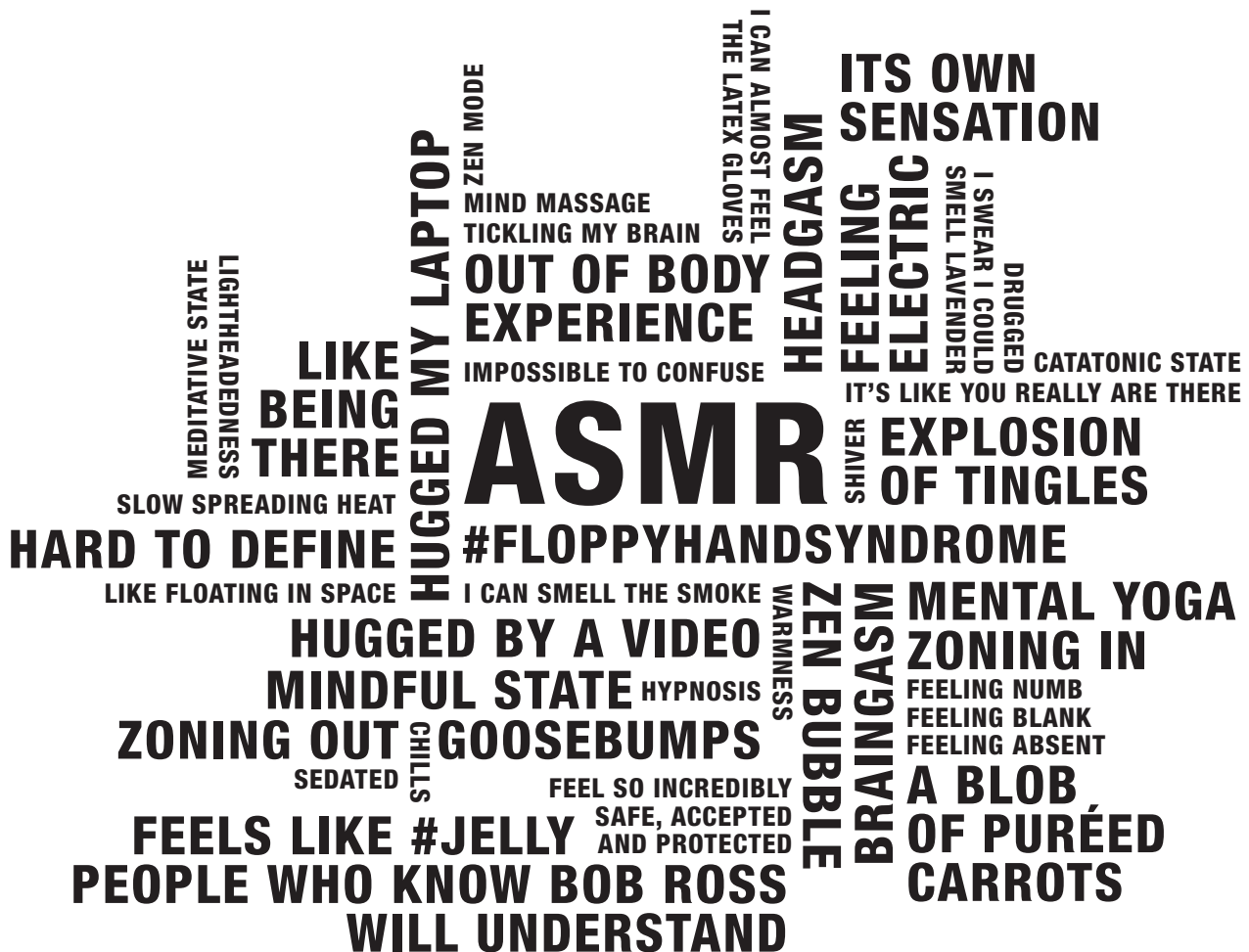


# Lyde, der føles godt

– en netnografisk undersøgelse af det digitalt medierede fænomen ASMR

## SPECIALE

KANDIDATUDDANNELSEN I MEDIEVIDENSKAB  
INSTITUT FOR KOMMUNIKATION OG KULTUR  
AARHUS UNIVERSITET



Vejleder  
IBEN HAVE

Af  
HELLE BRETH KLAUSEN  
Studienummer 20107248



Specialet må udlånes som eksempelmateriale til studerende  
1. august 2016

## Abstract

ASMR (*Autonomous Sensory Meridian Response*) is an auditory and visually perceptual phenomenon characterized by a physical tingling, euphoric sensation that typically emanates from head or scalp and runs down the spine and through the limbs. Although ASMR essentially is a sensory response it seems that there is a performative and digitally mediated variation of the phenomenon online, suggesting that there is a lot more to ASMR than the bodily sensation alone. The relatively newly discovered phenomenon of ASMR, which – according to Reddit – has been a subject of discussion online since 2007, has without a doubt grown from social media platforms such as YouTube and Reddit, as it is here the digitally mediated phenomenon is being practiced and performed. On YouTube, three million ASMR videos have been uploaded so far, and on Reddit 109.000 subscribers are following the subthread called */asmr*, where lots of discussions on the phenomenon daily gets posted and replied to. Yet not much literature has examined ASMR academically, and the preliminary articles already published are predominantly neurologically and quantitatively themed and/or only remotely touching on qualitative examinations of the personal anecdotes on people's experience with ASMR. Consequently, studies on how users define, describe and discuss ASMR in naturally occurring and already existing gatherings online are yet to be initiated.

The purpose of this thesis is thus to empirically explore, examine and gain knowledge about what in fact characterizes ASMR historically and currently. In addition, the thesis examines how users on social media frame their experience of ASMR in the comments and subthreads of YouTube and Reddit. Lastly, the thesis explores how ASMR is situated in existing cultural and theoretical movements of hypermediacy, web 2.0 and participatory culture as well as how ASMR enrolls in *the Slow Movement* and presents itself as an alternative to the *age of distraction*, as these seem to have influenced the rise and growth of ASMR as phenomenon, culture and community.

In order to do the above-mentioned I specifically examine a sampling of comments from nine different YouTube videos and seven threads from Reddit all concerning the users' framing of their experience with ASMR. As the thesis is methodically constructed from the classic approaches of Grounded Theory, the qualitative, empirical methods such as line-by-line coding and situational mapping are used to create a profound and inductive groundwork and to let the fragments of data speak.

The results show that the users' statements on YouTube and Reddit can be categorized into four overall clusters. One concerning the *sensory response* in relation to ASMR ('what'), a second concerning the *mediated mode of expression* ('how'), a third on the *community* which surrounds ASMR ('who') and a fourth concerning the *purpose* of seeking out the phenomenon ('why'). Most notable among the comments on the response itself is that users are having a hard time defining it accurately, which is why many of the users on both YouTube and Reddit turn to metaphors and analogies on relaxing, zoning out and alike in order to describe the response as it feels. The mediated mode of expression is however a bit more concrete in the sense that technology – and especially sound technology – is the number one facilitator when it comes to experiencing ASMR synaesthetically and haptic, as several of the users express. Some users even claim to have experienced ASMR in such an immersive way that they forgot about the distinction between *here* (offline/physical) and *there* (online/virtual). Another important part of ASMR as a phenomenon – that has not to do with the above-mentioned 'what' or 'how' – is the community consisting of thousands of users and uploaders from across the world engaging in and practicing ASMR despite differentiated time and place. Most notable is here the level of trust, the (distant) intimacy and the passion for ASMR that the members of the ASMR community share. In continuation of this there seems to be a strong dichotomy between *us* and *them*, suggesting that *either* you belong amongst the insiders of the ASMR community – and 'get it' – *or* you do not understand the meaning and purpose of ASMR and is thus an outsider. One of the things separating the insiders from the outsiders is whether one is able to obtain the claimed states of relaxation, calmness and sleep. At the same time the 'who' connects naturally to the 'why', because the people seeking out ASMR do so in order to not only get cozy and relaxed, but also to participate in and be part of the ASMR community.

