoiden. Lopulta aineistosta tunnistettiin neljä pääteemaa, joista kaksi jakaantui kolmeen alateemaan ja kaksi kahteen alateemaan. Ensimmäinen pääteema oli *vertaistuki*. Se jakaantui kolmeen alateemaan, joita olivat *jakaminen*, *samaistuminen* ja *tuen tarjoaminen*. Toinen pääteema oli *kevyt keskustelu* ja se puolestaan jakaantui kahteen alateemaan, jotka olivat *huumori* ja *nostalgia*. Kolmas pääteema oli *yhteinen hyvä*. Se jakautui alateemoihin, joita olivat *kehujen antaminen*, *neuvojen antaminen* ja

palveluksien tekeminen. Neljäs ja viimeinen pääteema oli *osana yhteisöä*. Sen kaksi alateemaa olivat *yhteisöön viittaaminen* ja *sitoutuneisuuden ilmaiseminen*. Seuraavaksi näitä teemoja ja niiden merkityksiä avataan ja ne käydään läpi esimerkkikommenttien kera. Esimerkit sisältävät kommentin ja suluissa tiedon siitä, minkä aineistoon kuuluvan videon kommenttikentästä kommentti on. Mikäli esimerkissä on kaksi kommenttia, merkintä *AK* tarkoittaa *alkuperäistä kommenttia* eli kommenttiketjun ensimmäistä kommenttia, johon vastataan. Merkintä *VK* puolestaan tarkoittaa *vastauskommenttia*. Kontekstin vuoksi moniin esimerkkeihin on haluttu sisällyttää myös alkuperäiset kommentit, joihin vastataan. Mikäli esimerkissä on lihavoitu jompikumpi kommentti, on sillä haluttu korostaa teeman ilmentymistä. On myös huomioitava, että esimerkkikommentit on kopioitu suoraan YouTubesta videoiden kommenttikentistä, eli ne ovat siis alkuperäisessä muodossaan. Näin ollen ne voivat sisältää esimerkiksi kirjoitusvirheitä, tarpeettomia välimerkkejä tai välilyöntejä sekä hymiöitä ja emojiä. Kommenttien kieli on englanti.

4.2.1 Vertaistuki

Ensimmäinen aineistosta esiin nouseva pääteema oli *vertaistuki*. Tämän pääteeman alle sijoittuivat kaikki ne kommentit, joissa jaettiin omia mielipiteitä, tunteita tai kokemuksia, samaistuttiin toisten mielipiteisiin, tunteisiin ja kokemuksiin tai tarjottiin tukea ja apua. Omien mielipiteiden, tunteiden ja kokemusten jakaminen saatettiin tehdä sillä oletuksella, että joku vastaa kommenttiin ja tarjoaa samaistumista tai tukea. Toisaalta kommentit saattoivat olla kirjoitettu pelkästään pahan olon purkamisen mielessä, ilman odotuksia vastauksista. Vertaistuki-teeman alle menevät kommentit rakensivat kommentoijien välille luottamuksellista, avointa ja turvallista vuorovaikutusta. Seuraavaksi käydään läpi tämän pääteeman alateemat ja niitä ilmentävät esimerkit.

4.2.1.1 Jakaminen

Kommentoijat jakoivat omia mielipiteitään, tunteitaan ja kokemuksiaan yllättävänkin avoimesti. Useimmiten kommentoija oli kokenut jonkinlaisia rankkoja kokemuksia, joihin liittyi negatiivisia tuntemuksia. Useimmiten ASMR-videot olivat vaikuttaneet positiivisesti näiden kokemusten aiheuttamiin negatiivisiin tunteisiin. Esimerkissä (1) kommentoija kertoo, kuinka ASMR-videot ovat auttaneet kommentoijan ollessa masentunut ja eristäytynyt ystävistään ja perheestään.

- (1) Hi Maria- I've been putting off commenting for 10 years 😅 it was January 2013 when I discovered your ASMR videos. It helped me so much as I was depressed and isolated from friend and family at the time. Your positive affirmations lifted me out of depression. I don't know if you will read this but I'm so thankful and think of you as my friend ❤️ (GentleWhisperingASMR 2.1.2023)

Kommentoija sanoo lykänneensä kommentin jättämistä 10 vuotta. Tämä kertoo mahdollisesti siitä, että hän olisi halunnut osallistua keskusteluun kommenteissa jo aikaisemmin, mutta ei jostain syystä ole uskaltanut tai kehdannut. Yhteisön ulkopuolella olevat ennakkoluulot saattavat vaikuttaa niin vahvasti, että itsensä esille tuomista yhteisön sisälläkin arastellaan. Monille voi olla helpompaa vain katsella videoita ja seurata keskustelua hiljaisesti sivusta. Kommentista on tulkittavissa, että sen kirjoittajalla ei ole korkeita odotuksia siitä, näkeekö videon tekijä kommentin. Silti kommentoija pitää tekijää kuin ystävänä.

Toisessa (2) ja kolmannessa (3) esimerkissä kommentoijat kertovat kokeneensa terveydellisiä haasteita, joiden aikana ASMR-videot olivat helpottaneet heidän oloansa.

- (2) i remember watching my first asmr video ever. i was young and had just undergone kidney surgery in a town id never been to. i was very tired, confused, and anxious. the asmr video i watched was one of your first deep ear whisper videos. to this day it holds a special place in my heart and i just wanted to let you know how much i appreciate your deep ear whisper videos. you are truly the best maria ♡ (GentleWhisperingASMR 2.1.2023)

- (3) I usually don't leave comments but having enjoyed your videos for a few years now, this one in particular came at exactly the time I needed it. Yesterday I had a lumpectomy for a large 5 cm mass in my breast. Waiting for the final pathology results is nerve wracking. I'm only 38 with a 16 month old daughter. Been unbelievably stressed and having trouble sleeping. This is exactly the kind of calming and soothing my spirit needed right now. ❤️ Ty Gibi! (GibiASMR 13.5.2022)

Neljännessä esimerkissä (4) Ukrainassa asuva kommentoija kertoo kokemuksestaan. Kommentoija ei suoraan mainitse Ukrainan sotaa, mutta ajankohdasta, ja kommentin sisällöstä on pääteltävissä, että kommentoija käyttää ASMR-videoita rauhoittumiseen arkea muuttaneen sodan keskellä.

- (4) It's 5 am in Ukraine. I'm in my bed with a cup of tea. Watching this channel has always been a good idea for me to relax. But the reaction to this video was a little different than I expected. So calm, so cozy...it made me cry 🐱 Just wanted to say thank you Gibi for this little shelter. And for those who also go to bed so late. Please take care of your health. (GibiASMR 13.5.2022)

Osa kommentoijista ei välttämättä avaa tunteidensa taustalla olleita kokemuksia sen syvemmin, mutta ilmaisevat kuitenkin videoiden auttavan esimerkiksi paniikkikohtauksiin ja ahdistukseen. Tämä ilmenee esimerkeistä (5) ja (6).

- (5) This couldn't have come at a better time, my anxiety has been through the roof the past few days. Pretty sure this will finally help me sleep. 🌻💜 Thank you so much (GibiASMR 13.5.2022)
- (6) Watching this at 4 am after a panic attack with no one by your side to console you hits differently, I swear I cried at every sentence, I cried in relief hearing such kind words, that no one has told in a couple years. This was much needed, thank you Gibi💜 (GibiASMR 13.5.2022)

Vaikka omien tunteiden ja kokemusten jakamiseen liittyikin lähes poikkeuksetta negatiivinen sävy, oli osa kommenteista aiheiltaan myös hieman kepeämpiä. Välillä kokemusten jakaminen oli tehty enemmän huumorilla, kuten esimerkistä (7) ilmenee. Myös nauruemoji tukee ymmärrystä siitä, että kommentoija on kirjoittanut kommentin

huumorilla ja vaikka hän kokee työnsä kaoottisena, hän suhtautuu siihen silti huvittuneesti.

- (7) Just got off work from my job as a pharmacy technician and man I needed this calming approach to the chaos of my job... All the video needs is some relaxing hold music of trying to call insurance 😂 (GibiASMR 2.3.2023)

Monet kokemusten tai tunteiden jakamiseen liittyvät kommentit oli suunnattu videon tekijälle puhuttelemalla häntä, tarkoituksena esimerkiksi kiittää tekijää videosta. Tästä huolimatta myös muut katselijat saattoivat vastata kommenttiin. Se, että kommentti oli suunnattu tekijälle, ei siis kuitenkaan estänyt keskustelun syntyä tai tarkoittanut sitä, että vain tekijä olisi vastannut kyseiseen kommenttiin. Usein omia kokemuksia olikin mahdollisesti helpompi avata suuntaamalla kommentti tietylle henkilölle, eli videon tekijälle, koska näin kommentoija ei suoraan implikoi olettavansa vastausta muilta katselijoilta. Tämä taas saattaa poistaa sitä painetta, mitä osa kommentoijista ehkä kommentoinnista kokee. Muiden oli myös mahdollisesti helpompi vastata tämänkaltaisiin kommentteihin, sillä lähtökohtana oli videoiden tekijän rooli yhdistävänä seikkana kommentoijien välillä.

Omien tunteiden ja kokemusten jakaminen voi ilmentää ainakin sitä, että kommentoijilla on luottamusta yhteisöön ja he kokevat kommenttikentän turvallisena tilana jakaa omia tuntemuksiaan, oli kommentti suunnattu sitten tekijälle tai muille kommentoijille. Tämänkaltaisten kommenttien jättäminen voi myös jo itsessään perustella yhteisön olemassaoloa. Kommentoijilla on tavallaan ennako-oletus yhteisön olemassaolosta, koska omia kokemuksia jaetaan suhteellisen yksityiskohtaisesti. Tuntuu epätodennäköiseltä, että näin tehtäisiin, mikäli koettaisiin, ettei kukaan lukisi tai vastaisi kommenttiin. Toki on mahdollista, että kommentoijat haluavat vain niin sanotusti purkaa oloansa, oli kommentteja kukaan näkemässä tai ei. Toisaalta kommentteista on kuitenkin tulkittavissa tietynlaista kaipausta ja tarvetta vuorovaikutukselle ja vertaistuelle.

4.2.1.2 Samaistuminen

Usein kommentoijien omien tunteiden ja kokemusten jakaminen johti siihen, että toiset kommentoijat vastasivat samaistuen ensimmäisen kommentoijan kertomiin asioihin. Yksinkertaisuudessaan tämä ilmeni niin, että kommentoija ilmaisi olevansa samaa mieltä ensimmäisen kommentoijan kanssa. Esimerkit (8), (9) ja (10) ilmentävät tämänkaltaisia kommentteja.

- (8) AK: You know, there are plenty of ASMR artists I like, but for me, Maria is still very much the Queen of ASMR even after all the many years I've been watching her. She's still one of the most inventive & diverse in the videos she makes and she has the most pitch perfect voice for asmr I've ever heard IMO. When she's in the zone, no one else comes close! Long may she reign! 😍

VK: I couldn't agree more with you! ❤️ (GentleWhisperingASMR 27.2.2023)

- (9) AK: Normally I don't pay attention to clothes people wear and all that kind of stuff, but holy cow Maria that shade of blue looks amazing on you! Really matches your eye color and makes it pop.

VK: I was thinking the same thing! (GentleWhisperingASMR 27.2.2023)

- (10) AK: you should make a video of YOUR favorite triggers. i'd love to listen and share in the enjoyment from your favorites!

VK: 100% agree (GibiASMR 13.5.2022)

Esimerkissä (8) kommentoija vastaa toiselle kommentoijalle, joka kehuu videon tekijää ja hänen piirteitään. Vastaja kertoo, ettei voisi olla enempää samaa mieltä toisen kommentoijan kanssa. Esimerkissä (9) kommentoija puolestaan ilmaisee kiinnittäneensä videossa huomiota samoihin asioihin kuin toinen kommentoija. Esimerkissä (10) kommentoija on samaa mieltä toisen kommentoijan kanssa, joka ehdotti videon tekijälle ideoita tuleviin videoihin. Hyvin samankaltaisia kommentteja oli paljon jokaisen videon kommenttikentässä. On huomion arvoista, että aineistossa esiintyvissä kommentteissa ihmiset olivat lähes aina samaa mieltä toistensa kanssa ja erimielisyyttä ei juurikaan

ilmentynyt. Tämä voi kertoa siitä, että joko eri mieltä olevia kommentoijia ei vain ollut tai sitten eri mieltä olevat ihmiset eivät kokeneet tarpeelliseksi ilmaista erimielisyyttään. Tämä on sinänsä kiinnostava ilmiö, sillä sosiaalisen median alustoilla ja internetin keskustelupalstoilla on hyvin tavanomaista todistaa kiihtynyttäkin mielipiteistä kiistelystä. Etenkin jonkinlaisen anonyymiteetin mahdollistavilla alustoilla mielipideasioita voidaan kiistellä hyvinkin hyökkävällä, ilkeällä ja toisia alentavalla kielenkäytöllä.

(11) I really felt this (GibiASMR 2.3.2023)

(12) AK: As someone who's been in the pharmacy world my whole life, when you said that the generic trigger prescription was covered by the ASMR insurance, I immediately imagined one of my patients angrily demanding to know why they had a copay if it was covered. I think I have PTSD.

VK: Pharm cashier- I totally get you 😊 (GibiASMR 2.3.2023)

Toisten tunteisiin ja kokemuksiin samaistuminen ilmenee myös esimerkeistä (11) ja (12). Esimerkissä (11) on vastaus edellisen luvun esimerkille (7), jossa kommentoija kertoi raskaista tuntemuksistaan työpäivänsä jälkeen farmaseuttina. Esimerkistä (11) on tulkittavissa, että vastauskommentin kirjoittanut ihminen on luultavasti ammatiltaan myös farmaseutti, joka kokee työpäivänsä raskaina. Samankaltainen keskustelu jatkuu myös toisessa kommenttiketjussa, jossa joku kertoi videon muistuttaneen häntä omasta farmaseutin työstään. Kommentin kirjoittaja kertoi myös leikkimielisesti epäilevänsä, että kärsii PTSD-oireista. Esimerkin (12) kommentoija on vastannut tähän ja kertonut olevansa myös farmasia-alalla ja samaistuvansa täysin ensimmäiseen kommentoijaan.

(13) That's exactly how I feel as I finish my snack and tea and head off to bed after long day , my shelter from the harsh world (GibiASMR 13.5.2022)

Esimerkki (13) on vastauskommentti edellisessä luvussa olleeseen esimerkin (4) kommenttiin, jossa kommentoija kertoi Ukrainan sodan vuoksi muuttuneesta arjestaan. Esimerkin (13) kommentoija kertoo olevansa samassa tilanteessa ja samaistuvansa esimerkin (4) kommentoijan tunteisiin.

- (14) Who else read “the orange bag” in the comments before they actually saw it and got so excited?? (GentleWhispering 27.2.2023)


Välillä samaistumista myös suoraan haettiin, kuten esimerkin (14) kommentista ilmenee. Kommentoija vetoaa muihin kysymällä, samaistuiko kukaan muu hänen kokemukseensa ja tunteisiinsa. Tämänkaltaisella keskustelunaloituksella voidaan yrittää edistää aktiivista vuorovaikutusta ja yhteisöllisyyttä. Kommentti saatetaan tarkoituksella asettaa kysymysmuotoon, jotta muut kommentoijat vastaisivat siihen.