For further research, it would be interesting to complement this thesis' user perspective with a focus on both sender, text and system, as ASMR naturally leads up to studies on e.g. the technological and commercial impact on the phenomenon, as it evolves and becomes more and more mainstream. In addition, it would only seem natural to mix scientific fields of research, crossing qualitative and quantitative methods and striving for a more holistic study of the constantly changing phenomenon of ASMR.

Sounds that *feel* good

– a netnographic study of the digitally mediated phenomenon ASMR

Helle Breth Klausen

2016

Media Studies

School of Communication and Culture

Aarhus University

## Forord

Dette speciale er officielt udarbejdet i perioden februar til august 2016, men det har i realiteten været noget længere tid undervejs. Specialet omhandler den performative afart af fænomenet ASMR (*Autonomous sensory meridian response*); et emne jeg fagligt stiftede bekendtskab med i forbindelse med en informationsvidenskabelig eksamensopgave påbegyndt i 2013 og igen i forbindelse med et omfattende researcharbejde til et ph.d.-projekt, jeg overvejede at søge i 2014.

Personligt går interessen imidlertid endnu længere tilbage. Siden barndommen har jeg selv været i stand til at få de såkaldte *tingles*, som ASMR (responsen) også kaldes. Det var dog ikke før efter indtoget af web 2.0, og som følge af min øgede udforskning og brug af YouTube under min uddannelse på Aarhus Universitet, at jeg fandt et fællesskab online, der faktisk beskrev, hvad det var for en 'respons', der var tale om, når jeg lyttede til særlige lyde og iagttog rolige bevægelser, og en salig, afslappende bølge af små kuldegysninger løb som dråber af vand fra hovedbunden og hele vejen ned langs min rygsøjle. Jeg har således altid – så længe jeg kan huske – været i stand til at opleve ASMR, om end jeg i mange år ikke anede, at der fandtes tusinder af andre brugere *derude*, der kunne nikke genkendende til selvsamme følelse, og som sågar var begyndt at samles online med intentionen om at fremkalde, italesætte og diskutere den særegne fornemmelse.

Helle Breth Klausen

*Sommeren 2016*

## Indholdsfortegnelse

1.0 Indledning .....	1
1.1 Introduktion og motivation.....	1
1.2 Problemformulering .....	4
1.3 Afgrænsning og relevans.....	4
1.4 Læsevejledning.....	6
1.5 Begrebsafklaring.....	6
2.0 Videnskabsteoretisk grundlag .....	8
2.1 Et postfænomenologisk afsæt.....	8
2.1.1 Sensorisk etnografi.....	9
2.2 Mening (og empiri) er konstrueret .....	10
3.0 Eksisterende litteratur på området .....	11
4.0 Hvad er ASMR – et definatorisk og historisk rids .....	14
4.1 Navngivning af fænomenet og dets aktanter.....	14
4.2 Fænomenets tilstedeværelse online .....	15
4.3 En typisk ASMR-video – indhold og opbygning.....	16
4.4 Triggere.....	18
4.4.1 Kombinationen af auditive og visuelle triggere.....	18
4.4.2 En ‘1:1’-oplevelse – ASMR-rollespil.....	19
4.5 Formål.....	20
4.6 Relaterede fænomener.....	20
4.6.1 Musiske afarter .....	21
4.6.2 Synæstesi og intimitet på afstand.....	21
4.7 ASMR-fællesskabet.....	23
5.0 Mediekulturel situering af fænomenet .....	25
5.1 En multimodal virkelighed – hypermediacy og immediacy .....	25
5.2 Web 2.0, produsage og participatory culture .....	27
5.3 YouTube.....	28
5.4 Reddit.....	29
6.0 Metodedesign.....	30
6.1 Tilgang til felten.....	30
6.2 Netnografiske vilkår.....	31
6.2.1 Kvalitative kvalitetskriterier.....	32
6.3 Sampling – empirien konstrueres .....	35
6.3.1 Valg af platform .....	35
6.3.2 Sampling ud fra et popularitets- og relevanskriterium.....	36

6.3.3 En formålsbestemt sampling .....	37
6.4 Præsentation af specialets empiri.....	37
6.4.1 Empiri fra YouTube.....	37
6.4.2 Empiri fra Reddit.....	42
6.5 Databearbejdning – en kategoriseringsproces.....	43
6.6 Ethiske overvejelser .....	45
7.0 Analyse af italesættelsen af fænomenet ASMR – fra sans og samling? .....	46
7.1 Analytisk framework: ‘What you <i>say</i> is what you get’.....	47
7.2 Reaktionen ASMR – “I always feel like a big blob of puréed carrots” .....	48
7.2.1 ‘Ny vin på gamle flasker’ – måder at beskrive ASMR-reaktionen på.....	48
7.2.2 En co-creation af en definition.....	50
7.3 Den medierede udtryksform – “It’s like you really are there” .....	50
7.3.1 Helt tæt på - betydningen af den hviskende stemme .....	51
7.3.2 Sammensmeltningen af det fysiske og virtuelle rum.....	52
7.3.3 Teknologi der gør en forskel.....	54
7.4 ASMR-fællesskabet – “People who know Bob Ross will understand” .....	55
7.4.1 Kommunikation på tværs (og på trods) af tid og sted.....	55
7.4.2 Et online praksisfællesskab.....	55
7.4.3 Micro-celebrity og parasocialitet.....	58
7.4.4 ‘At skille færene fra bukkene’ – social kategorisering og gruppeidentifikation.....	59
7.5 Formålet med ASMR – “It’s mainly to relax and keep my brain occupied”.....	62
7.6 Opsamling på analysen.....	63
8.0 Evaluering af og refleksion over analysen.....	66
8.1 Metodisk diskussion .....	66
8.2 Forslag til ekstenderet analyse.....	67
9.0 Konklusion.....	70
10.0 Litteraturliste.....	73
11.0 Bilagsoversigt.....	82
Bilag G – Kodede screenshots af YouTube-kommentarfelt, GentleWhispering (22 sider).....	82
Bilag H – Kodede screenshots af YouTube-kommentarfelt, Heather Feather ASMR (13 sider).....	82
Bilag D – Kodede screenshots af YouTube-kommentarfelt, MassageASMR (11 sider).....	82
Bilag R – Kodede screenshots af Reddit-tråde (18 sider).....	82
Bilag M1 – Situational maps (4 sider) .....	82
Bilag M2 – Memos tilknyttet de situational maps (4 sider) .....	82

## 1.0 Indledning

Jeg har sat mig til rette foran en blåtlisende computerskærm i min lejlighed. På bordet ligger en notesbog, og i hånden har jeg en blyant. Rummet, jeg sidder i, er mørkt. Kun lyset fra computerskærmen oplyser skrivebordet lige akkurat nok til, at jeg kan finde mine støjreducerende ‘over-ear’-hovedtelefoner, der omslutter hele øret. Lyden fra videoen, jeg skal til at se, spiller allerede, da jeg tager hovedtelefonerne på. I dem hører jeg lyden af en hviskende, blød kvindestemme, der byder mig velkommen til “the agency”. På skærmen kan jeg se, at de hviskende ord kommer fra en lyshåret kvinde, der ser mig direkte i øjnene. Det føles i hvert fald sådan. “My name is Maria, and I am very happy to see you here today,” fortsætter kvinden, mens hun langsomt og nøje gestikulerer med sine lange, slanke fingre. Bevægelserne virker hypnotiserende, og mine øjne følger skiftevis Marias fingre og de stenbesatte øreringe, hun har på, der pendulerer fra side til side, når hun bevæger hovedet. Da hun med den ene hånd sirligt rører ved det, der *føles* som mit højre øre, men som egentlig er en såkaldt binaural mikrofon, finder en horde af brusende, behagelige kuldegysninger vej fra de allerøverste af mine hårstrå på hovedet og sniger sig ned langs rygsojlen. Da Maria med den anden hånd rører ved kameranlinsen – der dog både ser ud til at være og *føles* som mit ansigt – manifesterer fornemmelsen sig helt ud i fingerspidserne. Min krop dirrer. Det føles som en mild form for elektrisk chok. Jeg er så salig, at mine arme er som lavet af gelé, og jeg er ikke længere i stand til at holde fast om den blyant, jeg har i hånden. Min hals snører sig sammen, som om musklerne i og omkring mit svælg overgiver sig til Marias ord, der forsikrer mig om, at jeg er i trygge hænder hos hende. Men det er ikke ubehageligt. Det er noget nær det mest afslappende, jeg kan komme i tanke om.

## 1.1 Introduktion og motivation

Det, jeg netop har oplevet, kaldes for ASMR og er en forkortelse for *Autonomous Sensory Meridian Response* – på dansk: ‘subjektiv sanselig nydelses-respons’ (Borello, 11. november 2013). Som det fremgår af ovenstående, er ASMR en konkret sansemæssig reaktion, der ofte beskrives som “a tingling, static-like sensation across the scalp, back of the neck and at times further areas in response to specific triggering audio and visual stimuli” (Barratt & Davis, 2015, p. 1). De, der er i stand til at opleve den sitrende ‘tingling’, triggles typisk af auditive og/eller visuelle stimuli så som hvisken, lavmælt tale eller – som i mit tilfælde – det at iagttage en anden udføre en række langsomme, sirlige bevægelser<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> I afsnit 4.4 vil jeg redegøre mere uddybende for de såkaldte ASMR-triggere.



Fænomenet opsøges typisk for at opnå tilstande af afslapning, (sensorisk) nydelse og bruges i udpræget grad som middel til at falde i søvn (Young & Blansert, 2015, p. 25). Nogle (Barratt & Davis, 2015, p. 11; Andersen, 2014, p. 684) hævder endvidere, at ASMR kan være med til at lindre nogle af de tidstypiske livsstils- og 'følgesygdomme' så som stress, angst, ensomhed og søvnløshed, der er fulgt i kølvandet på det multitaskende *fast-pace* samfund, vi lever i. ASMR indskrives sig således i en tidstypisk bølge af mindfulness og meditation og en tendens mod en form for JOMO (*joy of missing out*) – som psykolog Svend Brinkmann i et debatindlæg i Politiken navngav modreaktionen til FOMO (*fear of missing out*) – der netop handler om den genfundne værdi af nærvær, sindsro og det at hylde filosofien om 'less is more' (Brinkmann, 1. januar 2016).

Selvom ASMR, forstået og defineret som *reaktionen*, er en fysiologisk, sansemæssig reaktion, eksisterer der en afart af fænomenet, der er tilrettelagt, performativt iscenesat og digitalt medieret. *Den digitalt medierede ASMR*, som er den variation af fænomenet, specialet her vil undersøge, kommer oftest til udtryk audiovisuelt i ASMR-videoer, der uploades på den sociale videodistribueringsstjeneste YouTube. Forklaret helt generelt er videoerne: "[...] a long series of clips in which men and women maneuver around the camera lens as if it were the viewer's head, providing a soft rambling monologue while reproducing sounds of gentle physical manipulation" (Ahuja, 2013, p. 444). ASMR er på sin vis således også en YouTube-pendant til *slow-tv*-fænomenet, der bedst kan beskrives som noget, der "runs not at the warp speed of narrative drama but at the rate of actual experience" (Heller, 30. september 2014). Og bemærkelsesværdigt er det netop, at internettet – sammenlignet med flow-tv – i langt højere grad er fragmenteret og hypermedieret (jf. Bolter & Grusin, 2000), hvorfor den enkelte brugers opmærksomhed og fokus udfordres af de mange muligheder (for input), der eksisterer online. Jeg vil vende tilbage til dette i kapitel 5.0, hvor jeg vil situere fænomenet mediekulturelt og uddybe nogle af de ovennævnte pointer.

Den digitalt medierede ASMR muliggøres af den *teknologi*, ASMR-videoerne fordrer. Foruden kameraet anvender mange ASMRtister<sup>2</sup> *binaural microphones*, der er to mikrofoner samlet i én, og som i nogle tilfælde er formet (og ‘teknisk indrettet’<sup>3</sup>) som menneskeører, hvilket giver en auditiv 3D-effekt. Da ASMR overvejende er et auditivt fænomen, er mikrofonerne således af stor betydning for den enkelte brugers oplevelse af ASMR.

Foruden den konkrete sanseoplevelse og de tekniske omstændigheder i forbindelse med fænomenet er ASMR ligeledes udtryk for et *interesse- og praksisfællesskab* af brugere, der dyrker og *producer* (jf. Bruns, 2008) videoerne på YouTube. På YouTube er over tre millioner videoer indeholdende forkortelsen ‘ASMR’ i enten titel, beskrivelse eller søgeord blevet uploadet (pr. 4. februar 2016). Den mest sete video heriblandt er *\*\_\* Oh such a good 3D-sound ASMR video \*\_\**, der har over 14 millioner visninger (GentleWhispering, 7. september 2012). Også på den sociale nyheds- og underholdningshjemmeside Reddit er der interesse for fænomenet. Her følger over 109.000 ‘subscribers’/abonnenter (pr. 4. februar 2016) med i trådene på undersiden ‘/asmr’ (<https://www.reddit.com/r/asmr/>), og fænomenet er ligeledes til stede på Facebook<sup>4</sup>.

Specialet bygger videre på en indledende pilotundersøgelse foretaget i vinteren 2013/2014 (Klausen, 2014). Idet denne var begrænset omfangsmæssigt, søger specialet her at undersøge nogle af de i opgaven nævnte udviklingspotentialer. Det overordnede formål i undersøgelsen fra 2014 var at afsøge, hvordan brugere af ASMR-videoer *framede* deres oplevelse af fænomenet. Nærværende speciales forskningsspørgsmål, der går på brugernes *italesættelse* af deres oplevelse, er således en naturlig forlængelse af pilotundersøgelsens empiriske genstandsfelt; nemlig skriftlige tilkendegivelser i kommentarfelter og tråde på sociale medier.

---

<sup>2</sup> ‘ASMRtist’ er en sammentrækning af ‘ASMR’ og ‘artist’ og skal her forstås som uploaderne/performerne af ASMR-videoerne på YouTube.

<sup>3</sup> Med ‘teknisk indrettet’ menes der her den imitation af hovedets resonansrum, mikrofonerne udfører, herunder den udvidede stereoinddeling af lyden, hvor mikrofonerne mimer ørets lyd i hhv. højre og venstre øre (noget, der særligt kommer til udtryk ved brug af høretelefoner under lytning til lydbidder optaget med binaurale mikrofoner).

<sup>4</sup> Grupperne “ASMR Preliminary Research” og “Autonomous Sensory Meridian Response Group” på Facebook har henholdsvis 5.319 og 8.258 medlemmer (pr. 2. februar 2016).

## 1.2 Problemformulering

Med udgangspunkt i ovennævnte interesseområde lyder specialets problemformulering:

Hvad karakteriserer fænomenet ASMR, hvordan italesættes ASMR-oplevelsen af brugerne på YouTube og Reddit, og hvilken rolle spiller den digitaliserede mediekultur i forbindelse med ASMR som et iscenesat fænomen?

For at besvare ovenstående vil jeg blandt andet tage afsæt i metafor-teori, lydteori, teorier om web 2.0 samt teorier om hhv. fællesskaber og social identitet. Disse vil blive redegjort for løbende i specialet. Desuden vil specialet tage medieteoretisk afsæt i *Medium Theory*, der har fokus på mediers kendetegn, herunder hvordan medier adskiller sig fra hinanden. Medium Theory eksekveres typisk i en såkaldt medieanalyse, der fokuserer på mediet snarere end på indhold og budskab og som retter sig mod at forstå “[...] dynamikken mellem samfund og medieteknologi, herunder især hvordan udviklinger i medieteknologi afføder sociale, kulturelle og psykologiske forandringer i såvel historisk perspektiv som i samtiden” (Helles, 2010, p. 339). Specialet vil dog også fokusere på et mikroniveau af Medium Theory og undersøge, hvordan et medie påvirker en situation eller interaktion helt konkret. Medium Theory vil blive behandlet i specialets videnskabsteoretiske kapitel (2.0) repræsenteret af Marshall McLuhan og Joshua Meyrowitz.