Samaistumisen teema kulkee käsikädessä jakamisen teeman kanssa ja yhdessä nämä edistävät yhteisön avointa ja pintaa syvempää vuorovaikutusta. Voidaan huomata, että yhteisössä ei puhuta pelkästään arkisista tai pinnallisista asioista, vaan kommentoijat oikeasti avautuvat ja uskoutuvat toisilleen. Vaikka yhteisön jäsenet ovat luultavasti kaikki toisilleen täysin tuntemattomia eivätkä ole koskaan nähneet kasvokkain, kertovat he toisilleen silti hyvin henkilökohtaisiakin asioita. Asetelma on sinänsä mielenkiintoinen, sillä harva varmaankaan kasvokkain avautuisi esimerkiksi omasta ahdistuksestaan tai sairauksistaan täysin tuntemattomille. Yhteinen mielenkiinnon kohde ja sen äärelle kokoontuminen riittävät kuitenkin rakentamaan luottamusta tarpeeksi, että yhteisön jäsenet kokevat pystyvänsä avautumaan henkilökohtaisista asioistaan. Toisaalta tämänkaltaisen verkkoympäristö voi myös helpottaa avautumista ja madaltaa kynnystä kertoa omista ongelmista, koska jäsenet pystyvät piiloutumaan tietystä määrin anonymiteetin taakse. Lisäksi tähän asetelmaan liittyy se seikka, että esimerkiksi toisten ihmisten välittömiä reaktioita ei pysty näkemään ja mikäli haluaa, vastauksia ei tarvitse kohdata ollenkaan.

4.2.1.3 Tuen tarjoaminen

Vaikka jonkun kertomat kokemukset eivät olisikaan herättäneet samaistumista, keräsivät ne usein kuitenkin verbaalista tukea sisältäviä vastauskommentteja. Yksi yleinen tuen tarjoamisen muoto oli toisten puolesta rukoileminen. Esimerkissä (15) kommentoija kertoo rukoilevansa esimerkin (4) kommentoijan puolesta, joka elää Ukrainan sodan


keskellä. Kommentoija myös kehottaa alkuperäistä kommentoijaa pitämään itsestään huolta. Esimerkin (16) kommentti taas oli vastaus esimerkin (3) kommenttiin, jossa kommentoija kertoi terveyshuolistaan. Esimerkin (16) kommentoija kertoo rukoilevansa terveyshuolista kärsivän kommentoijan puolesta.

(15) praying for you  please take care (GibiASMR 13.5.2022)

(16) Praying for you! I can't imagine what you are feeling, as my Wife & I have two young kids. (GibiASMR 13.5.2022)

Tuen tarjoaminen ilmeni usein myös yksinkertaisuudessaan niin, että kommentoijat toivoivat toisilleen hyvää ja rakkautta, kuten esimerkeistä (17) ja (18) ilmenee. Oma viestiä tehostettiin esimerkiksi emojeilla. Lisäksi jotkut kommentoijat puhuttelivat toisia nimellä. Näin he pyrkivät mahdollisesti tekemään henkilökohtaisemman ja vilpittömämmän vaikutelman.

(17) Wishing all the best for you! 1 (GibiASMR 13.5.2022)

(18) Hope you're feeling a little better soon Lynn. Much love  (GibiASMR 13.5.2022)

Välillä kommentoijat saattoivat myös tiedustella toisten kommentoijien vointia. Esimerkin (19) kommentoija tiedustelee toiselta aikaisemmin kommentin jättäneeltä henkilöltä, ovatko asiat paremmin nykyään. Tämä voi ilmentää aitoa kiinnostusta ja halua tietää toisen voinnista. Kysymys antaa alkuperäiselle kommentoijalle mahdollisuuden ja tilan kertoa tilanteestaan uudestaan. Tuen tarjoaminen näyttäytyy näin ollen kumpuavan myös aidosta kiinnostuksesta ja huolesta, eikä esimerkiksi pelkästään muodollisuudesta.

(19) Are things better now?  (GibiASMR 13.5.2022)

Välillä kommentoijat myös tarjosivat konkreettisia neuvoja toisilleen. Esimerkin (20) kommentoija kertoo samaistuvansa alkuperäiseen kommentoijaan ja kehottaa tätä pysymään positiivisena sekä ottamaan päivän kerrallaan.

(20) Same this world isn't fair but everything will be good just take it 1 day at a time and stay positive (GibiASMR 13.5.2022)

Tuen tarjoaminen edesauttaa sitä, että yhä useampi yhteisön jäsen uskaltautuu kertomaan omista tunteistaan ja kokemuksistaan, mikä taas edistää yhteisön avoimuutta. Vaikka tsemppiviestit tulevatkin todennäköisesti täysin tuntemattomilta, voi niillä silti olla hyvin positiivinen vaikutus yksilöön. Yhteisön jäsenet saattavat rohkaistua ja kokea positiivisiakin yllätyksiä, kun heidän jakamansa asiat eivät aiheuttaneetkaan esimerkiksi kritiikkiä tai ilkkumista, vaan päinvastoin empatiaa ja yhteisöllistä kannustamista.

4.2.2 Kevyt keskustelu

Analyysissä esiin nouseva toinen pääteema oli *kevyt keskustelu*. Tämä teema oli vahva vastakohta *vertaistuen* teemalle. Tyypillistä tämän pääteeman alle meneville kommentteille oli nimenomaan keskustelun keveys. Tällä viitataan siis siihen, että kommentteissa ei juurikaan käsitelty raskaita tai negatiivisia aiheita, vaan keskustelu pysyi pääosin positiivisena, leikkimielisenä ja kepeänä. Tämä pääteema jakaantui kahteen alateemaan, joita olivat *huumori* ja *nostalgia*. Huumori-alateeman alla olevat kommentit sisälsivät nimensä mukaan humoristisia piirteitä, kuten esimerkiksi vitsejä. Huumorilla tarkoitetaan leikkillisyyttä ja kykyä tajuta ja ilmaista huvittavia asioita (Tieteen termipankki, 2024b). Oleellista huumorissa on se, että sen avulla voidaan luoda vapautunutta tunnelmaa esittämällä asioita koomisesti (Tieteen termipankki, 2024b). Nostalgia-alateeman alle menevissä kommentteissa yhteisön jäsenet puolestaan nostalgisoivat ja muistelivat erilaisia asioita. Sanan *nostalgia* merkitys oli alun perin 'kotikävä' ja sittemmin se on laajentunut tarkoittamaan tavallisesti menneen ikävöintiä (Kotimaisten kielten keskus, 2024). Kevyt keskustelu antoi vastapainoa esimerkiksi rankkojen kokemusten jakamiselle ja niihin samaistumiselle. Kevyt keskustelu rakensi leikkimielisempää ja kepeämpää vuorovaikutusta ja ilmapiiriä yhteisössä, kuin esimerkiksi vertaistuki-teemaan liittyvä keskustelu. Vaikka avoin keskustelu rankoista aiheista on merkittävää esimerkiksi luottamuksen rakentamiseksi, on kevyt keskustelu tärkeää vastapainoa sille. On mahdollista, että ilman kevyempää, humoristista

keskustelua monet yhteisön jäsenet kokisivat ilmapiirin liian kuormittavana, eivätkä esimerkiksi jaksaisi osallistua yhteisön toimintaan jättämällä kommentteja. Yhdessä nostalgisointi ja muistelu voivat myös mahdollisesti edistää yhteisöllisyyden tunnetta, kun yhteisön jäsenet huomaavat omaavansa esimerkiksi samankaltaisia muistoja. Samaistuminen ei siis välttämättä rajoitu vain nykyhetkeen vaan myös historiaan.

4.2.2.1 Huumori

Huumoria esiintyi aineistossa paljon. Suurin osa humoristisista kommentteista sisälsi vitsejä, joko alkuperäisen kommentoijan esittämänä tai sitten vastauskommentti ikään kuin käänsi keskustelun vitsiksi. Esimerkissä (21) alkuperäinen kommentoija toteaa, että videon avulla yöllä tulee nukuttamaan hyvin. Toinen kommentoija vastaa tähän imitoiden kommentillaan Rick and Morty animaatiisarjan hahmon tyypillistä vastausta. Kaikki vitsit eivät siis suoranaisesti liittyneet ASMR:ään, vaan tämänkin esimerkkikommentin taustalla oli oletus populaarikulttuurin tuntemuksesta ja ymmärtämisestä.

(21) AK: OOOO WE SLEEPIN GOOD TONIGHT

VK: (in the voice of Mr. Poopybutthole) "OO-WEE!" ...I couldn't resist (GentleWhisperingASMR 2.1.2023)

Useimmiten vitsit kuitenkin liittyivät jollakin tavalla ASMR:ään ja niitä voisikin ehkä kuvailla niin sanotuiksi sisäpiirivitseiksi. Tällä viitataan siis siihen, että ymmärtääkseen vitsin tai pitääkseen sitä hauskana, tulee myös ymmärtää edes jonkin verran mitä ASMR on ja mihin sitä käytetään. Esimerkissä (22) ja (23) oli kommentoitu GibiASMR-kanavan apteekkiroolileikkivideota, jossa videon tekijä teeskentelee olevansa lääkäri. Esimerkissä (22) alkuperäinen kommentoija sanoi leikkimielisesti, että yhdeksän kymmenestä lääkäristä piti videota rentouttavana. Toinen kommentoija täydensi vitsiä kysymällä, että nukahtiko kymmenes lääkäri. Tässä taustaoletuksena on tieto siitä, että ASMR-videoita käytetään muun muassa unettomuuden helpottamiseen ja monet nukahtavatkin

videoita katsellessa ja kuunnellessa. Esimerkissä (23) alkuperäinen kommentoija kertoo leikkimielisesti tarvitsevansa joka päivä täydennystä ”väristysreseptiinsä”, johon toinen kommentoija toteaa heidän harrastavan huumeiden väärinkäyttöä. Me-muodolla hän oletettavasti viittaa ylipäätään ASMR-yhteisöön. Kontekstista irrotettuna kommentti voisi kuulostaa huolestuttavalta, mutta voidaan päätellä, että kommentoija viittaa leikkimielisesti ASMR:n tuntuvan niin hyvältä, että se koukuttaa.

(22) AK: 9/10 doctors really found this video really relaxing and tingly 🧑🏻🩺

VK: What about the tenth doctor? Did they fall asleep during the video?
😂 (GibiASMR 2.3.2023)

(23) AK: Im gonna need a refill on my tingles prescription EVERY SINGLE DAY
😂 Wow this was a relaxing and great video 🎉

VK: we do a little drug abusing (GibiASMR 2.3.2023)

Myös esimerkeissä (24) ja (25) ilmenee huumorin käyttö, joka saattoi välillä olla hyvinkin spesifiä liittyen esimerkiksi kyseessä olevan kanavan ja tekijän tunnuksenomaisiin piirteisiin. Molemmissa esimerkeissä kommentoijat mainitsevat tiettyjä esineitä, jotka ovat ilmeisesti merkittäviä kyseisen ASMR-kanavan kannalta. Esimerkin (25) kommentoija jopa nimeää leikkimielisesti joukon tiettyjä esineitä ”pyhäksi kolminaisuudeksi”.

(24) AK: Seeing the orange bag again was like seeing a surprise guest celebrity on a TV show and the audience goes absolutely wild.

VK: "And the crowd goes absolutely wild" has me dying 😂👛
(GentleWhisperingASMR 27.2.2023)

(25) Lol orange bag, the comb AND the tea box= the holy trinity 😂
(GentleWhisperingASMR 27.2.2023)

Huumori tasapainotti raskaampia keskustelunaiheita ja teki yhteisön vuorovaikutuksesta ajoittain kepeämpää ja mahdollisesti helpommin osallistuttavampaa. Huumorin kautta tuli myös esille, että yhteisöllä on selkeästi omia sisäpiirivitsejä, joita yhteisön

ulkopuolinen ei välttämättä ymmärtäisi lainkaan. Sisäpiirivitsit itsessään voivat jo perustella yhteisön olemassaoloa, koska sisäpiirivitsejä ei syntyisi, mikäli ei olisi mitään yhteisöä, jonne ne voisivat syntyä.

4.2.2.2 Nostalgia

Nostalgia ilmeni kommentteissa joko niin, että kommentoija suoraan ilmaisi jonkin asian olevan nostalgista, kuten esimerkissä (26) tai että kommentoijat niin yksin kuin yhdessäkin muistelivat vaikkapa videoiden tekijän käyttämiä tiettyjä esineitä tai omaa suhdettaan ASMR:ään.

(26) I would add the book with thank u cards from de Xmas video 🥰 So nostalgic (GentleWhisperingASMR 27.2.2023)

Esimerkissä (27) alkuperäinen kommentoija kertoo GentleWhisperingASMR-kanavan tekijän olleen se, jonka ansiosta kommentoija löysi ASMR:än. Vastauskommentin kirjoittaja mainitsee kuinka hänelle itselleen tekijä nimeltä Heather oli se, jonka ansiosta hän löysi ilmiön. Jälleen kerran on huomattavissa tietty ennako-oletus siitä, että muut ovat tarpeeksi perillä ilmiöstä tietääkseen mihin tai keneen kommentilla viitataan. Kommentoija on viitannut toiseen tekijään pelkällä etunimellä, eikä ole maininnut esimerkiksi tämän kanavan nimeä. Kyseessä on siis luultavasti ASMR-yhteisössä sen verran tunnettu tekijä, että muut tunnistavat hänet pelkällä etunimellä.

(27) AK: The YouTuber that introduced me to asmr 😊

VK: For me it was Heather first , then her. I do miss Heather though (GentleWhisperingASMR 2.1.2023)

Monista nostalgiaan liittyvistä kommentteista tuli myös esille se, että kommentoijat olivat viihtyneet ASMR:n parissa kauan, ellei jopa yli vuosikymmenen. Kuten esimerkistä (28) tulee esille, alkuperäinen kommentoija kertoo kokevansa emotionaalista yhteyttä tiettyihin tavaroihin, jotka ovat esiintyneet videoissa kanavan syntymisestä asti. Hän

kertoo joidenkin tavaroiden aiheuttavan niin vahvan reaktion, että nähdessään ne, hänen sielunsa ”kimmeltää”. Toinen kommentoija vastaa tähän myötäillen ja kertoo seuranneensa kyseistä ASMR-kanavaa yli kymmenen vuotta. Myös esimerkistä (29) ilmenee, että molemmat kommentoijat ovat katsoneet kyseisen tekijän videoita monien vuosien ajan, vaikkakin vaihtelevalla aktiivisuudella. Alkuperäinen kommentoija kuvailee tekijän videoiden pariin palaamisen tuntuvan samalta, kuin vanhan ystävän näkeminen. Esimerkissä (30) kommentoija puolestaan iloitsee siitä, että ilmeisesti nostalginen tavara on otettu jälleen mukaan videolle. Hän myös kuvailee videon tuntuvan kuin vanhalta klassikolta.

- (28) AK: It's amazing to have emotional connections to these objects that have been with this channel since the beginning in some cases. I see some of these objects and my soul shimmers. ✨

VK: Yes!! The wonder brush, the orange bag, the tea box, “tapping sound reminds me of the rain.” Not me realizing I've been blessed to have María lulling me to sleep for over 10 years with these same items. Such a gift. Thank you, Maria!! (GentleWhisperingASMR 27.2.2023)

- (29) AK: It's been so long since I've watched you. It's like seeing an old friend again after years.

VK: omg yes! I watched her videos 3-4 years ago. I actually forgot the name of her channel, and had to think about it to remember. I remembered! I thought for a second she moved on from asmr. She doesn't seem to upload as much anymore. (ASMRDarling 22.2.2022)

- (30) OMG I can't even begin to tell you how happy I am to see that sharky bag back ! 😍 This is my absolute favorite trigger ever ! I loved this video, felt like an old classic of yours and those are the best ✨ (ASMRDarling 2.3.2023)

Nostalgia ei pelkästään synnytä kommentoijissa hyviä muistoja mutta lisäksi se ikään kuin sitoo yhteisön jäsenet toisiinsa myös historian näkökulmasta. Vaikkeivat he olisikaan aikaisemmin olleet tekemisissä toistensa kanssa, menneisyydestä nousee kuitenkin joitakin heitä yhdistäviä tekijöitä. Tämä voi edistää yhteenkuuluvuuden tunnetta. Lisäksi yhteisön jäsenet voivat kokea tulevansa entistä paremmin ymmärretyiksi muiden

toimesta, kun he huomaavat, että muilla on samankaltaisia muistoja tai emotionaalisia tunnesiteitä tiettyihin tekijöihin, videoihin tai videoilla esiintyviin esineisiin.

4.2.3 Yhteinen hyvä

Kolmas pääteema oli *yhteinen hyvä*. Tämän pääteeman alle kuuluvat kommentit olivat positiivisia ja ystävällisiä ja ne edistivät yhteisöllisyyttä ja hyvää ilmapiiriä jäsenten välillä. Tyypillistä tämän pääteeman kommentteille oli se, että toisille sanottiin jotakin mukavaa tai hyödyllistä ja lisäksi tehtiin palveluksia niin sanotusti koko yhteisön hyväksi. Tämä pääteema sisälsi kolme alateemaa, joista ensimmäinen oli *kehujen antaminen*. Tämän alateeman alle menevät kommentit sisälsivät nimensä mukaisesti kehuja muille, niin videoiden tekijälle kuin muille kommentoijille. Toinen alateema oli *neuvojen antaminen*, joka taas nimensä mukaisesti sisälsi kommentteja, joissa toisille vinkattiin esimerkiksi lisää hyviä ASMR-videoita tai neuvottiin muulla tavalla. Kolmas alateema oli *palveluksien tekeminen*. Tämän alateeman alle menevissä kommenteissa yksi käyttäjä yleensä kommentoi jotakin koko yhteisöä hyödyttävää.

4.2.3.1 Kehujen antaminen

Kehuja annettiin niin videoiden tekijöille kuin myös toisille kommentoijille. Kehut liittyivät yleensä toisten olemukseen, ulkonäköön, luonteenpiirteisiin tai tekemiin asioihin. Esimerkissä (31) näkyy erään käyttäjät jättämä kehu videon tekijälle. Kommentoija kehuu videon tekijän rauhoittavaa olemusta. Esimerkissä (32) alkuperäinen kommentoija on myös kehunut videon tekijän tekemiä ratkaisuja. Alkuperäinen kommentoija on ilmeisesti itsekin ASMR-videoiden tekijä, sillä toinen kommentoija tunnistaa hänet ja vastaa kommenttiin kehuen alkuperäistä kommentoijaa lempi ASMR-artistikseen.

- (31) You have such a calming presence. Just seeing your face on my YouTube feed, before even clicking on your videos I already start to feel relaxed. (ASMRDarling 22.2.2022)
- (32) AK: What a great concept to lower the saturation, nice and calming for the eyes 🥰 love the inaudible whispers 😴
VK: Isabel! One of my favorite asmrists ❤️ (GentleWhisperingASMR 2.1.2023)

Esimerkkien (33) ja (34) kommentteissa videoiden tekijä kiittää katselijoiden läsnäolosta ja kehuu niin heidän luonnettaan kuin ulkonäköäkin.

- (33) Awww.. you are so sweet, thank you for being here! ❤️
(GentleWhisperingASMR 27.2.2023)
- (34) I just love seeing you in the comments ❤️ You have the sweetest, most familiar face 😊. Thank you for being here! (GentleWhisperingASMR 27.2.2023)

Kehujen aiheena oli välillä myös toisten ideat, kuten esimerkeistä (35) ja (36) ilmenee. Oli hyvin tavallista, että kommentteissa ehdotettiin ideoita tekijälle esimerkiksi tulevia videoita varten. Mielenkiintoinen huomio oli se, että tämänkaltaiset kommentit saivat oikeastaan poikkeuksetta kehuja ja tukea, eikä kenenkään ideoita kritisoitu tai pidetty huonoina. ASMR-yhteisö vaikuttaakin olevan suhteellisen avoin kaikenlaiselle sisällölle ja vaikuttaa siltä, että tietyn tekijän ympärille muodostuneet uskolliset katsojat ovat kiitollisia kaikista videoista, joita tekijä tekee.

- (35) Love this idea (GibiASMR 13.5.2022)
- (36) This is one of the best ideas I ever heard of lol that would be such a good video (GibiASMR 13.5.2022)

Kehuminen ei pelkästään lisää hyvää mieltä molemmille osapuolille, mutta se myös ikään kuin asettaa kehun antajan ja kehun saajan ”samalle puolelle”. Jos lähdetään siitä ennako-oletuksesta, että suurin osa kommentoijista on ventovieraita toisilleen, voidaan ajatella heillä olevan suhteellisen neutraali suhtautuminen toisiinsa. Kehujen antaminen

asettaa positiivisen ilmapiirin ja kehittymisalustan vuorovaikutukselle, sillä lähtökohtaisesti kehuja antavasta ihmisestä ei ajatella pahaa, jos hän ei ole antanut sille syytä. Kehujen vastaanottaja voi kokea kehuja antajan olevan niin sanotusti samassa joukkueessa, joka taas voi edistää yhteisöllisyyden tunnetta ja sen kehittymistä.

4.2.3.2 Neuvojen antaminen

Neuvojen antaminen oli myös yksi yhteistä hyvää edistävä tekijä. Neuvojen antaminen liittyi pääosin videoiden suositteluun. Joku saattoi esimerkiksi toivoa tietynlaista sisältöä, jolloin toinen kommentoija usein suositteli tiettyjä videoita samalta tai eri tekijältä. Tämä ilmenee esimerkeissä (37) ja (38).

(37) The White Rabbit ASMR has an "ASMR is illegal" series that's pretty similar to your prompt! It's honestly my favourite ASMR videos (GibiASMR 2.3.2023)

(38) ASMR Ryan has one too I think Fred did an illegal triggers thing at one point (GibiASMR 2.3.2023)

Toisten tekijöiden videoiden suosittelussa mielenkiintoista oli se, että välillä tekijöihin viitattiin pelkällä etunimellä, eikä esimerkiksi kanavan nimellä. Toki YouTuben hakuominaisuutta hyödyntämällä ei kanavia ole varmasti kovin vaikea löytää. Rivien välistä on kuitenkin havaittavissa tietynlaisia ennako-oletuksia siitä, että toiset kommentoijat tuntevat ASMR-yhteisöä ja ympäristöä tarpeeksi tunnistaakseen esimerkiksi suositut videoiden tekijät pelkän etunimen perusteella.

Neuvojen antaminen edistää mahdollisesti positiivista vuorovaikutusta yhteisössä. Myös aiemmin esille tullut tuen tarjoamisen alateema voidaan jossain määrin katsoa myös neuvojen antamiseksi. Esimerkiksi esimerkissä (20) kommentoija neuvoi toista käyttäjää pysymään positiivisena ja ottamaan yhden päivän kerrallaan. Neuvot kuitenkin pääosin liittyivät hieman kevyempiin aiheisiin ja rankempia asioita käsitteleviin kommentteihin vastattiin yleensä vain tukea tarjoten. Hyödyllistä neuvojen antamisessa näinkin

julkisella alustalla on se, että myös muut yhteisön jäsenet näkevät kommentin ja voivat näin ollen hyötyä vinkeistä myös.

4.2.3.3 Palveluksien tekeminen

Eräs kommenttityyppi toistui aineistossa useasti. Nämä kommentit edustivat niin selkeästi tiettyä toimintaa, että sen perusteella muodostui viimeinen alateema yhteinen hyvä -yläteeman alle, eli *palveluksien tekeminen*. Palveluksien tekeminen -alateema sisälsi kommentteja, joissa videota siteerattiin, kiteytettiin tai tiivistettiin muita yhteisön jäseniä hyödyttävällä tavalla. Yleensä kommentit olivat niin sanottuja aikaleima-kommentteja, eli niissä kerrottiin, missä kohtaa mikäkin ärsyke videossa esiintyy. Tämä ilmenee esimerkeistä (39) ja (40).

(39) AK: Time stamp 5:58 hair clip 6:38 Primer 9:01 Mini bowl 9:30 Foundation 10:10 Brush 12:00 Applying foundation 17:49 Touch up 19:11 Brushing eyebrows 20:27 Filling eyebrows 22:00 Gel eyebrows 24:35 Eyeshadow 41:31 Blusher 42:32 Contour 43:31 Blending the contour 44:11 Lipstick 45:31 Setting spray (ASMRDarling 22.2.2022)

VK: Thank you for the time stamps 😊

(40) AK: Time Stamps !! ^{zZ} 0:00 - Intro 1:42 - Introducing The Brushes 2:16 - Finger Flutters 2:34 - Powder Brush on Mics 8:39 - Kabuki Brush on Mics 12:07 - Finger Brushing (?) Kabuki 13:05 - Kabuki Brush on Mics Pt.2 16:47 - Sigma Brush on Mics 19:11 - Sigma + Powder on Mics 19:58 - Kabuki + Powder on Mics 21:16 - (Brief) Face Touching and Outro!

VK: Thank you for your service 🙏😊 (GibiASMR 13.5.2022)

Oli hyvin tyypillistä, että monet muut kommentoijat vastasivat näihin aikaleimakommentteihin kiitellen vuolaasti. Molempiin esimerkkeihin on sisällytetty tämänkaltaiset vastauskommentit. Esimerkissä (40) vastauskommentin jättänyt henkilö kirjaimellisesti kiittää alkuperäistä kommentoijaa tämän palveluksesta. Palveluksien tekeminen edistää yhteistä hyvää ja näin ollen yhteisön toimivuutta.

4.2.4 Osana yhteisöä

Neljäs ja viimeinen analyysissä esille tullut pääteema oli *osana yhteisöä*. Tämän teeman alle menevät kommentit ilmensivät kommentoijien käsitystä yhteisöstä, yhteisöllisyydestä ja yhteisöön kuulumisesta. Tämän teeman kommentteista oli pääteltävissä, että monet kommentoijat käsittivät ASMR-videoiden ympärillä olevat muut kommentoijat nimenomaan yhteisönä tai vähintään jonkinlaisena kollektiivisena joukkona ihmisiä, jotka ovat kokoontuneet yhteisen kiinnostuksen kohteen äärelle. Monien kommentoijien viesteistä oli myös tulkittavissa lisäksi se, että he todennäköisesti kokivat kuuluvansa myös itse yhteisöön. Tämän pääteeman alle muodostui kaksi alateemaa, joita olivat *yhteisöön viittaaminen* ja *sitoutuneisuuden ilmaiseminen*. Yhteisöön viittaaminen -alateema koostui kaikista kommentteista, joissa jollakin tavalla tiedostettiin yhteisö tai viitattiin siihen. Sitoutuneisuuden ilmaiseminen -alateeman kommentteissa taas tuotiin esille oma, yleensä pitkäaikainenkin osallisuus ja osallistuminen yhteisössä.

4.2.4.1 Yhteisöön viittaaminen

Yhteisöön viittaaminen ilmeni aineistossa muutamalla eri tavalla. Yksi selkeä ja usein toistuva keino viitata yhteisöön oli me-muodon käyttäminen. Tämä tulee esille eri konteksteissa esimerkeissä (41), (42) ja (43). Esimerkissä (41) kommentoija hakee tunnustusta videon tekijälle pyytäen itseään ja muita kommentoijia kollektiivisesti arvostamaan tekijän tekemiä valintoja. Esimerkissä (42) kommentoija puolestaan asettaa yhteisölle ikään kuin yhteisen tehtävän toteamalla, että ”nyt meidän tulee vain löytää joku, joka on syntynyt tänä päivänä vuonna 2000”. Esimerkissä (43) kommentoija taas asettaa yhteisölle yhteisen tarpeen todeten, että hän ja muut tarvitsevat videoiden tekijältä tietynlaisen videon.

- (41) **AK: Can we just appreciate how she made the video 22 mins and 22 seconds long on 2/22/22?! 🙌🙌🙌**

VK: Literally just realized that, too. (ASMRDarling 22.2.2022)

(42) All we need now is to find somebody born on this day in 2000.
(ASMRDarling 22.2.2022)

(43) **AK: We need a whole video of sassy Maria flipping through books!!**

VK: YES YES YES (GentleWhisperingASMR 27.2.2023)

Me-muodon käyttäminen voi ilmentää esimerkiksi sitä, että kommentoija pitää itseään ja muita osana ASMR-yhteisöä ja olettaa ainakin jollain tasolla, että muut luultavasti samaistuvat hänen tunteisiinsa ja mielipiteisiinsä. Toisaalta me-muodon käytöllä voi myös tavallaan tehostaa omaa sanomaansa. Me-muodon käyttäminen esimerkiksi kommentoijan pyytäessä tekijältä tietynlaista videota luo illusion siitä, että muutkin toivovat samankaltaista videota. Todellisuudessa voi olla mahdollista, ettei kukaan muu ole ainakaan ilmaissut samanlaista toivetta. Me-puhe on sinänsä mielenkiintoinen näkökulma, sillä samalla kun se luo yhteenkuuluvaisuutta, siihen voi liittyä myös epämääräisyyttä tai monikäyttöisyyttä, etenkin vallan käsitteen näkökulmasta. Aina ei välttämättä ole täysin selvää, ketkä ”meihin” kuuluvat ja toisaalta puhuja voi käytännössä yhdistää minkä tahansa ryhmän ihmisiä ”meiksi”. Lähtökohtaisesti me-muodon käyttämisessä ei välttämättä ole mitään pahaa ja ihminen yleensä sosiaalisen luonteensa vuoksi nimenomaan haluaa kuulua ryhmiin. Ryhmiä voidaan kuitenkin kielenkäytön tasolla luoda pelkillä sanoilla kysymättä asianosaisilta mitään. Edellä mainituista esimerkeistä voidaan kuitenkin huomata, että ainakin jotkut yhteisön jäsenet ovat ilmaisseet olleensa samaa mieltä, eli voidaan mahdollisesti tulkita, että ainakin heille sopii kuulua tähän ”meihin”.

Eräs kommentoija totesi leikkimielisesti videon tekijän olevan ”kaikkien meidän äitimme”, kuten esimerkistä (44) näkyy. Tässä esimerkissä ilmenee taas me-muodon käyttäminen ja kommentilla luodaan tavallaan mielikuvaa siitä, että ASMR-videoita katselevat ihmiset ovat kuin yhtä perhettä. Perhe-vertauskuvalla tunnetusti annetaan ymmärtää, että jokin ryhmä ihmisiä ovat läheisiä keskenään ja tärkeitä toisilleen.

Kommentilla kirjoittaja on myös varmasti viitannut siihen, että videon tekijä on kaikkia katselijoita yhdistävä tekijä ja katselijoille melkein yhtä, ellei yhtä tärkeä kuin äiti.