Specialets empiri vil knytte sig til den digitalt medierede ASMR, idet jeg vil sample fra hhv. YouTube-kommentarfeltet tilknyttet udvalgte ASMR-videoer samt fra diskussionstråde på Reddit. Fordi der i specialets empiriske analyser er fokus på spændet mellem *medietekst* og *oplevelse* med særligt fokus på sidstnævnte, vil specialet *ikke* belyse afsenderperspektivet af ASMR, ligesom det heller ikke vil foretage en decideret indholds- eller medietekstanalyse af de i specialet nævnte ASMR-videoer.

## 1.3 Afgrænsning og relevans

Dette speciale har til formål at afdække nogle medie- og humanvidenskabelige aspekter af fænomenet ASMR med særligt fokus på brugeres italesættelse af deres oplevelse af ASMR på sociale medier. Specialet indskrives sig dermed i et medievidenskabeligt felt med udsyn til lyd- og fællesskabsstudier. Studier omhandlende de neurologiske, fysiologiske, biosociologiske og medicinske aspekter i forbindelse med ASMR diskuteres således ikke i nærværende speciale. Specialet henvender sig derfor primært til interesserede inden for medie-, kultur- og socialvidenskaberne.

Fordi ASMR er et fænomen i konstant udvikling, hvor der kontinuerligt uploades nye videoer og oprettes nye tråde og diskussioner, har det været nødvendigt at afgrænse specialets empiri tidsmæssigt. Al empiri er således blevet samlet i perioden 1. februar 2016 til og med 16. maj 2016. Kommentarer, videoer, diskussionstråde mv. efter sidstnævnte dato er således *ikke* en del af empirien. Det samme gør sig gældende for akademiske og journalistiske artikler, der er udgivet efter denne dato. Specialets resultater skal derfor ses i en tidsmæssig kontekst, der afgrænser sig til foråret 2016 og bagud i tid. Konteksten for empirien – og fænomenet som sådan – kan have ændret sig efterfølgende. Jeg er desuden bevidst om, at det ikke er muligt at indfange, beskrive og undersøge hele ASMR-fænomenet og alle dets nuancer og facetter. Ovennævnte problemformulering skal således ses som et udtryk for et bevidst *udsnit* af fænomenet.

Som nævnt vil specialets empiri knytte sig til den digitalt medierede ASMR, og jeg vil således sample kommentarer fra ASMR-videoer på YouTube og tråde omhandlende ASMR på Reddit. Men hvad er egentlig bevæggrunden for at undersøge, hvad folk har *skrevet* om fænomenet online? Specialet indskriver sig i et humanistisk felt, hvor det er forståelsen af mennesket, der er i fokus. Her er det ikke bredden, men dybden, der er interessant, og som belyses. Her tages udgangspunkt i resultatet af den *sensemaking* – skriftligt formidlet – som brugerne har gennemgået, og det er dermed det tætteste, vi pt. kommer på den reelle *oplevelse*. Endvidere er sproget – ifølge blandt andre Lakoff & Johnson (2003) og Krippendorff (1993) – med til at forme vores livsverden, hvorfor det ikke er uden betydning, hvad brugerne skriver om ASMR. En måde at få åbnet op for brugernes forståelse og oplevelse af ASMR er således ved analytisk at nedsænke sig i det, der allerede er tilgængeligt, og som knytter sig til der, hvor fænomenet praktiseres; nemlig i kommentarfelterne og i trådene på hhv. YouTube og Reddit. Det er her, ASMR-brugere diskuterer og forhandler deres oplevelser og forsøger at omsætte oplevelse til tekst og på den måde formidler, italesætter og oversætter deres oplevelse til noget, andre kan læse (og forstå): “Comment is *communication*, it is social, it is meant to be seen by others, and it is *reactive*” (Reagle, 2015, p. 2, originalens kursivering). De skriftlige tilkendegivelser er med andre ord et nedslag i en sproglig-kognitiv proces, hvor brugerne beskriver og forhandler deres oplevelse af, hvordan ASMR føles. Specialets titel, *Ljude, der føles godt*, er i forlængelse heraf udtryk for netop ovenstående; at specialets fokus er på den selvforståelse, der hersker iblandt brugerne, og hvoriblandt formuleringer som ‘it *feels like*’ er både gængse og sigende for italesættelsen af oplevelsen med ASMR.

## 1.4 Læsevejledning

Specialet indledes med en introduktion til *den videnskabsteoretiske ramme*, hvori specialet indplacerer sig, hvorunder jeg vil trække linjer til postfænomenologien, sensorisk etnografi, Grounded Theory (GT) og socialkonstruktivismen. Kapitlet vil således gøre rede for specialets erkendelsesmæssige udgangspunkt og tilgang til vidensproduktion. Hernæst vil jeg redegøre for *eksisterende litteratur på området* – et ‘state of the art’-kapitel – hvor det samtidig vil blive diskuteret, hvordan nærværende speciale kan bygge ovenpå og bringe ny viden til det eksisterende ASMR-felt. Efterfølgende vil kapitlet ‘Hvad er ASMR’ svare på, hvad der *definitivt og historisk* er karakteristisk for ASMR, herunder i forhold til blandt andet navngivning, tilstedeværelse online, triggere, formål, relaterede fænomener og fællesskabets betydning. I kapitlet ‘Mediekulturel situering af fænomenet’ vil jeg søge svar på, hvad det er for en *mediekulturel kontekst og virkelighed*, som den digitalt medierede og iscenesatte afart af ASMR er opstået af og eksisterer i, efterfulgt af en omfattende *metodisk gennemgang* af den GT-inspirerede (n)etnografiske metodik, som specialet er bygget op om. I *analysen* vil tematikkerne fra databearbejdningen strukturere kapitlet, der løbende vil inddrage teori, der kan forklare og diskutere, hvordan oplevelsen af ASMR italesættes i kommentarfelterne og trådene på hhv. YouTube og Reddit. Specialet vil afsluttes med en *metodisk diskussion, forslag til ekstenderet analyse* og en *konklusion*, der til sammen vil opsummere og reflektere over specialets resultater, konklusioner og udviklingspotentialer.

## 1.5 Begrebsafklaring

I specialet vil betegnelsen ‘ASMR’ henvise til reaktionen eller responsen i sig selv, som forkortelsen antyder. Enkelte gange vil ‘ASMR’ imidlertid også dække over den stimulus, der skaber den foromtalt respons (fx i ‘ASMR-video’, der er en henvisning til videoer, hvori der indgår stimuli, der har til formål at trigge ASMR). Endvidere vil ‘ASMR’ henvise bredt til fænomenet som sådan, herunder fællesskabet af praktiserende – og forbrugende – brugere og disses output i form af videoer, kommentarer mv.

Specialet vil desuden gøre brug af nogle af de i ASMR-miljøet anvendte begreber, betegnelser og forkortelser i relation til fænomenet. Der vil således blive refereret til de mennesker, der producerer og uploader videoer med ASMR-indhold til YouTube, som *ASMRtister*, idet der heri ligger en sproglig-diskursiv værdi. Benævnelsen kan sågar anskues som værende et eksempel på en såkaldt *in vivo*-kode, der er en “symbolic [marker] of participants’ speech and meanings [and] characteristic of social worlds and organizational settings” (Charmaz, 2006, pp. 55-56). De, der opsøger, ser og lytter til de uploadede

ASMR-videoer vil blive betegnet *brugere*, idet benævnelserne for disse i ASMR-regi strækker sig over en lang række meget specifikke (kalde)navne så som “tingle heads”, “dreamers” og “tingle seekers”. Specialet vil derfor henvise til ‘brugere’ som en samlet betegnelse for samtidig ikke at ekskludere dem, der eksempelvis kun *ser* ASMR-videoer eller de, der kun *lytter* til ditto, hvilket betegnelserne ‘lyttere’ eller ‘seere’ ville gøre. I ordet ‘bruger’ ligger der desuden et implicit aktivt og opsøgende element, ligesom det også henleder tankerne på betegnelser som internet*brugere* og *brugere* af sociale tjenester som YouTube og Reddit, hvorfra specialets empiri vil blive samlet.

Til at beskrive hhv. det empiriske og det teoretiske ‘felt’ i specialet vil jeg endvidere gøre brug af antropologen Cecilie Rubows skelnen mellem *felten* og *feltet*: “[...] Det er i *felten*, dvs. det område af konkrete aktiviteter, man deltager i og observerer undervejs i feltarbejdet, at man som antropolog fortaber sig i de levede livs detaljer, og det er i arbejdet med *feltet*, dvs. de teoretiske aktiviteter, at man forsøger at stykke et billede sammen” (Rubow, 2000, p. 14).

## 2.0 Videnskabsteoretisk grundlag

Dette kapitel er en redegørelse for specialets erkendelsesinteresse og min videnskabsteoretiske tilgang til vidensproduktion. Herunder følger derfor en kort gennemgang af hhv. postfænomenologien, socialkonstruktivismen og Grounded Theory i henhold til specialet.

### 2.1 Et postfænomenologisk afsæt

Specialets empiriske undersøgelser tager afsæt i den amerikanske filosofiprofessor Don Ihdes postfænomenologiske tilgang, der har fokus på menneskers auditive oplevelse af fænomener. Idet lyd er af signifikant betydning i ASMR(-videoer), er det relevant at tage videnskabsteoretisk afsæt i en retning, der betoner netop høresansen – og de øvrige sanser i samspil – som betydningsbærende for menneskers oplevelse af fænomener. Særligt hvad angår medieringen af lyden i ASMR-regi, er det samtidig interessant at diskutere betydningen af de elektroniske teknologier, der har muliggjort ASMR og gjort det til det fænomen, det er i dag, for som Ihde argumenterer: “[B]y living with electronic instruments our experience of listening itself is being transformed, and included in this transformation are the ideas we have about the world and ourselves” (Ihde, 2007, p. 5). I forlængelse heraf peger Ihde på, at teknologi har en agens eller en *intentionalitet*. Som Bille og Sørensen (2012) forklarer det i *Materialitet: en indføring i kultur, identitet og teknologi*, er Ihde radikal i den forstand, at han ser både ting og medier som en direkte forlængelse af kroppen<sup>5</sup> og som repræsentationer af verden: “Eftersom teknologier spiller en aktiv rolle i relationen mellem mennesker og deres verden, er de ikke neutrale” (Bille & Sørensen, 2012, p. 65).

I 1976 udgav Ihde *Listening and Voice*, og med det introducerede han også en ny retning inden for fænomenologien, nemlig *phenomenology of sound*. Hovedformålet var at vende blikket fra det dominerende fokus på synssansen – “this visualist habit” (Ihde, 2007, p. 21) – og introducere de øvrige sanser, herunder særligt høresansen, som vigtige for menneskets oplevelse af fænomener: “For the first gain of phenomenology in regard to

---

<sup>5</sup> Mediet som en forlængelse af kroppen har blandt andre også Marshall McLuhan (1964) beskæftiget sig med.

McLuhan er måske mest kendt for udtrykket “the medium is the message,” hvormed han anerkendte mediets ‘agens’ og tillagde det en ikke-neutralitet. Ifølge både Ian Hodder (2012) og Joshua Meyrowitz (1994) er medier, ting og teknologi desuden meningsbærende i sig selv. Hvor mennesket og ting (forstået helt bredt) ifølge Hodder er naturligt afhængige af og viklet ind i hinanden, mener Meyrowitz, at medier “not simply [are] channels for conveying information between two or more environments, but rather shapers of new social environments themselves” (Meyrowitz, 1994, p. 51).

sensory experience is a recovery and reappraisal of the fullness and richness and of the *global character of experience*” (Ihde, 2007, p. 21, kursivering tilføjet).

Ihde placerer sig filosofisk i slipstrømmen af Edmund Husserl og Martin Heidegger, der ifølge Ihde arbejdede med hhv. *first phenomenology* og *second phenomenology* (ibid., pp. 17-18). Husserl anses for værende grundlæggeren af den moderne fænomenologi, og han relativiserede *common sense* på den måde, at han med fænomenologien ville se bort fra det, øvrige videnskaber tog for givet og forudsatte med henvisning til tidligere erfaringer. Husserl ville med andre ord studere “den rene bevidsthed” med fokus på de *intenderede* objekter og deres møde med subjektet (mennesket) – altså selve oplevelsen (ibid., p. 22). Heidegger var imidlertid mere hermeneutisk og eksistentiel og vendte også blikket mod den historiske og kulturelle kontekst, hvori en given oplevelse skal forstås (ibid., p. 18). Ihde ønskede at videreudvikle Husserls og Heideggers fænomenologiske tanker og gøre dem mere *aktivt betonedede*. Ifølge Ihde er enhver i stand til at “do a phenomenology” (ibid., p. 17, kursivering tilføjet). Dette er en pointe, sociologiprofessorerne Dennis Waskul og Phillip Vannini i deres værk omhandlende symbolsk interaktion og kroppens sociologi erklærer sig enig i: “People not merely *have* a body, but actively *do* a body” (Waskul & Vannini, 2006, p. 6, originalens kursivering). I henhold til ASMR består det at ‘gøre en krop’ primært i, at man som bruger (aktivt) opsøger og lytter til, ser og oplever de pågældende ASMR-videoer med forventningen om at få en kropslig, sensorisk respons – en ASMR-oplevelse.

### 2.1.1 Sensorisk etnografi

I løbet af de seneste par årtier er en række forskere inden for særligt socialvidenskaben og humaniora begyndt at udforske affekt som et led i at forstå oplevelse. Tendensen betegnes *the affective turn* (jf. Clough & Halley, 2007). En af metoderne til at udforske dette er *sensory ethnography*, som placerer sig i forlængelse af den ovennævnte fænomenologiske logik som en “re-thinking of ethnographic methods with attention to sensory perception, experience and categories” (Pink, 2009, p. 8). Her anskues følelserne og kroppen (og ikke bare hovedet og logikken) som analysegenstande for forskning. Man ønsker således følelserne og kroppen tilbage i forskningen, da disse også er værd at beskrive kvalitativt. I dette speciale er fokuset på det affektive og kropsligt sensoriske en naturlig del af undersøgelsen, idet disse aspekter er iboende i ASMR som fænomen.



## 2.2 Mening (og empiri) er konstrueret

I forlængelse af ovenstående tager dette speciale afsæt i en overbevisning om, at viden tilegnes gennem direkte erfaring gennem vores sanser. Herunder betegnes Grounded Theory (GT) som en klassisk kvalitativ tilgang, der udforsker fænomener netop induktivt, emergent og eksplorativt (jf. Glaser & Strauss, 2006, p. 2 ff.). Med til GT hører en metodik, der på systematisk, induktiv og iterativ vis bygger teori op ud fra en række enkelte dataelementer. GT har rødder i symbolsk interaktionisme, som er en handlingsteori ifølge hvilken meningen med sociale forhold og situationer skal erkendes gennem interaktion i kontekst (Levin & Trost, 2005, p. 121). Den symbolske interaktionisme er meget lig *socialkonstruktivismen*, som peger på, at “samfundet, virkeligheden eller vores viden herom ikke er naturgivne” (Hviid Jacobsen, 2010, p. 488). Jeg er i dette speciale således bevidst om, at mening er en konstruktion (og en forhandling), ligesom jeg også *konstruerer* mit datamateriale – gennem valg og fravalg i samplingsprocessen – snarere end indsamler det. Italesættelsen i form af skriftlige tilkendegivelser på sociale medier er således det output, der for mig som forsker træder frem og bliver tilgængeligt. Jeg er med andre ord bevidst om, at min empiri kun er et udsnit af et potentielt ‘hele’.