(44) She's literally all our mothers (GentleWhisperingASMR 27.2.2023)

Yhteisöön viitattiin myös puhuttelemalla muita ystävinä ja käyttämällä ASMR:ää yhdistävänä asiana. Esimerkissä (45) kommentoija on toivottanut toiselle kommentoijalle ihanaa päivää ja puhutellut häntä ASMR-ystävänä. Kommentti voi ilmentää sitä, että vaikka kommentoijat eivät ole koskaan nähneet toisiaan, eivätkä tunne toisiaan lainkaan, yhdistää ASMR heitä silti riittävästi, että he pitävät toisiaan sen linkittäminä ystävinä. Toinen kommentoija on myös vastannut toivotukseen ja toivottanut alkuperäiselle kommentoijalle samaa. Kommentista ei ainakaan ilmene minkäänlaista kyseenalaistamista ystävä-sanan käytöstä.

(45) AK: **Hi fellow ASMR friend, Wishing you a wonderful day** (ASMRDarling 22.2.2022)

VK: thank you! That's very kind of you! I wish you the same!

Välillä yhteisöön myös viitattiin täysin suoraan yhteisö-sanaa käyttäen. Esimerkissä (46) kommentoija ilmaisee nauravansa ja kertoo rakastavansa tätä, eli ASMR, yhteisöä.

(46) ahahahah love this community sm (GentleWhisperingASMR 27.2.2023)

Yhteisöön viittaaminen rakensi vuorovaikutukselle pohjaa siitä näkökulmasta, että yhteisö todellakin on olemassa ja todellinen ja että ASMR-videoiden katselijoihin ja kommentoijiin voidaan ylipäättään viitata yhteisönä. Yhteisöön viittaavat kommentit ilmensivät sitä, että kommentoijat todella kokevat kuuluvansa jonkin kaltaiseen yhteisöön ja he pitävät itsensä lisäksi myös muita kommentoijia osana tätä yhteisöä. Yhteisöön viittaaminen voi myös ilmentää sitä, että muita pidetään tarpeeksi läheisinä, että heidän koetaan olevan jotenkin merkittäviä kommentoijalle itselleen.

Yhteisö siis tiedostettiin, mikä edelleen perustelee sen olemassaoloa. Sitä, onko jokin joukko ihmisiä yhteisö, voidaan toki määritellä yhteisön ulkopuolelta erinäisten tutkimuksesta johdettujen yhteisöjen tunnuspiirteiden avulla (ks. luku 3.1). Yksi merkittävä tekijä on kuitenkin myös yhteisön jäsenien oma kokemus yhteisön olemassaolosta, sillä jäsenet ovat nimenomaan merkittävin tekijä siinä, että yhteisöjä ylipäättään muodostuu. Jos jokin joukko ihmisiä kokee yhteisön olevan olemassa ja kuuluvansa itse siihen, voidaan ajatella, että se on jo riittävä peruste tunnustaa yhteisön olemassaolo.

4.2.4.2 Sitoutuneisuuden ilmaiseminen

Toinen osana yhteisöä -pääteeman alateema oli *sitoutuneisuuden ilmaiseminen*. Avaintekijänä sitoutuneisuuden ilmaisemisessa oli ajan ja sen kulumisen noteeraaminen. Omaa sitoutumista videoihin ja yhteisöön ilmaistiin siis kertomalla, kuinka kauan on viihtynyt tekijän ja hänen ASMR-videoidensa parissa. Kuten esimerkeistä (47), (48) ja (49) voidaan huomata, sitoutumistaan ilmaistakseen kommentoijat kertoivat muun muassa katselleensa tekijän videoita jo pitkän aikaa ja palaavansa aina uudestaan videoiden pariin. Osa kommentoijista myös kertoi kyseisen tekijän olleen ensimmäinen ASMR-artisti, ketä he seurasivat. Tämän kaltaisia kommentteja oli löydettävissä kaikkien tekijöiden videoiden kommentteista, eli ilmiö ei rajautunut vain yhteen tiettyyn tekijään.

(47) AK: The YouTuber that introduced me to asmr 😊

VK: same here! :)

VK: Yep. I think for a lot of people that was the case. So long ago.....
(GentleWhisperingASMR 2.1.2023)

(48) You were one of the first ASMR creators I ever followed regularly. It really feels like catching up with friend! TY! (ASMRDarling 22.2.2022)

(49) AK: No matter how long of a break I took, I always come back to here one way or another ❤️

VK: Me too (ASMRDarling 22.2.2022)

Tämän kaltaisilla kommenteilla ei pelkästään todistettu uskollisuutta videoiden tekijöille, mutta ne ilmensivät myös kauan kestänyttä yhteenkuuluvuutta muiden yhteisön jäsenten kanssa yhteisten kokemusten kautta. Kuten voidaan huomata esimerkistä (47), muutkin kommentoijat kertoivat videoiden tekijän olleen se, jonka kautta he alun perin löysivät ASMR:n. Myös esimerkissä (49) toinen kommentoija samaistuu alkuperäiseen kommentoijaan.

Sitoutumista saatettiin ilmaista myös viittaamalla tiettyihin tunnuspiirteisiin videoissa. Eräs kommentoija mainitsee videolla näkyvät tavarat. Kommentista on pääteltävissä, että tavarat ovat jollakin tavalla merkityksellisiä kyseisen tekijän videoissa. Kommentoija kertoo, että ”vain ne, jotka ovat olleet täällä kauan, samaistuvat täysin näihin esineisiin”.

(50) The pink comb, the orange bag, the wooden brush, the tea box, the card book... Maria's greatest hits! Only those who have been here for a long time will relate completely with these items. 💜 (GentleWhisperingASMR 27.2.2023)

Komentista voidaan tulkita, että kommentoija tarkoittaa täällä-sanalla tekijän kanavaa ja tavallaan sitä virtuaalista ympäristöä, jossa yhteisön jäsenet katselevat videoita, kommentoivat niitä ja ovat vuorovaikutuksessa toistensa kanssa. Voidaan myös tulkita kommentoijan tuovan esille tietynlaista eksklusiivisuutta. Kommentoija implikoi, että on tietty ryhmä ihmisiä, ikään kuin suljettu sisäpiiri, joka yhteisten kokemusten ja muistojen vuoksi ymmärtää ja samaistuu samankaltaisiin asioihin. Tunne eksklusiivisuudesta voi luoda yhteenkuuluvuuden tunnetta ja halun kuulua tiettyyn ryhmään, eli jälleen kerran kommentti ikään kuin perustelee ASMR-yhteisön olemassaoloa. Kommentti myös rajaa ihmisiä ulkopuolelle tietystä ryhmästä, mikä on sinänsä mielenkiintoinen näkökulma. Samaan aikaan kun se tavallaan vahvistaa yhteisöä, se myös jättää siitä ulkopuolelle muita potentiaalisia jäseniä, jotka muuten kokisivat kuuluvansa ASMR-yhteisöön mutta eivät samaistu kommentoijan mainitsemiin asioihin.

4.3 Teemojen peilaaminen SOVC-elementteihin

Analyysin seuraavassa vaiheessa löydettyjä teemoja peilattiin SOVC-elementteihin. Kolmannella tutkimuskysymyksellä haluttiin selvittää, mitä yhteisöllisyyden elementtejä kommentaareista nousee esille. Alkuperäisen SOC-viitekehyksen mukaan yhteisön jäsenillä muodostuu tiettyjen elementtien pohjalta tunteita yhteisöstä, mikä taas ilmentää yhteisön olemassaoloa. Nämä elementit on tuotu mukaan myös virtuaaliyhteisöjen tutkimukseen. Kuten aikaisemmin todettiin, ei tässä tutkimuksessa pystytä tutkimaan tai selvittämään kommentoijien varsinaisia tunteita jäsenyydestä, vaikutuksesta, tarpeiden täyttymisestä tai jaetusta emotionaalisesta yhteydestä. Löydettyjä teemoja voidaan kuitenkin peilata näihin elementteihin, eli voidaan pohtia, ilmentäisikö löydetyt teemat ja aineiston kommentit näitä elementtejä. SOVC-elementtejä voidaan pitää yhteisöllisyyden tunteen muodostumisen kulmakivinä, ja näin ollen myös niiden löytyminen aineiston kommentaareista voi puoltaa sitä, että ASMR-videoihin kommentoijat todella muodostavat yhteisön ja täyttävät yhteisöllisyyden piirteitä.

4.3.1 Jäsenyys

Kuten aiemmin tuli esille, jäsenyyden tunteella tarkoitetaan SOVC:issa sitä, että yhteisön jäsen tuntee kuuluvansa yhteisöön ja identifioituvansa siihen. Tunne jäsenyydestä voi nousta esimerkiksi siitä, että yhteisöllä on yhteiset rajat, jäsenet kokevat emotionaalista turvaa yhteisön sisällä sekä ryhmään kuuluvuuden ja siihen samaistumisen tunteita. Lisäksi jäsenet panostavat ryhmään henkilökohtaisesti ja yhteisöllä voi olla oma symbolijärjestelmä, joka edistää jäsenyyden tunnetta.

McMillanin ja Chavisin (1986) mukaan jäsenyydellä on rajoja, mikä tarkoittaa, että on ihmisiä, jotka kuuluvat yhteisöön ja ihmisiä, jotka eivät kuulu. Rajat tarjoavat jäsenille emotionaalista turvallisuutta, jota tarvitaan tarpeiden ja tunteiden paljastamiseen ja läheisyyden kehittämiseen. Emotionaalista turvallisuutta voidaan pitää osana laajempaa turvallisuuden käsitettä. Jäsenyydikriteereillä asetetut rajat luovat rakenteen ja

turvallisuuden, jotka suojaavat ryhmän läheisyyttä (McMillan & Chavis, 1986). Emotionaalisesta turvallisuuden kokemisesta voi kertoa vertaistuki-pääteeman alla oleva jakaminen-alateema. Kommentoijat jakoivat omia mielipiteitään, tunteitaan ja rankkoja kokemuksiaan hyvinkin avoimesti. Kommentointi on täysin vapaaehtoista, joten on epätodennäköistä, että kommentoijat avautuisivat asioistaan näin paljon, elleivät he kokisi edes jonkinlaista emotionaalista turvallisuutta. Toisaalta mahdollisuus tietyntasoiseen anonymiteettiin ja nimimerkin taakse piiloutuminen voivat myös lisätä emotionaalisen turvallisuuden tunnetta ja selittää matalampaa kynnystä avautua henkilökohtaisista asioista.

Emotionaalisen turvallisuuden muodostumiseen voi vaikuttaa moni asia. McMillanin ja Chavisin (1986) mukaan yhteisön ympärille muodostuvat rajat tarjoavat jäsenille emotionaalista turvallisuutta. Tämä on ASMR-yhteisön kannalta mielenkiintoinen näkökulma, sillä ainakin siinä määrin, missä yhteisöä tutkitaan tässä tutkimuksessa, ei sen ympärille muodostu mitään konkreettisia rajoja. Julkisten YouTube-videoiden kommenttikenttiin voi kuka tahansa rekisteröitynyt käyttäjä jättää kommentin. Vaikuttaisi kuitenkin siltä, että tästä huolimatta ASMR-videoiden kommentteissa keskustelevien ihmisten ympärillä olisi jonkinlaiset ”näkymättömät” tai tiedostamattomat rajat. Tästä kertoo se, että kommentteissa oli havaittavissa todella vähän, jos ollenkaan aiheeseen liittymättömiä, negatiivisia ja selkeästi niin sanottuun trollaamiseen tai spämmämiseen tarkoitettuja kommentteja. Tämän kaltaisten kommenttien puuttuminen on epätavallista varsinkin näin helposti saavutettavalla ja osittaisen anonymiteetin mahdollistavalla alustalla. Jäsenten välillä vallitsi myös lähes poikkeuksetta hyvin positiivinen ja kannustava ilmapiiri. Voi olla, että niin sanotut trollit ja spämmääjät eivät vain yksinkertaisesti ole löytäneet ASMR-videoiden kommenttikenttiä. Tai jos he ovat, kommentoinnille on jostain syystä liian korkea kynnyks tai he eivät muuten vain koe keskustelun häiritsemistä tarpeellisenä. Tämä voi kieliä siitä, että yhteisö näyttäytyy ulkopuolisille kuitenkin tarpeeksi tiiviiltä, niin että sen ympärillä tosiaan on jonkinlaiset ”näkymättömät” rajat.

On myös toki huomioitava se, että YouTube-kommentteja pysytään moderoimaan jossain määrin, eli se voi osittain selittää keskustelussa vallitsevaa positiivista sävyä. Moderoinnin tiukkuuden taso riippuu kuitenkin kanavan omistajan asettamista asetuksista, sillä vaihtoehtoina on tavallinen kommenttien moderointi ja tiukka kommenttien moderointi (YouTube Help, 2024). Tämä moderoinnin taso ei näy julkisesti kanavalla, eli esimerkiksi tässä tutkimuksessa ei tiedetty, mitkä asetukset kanavien omistajat olivat valinneet. Moderointi tapahtuu tekoälyn avulla, eli on myös todettava, että se ei ole aukoton. Myös kommentoijat itse pystyvät raportoimaan mielestään asiattomia kommentteja (YouTube Help, 2024).

Jäsenyyden tunnetta edisti McMillanin ja Chavisin (1986) mukaan myös kuulumisen ja samaistumisen tunteminen. Tällöin jäsen uskoo ja odottaa sopivansa ryhmään ja hänellä on tunne siitä, että hänellä on ryhmässä paikkansa ja että ryhmä hyväksyy hänet. Tässä yhteydessä korostetaan myös samaistumisen merkitystä. Jäsen samaistuu yhteisöön ja yhteisön muut jäsenet häneen (McMillan & Chavis, 1986). Samaistuminen muodostui omaksi alateemakseen tässä tutkimuksessa vertaistuki-päätteeman alle. Aineistosta käy selkeästi ilmi, että yhteisön jäsenet todellakin samaistuivat toistensa jakamiin tunteisiin ja kokemuksiin ja he myös ilmaisivat sitä usein ja selkeästi kommentteissa. Samaistuminen voi edistää jäsenten tunnetta siitä, että yhteisö hyväksyy heidät, kun muut jäsenet eivät paitsi ymmärrä, mutta myös samaistuvat. Samaistuminen ja sen lisäämä yhteisön hyväksyntä edesauttaa taas sitä, että omia tunteita ja kokemuksia jaetaan jatkossakin avoimesti. Tämä on ikään kuin vuorovaikutusta synnyttävä ja edistävä kehä, joka ruokkii itse itseään ja vahvistaa yhteisön toimintaa ja olemassaoloa. Myös tuen tarjoaminen -alateema edistää yhteisössä koettua hyväksyntää ja sitä, että jäsen kokee paikkansa oikeaksi yhteisössä. Hän saa muilta tukea ja pystyy myös tarjoamaan sitä mahdollisesti muille, kun he tarvitsevat sitä.