### 3.0 Eksisterende litteratur på området

Der er indtil videre kun blevet udgivet få artikler om ASMR specifikt. Enkelte artikler positionerer sig inden for det medicinske og neurologiske fagfelt, mens andre har afsæt i en mere humanistisk forskningstradition. I dette *state of the art*-kapitel, der har til formål at præsentere et overblik over allerede eksisterende litteratur på området, gengives og diskuteres *kun* de artikler, der – ligesom nærværende speciale – indskriver sig i et overvejende humanistisk fagfelt.

Emma Barratt og Nick Davis, der begge har en psykologisk fagbaggrund, fremlægger og diskuterer i artiklen *Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): a flow-like mental state* (2015) resultatet af en omfattende spørgeskemaundersøgelse omhandlende en række frivillige brugeres kendskab til, formål med, brug af og oplevelse med ASMR, hvormed de indskriver sig i *Uses & Gratifications*-traditionen<sup>6</sup>. Og selvom Barratt & Davis – ligesom nærværende speciale – lægger vægt på det oplevelsesmæssige i forbindelse med ASMR, idet de vil undersøge “the sensations associated with ASMR” ud fra “descriptive contributions from participants to explore the characteristics of ASMR” (Barratt & Davis, 2015, p. 3), er disse indsamlet med afsæt i et kvantitativt metodisk udgangspunkt, nemlig via spørgeskemaer. I nærværende speciale samples der derimod kvalitativt og selektivt fra kommentarfelter og fora, hvori den sproglige forhandling af fænomenets karakteristika og virkninger foregår naturligt og ikke-provokeret, hvormed der “[plunges] into social settings where the important events are going on naturally,” som Glaser & Strauss ville have formuleret det (Glaser & Strauss, 1965, p. 288). Mest interessant i henhold til nærværende speciale er imidlertid den deskriptive beskrivelse af en brugers oplevelse af ASMR, der i Barratt & Davis-artiklen citeres: “*I was totally amazed, I can only describe what I started feeling as an extremely relaxed trance like state, that I didn’t want to end, a little like how I have read perfect meditation should be but I never ever achieved*” (Barratt & Davis, 2015, p. 6, originalens kursivering). Denne beskrivelse er dog placeret under ‘øvrige kommentarer’ i Barratt & Davis’ spørgeskema, hvormed brugerens egne frie formuleringer af deres oplevelse af ASMR er eventuelle og sekundære til spørgeskemaets kerne, der mestendels består af afarter af *likert*-skalaen og *Flow State Scales*. Det er dog beskrivelser som den netop citerede, dette speciale vil tage afsæt i som empiri.

---

<sup>6</sup> *Uses & Gratifications* er betegnelsen for en funktionalistisk teoretisk tilgang, som har til formål at forklare individets mediebrug som behovstyret. Et typisk U&G-spørgsmål er således “hvad gør mennesker med medierne?” (Windahl, 2010, p. 545).

Barratt & Davis omtaler også betydningen af det sociale og fællesskabsorienterede i *fænomenet* ASMR, hvormed de ikke alene afgrænser sig til *reaktionen* ASMR: “The advent of online video communities has facilitated a gathering of those who experience ASMR” (Barratt & Davis, 2015, p. 1). Samtidig slår de fast, at kulturen, der omgiver ASMR, ikke er uden betydning. Og netop fokuset på kulturen og de sociale aspekter af ASMR lægger også Joceline Andersen, der fagligt har en baggrund i filmstudier, særlig vægt på i artiklen *Now You’ve Got the Shiveries: Affect, Intimacy, and the ASMR Whisper Community* (2014). Samtidig har Andersen et tematisk fokus på intimitet, køn og affekt i relation til ASMR-videoer på YouTube. Ifølge Andersen handler det for ASMR-brugerne hovedsageligt om at *dele* ASMR-oplevelsen på nettet (Andersen, 2014, p. 687).

Hvor Barratt & Davis således har fokus på modtageren i form af ASMR-brugerne, har Andersen et overvejende medietekstligt fokus. Det sidstnævnte perspektiv er også udgangspunktet for Emma Leigh Waldron (2015), der i *“This FEELS SO REAL!”: Sense and Sexuality in ASMR Videos* har fokus på sanser og seksualitet i ASMR-videoer specifikt. I artiklen, der centrerer sig om den udvalgte ASMRtist Olivia Kisspers videoer på YouTube, behandler Waldron temaerne nydelse, intimitet og omsorg og har qua sin forskningsbaggrund i performative studier et naturligt fokus på de performative elementer i Kisspers ASMR-videoer. Waldrons interesse i ASMR har således et medietekstligt afsæt med perspektiverende paralleller til det vestlige seksualitetsparadigme.

Ligesom Waldron har også læge (MD) Nitin K. Ahuja (2013) særligt fokus på ASMR-videoer, idet han i artiklen *“It Feels Good to Be Measured”: Clinical Role-Play, Walker Percy, and the Tingles* undersøger de såkaldte *clinical role-plays* på YouTube i henhold til ASMR-reaktionen defineret som *tingles*, hvormed han anlægger et medicinsk fokus med henvisning til blandt andet behandling af kroniske smerter, hypnose og hjernescanningsmetoder. Ahuja er imidlertid den eneste af de her nævnte artikler, som flere gange nævner eksempler på ASMR-brugeres konkrete italesættelse af fænomenet (Ahuja, 2013, pp. 443-444; 447). Det er dog ikke artiklens hovedtema, men snarere en del af den overordnede argumentation, der med afsæt i Ahujas medicinske forskningsbaggrund samt med publiceringsmediet, *Perspectives in Biology and Medicine*, in mente således indskrives sig i et andet fagområde end det medievidenskabelige. Artiklen er dog alligevel en del af litteraturgennemgangen her, idet tematikken om ASMR-brugernes italesættelse af deres oplevelse er til stede i Ahujas artikel. Rob Gallagher, hvis faglighed placerer sig inden for *digital humanities*, har i artiklen *‘ASMR’ Culture and the Reading of the Black Boxed Self* (2015) et informationsvidenskabeligt syn på

ASMR. Her tager han afsæt i kroppen i relation til algoritmer samt i forhold til “the black box of subjectivity” (Gallagher, 2015, p. 1). Samtidig har han – ligesom Barratt & Davis og Andersen – fokus på ASMR-fællesskabet, om end Gallaghers artikel adskiller sig betydeligt fra de øvrige artikler rent tematisk. Med hensyn til empirikonstruktion er Gallaghers metode imidlertid den af de i alt fem artiklers metodiske samplingsdesign, der minder mest om nærværende speciales. Ligesom specialet her er Gallagher interesseret i nuancerne i ASMR-fænomenet, men hvor specialets tilgang koncentrerer sig om italesættelse, handler Gallaghers metodiske tilgang mere om at spore sig ind på fænomenet med afsæt i en generel typologisering af videoerne, der linkes til på Reddit (ibid., p. 3).

Idet ASMR som felt og fænomen på mange områder endnu er uudforsket, vil ovennævnte artikler udgøre det akademiske springbræt, hvorfra specialet vil tage sit afsæt. Fælles for alle artikler er dog, at det kun i begrænset omfang undersøges, hvordan ASMR-fællesskabet helt konkret *italesætter* deres oplevelse af fænomenet. Både Ahuja (2013) og Andersen (2014) bruger en enkelt linje på at beskrive, hvordan ASMR *typisk* beskrives af brugerne. Ahuja lukker endda ned for tematikken, idet han skriver: “The ASMR community finds the sensation itself difficult to describe” (Ahuja, 2013, p. 444). Der er således meget lidt fokus på de sprogligt-kognitive og diskursive aspekter af ASMR. Endvidere synes der at være en tendens til at kategorisere ASMR som et fænomen, der *minder om* eksisterende fænomener – en tendens, der også kan ses i den internationale dagspresses foreløbige dækning af fænomenet (Cheadle, 2012; Gibson, 2014; Higham, 2015; Kjeldtoft, 2016). Hvad der derfor gør nærværende undersøgelse interessant, er, at jeg netop vil afsøge nuancerne i brugernes egne sproglige tilkendegivelser af, hvad de oplever, og hvordan de omsætter oplevelse til tekst i eksisterende, naturlige ASMR-miljøer.

Det bør afslutningsvist her nævnes, at der eksisterer et væld af artikler, der kort berører ASMR, om end på et så overfladisk niveau, at jeg har valgt ikke at tage de pågældende artikler med i ovenstående *state of the art*-gennemgang.

## 4.0 Hvad er ASMR – et definatorisk og historisk rids

Nærværende kapitel vil skitsere, hvad der karakteriserer fænomenet ASMR definatorisk og historisk. Kapitlet vil således gøre rede for fænomenets navngivning og tilstedeværelse online, opbygningen af en typisk ASMR-video, triggere, formålet med ASMR, relaterede fænomener og fællesskabets betydning for den performative afart af fænomenet.

Kapitlet vil primært henvise til de nævnte artikler fra kapitel 3.0 omhandlende eksisterende litteratur på området. Endvidere vil der blive henvist til et stykke populærlitteratur (Young & Blansert, 2015), der trods sit journalistiske – og ikke akademiske – afsæt alligevel er relevant, idet der som nævnt endnu mangler forskningslitteratur om ASMR. Jeg er imidlertid opmærksom på, at bogen kan anskues som en art empiri og som et indirekte interview med en af de såkaldte ASMRtister, nemlig Ilse Blansert ("TheWaterwhispers"), der er medforfatter på bogen.

### 4.1 Navngivning af fænomenet og dets aktanter

Man kan dele den definitions-mæssige relativt nye og lidt flydende neologisme ASMR op i *reaktionen* ASMR og i *fænomenet* ASMR. Førstnævnte har at gøre med den individuelle reaktion og personlige oplevelse, der ligger i betegnelsen *Autonomous Sensory Meridian Response*, og som opleves af og trigges auditivt og/eller visuelt af den enkelte bruger i mødet med en ASMR-video. Fænomenet ASMR henviser derimod mere bredt til det faktum, at der siden 2007 er vokset et interesse- og praksisfællesskab af mennesker frem, der opsøger ASMR på sociale medieplatforme som YouTube, Reddit og Facebook. Fællesskabet *produser, requester*, diskuterer og interagerer med de ASMR-videoer på YouTube, der i både kvantitet og i antal visninger pr. video er stødt stigende. *Fænomenet* ASMR kan således siges at være teknologisk, socialt og kulturelt forankret, hvorimod *reaktionen* ASMR relaterer sig til en fysiologisk, sensorisk oplevelse.

Rent historisk kom ASMR til at hedde sådan i 2010, da en webdesigner ved navn Jenn Allen gav fænomenet det mere videnskabeligt-neurologisk klingende navn 'ASMR' som erstatning for en række tidligere betegnelser, hvoraf *Society of Sensationalists* og *The Unnamed Feeling* (UNF) betegnede fænomenet og fællesskabet ASMR. Betegnelser som *Weird Head Sensation* (WHS), *Attention Induced Euphoria* (AIE), *Attention Induced Head Orgasm* (AIHO) og *Attention Induced Observant Euphoria* (AIOEU) var udtryk for selve den sanselige reaktion eller respons. Desuden er reaktionen blevet kaldt en lang række øvrige kaldenavne, herunder '(head)tingle', 'head orgasm' og 'braingasm', om end disse ikke vil blive redegjort

for i dybden her, idet det er specialets formål netop at undersøge nuancerne af italesættelsen af fænomenet på sociale medier.

Mere specifikt inden for ASMR-fællesskabet er også både uploaderne og brugerne blevet tildelt forskellige kaldenavne gennem tiden. *The Whisper Community*, som uploadere af ASMR-indhold på YouTube længe hed, bliver i dag kaldt *ASMRtister*, hvorved kaldenavnet er gået fra at være tilknyttet en bestemt trigger (hvisken) til at have fået et mere kunstnerisk islæt. ‘ASMRtist’ blev for alvor introduceret, da uploaderen GentleWhispering etablerede sig som “the first superstar of the ASMR community” i 2011 (Young & Blansert, 2015, p. 81). Det er også kaldenavnet ‘ASMRtist,’ som nævnt i begrebsafklaringen i indledningen, som specialet her vil gøre brug af. Fra tid til anden kaldes fællesskabet – uploaderne og brugerne i en samlebetegnelse – også blot ‘ASMRers’ (Andersen, 2014, p. 684). Publikum, eller brugerne, som specialet her kalder dem, har modsat uploaderne ikke noget bestemt navn, men kaldes noget forskelligt, alt efter hvilken kanal de abonnerer på. Hos ASMRtisten FatFr33Pudding kaldes brugerne for “dreamers”, mens de hos både TheWaterwhispers og ASMRrequests kaldes “tingle heads”, og hos Heather Feather ASMR betegnes “tingle seekers”.

#### 4.2 Fænomenets tilstedeværelse online

ASMR er mest massivt til stede på den sociale videodistribueringsplatform YouTube, og det er uden sammenligning her, der uploades flest videoer med ASMR-indhold. YouTube giver brugerne mulighed for ikke bare at se og høre, men også kommentere, ‘like’ (*synes-godt-om*) og ‘subscribe’ (*abonnere*) på ASMRtisternes kanaler – som Young og Blansert formulerer det, er ASMR-indhold grundet mediets affordances<sup>7</sup> “intrinsically tied to YouTube” (Young & Blansert, 2015, p. 105). Videotjenesten var imidlertid ikke den første platform, hvor ASMR viste sig som et online fænomen, men snarere der, hvor fænomenet siden hen er blevet mainstream (Andersen, 2014, p. 687). Det var i stedet på mere nicheprægede websites så som *Steadyhealth.com* i 2007, i forummet *AIHO.org* i 2008 og i gruppen *Society of Sensationalists Yahoo Group* fra 2009, at ASMR opstod og blev dyrket som et interessefællesskab af online brugere, der manglede et samlingssted om det at være i stand til at opleve ASMR. Umiddelbart sideløbende med de mindre nichesider oprettede en

---

<sup>7</sup> “[...] affordance-begrebet bruges til at betegne de medieegenskaber og funktionaliteter, der er særlig egnede til (eller som favoriserer) en bestemt brug” (Finnemann, 2010, p. 11). Af øvrige specifikke affordances tilknyttet YouTube kan blandt andet nævnes muligheden for at søge efter og browse igennem et efterhånden massivt udbud af brugergenereret ASMR-indhold samt funktionaliteten ‘anbefalede videoer’.

bruger på det sociale nyheds- og diskussionssite Reddit en *subreddit* (underside), hvor fænomenet den dag i dag stadig diskuteres af brugerne. Undersiden, der som nævnt i specialets indledning, har 109.000 ‘subscribers’/abonnenter (pr. 4. februar 2016), er således blevet et samlingssted for ASMR-*aficionados*, ligesom det også er tilfældet for grupperne *ASMR Preliminary Research* og *Autonomous Sensory Meridian Response Group* på Facebook, der har hhv. 5.319 og 8.258 medlemmer (pr. 2. februar 2016).