Jäsenyyden tunnetta edistävät myös henkilökohtaiset investoinnit yhteisöön, jotka vaikuttavat merkittävästi siihen, että henkilö tuntee kuuluvansa ryhmään ja että hän tuntee olevansa yhteisöllinen (McMillan & Chavis, 1986). Työskentely jäsenyyden eteen

antaa tunteen siitä, että henkilö on ansainnut paikkansa ryhmässä ja että tämän henkilökohtaisen panostuksen seurauksena jäsenyys on mielekkäämpää ja arvokkaampaa. Varsinaista työskentelyä jäsenyyden eteen ei ollut havaittavissa ASMR-videoiden kommentteissa mutta yhteinen hyvä -pääteeman alla oleva palveluksien tekeminen -alateema heijasteli jonkinlaisia henkilökohtaisia investointeja ryhmän hyväksi. Palveluksien tekeminen -alateemaan kuuluivat kommentit, joissa kommentoija kiteytti tai tiivistä videon sisällön muita hyödyttävällä tavalla. Useimmiten nämä kommentit olivat niin sanottuja aikaleima-kommentteja, eli niistä muut näkivät, missä kohtaa videota mikäkin ärsyke esiintyy. Tämänkaltaisten kommenttien jättäminen heijastelee mahdollisesti sitä, että kommentoija voi kokea ansainneensa paikkansa ryhmässä tiivistämällä videota muille heitä hyödyttävällä tavalla ja että tämän panostuksen seurauksena jäsenyys on kommentoijalle mielekkäämpää ja arvokkaampaa. Muiden esittämät kiitokset voivat myös vahvistaa tätä kokemusta.

Jäsenyyttä edistää myös yhteinen symbolijärjestelmä, joka luo ja ylläpitää yhteisöllisyyttä muun muassa säilyttämällä ryhmän rajat (McMillan & Chavis, 1986). ASMR-videoiden kommentoijien keskuudessa ei ollut havaittavissa tiettyä yhteistä symbolijärjestelmää mutta hymiöitä ja emojiä käytettiin kommentteissa paljon. Usein niitä käytettiin nimenomaan tehostamaan positiivista tai negatiivista tunnetta tai kokemusta. Positiivisia tunteita tehostettiin usein hymyilevillä tai nauravilla emojiilla ja negatiivisia tunteita taas itkävillä tai surevilla emojiilla. Myös sydän-emojiä käytettiin usein muun muassa keuhuttaessa toisia kommentoijia, videota tai videon tekijää. Yksi usein esille tullut emoji oli myös uneliaisuutta ilmaisevat nukkuvat kasvot. Tämän käyttö on ominaista ASMR-yhteisölle, sillä usein videoiden katsomisen syynä ja lopputuloksena on nukahtaminen ja sen helpottaminen. Emojiä käytettiin myös viittaamaan videoiden aiheisiin tai videoilla esiintyviin ärsykkeisiin.

4.3.2 Vaikutus

Tunne vaikutuksesta kuvaa sitä, että jäsen tuntee vaikuttavansa yhteisöön mutta myös tulevansa vaikuttuneeksi yhteisön toimesta. McMillanin ja Chavisin (1986) mukaan, vaikutus on kaksisuuntainen käsite. Ajatellaan, että jotta ryhmän jäsen voisi olla kiinnostunut ryhmästä, hänellä on oltava jonkinlaista vaikutusta ryhmän toimintaan. Toisaalta yhteenkuuluvuus on riippuvainen ryhmän kyvystä vaikuttaa jäseniinsä. McMillan ja Chavis (1986) mainitsivat myös, että jäsenet ovat kiinnostuneempia yhteisöstä, jossa he tuntevat olevansa vaikutusvaltaisia. Kuten aiemmin tuli esille, vaikutuksen tunteen merkityksestä virtuaaliyhteisöissä on kiistelty. On todettava, että myös tässä tutkimuksessa ASMR-yhteisön vaikutukseen viittaavia elementtejä ei suoraan aineiston kommentteista juurikaan löytynyt. Jäsenen vaikutuksesta yhteisöön tai yhteisön vaikutuksesta jäseneen ei puhuttu ainakaan suorasti ja kommenttien pohjalta on tietenkin mahdotonta sanoa, tuntevatko jäsenet vaikuttavansa yhteisöön kommentoimalla, jos he eivät sitä suoraan ilmaise. Jäljelle jää oikeastaan vain tulkinnanvaraisuus siitä, mitä kommentit voisivat vaikutuksesta mahdollisesti kertoa.

Omalla tavallaan monet tässä tutkimuksessa löydetyt teemat voivat sisältää vaikutuksen elementin. Vertaistuki-päätteeman alla olevat jakamisen, samaistumisen ja tuen tarjoamisen alateemat kielivät kaikki tavallaan siitä, että yhteisö vaikuttaa jäseneen mutta jäsen vaikuttaa myös yhteisöön. Omista henkilökohtaisista tunteista ja kokemuksista jakaminen kertoo mahdollisesti siitä, että yhteisö on vaikuttanut jäseneen tarpeeksi paljon positiivisella tavalla luottamusta herättäen, että jäsen uskaltaa avautua yhteisölle tai yhteisön sisällä. Samaistuminen ja tuen tarjoaminen taas kielivät jäsenen vaikutuksesta toiseen yhteisön jäseneen ja yhteisöön. Pohjimmiltaan samaistuminen ja tuen tarjoaminen tehdään luultavasti motiivina saada samaistumisen tai tuen tarjoamisen kohde tuntemaan olonsa paremmaksi, eli siis häneen pyritään vaikuttamaan positiivisesti. Tämän kaltaiset kommentit vaikuttavat myös yhteisöön, rakentaen yhteisöstä avointa, sallivaa ja turvallista kuvaa, jolloin jäsenet taas uskaltavat paremmin viestiä yhteisössä.

Kevyt keskustelu -pääteeman alla oleva huumori-alateema taas ilmentää konkreettisesti sitä, että jäsenet voivat pyrkiä vaikuttamaan toisiinsa huumorin avulla. Yleensä vitsien kertomisen motiivina on saada toinen ihminen hyvälle tuulelle ja nauramaan. Hauskaa ihmistä voidaan pitää ystävällisenä ja arvostettavana ja huumorilla voidaankin joskus hakea tietynlaista hyväksyntää ja ehkä jopa valtaakin. Huumori ja varsinkin toisten reaktio jäsenen esittämään huumoriin voi saada hänet tuntemaan olonsa vaikutusvaltaiseksi, jolloin hän on mahdollisesti myös McMillanin ja Chavisin hypoteesin mukaan kiinnostuneempi yhteisöstä. Toisaalta huumorin taustalla voi kuitenkin olla vain puhdas halu keventää keskustelua ja piristää muita yhteisön jäseniä.

Yhteinen hyvä -pääteeman alla olevat kehujen antamisen, neuvojen antamisen ja palveluksien tekemisen alateemat voivat myös omalla tavallaan ilmentää vaikutusta. Kehujen antamisen taustalla voi olla hyvin samankaltaiset motiivit kuin esimerkiksi tuen tarjoamisella ja huumorilla. Toiseen pyritään vaikuttamaan positiivisesti ja kehulla tavoitellaan sitä, että toiselle osapuolelle tulisi siitä hyvä mieli ja otettu olo. Kehujen taustalla voi toki olla myös omien etujen mukaiset syyt. Kehut voivat saada kehujen antajan näyttäytymään muiden silmissä ystävällisemmältä ja helpommin lähestyttävämmältä. Näin kehujen antaja voi tavoitella parempaa asemaa yhteisössä kehujen avulla. Toisaalta myös jonkun toisen jäsenen asemaan voidaan vaikuttaa kehuilla, jolloin hän näyttäytyy muidenkin silmissä kehun mukaisena. Myös neuvojen antamisella voidaan tähdätä samankaltaisiin vaikutusmahdollisuuksiin. Neuvojen antaminen voi myös asettaa neuvojan näennäisesti ”korkeampaan” asemaan, sillä neuvon antaminen saa tilanteen vaikuttamaan siltä, että neuvoja tietää keskustelun aiheesta enemmän.

4.3.3 Tarpeiden täytyminen

Tunne tarpeiden täyttymisestä tarkoittaa McMillanin ja Chavisin (1986) mukaan sitä, että jäsen tuntee olevansa tuettu muiden jäsenten toimesta samalla kun hän itse myös tukee muita. Tarpeiden täytyminen kumpuaa heidän mukaansa niin sanotuista ”palkkioista”, joita yhteisön jäsenyys jäsenelle tuo. Näitä ovat esimerkiksi asema ryhmässä, pätevyys

ryhmässä toimimisessa, jaetut arvot sekä muiden tarpeiden tyydytys samalla kun jäsenen omat tarpeet tyydytetään. Käytännössä siis, jotta jokin ryhmä voisi ylläpitää myönteistä yhteenkuuluvuuden ja yhteisöllisyyden tunnetta, on yksilön ja ryhmän välisen assosiaation oltava palkitsevaa jäsenille.

Jos tarpeiden täyttymistä ajattelee sitä kautta, että jäsen tuntee olevansa tuettu muiden jäsenten toimesta samalla kun itse tukee muita, voi tätä olla ASMR-yhteisössä havaittavissa ainakin tuen tarjoaminen -alateemassa. Tukemisen muotoja oli monia erilaisia, kuten toisen puolesta rukoilu, rakkauden toivotukset, voinnin kyseleminen ja kannustavien neuvojen tarjoaminen. Kommenteista on toki mahdotonta vetää johtopäätöstä siitä, tunsivatko jäsenet oikeasti olonsa tuetuiksi. Tämänkaltaisten kommenttien ympärille rakentuneessa keskustelussa se oli kuitenkin luultavasti todennäköisintä. Osaan kommenttiketjuista alkuperäinen kommentoija saattoi myös palata kertomaan esimerkiksi kuulumisiansa tai kiittelemään muiden tuesta ja huolenpidosta. Tämä voi kieliä siitä, että jäsen todellakin tuntee olonsa tuetuksi.

Ryhmän jäsenten asemaa ryhmässä ja pätevyyttä ryhmässä toimimisessa on haastavaa tulkita kommenttien perusteella. Ainakin yksi alateemoista, sitoutuneisuuden ilmaiseminen, voisi kuitenkin mahdollisesti heijastella näitä seikkoja. Sitoutuneisuuden ilmaisemisessa avaintekijänä oli ajan ja sen kulumisen ilmaiseminen. Tämän alateeman alle menevissä kommentteissa kerrottiin siis usein esimerkiksi, kuinka kauan oli katsellut tietyn tekijän videoita tai ASMR-videoita ylipäättään. Sitoutuneisuuden ilmaiseminen saattoi siis olla tavallaan tietynlaista aseman ilmaisemista. Oman sitoutuneisuuden esille tuomisella saatetaan tavoitella muiden silmissä tunnustusta sille, että jäsen on omistautunut ASMR:lle tai että hänet voidaan nähdä tietyn tekijän uskollisena fanina ja tukijana. Näin ollen myös hänen asemansa yhteisössä saattaisi olla ”korkeampi”. Pätevyyttä ryhmässä toimimisessa voidaan taas ilmentää esimerkiksi palveluksien tekeminen -alateeman kommenttien kautta. Esimerkiksi aiemminkin mainittujen aikaleima-kommenttien kirjoittaminen voi kertoa siitä, että jäsen tietää mikä on hyödyllistä muiden kannalta, mihin asioihin muut yhteisön jäsenet kiinnittävät huomiota

ASMR-videoissa ja mitä muut arvostavat. Nämä kommentit tavallaan kertovat siis, että jäsen tuntee yhteisönsä ja on näin ollen pätevä toimimaan ryhmässä. Tämä on kuitenkin hyvin pieni osoitus pätevydestä eikä suoria johtopäätöksiä voida vetää. Kommenttien perusteella pätevyys tai sen arvostus ei muutenkaan tullut ASMR-yhteisössä juurikaan esille vaan jäsenet vaikuttavat arvostavan enemmän avointa ja ystävällistä vuorovaikutusta.

4.3.4 Jaettu emotionaalinen yhteys

Tunne jaetusta emotionaalisesta yhteydestä kuvastaa McMillanin ja Chavisin (1986) mukaan sitä, että jäsenet uskovat jakavansa keskenään historiaa, yhteisiä paikkoja sekä samankaltaisia kokemuksia. Tämän tunteen kehittymiseen vaikuttavat muutamat eri tekijät. Yksi tekijä on säännöllinen ja laadukas vuorovaikutus. Laadukkaalla vuorovaikutuksella on tärkeä rooli, sillä mitä myönteisempi kokemus jäsenellä on yhteisöstä ja sen sisäisistä suhteista, sitä suurempi on yhteisön keskinäinen side. Tärkeässä roolissa jaetun emotionaalisen yhteyden syntymisessä ovat myös jaetut yhteiset kriisit ja historia. Mitä tärkeämpi jokin yhteinen tapahtuma on jäsenille, sitä suurempi on yhteisön side. Esimerkiksi yhdessä kriisin kokeneiden ihmisten välille näyttäisi syntyvän vahva side. Jaettu historia taas ei tarkoita sitä, että jäsenten olisi tarvinnut kokea samoja historiassa tapahtuneita asioita jakaakseen ne, vaan heidän tulee vain samaistua niihin. Jaettuun emotionaaliseen yhteyteen vaikuttavat myös ajan ja resurssien sijoittaminen ryhmässä toimimiseen, jäsenten keskinäinen kunnia ja jäsenten väliset henkiset siteet. Mitä enemmän ihmiset ovat vuorovaikutuksessa, sitä todennäköisemmin heistä tulee läheisiä.

ASMR-yhteisössä vuorovaikutus voi olla hyvinkin syvällistä ja laadukasta, mutta koska keskusteluun voi YouTuben kommentteissa osallistua käytännössä kuka vain rekisteröitynyt käyttäjä, ei vuorovaikutus välttämättä ole toistuvaa ja säännöllistä ainakaan samojen yhteisön jäsenten kesken. Keskustelu kommentteissa voi kuitenkin olla ajoittain hyvin syvällistäkin ja jäsenet avautuvat henkilökohtaisista asioista. Jäsenten

välillä vaikuttaisi myös olevan keskinäinen kunnioitus, ainakin keskustelun asiallisuuden ja ystävällisyyden perusteella. Kuten todettu, keskustelussa ei juurikaan ollut negatiivisia tai asiattomia kommentteja muita kohtaan eikä myöskään niin sanottua spämmimistä tai trollaamista. Jäsenten välisiä henkisiä siteitä kommentteissa ei juurikaan ilmennyt. Ainoat osoitukset henkisydestä olivat kommentit, joissa kommentoija kertoi rukoilevansa toisen kommentoijan puolesta. Näihin kuitenkin harvemmin vastattiin eikä jäsenten välillä ilmennyt muidenkaan kommenttien puolesta henkisiä siteitä.

Jaettu kriisi ilmeni vain yhdessä aineiston kommenttiketjussa, kun alkuperäinen kommentoija kertoi arjestaan Ukrainan sodan keskellä ja toinen oletettavasti ukrainalainen kommentoija kertoi tuntevansa tismalleen samoin. Tässä tilanteessa on tosin kyse vain kahdesta yksittäisestä yhteisön jäsenestä, eikä niinkään kriisistä, johon koko yhteisö voisi samaistua. Näiden kahden kommentoijan välinen keskustelu ei jatkunut sen enempää, mutta tilanteessa olisi toki voinut olla mahdollisuus syvemmän yhteyden muodostuminen jaetun kriisin pohjalta. Jaettua historiaa on sen sijaan ASMR-yhteisössä havaittavissa enemmän. Nostalgia-aihe ilmaisi jaettua historiaa hyvin. Yksi toistuva aihe kommentteissa oli ärsykkeiden tuottamiseen tarkoitettujen esineiden muistelu tai ”nostalgisointi”. Tämä ilmentää nimenomaan historiassa tapahtuneita asioita, joita yhteisön jäsenet eivät ole konkreettisesti kokeneet yhdessä, mutta heillä kaikilla on kuitenkin niihin liittyviä omia henkilökohtaisia kokemuksia, joiden vuoksi he jakavat historiaa keskenään ja pystyvät samaistumaan toisiinsa. Toinen kommentteissa usein toistuva jaetun historian aihe oli kommentoijien oma suhde ASMR:ään. Monet jakoivat samankaltaisia kokemuksia liittyen esimerkiksi siihen, kuinka he olivat löytäneet ASMR-videot tietyn tekijän kautta.

4.4 Yhteenveto analyysista

Analyysin myötä muodostuneet neljä pääteemaa olivat vertaistuki, kevyt keskustelu, yhteinen hyvä ja osana yhteisöä. Vertaistuki-pääteemaan kuuluvat kommentit ilmensivät kommentoijien omien kokemusten ja tunteiden jakamista, niihin samaistumista ja tuen

tarjoamista ja siksi alateemoiksi muodostuivat jakaminen, samaistuminen ja tuen tarjoaminen. Kevyt keskustelu -pääteemaan kuuluvat kommentit puolestaan ilmensivät kommentoijien välistä leikkimielistä ja kepeää keskustelua, joka ilmeni huumorin ja nostalgian kautta. Tämän pääteeman kaksi alateemaa olivat siis huumori ja nostalgia. Kolmas pääteema oli yhteinen hyvä ja nimensä mukaisesti tämän teeman alle kuuluvat kommentit ilmensivät jäsenten välistä hyvää ilmapiiriä ja yhteisöllisyyden edistämistä. Tämän pääteeman alateemat olivat kehujen antaminen, neuvojen antaminen ja palveluksien tekeminen. Viimeinen eli neljäs teema oli osana yhteisöä -pääteema, jonka kommentit puolestaan ilmensivät kommentoijien käsitystä yhteisöstä, yhteisöllisyydestä ja yhteisöön kuulumisesta. Tämän pääteeman alle muodostui alateemoiksi yhteisöön viittaaminen ja sitoutuneisuuden ilmaiseminen. Teemat ja niiden tuottama vuorovaikutus on koottu taulukkoon 5.

Taulukko 5. Muodostuneet teemat ja niiden tuottama vuorovaikutus

Pääteema	Alateemat	Minkälaista vuorovaikutusta tuottaa?
Vertaistuki	Jakaminen Samaistuminen Tuen tarjoaminen	Luottamuksellista Avointa Turvallista Vilpitöntä
Kevyt keskustelu	Huumori Nostalgia	Leikkimielistä Kepeää Vastapainoa totisemmalle keskustelulle
Yhteinen hyvä	Kehujen antaminen Neuvojen antaminen Palveluksien tekeminen	Positiivista Muita huomioivaa Yhteisöllistä
Osana yhteisöä	Yhteisöön viittaaminen Sitoutuneisuuden ilmaiseminen	Yhteisöä validoivaa Eksklusiivista

Teemat vaikuttivat siihen, minkälaista vuorovaikutusta kommentoijien välille syntyi ja rakentui. Erilaisista aiheista keskusteleminen vaikuttaa oletettavasti siihen, millaiseksi vuorovaikutus muodostuu. Vertaistuki-pääteema rakensi kommentoijien välille luottamuksellista vuorovaikutusta. Omien tunteiden ja kokemusten jakaminen voi

asettaa kommentoijan haavoittuvaan tilaan, sillä usein jaetut asiat olivat henkilökohtaisia ja arkoja. Tällaisten asioiden jakaminen luo vuorovaikutukselle pohjaa, joka perustuu avoimuuteen. Muiden ilmaisema samaistuminen ei paitsi rakenna vertaistukea, mutta asettaa myös samaistujat avoimeen ja ehkäpä haavoittuvaan asemaan. Molemminpuolinen avoin keskustelu rakentaa kuitenkin turvallisuuden tunnetta, jonka myötä vuorovaikutus on luottamuksellista. Lisäksi se vaikuttaa vilpittömältä, koska keskusteluun osallistuminen on vapaaehtoista.

Kevyt keskustelu-pääteema taas muodosti tarvittavaa vastapainoa vakaviin aiheisiin pohjautuvalle vuorovaikutukselle. Tämän teeman myötä vuorovaikutus oli leikkimielisempää ja kepeämpää. Huumori toimi ikään kuin keskustelujen rentouttajana. Vuorovaikutuksen ollessa kepeämpää, voi yhteisö tuntua mielekkäämmältä sen jäsenille. Vaikka avoin ja vakavamielisempi keskustelu onkin merkityksellistä esimerkiksi luottamuksen rakentamiseksi, on huumori ja kevyempi keskustelu tärkeää vastapainoa, koska muuten vuorovaikutus voisi tuntua jäsenille raskaalta. Jos yhteisö taas koetaan kuormittavana, ei se välttämättä enää palvele jäsenten tarpeita tarpeeksi, jolloin yhteisöstä irtaannutaan herkemmin.

Positiivista vuorovaikutusta synnytti ja rakensi yhteinen hyvä-pääteema. Positiivinen vuorovaikutus ilmeni muiden huomioimisena, joka saattoi tarkoittaa esimerkiksi toisten kehumista ja neuvojen antamista. Toisten kehuminen voi parantaa niin kehun saajan kuin antajan mielialaa ja johtaa näin positiivisempaan keskusteluun ja edistää yhteisöllistä vuorovaikutusta. Myös palveluksien tekeminen edisti positiivista vuorovaikutusta yhteisen hyvän kautta ja näin ollen yhteisön toimivuus myös mahdollisesti parantui.

Osana yhteisöä-pääteema taas edisti yhteisön olemassa oloa validoivaa vuorovaikutusta. Yhteisön olemassa oloa ja toimintaa validoitiin viittaamalla keskusteluissa yhteisöön ja ilmaisemalla omaa sitoutumista yhteisöön. Vuorovaikutus rakentui sille pohjalle, että kommentoijat kokivat kuuluvansa jonkinlaiseen yhteisöön ja pitivät itsensä lisäksi myös muita kommentoijia osana tätä yhteisöä. Sitoutuneisuutta ilmaistaessa

vuorovaikutukseen muodostui myös tietynlainen, ehkäpä jopa eksklusiivinen sävy. Samaan aikaan kun se tiukensi yhteisöä ja lisäsi yhteenkuuluvuuden tunnetta, se myös mahdollisesti jätti potentiaalisia jäseniä yhteisön ulkopuolelle.

Teemoja ja vuorovaikutusta peilattiin SOVC:iin, jotta löydettiin mahdollisia yhteisöllisyydestä kertovia elementtejä. Jäsenyyden toteutumisesta yhteisössä kertoi ainakin emotionaalinen turvallisuus, samaistuminen toisiin ja jossain määrin henkilökohtaiset investoinnit ja yhteinen symboliikka. Toisaalta jotkin asiat ASMR-yhteisössä sotivat myös jäsenyyden elementtejä vastaan, joista yksi oli esimerkiksi se, että yhteisön ympärille ei muodostu varsinaisia rajoja. Rajojen on kerrottu vahvistavan emotionaalisen turvallisuuden tunnetta, mutta tästä huolimatta kommentteista oli tulkittavissa, että kommentoijat kokevat ainakin jonkinasteista emotionaalista turvallisuutta jakaessaan henkilökohtaisia kamppailujaan.

Vaikutuksen toteutumisen tulkinta oli haastavaa ja vaikutuksen tunteen merkityksestä verkkoyhteisöissä onkin kiistelty. Sitä, vaikuttiko jäsen yhteisöön tai yhteisö jäseneen ei ilmennyt aineistosta niin suoraan, että siitä olisi voinut vetää johtopäätöksen. Teemoja ja vuorovaikutusta tarkastelemalla vaikutusta kuitenkin löytyi omalla tavallaan monestakin eri tilanteesta. Esimerkiksi vertaistuki-pääteemaan liittyvä keskustelu kielii siitä, että yhteisö on vaikuttanut jäseneen tarpeeksi paljon positiivisella tavalla luottamusta herättäen, että jäsen uskaltaa avautua yhteisölle tai yhteisön sisällä. Kevyt keskustelu-pääteemaan liittyvä keskustelu taas kertoi mahdollisesti siitä, että jäsenet pyrkivät parantamaan muiden mielialaa mutta samalla myös omaa asemaansa muiden silmissä, eli siis vaikuttamaan muihin huumorin avulla. Myös yhteinen hyvä-pääteeman alla oleva kehuja ja neuvoja sisältävä keskustelu voidaan nähdä muihin vaikuttamisyrityksenä.

Tarpeiden täyttymisen toteutumisesta yhteisössä kertoi esimerkiksi tuen tarjoaminen, joka kuului vertaistuki-pääteeman alle. Tarpeiden täyttymisessä yksi kulmakivi oli se, että jäsen tuntee olevansa tuettu muiden jäsenten toimesta samalla kun itse tukee muita.

Tuen tarjoamiseen liittyvässä keskustelussa tulikin esille monia tapoja, joilla jäsenet tukivat toisiaan, kuten toisen puolesta rukoilu, voinnin kyseleminen ja kannustus. Tarpeiden täyttymiseen vaikuttaa myös asema ryhmässä ja pätevyys siellä toimimisessa. Nämä seikat heijastuivat keskusteluissa, joissa ilmaistiin omaa sitoutumistaan yhteisöön.

Jaettu emotionaalinen yhteys taas ilmenee esimerkiksi jaetun historian kautta, joka tuli ASMR-yhteisössä esille nostalgian myötä. Jaetun emotionaalisen yhteyden yksi tekijä oli kuitenkin myös säännöllinen ja laadukas vuorovaikutus. YouTuben ASMR-yhteisössä vuorovaikutuksen oli mahdollista olla laadukasta, ainakin keskustelun sävyn ja syvyyden perusteella. Keskustelunaiheet saattoivat mennä hyvinkin henkilökohtaisiksi ja jäsenten välillä vaikutti vallitsevan keskinäinen kunnia. Säännöllisyys osoittautui kuitenkin ongelmaksi alustan julkisuuden ja yhteisön koon vuoksi. Vuorovaikutus ei välttämättä ollut toistuvaa ja säännöllistä ainakaan samojen yhteisön jäsenten kesken.

Lopuksi mainittakoon vielä nimimerkkien toistuvuudesta kommentteissa. YouTubessa kommentteja pystyy julkaisemaan vain rekisteröitynyt käyttäjä. Nimimerkin voi kuitenkin itse valita, eikä profiilissa tarvitse olla käyttäjältä mitään tietoa, joka paljastaisi jotakin hänen henkilöllisyydestään. Käytännössä nimimerkki siis mahdollistaa tietyntasoisen anonymiteetin. Kommentit toki linkittyvät nimimerkkeihin. Kommentoijien henkilöllisyydet eivät siis olleet tiedossa tässä tutkimuksessa, eikä se olisi ollut edes tarkoituksenmukaista. Nimimerkkien ansiosta pystyttiin kuitenkin havainnoimaan, oliko aineistossa toistuvia nimimerkkejä, eli osallistuiko keskusteluihin toistuvasti samat henkilöt. Aineistosta huomattiin, että jokaisen yksittäisen videon kommenttikentän sisällä näkyi useaan kertaan samoja nimimerkkejä. Samat henkilöt saattoivat siis kommentoida yhtä videota useaan kertaan, esimerkiksi vastailemalla muiden kommentteihin ja käyden keskustelua monissa eri kommenttiketjuissa. Sitä ei kuitenkaan havaittu, että samoja nimimerkkejä olisi löytynyt keskenään useamman eri videon kommenttikentästä.

5 Päätäntö

Tämän tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, miten vuorovaikutus ja yhteisöllisyys ASMR-yhteisössä rakentuvat. Tavoitetta lähestyttiin kolmen tutkimuskysymyksen avulla, joista ensimmäisellä selvitettiin, mitä teemoja ASMR-videoiden kommentoijien kirjoittamista YouTube-kommenteista nousi esille. Toisella tutkimuskysymyksellä puolestaan kysyttiin, millaista vuorovaikutusta teemat ja niistä keskusteleminen rakensivat kommentoijien välille. Kolmannella tutkimuskysymyksellä taas selvitettiin, mitä yhteisöllisyyden elementtejä kommenteissa oli havaittavissa.

Tutkimuksen aineisto koostui kuuden YouTubeen julkaistun ASMR-videon kommenteista. Videot valittiin kolmelta suositulta ASMR-kanavalta, joista jokaiselta otettiin kaksi videota. Kaikki valitut videot edustivat jotakin yleistä ASMR-videogenreä. Videoiden kommentit järjestettiin suosiojärjestykseen ja jokaisesta kuudesta videosta poimittiin kymmenen suosituinta kommenttia ja näiden kommenttien saamat vastaukset maksimissaan kymmeneen vastauskommenttiin asti. Lopulta aineisto koostui 280 kommentista, joista 15 koostui pelkästään emojiista tai yksittäisestä sanasta ja loput 265 kommenttia olivat sisällöllisiä.

Analyysi aloitettiin koodaamalla aineisto Maddenin ja muiden (2013) luokittelujärjestelmän pääkategorioiden mukaan. Koodauksen avulla saatiin kokonaiskuva siitä, minkä tyyliä kommentteja ASMR-videoihin tulee. Luokittelujärjestelmän pääkategorioista eniten edustettuna olivat yleiseen keskusteluun liittyvät kommentit ja henkilökohtaisten tunteiden ilmaisuun liittyvät kommentit. Koodauksen jälkeen aineistoa käytiin läpi toteuttaen laadullista sisällönanalyysia, jonka seurauksena muodostui neljä aineistosta esiin nousevaa pääteemaa, jotka jakaantuivat vielä tarkempiin alateemoihin. Pääteemat olivat vertaistuki, kevyt keskustelu, yhteinen hyvä ja osana yhteisöä. Vertaistuki-pääteema sisälsi alateemoinaan jakamisen, samaistumisen ja tuen tarjoamisen alateemat. Tämä teemakokonaisuus rakensi yhteisössä luottamuksellista, avointa, turvallista ja vilpittöntä vuorovaikutusta. Kevyt keskustelu-pääteema puolestaan jakaantui alateemoittain huumoriin ja nostalgiaan.

Tämä teemakokonaisuus rakensi vastapainoa totisemmalle vuorovaikutukselle, tarjoten mahdollisuuden kepeämpään ja leikkimielisempään keskusteluun. Yhteinen hyvä - pääteema piti sisällään kehujen antamisen, neuvojen antamisen ja palveluksien tekemisen alateemat. Tämä teemakokonaisuus rakensi vuorovaikutuksesta positiivista ja yhteisöllisyyttä edistävää muun muassa muiden huomioimisen avulla. Osana yhteisöä - pääteema puolestaan sisälsi kaksi alateemaa, jotka olivat yhteisöön viittaaminen ja sitoutuneisuuden ilmaiseminen. Tämän teemakokonaisuuden myötä vuorovaikutus rakentui yhteisöä validoivaksi ja toi yhteisöön ja siihen kuulumiseen myös tunnetta eksklusiivisuudesta.

SOVC-malliin peilaamalla löytyi kommentteista ja vuorovaikutuksesta tiettyjä yhteisöllisyyden elementtejä. Jäsenyyden elementti heijastui vahvimmin emotionaalisen turvallisuuden, toisiin samaistumisen ja jossain määrin henkilökohtaisten investointien kautta. Vaikutuksen elementin toteutuminen taas oli haastavampaa tulkita, mutta esimerkiksi vertaistuki-pääteema ja kevyt keskustelu -pääteema heijastelivat sitä, että jäsen mahdollisesti vaikutti yhteisöön ja yhteisö jäseneen. Tarpeiden täyttymisen elementti näkyi selvimmin tuen tarjoaminen -alateeman kautta, sillä tarpeiden täyttymisen kulmakivi on se, että jäsen tuntee olevansa tuettu muiden jäsenten toimesta samalla kun itse tukee muita. Jaetun emotionaalisen yhteyden elementti näkyi vahvimmin jaetun historian myötä, joka ilmeni etenkin nostalgia-alateemasta. Tämän tutkimuksen myötä käy ilmi, että vaikka ASMR on noussut valtavirtatrendiksi, eikä se ole enää vain tietyn, pienen ihmisjoukon sisäinen kiinnostuksen kohde, on sen ympärillä silti havaittavissa selkeä yhteisö ja yhteisöllisyyden elementtejä. Vaikka ASMR on suosionsa myötä alttiimpi esimerkiksi vihamielisyydelle ja negatiiviselle huomiolle, käy ainakin tämän tutkimuksen aineistosta ilmi, että vuorovaikutus yhteisön jäsenten välillä on varsin ystävällistä, avointa ja positiivista.

Verkkoyhteisöjä on vuosien saatossa määritelty sekä luokiteltu monin eri tavoin. Niiden olemassaolosta ja merkityksellisyydestä yhteisönä on myös esitetty eriäviä näkemyksiä, sillä niistä puuttuu kasvokkainen vuorovaikutus ja tämän on epäilty estävän sitoutumisen,

samaistumisen ja arvostuksen tunteita (ks. esim. Brint, 2001; Delanty, 2003). Jaetuista mielenkiinnonkohteista viestiminen on kuitenkin yksi verkkoyhteisöjen määritelmän kulmakivi (ks. esim. Preece, 2000; Malinen, 2016) ja nimenomaan sen valossa verkkoyhteisöt on nähty jopa merkityksellisempinä kuin perinteiset, esimerkiksi paikkaan sidotut yhteisöt. ASMR-yhteisö on hyvä esimerkki nimenomaan jaetun mielenkiinnon kohteen ympärille rakentuneesta yhteisöstä. Vuorovaikutus ASMR-yhteisössä ei kuitenkaan rajaudu pelkästään ASMR:stä puhumiseen, vaan kuten tässä tutkimuksessa huomattiin, jäsenet ilmaisevat itseään yhteisössä monien aiheiden kautta, kuten henkilökohtaisista ongelmista avautumalla tai humoristisen vitsin kertomalla. Ihmisillä onkin monenlaisia tarpeita verkkoyhteisöihin liittyen (ks. Armstrong & Hagel, 1996) mutta ASMR-yhteisö osoittaa, että useat näistä tarpeista voivat myös toteutua yhden yhteisön sisällä. Mitä tulee verkkoyhteisöjen muodostumispaikkoihin, ei ASMR-yhteisö ainakaan tämän tutkimuksen kontekstissa ole muodostunut kaikkein perinteisimpään paikkaan. Verkkoyhteisöjen mielletään usein muodostuvan nimenomaan yhteisöjen muodostumiselle tarkoitetuille alustoille, kuten keskustelupalstoille tai erilaisia ryhmiä sisältäville sivustoille. Tuoreemmassa tutkimuksessa (ks. esim. Lindgren, 2022) on kuitenkin painotettu verkkoyhteisöjen syntymisen mahdollisuutta myös vapaammassa ympäristöissä. Verkkoyhteisön määritelmän peruskriteerinä voidaankin nähdä olevan se, että tietyt ihmiset palaavat samaan yhteisön muodostumisen paikkaan, oli se sitten mikä tahansa. Tähän näkemykseen peilaten ASMR-yhteisö voidaan nähdä juuri tämän kaltaisesti muodostuneena yhteisönä.

Mitä tulee ASMR-yhteisöön liittyvään aikaisempaan tutkimukseen, on sitä toteutettu hyvin vähän ja ennemminkin katsoja–tekijä –vuorovaikutussuhteen kautta kuin katsoja–katsoja –vuorovaikutussuhteen (ks. esim. Andersen, 2015; Maddox, 2020; Maddox, 2021; Zappavigna, 2020). Katsoja–katsoja –vuorovaikutussuhteesta on kuitenkin huomattu se, että katsojat pyrkivät kommentissaan vetoamaan muihin katsojiin käyttämällä esimerkiksi termejä, joilla he kutsuvat ja puhuttelevat muita ja asemoivat ASMR-videoiden katselijat kollektiiviseksi ryhmäksi tai yhteisöksi (ks. Zappavigna, 2021). Tämä

tuli esille myös tässä tutkimuksessa, sillä yksi Osana yhteisöä -pääteema käsitteli kommentoijien käsitystä yhteisöstä ja siihen kuului Yhteisöön viittaaminen -alateema, joka nimensä mukaisesti sisälsi kommentteja, joissa yhteisöön viitattiin esimerkiksi käyttämällä me-muotoa, viittaamalla muihin ystävinä tai käyttämällä yhteisö-termiä. Vaikka katsoja–tekijä –vuorovaikutussuhde ei ollut juurikaan tarkastelun kohteena tässä tutkimuksessa, on mainittava, että tämä vuorovaikutussuhde kuitenkin tuli aineistossa myös esille. Tekijään viitattiin usein kiittäen tai kehuen ja tekijän hyvistä piirteistä saatettiin myös keskustella muiden kommentoijien kanssa. Välillä tekijä itse saattoi myös vastata kommentteihin tai osallistua keskusteluun. Nämä huomiot tukevat aiemmissa tutkimuksissa (ks. esim. Maddox, 2021) esille tullutta näkökulmaa siitä, että katsojat ja tekijät tukevat toisiaan, ymmärtäen molempien osapuolien näkökulman ja aseman ilmiön yhteydessä.

Tutkimusta muihin aiheisiin liittyvien YouTube-videoiden kommentteista on myös tehty ja tämän tutkimuksen tuloksista löytyi samansuuntaisia seikkoja aiemman tutkimuksen kanssa (ks. esim. Frohlich & Zmyslinski-Seelig, 2012; Naslund ja muut, 2016). Kuten aiemmin tuli ilmi, tiettyjen terveysongelmiin keskittyvien YouTube-videoiden kommenttikenttiin syntyi helposti erästä vuorovaikutuksen muotoa, sosiaalista tukea (ks. Frohlich & Zmyslinski-Seelig, 2012). Sosiaalinen tuki koostui tiedollisesta ja emotionaalisesta tuesta. Sosiaalisen tuen lisäksi verkkoyhteisöissä on ilmaistu vahvaa vertaistukea esimerkiksi mielenterveysongelmien kontekstissa (ks. Naslund ja muut, 2016). Sosiaalinen tuki ja vertaistuki olivat selkeitä teemoja myös tämän tutkimuksen tuloksissa. On tavallista, että sosiaalista tukea ja vertaistukea haetaan ja tarjotaan etenkin terveyteen liittyvien ongelmien suhteen. Vaikka ASMR-videot itsessään eivät suoranaisesti liity terveysongelmiin, käytetään niitä usein helpottamaan terveyteen liittyviä haasteita kuten unettomuutta tai mielenterveysongelmia. ASMR-videot ovat siis tietyllä tavalla kytköksissä terveyteen ja sen hoitoon, joten on luonnollista, että ASMR-kontekstissa keskustellaan myös omista huolista ja tarjotaan tukea toisille. Keskustelu ASMR-yhteisössä vaikutti kuitenkin eroavan aiemman tutkimuksen (ks. Frohlich & Zmyslinski-Seelig, 2012) tuloksista siten, että ASMR-yhteisössä vakavampaa keskustelua

tasapainotti myös leikkimielisempi ja kevyt humoristinen keskustelu. Sosiaalista tukea tarjottiin siis myös huumorin kautta, ja huumori voikin olla monilla ihmisillä tietynlainen selviytymismekanismi.

Tällä tutkimuksella oli omat rajoitteensa. Ensinnäkin aineiston koon vuoksi tuloksia ei voida suoraan yleistää koskemaan esimerkiksi kaikkien ASMR-videoiden ympärillä käytävää keskustelua. Tässä tutkimuksessa oli mukana vain kolme kanavaa ja yhteensä kuusi videota. Mukaan otettavien kommenttien määrää piti rajata sopimaan pro gradu-tutkielman puitteisiin, joten läheskään kaikkia videoiden saamia kommentteja ei voitu sisällyttää aineistoon. Tämä rajaus jättää tietenkin osan keskustelusta analyysin ulkopuolelle ja voi mahdollisesti vaikuttaa tuloksiin. Aineiston koosta huolimatta tässä tutkimuksessa saatiin kuitenkin suhteellisen hyvä representaatio kaikista erilaisista teemoista, joista ASMR-videoiden kommentteissa keskustellaan. Teemat kertovat, mistä asioista kommentteissa keskustellaan mutta pieni heikkous tutkimuksessa on teemoista johdettavan pohdinnan tulkinnanvaraisuus. Kommentteja ja yhteisön vuorovaikutusta tarkasteltiin puhtaasti ulkopuolisen, sivusta seuraajan silmin eikä näin ollen yhteisön jäsenten ajatuksista tai tunteista voi tietenkään vetää mitään muita johtopäätöksiä, kuin mitä he ovat itse kommenteissa tuoneet esille. Jotta tutkimuksessa olisi päästy selvittämään sitä, miten teemoista keskustelu rakentaa kommentoijien itsensä mielestä vuorovaikutusta ja yhteisöllisyyden tunnetta, olisi ollut hyvä toteuttaa esimerkiksi haastatteluja. Tämä ei kuitenkaan tutkimuksen laajuuden puitteissa ollut mahdollista.

Tutkimus antaa paljon aiheita mahdolliselle jatkotutkimukselle. Ensinnäkin olisi mielenkiintoista toteuttaa tutkimus samankaltaisella tutkimusasetelmalla mutta huomattavasti suuremmalla aineistolla. Tutkimusta voisi myös lähteä toteuttamaan jollakin toisella sosiaalisen median alustalla. Vaikka tässä tutkimuksessa todettiin YouTubeen mahdollistavan alustan yhteisöjen muodostumiselle, voisivat yhteisöllisyyden elementit ilmentyä vielä vahvemmin esimerkiksi vaikkapa Redditissä tai muulla enemmän yhteisöjen muodostumiseen tarkoitetuilla alustalla. Olisi mielenkiintoista

selvittää, ovatko käyttäjät sitoutuneempia ja kiintyneempiä toisiinsa tämänkaltaisilla alustoilla.

Myös syvempi paneutuminen kommentteissa esiintyviin nimimerkkeihin ja niiden toistuvuuteen voisi olla hyvä jatkotutkimusidea ja tarkastelua voisi toteuttaa monella eri tasolla. Ensin voitaisiin esimerkiksi tarkastella nimimerkkien toistuvuutta yksittäisten videoiden sisällä, sen jälkeen yksittäisten kanavien sisällä ja lopuksi suuremmalla skaalalla ASMR-yhteisön sisällä, eli esimerkiksi useammalla eri kanavalla. Näin voitaisiin selvittää, onko yksittäisissä videoissa aina satunnaiset kommentoijat keskustelemassa vai onko enemmän niin, että tietyt kommentoijat keskustelevat tietyn kanavan useissa eri videoissa, tukien oletusta kanavien ympärille kehittyneistä fanikunnista. Toisaalta voitaisiin myös selvittää, onko yhteisössä tiettyjä yli kanavarajojen kommentoivia henkilöitä, jotka vahvistavat yhteisöllisyyttä ja omaa yhteisöön kuulumisen tunnettaan monien eri kanavien kautta.

Lisäksi voisi olla mielenkiintoista toteuttaa haastattelututkimus nimenomaan keskittyen siihen, miten ASMR-videoiden lisäksi ilmiön ympärillä oleva yhteisö mahdollisesti helpottaa esimerkiksi jäseniensä mielenterveyttä. ASMR-videot profiloituvat selkeästi tietynlaiseksi itsehoidon muodoksi terveysongelmien kontekstissa ja tämän lisäksi sen ympärillä käytävä keskustelu vaikuttaisi olevan hyvin positiivishenkistä, ymmärtäväistä ja muut huomioon ottavaa. Voisi siis olla antoisaa tutkia, missä määrin yhteisö ja siellä vallitseva ilmapiiri vaikuttaa ilmiön suosioon ja videoiden katselemisen merkityksellisyyteen katsojien elämässä.

Lähteet

- Accornero, G. (2022). What Does ASMR Sound Like? Composing the Proxemic Intimate Zone in Contemporary Music. *Contemporary music review*, 41(4), 337-357. <https://doi.org/10.1080/07494467.2022.2087377>
- Andersen, J. (2015). Now You've Got the Shiveries: Affect, Intimacy, and the ASMR Whisper Community. *Television & new media*, 16(8), 683-700. <https://doi.org/10.1177/1527476414556184>
- Anderson, B. (1983). *Imagined Communities*. London, United Kingdom: VERSO.
- Armstrong, A., & Hagel III, J. (1996). The real value of on-line communities. *Harvard business review*, 74(3), 134-141.
- Bagadiya, J. (2023, 7. heinäkuuta). Hacks & Strategies on How to Comment on YouTube. Social Pilot. Noudettu 22.1.2024 osoitteesta <https://www.socialpilot.co/youtube-marketing/how-to-comment-on-youtube>
- Barratt, E. L., & Davis, N. J. (2015). Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): A flow-like mental state. *PeerJ (San Francisco, CA)*, 2015(3), e851. <https://doi.org/10.7717/peerj.851>
- Baym, N. (2010). *Personal connections in the digital age*. Polity.
- Bergsteijn, M. (2018, 3. joulukuuta). *Autonomous Sensory Meridian Response and the Rise of the ASMR community*. DiggIt Magazine. Noudettu 19.1.2024 osoitteesta <https://www.digitmagazine.com/articles/asmr>
- Biswas, M. (2014). *10 Internet Subcultures You Need to Know*. Noudettu 24.5.2023 osoitteesta <https://www.indusnet.co.in/10-internet-subcultures-need-know/>
- Blanchard, A., & Markus, M. (2004). The experienced "sense" of a virtual community: Characteristics and processes. *ACM SIGMIS Database: the DATABASE for Advances in Information Systems*, 35(1), 64-79. <https://doi.org/10.1145/968464.968470>
- Boxman-Shabtai, L. (2019). The practice of parodying: YouTube as a hybrid field of cultural production. *Media, culture & society*, 41(1), 3-20. <https://doi.org/10.1177/0163443718772180>

- Brint, S. (2001). Gemeinschaft Revisited: A Critique and Reconstruction of the Community Concept. *Sociological theory*, 19(1), 1-23. <https://doi.org/10.1111/0735-2751.00125>
- Cambridge Dictionary. (2023). ASMR. Cambridge Dictionary. Noudettu 14.3.2023 osoitteesta <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/asmr>
- Chan, K. W., & Uusiautti, S. (2022). University students' Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR) experiences in the light of a well-being theory. *seminar.net*, 18(1), <https://doi.org/10.7577/seminar.4669>
- Cheadle, H. (2012, 31. heinäkuuta). *What is ASMR? That Good Tingly Feeling No One Can Explain*. Vice. Noudettu 14.3.2023 osoitteesta <https://www.vice.com/en/article/gqww3j/asmr-the-good-feeling-no-one-can-explain>
- Chen, G., Yang, S., & Tang, S. (2013). Sense of virtual community and knowledge contribution in a P3 virtual community: Motivation and experience. *Internet research*, 23(1), 4-26. <https://doi.org/10.1108/10662241311295755>
- Craggs, Y. (2021, 11. helmikuuta). *The Pandemic Has Created a Huge Demand For Bespoke ASMR Videos*. Vice. Noudettu 28.3.2023 osoitteesta <https://www.vice.com/en/article/wx8y8y/the-pandemic-has-created-a-huge-demand-for-personalized-asmr-videos>
- Dickson, E. (2020, 20. helmikuuta). *An Oral History of ASMR*. RollingStone. Noudettu 22.1.2024 osoitteesta <https://www.rollingstone.com/culture/culture-features/asmr-oral-history-whisper-video-soothing-sleep-youtube-954423/>
- Delanty, G. (2013). Community. <https://doi.org/10.4324/9781315011417>
- Faraj, S., Jarvenpaa, S. L., & Majchrzak, A. (2011). Knowledge Collaboration in Online Communities. *Organization science (Providence, R.I.)*, 22(5), 1224-1239. <https://doi.org/10.1287/orsc.1100.0614>
- Fingeld-Connett, D. (2005). Clarification of Social Support. *Journal of Nursing Scholarship*, 37(1), 4-9. <https://doi.org/10.1111/j.1547-5069.2005.00004.x>
- Frohlich, D. O., & Zmyslinski-Seelig, A. (2012). The Presence of Social Support Messages on YouTube Videos About Inflammatory Bowel Disease and Ostomies. *Health*

- communication*, 27(5), 421-428.
<https://doi.org/10.1080/10410236.2011.606524>
- Garro, D. (2017). Autonomous Meridian Sensory Response - From Internet Subculture to AudioVisual Therapy. *EVA*.
- Gruzd, A., Wellman, B., & Takhteyev, Y. (2011). Imagining Twitter as an Imagined Community. *American Behavioral Scientist*, 55(10), 1294-1318.
<https://doi.org/10.1177/0002764211409378>
- Helsingin yliopisto. (2022, 14. kesäkuuta). *Suomen vuoden 2020 koronaepidemia alkoi viidestä viruslinjasta*. STT info. Noudettu 10.1.2024 osoitteesta <https://www.sttinfo.fi/tiedote/69944295/suomen-vuoden-2020-koronaepidemia-alkoi-viidesta-viruslinjasta?publisherId=3747>
- Hosch, W. L. (2023). YouTube. Encyclopedia Britannica. Noudettu 16.11.2023 osoitteesta <https://www.britannica.com/topic/YouTube>
- Hyttinen, N. (2017, 12. marraskuuta). *Nivelien naksuttelu ja jalkojen laahaus saa äänilyherkän tolaltaan*. Yle. Noudettu 13.3.2024 osoitteesta <https://yle.fi/a/3-9925803>
- Juhila, K. (n.d -a). Koodaaminen. Teoksessa J. Vuori (toim.), *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Noudettu 22.3.2023 osoitteesta <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/koodaaminen/>
- Juhila, K. (n.d -b). Teemoittelu. Teoksessa J. Vuori (toim.), *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Noudettu 22.3.2023 osoitteesta <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/teemoittelu/>
- Kim, J., Kim, H., & Kim, M. (2021). The impact of a sense of virtual community on online community: Does online privacy concern matter? *Internet research*, 31(2), 519-539. <https://doi.org/10.1108/INTR-01-2020-0015>

- Klausen, H. B. (2021). The ambiguity of technology in ASMR experiences: Four types of intimacies and struggles in the user comments on YouTube. *Nordicom review*, 42(4), 124-136. <https://doi.org/10.2478/nor-2021-0045>
- Kotimaisten kielten keskus. (2024). *Nostalgia*. Noudettu 14.3.2024 osoitteesta https://www.kotus.fi/nyt/kysymyksiä_ja_vastauksia/sanojen_alkuperasta/sanojen_alkuperasta_l-n/nostalgia
- Kraut, R. E. & Resnick, P. (2012). Introduction. Teoksessa R. E. Kraut & P. Resnick (toim.), *Building successful online communities: Evidence-based social design*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8472.001.0001>
- Lazar, J. & Preece, J. (1998). Classification Schema for Online Communities. *Proceedings of Americas Conference on Information Systems (AMCIS 1998)*, 30, 84–86. Noudettu 7.5.2023 osoitteesta <http://aisel.aisnet.org/amcis1998/30/>
- Lindgren, S. (2022). *Digital media & society* (2nd edition.). SAGE.
- Lochte, B. C., Guillory, S. A., Richard, C. A., & Kelley, W. M. (2018). An fMRI investigation of the neural correlates underlying the autonomous sensory meridian response (ASMR). *BiolImpacts: BI*, 8(4), 295-304. <https://doi.org/10.15171/bi.2018.32>
- Madden, A., Ruthven, I., & McMenemy, D. (2013). A classification scheme for content analyses of YouTube video comments. *Journal of documentation*, 69(5), 693-714. <https://doi.org/10.1108/JD-06-2012-0078>
- Maddox, J. (2020). What do creators and viewers owe each other? Microcelebrity, reciprocity, and transactional tingles in the ASMR YouTube community. *First Monday*, 26(1). <https://doi.org/10.5210/fm.v26i1.10804>
- Maddox, J. (2021). On the Limits of Platform-Centric Research: YouTube, ASMR, and Affordance Bilingualism. *International journal of communication*, 15, 1120-1140.
- Mainonnan eettinen neuvosto. (2019, 22. elokuuta). *MEN 25/2019: ASMR-ääni mainoksen tehokeinona*. Keskuskauppakamari. Noudettu 1.9.2024 osoitteesta <https://kauppakamari.fi/men-25-2019-asmr-aani-mainoksen-tehokeinona/>
- Malinen, S. (2016). *Sociability and Sense of Community among Users of Online Services* [väitöskirja, Tampereen yliopisto]. Tampere University Press. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9998-2>

- Malowski, A. (2021, 14. tammikuuta). *ASMR Gains Popularity During Pandemic, and Psychologists Say They're Not Surprised*. Spectrum News 1. Noudettu 28.3.2023 osoitteesta <https://spectrumnews1.com/oh/columbus/news/2021/01/14/asmr-grows-in-popularity-during-the-pandemic>
- McDonnell-Parry, A. (2019, 4. helmikuuta). *ASMR Goes Mainstream With Super Bowl Commercial*. Rolling Stone. Noudettu 9.1.2024 osoitteesta <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/asmr-super-bowl-ad-zoe-kravitz-brain-orgasm-789542/>
- McErlean, A. B. J., & Banissy, M. J. (2018). Increased misophonia in self-reported Autonomous Sensory Meridian Response. *PeerJ (San Francisco, CA)*, 6, e5351. <https://doi.org/10.7717/peerj.5351>
- McErlean, A. B. J., & Osborne-Ford, E. J. (2020). Increased absorption in autonomous sensory meridian response. *PeerJ (San Francisco, CA)*, 2020(2), e8588. <https://doi.org/10.7717/peerj.8588>
- McMillan, D. W., & Chavis, D. M. (1986). Sense of community: A definition and theory. *Journal of community psychology*, 14(1), 6-23. [https://doi.org/10.1002/1520-6629\(198601\)14:1<6::AID-JCOP2290140103>3.0.CO;2-I](https://doi.org/10.1002/1520-6629(198601)14:1<6::AID-JCOP2290140103>3.0.CO;2-I)
- Miller, M. (2017, 8. marraskuuta). *ASMR, The Internet Subculture Of "Sounds That Feel Good," Is Going Mainstream*. FastCompany. Noudettu 22.1.2024 osoitteesta <https://www.fastcompany.com/90135533/asmr-the-internet-subculture-of-sounds-that-feels-good-is-going-mainstream>
- Naslund, J. A., Aschbrenner, K. A., Marsch, L. A., & Bartels, S. J. (2016). The future of mental health care: Peer-to-peer support and social media. *Epidemiology and psychiatric sciences*, 25(2), 113-122. <https://doi.org/10.1017/S2045796015001067>
- Peñarroja, V., Sánchez, J., Gamero, N., Orengo, V., & Zornoza, A. M. (2019). The influence of organisational facilitating conditions and technology acceptance factors on the effectiveness of virtual communities of practice. *Behaviour & information technology*, 38(8), 845-857. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2018.1564070>

- Pilny, H. L., Papen, M., & Niemand, T. (2023). Transfer of Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR) to Relationship Marketing: Potential Effects on Perceived Customer Intimacy. *Journal of relationship marketing (Binghamton, N.Y.)*, 22(1), 29-61. <https://doi.org/10.1080/15332667.2022.2132105>
- Poerio, G. L., Blakey, E., Hostler, T. J., & Veltri, T. (2018). More than a feeling: Autonomous sensory meridian response (asmr) is characterized by reliable changes in affect and physiology. *PloS one*, 13(6), e0196645. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0196645>
- Preece, J. (2000). Online Communities: Designing Usability, Supporting Sociability. *Industrial management + data systems*, 100(9), 459-460. <https://doi.org/10.1108/imds.2000.100.9.459.3>
- Rajan, A. (2019, 23. huhtikuuta). *ASMR is now mainstream*. BBC. Noudettu 9.1.2024 osoitteesta <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-48026974>
- Reddit. (2022). *Who would you call the "face" if the ASMR community?* [foorumikeskustelu]. Noudettu 15.5.2023 osoitteesta https://www.reddit.com/r/asmr/comments/v5v0t5/discussion_who_would_you_call_the_face_if_the/
- Remfit. (2020, 20. lokakuuta). The 12 most common ASMR triggers. Remfit. Noudettu 9.1.2024 osoitteesta <https://remfit.com/blogs/news/the-12-most-common-asmr-triggers>
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community. Homesteading on the electronic frontier*. London: MIT Press.
- Richard, C. (2022). *How many ASMR channels, ASMRtists, and ASMR videos are on YouTube?* ASMR University. Noudettu 14.3.2023 osoitteesta <https://asmruniversity.com/2022/04/26/how-many-asmr-channels-asmrtists-are-on-youtube/>
- Richard, C. (n.d. -a). *History of ASMR*. ASMR University. Noudettu 14.3.2023 osoitteesta <https://asmruniversity.com/history-of-asmr/>

- Rotman, D., Golbeck, J., & Preece, J. (2009). *The community is where the rapport is -- on sense and structure in the youtube community*.
<https://doi.org/10.1145/1556460.1556467>
- Rouw, R., & Erfanian, M. (2018). A Large - Scale Study of Misophonia. *Journal of clinical psychology, 74*(3), 453-479. <https://doi.org/10.1002/jclp.22500>
- Sadko, Y. (2017, 18. elokuuta). *ASMR: A Fast Growing Trend Looking for Its Own Style*. Medium. Noudettu 22.1.2024 osoitteesta
<https://eugenesadko.medium.com/asmr-a-fast-growing-trend-in-search-of-its-own-style-5bcdb01322e1>
- Schali, K. (2003, 22. huhtikuuta). *Synesthesia*. Yle. Noudettu 13.3.2024 osoitteesta
<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2003/04/22/synesthesia>
- Smith, S. D., Fredborg, B. K., & Kornelsen, J. (2019a). A functional magnetic resonance imaging investigation of the autonomous sensory meridian response. *PeerJ (San Francisco, CA), 2019*(6), e7122. <https://doi.org/10.7717/peerj.7122>
- Smith, S. D., Fredborg, B. K., & Kornelsen, J. (2019b). Atypical Functional Connectivity Associated with Autonomous Sensory Meridian Response: An Examination of Five Resting-State Networks. *Brain connectivity, 9*(6), 508. <https://doi.org/10.1089/brain.2018.0618>
- Smith, N., & Snider, A. (2019). ASMR, affect and digitally-mediated intimacy. *Emotion, space and society, 30*, 41-48. <https://doi.org/10.1016/j.emospa.2018.11.002>
- Stanoevska-Slabeva, K., & Schmid, B. (2001). A typology of online communities and community supporting platforms. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2001.927041>
- TheASMR. (2024). 12 Best ASMR Triggers. TheASMR. Noudettu 1.9.2024 osoitteesta
<https://theasmr.com/12-best-asmr-triggers/>
- Tieteen termipankki. (2024a). *Kirjallisuudentutkimus: genre*. Noudettu 14.3.2024 osoitteesta <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:genre>
- Tieteen termipankki. (2024b). *Kirjallisuudentutkimus: huumori*. Noudettu 14.3.2024 osoitteesta <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:huumori>

- Tonteri, L., Kosonen, M., Ellonen, H., & Tarkiainen, A. (2011). Antecedents of an experienced sense of virtual community. *Computers in human behavior*, 27(6), 2215-2223. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.06.018>
- Trenholm-Jensen, E. A., Burns, L., Trenholm, J. E., & Hand, C. J. (2022). Beyond tingles: An exploratory qualitative study of the Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR). *PloS one*, 17(12). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0277962>
- Tuomi, J., & Sarajärvi, A. (2018). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi* (Uudistettu laitos.). Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Valtakari, N. V., Hooge, I. T. C., Benjamins, J. S., Keizer, A. (2019). An eye-tracking approach to Autonomous sensory meridian response (ASMR): The physiology and nature of tingles in relation to the pupil. *PloS one*, 14(12), e0226692. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0226692>
- Vuori, J. (n.d). Laadullinen sisällönanalyysi. Teoksessa J. Vuori (toim.), *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto. Noudettu 22.3.2023 osoitteesta <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/laadullinen-sisallonanalyysi/>
- Waqas, M., Hamzah, Z. L., & Mohd Salleh, N. A. (2021). Customer experience with the branded content: A social media perspective. *Online information review*, 45(5), 964-982. <https://doi.org/10.1108/OIR-10-2019-0333>
- WhisperingLife ASMR. (2009). *Whisper 1 - hello!* YouTube. Noudettu 15.3.2023 osoitteesta <https://www.youtube.com/watch?v=IHtgPbfTgKc&t=35s>
- Woods, N., & Turner-Cobb, J. M. (2023). 'It's like Taking a Sleeping Pill': Student Experience of Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR) to Promote Health and Mental Wellbeing. *International journal of environmental research and public health*, 20(3), 2337. <https://doi.org/10.3390/ijerph20032337>
- Xtingles. (2022). Why is ASMR so popular? *Xtingles blog*. Noudettu 28.3.2023 osoitteesta <https://xtingles.com/blog/48-why-is-asmr-so-popular>

- YouTube Help. (2024). *Learn about comment settings*. Noudettu 14.3.2024 osoitteesta <https://support.google.com/youtube/answer/9483359?hl=en#zippy=%2Cwhat-kind-of-comments-are-held-for-review-in-basic-and-strict-mode>
- Zappavigna, M. (2020). Digital intimacy and ambient embodied copresence in YouTube videos: Construing visual and aural perspective in ASMR role play videos. *Visual communication (London, England)*, 147035722092810. <https://doi.org/10.1177/1470357220928102>
- Zappavigna, M. (2021). Ambient affiliation in comments on YouTube videos: Communing around values about ASMR. *Journal of Foreign Language*, 44(1), 21-40.