ASMR har – qua den efterhånden opnåede mainstream-status – desuden afledt en lang række grænsefænomener, begivenheder og projekter. Af eksempler herpå kan nævnes mærkedagene “Hug Your Brain Day” og “International ASMR Day”, der begge er initiativer igangsat af enkelte ASMRtister i forsøget på at udbrede kendskabet til ASMR på tværs af landegrænser. Endvidere er der blevet etableret en ASMR-radiostation ([www.asmr.fm](http://www.asmr.fm)), ligesom der også er flere dokumentarer om fænomenet under produktion, herunder *Tingly Sensation: The ASMR Story* (Mull, forthcoming) og *Braingasm – ASMR AudioDoc* (Ragone, forthcoming) samt den allerede udgivne kortfilmsdokumentar på YouTube, *ASMR – A Story of Relaxation* (De Deken, 2014). For at imødekomme den med mainstreamkulturen stigende efterspørgsel efter en definition på fænomenet er bøgerne *Idiot’s Guides: ASMR* (Young & Blansert, 2015) og *The Occult Basis of ASMR: Autonomous Sensory Meridian Response and the Occult* (Warwick, 2015) desuden at finde på Amazons webshop. Endelig er udbuddet af ASMR-apps begyndt at røre på sig – af eksempler kan nævnes “ASMR 6 – Listen, Relax and Sleep” (iOS), “ASMR Sounds Free” (iOS), “Silk ASMR” (iOS) og “Tingle – ASMR and Sleep Sounds” (Google Play).

### **4.3 En typisk ASMR-video – indhold og opbygning**

Den første ASMR-video på YouTube blev uploadet af ASMRtisten WhisperingLife i 2009 og hed *Whisper 1 - bello!* (WhisperingLife, 26. marts 2009). Siden er over tre millioner videoer kommet til. Dette afsnit vil kort skitsere, hvad den typiske ASMR-video er for en genre, herunder i henhold til indhold og opbygning.

Helt overordnet er det første, der møder brugeren i enhver ASMR-video, titlen, der som regel består af en kort beskrivelse af videoens indhold og triggere som eksempelvis “ASMR/binaural/hair brushing/whisper” eller “Time to Clean Your Brain / Binaural 3Dio ASMR Role Play Relaxation,” hvormed den enkelte ASMR-bruger har en chance for at vurdere, om den pågældende video er relevant for ham/hende. Nogle videoer har også

enten “[intentional ASMR]” eller “[unintentional ASMR]” som en del af titlen<sup>8</sup>, hvoraf førstnævnte kategori dækker over videoer, der produceres med intentionen om at trigge ASMR specifikt. “[Unintentional ASMR]” er derimod udtryk for en video, hvor formålet med tilblivelsen ikke har været at frembringe ASMR. I stedet har medlemmer af ASMR-fællesskabet vurderet, at videoen havde et ASMR-potentiale, hvorefter den er blevet sat ind i en ny kontekst og kategoriseret som ‘unintentional ASMR’. Et godt eksempel, der efterhånden har opnået kultstatus inden for ASMR-fællesskabet, men som aldrig var tiltænkt fænomenet som sådan, er videoerne af Bob Ross, der var en amerikansk maler og desuden tv-vært på showet *The Joy of Painting*. Her malede og fortalte Ross om ‘happy accidents’ på lærredet, hvilket siden er blevet en trigger for mange ASMR-brugere: “[Bob Ross is] considered to be the ‘original’ ASMRtist, even though it was never his intention to put his audience to sleep” (Young & Blansert, 2015, p. 11).

Foruden titlen er de fleste ASMR-videoer ledsaget af en uddybende beskrivelse i videoens “om”-felt, hvori videoens indhold præsenteres. I beskrivelsesfeltet angives ofte tidskoder, så brugeren hurtigt kan springe til en bestemt trigger som fx “18:30 – Brushing”. I samme felt opfordres brugeren typisk til at ‘like’, ‘comment’ og ‘subscribe to’ den pågældende ASMRtists kanal og videoer. Desuden vil der i de fleste videoer være en række links til den i videoen anvendte teknik, herunder mærke på og link til det anvendte kamera, den anvendte mikrofon og eventuel lyssætning. Hertil kommer links til donationssider som PayPal og Patreon samt links til øvrige (sociale) medieplatforme, hvor den pågældende ASMRtist er at finde, som eksempelvis Facebook, Google+, Twitter, Tumblr, Instagram, Soundcloud, iTunes og Google Play. Til sidst i beskrivelsen vil der ofte være angivet et link til Wikipedia-siden for ASMR, ligesom mange ASMRtister også vælger at indsætte såkaldte *disclaimers*, ansvarsfraskrivelser, så som “This video is created for relaxation, entertainment and ASMR/tingles/chills inducing purposes only and cannot replace any medication or professional treatment. If you have sleep/anxiety/psychological troubles please consult your physician”<sup>9</sup>

Mens nogle videoer produceres og henvender sig til ASMR-brugere helt bredt, er andre videoer mere nicheprægede og henvendt særlige målgrupper. Af eksempler kan

---

<sup>8</sup> Dette er dog kun gældende for enkelte udvalgte ASMR-videoer på YouTube, hvorimod det på Reddit er mere reglen end undtagelsen, at denne information indgår som en del af titlen (Gallagher, 2015, p. 3).

<sup>9</sup> Denne ansvarsfraskrivelse er konkret taget fra “om”-beskrivelsen til videoen \*\_\* *Oh such a good 3D-sound ASMR video \*\_\** af ASMRtisten GentleWhispering (GentleWhispering, 7. september 2012).



nævnes ASMR til børn (som eksempelvis ASMRtisten Lauren Ostrowski Fenton har gjort det med playlisten “ASMR for young children”<sup>10</sup>) eller videoer indeholdende “18+” og “NSFW (*Not Safe For Work*)” i titlen, hvilket indikerer, at videoen har erotisk indhold. Et eksempel på en ASMRtist, der praktiserer sidstnævnte type ASMR, er Laila Love ASMRotica <sup>11</sup>.

#### 4.4 Triggere

ASMR – forstået som den sansemæssige reaktion – blev i indledningen defineret som “a tingling, static-like sensation across the scalp, back of the neck and at times further areas in response to specific triggering audio and visual stimuli” (Barratt & Davis, 2015, p. 1). I denne definition lægges der særlig vægt på det sansemæssige (‘sensation’) og de stimuli, der aktiverer den pågældende ASMR. Og netop de sansemæssige stimuli, eller i ASMR-termer; triggere, er centrale for ASMR-videoerne på YouTube. Nogle af disse videoer består udelukkende af auditive triggere og kaldes ‘sound assortments’. Sådanne videoer består af en række lydige triggere med alt fra hvisken – der anses for at være den mest populære trigger i ASMR-regi – til lavmælt eller utydelig tale, hvid støj, rislen, knitren og let trommen på diverse materialer som papir, plastik, træ eller skumgummi og såkaldte ‘mouth sounds’ som for eksempel tygge-, smaske- eller kysselyde. Endvidere er nogle af de mest genkommende triggere og *requests* (forstået som forslag til ønskede auditive triggere fra brugerne) relateret til ASMRtister, der puster i, børster på eller på anden vis rører ved og manipulerer med mikrofonen. Det er dog ikke tilfældigt, at en del af ASMR-videoerne på YouTube består af lyd alene, for som Andersen (2014) påpeger: “Sound is the key factor in the ASMR experience” (Andersen, 2014, p. 689).

##### 4.4.1 Kombinationen af auditive og visuelle triggere

De fleste ASMR-videoer er dog en kombination af auditive og visuelle triggere. Nogle videoer er opstillede gengivelser af ‘show-and-tell’-hverdagssysler så som at folde håndklæder i et roligt tempo, lægge makeup på en nøjsom måde, forsigtigt vende siderne i en bog eller roligt pakke nye produkter ud af deres emballage. Andre videoer bærer titlen ‘Draw My Life’, hvor en ASMRtist tegner sit liv på en tavle, mens hun fortæller om det, der tegnes. En klynge af videoer har endvidere temaet ‘personal attention’ og er en form for direkte henvendelse til ASMR-brugeren, idet der spørges ind til dennes sindstilstand,

---

<sup>10</sup> *ASMR for young children* (Lauren Ostrowski Fenton, 25. marts 2014)

<sup>11</sup> Laila Love ASMRoticas kanal på YouTube (Laila Love ASMRotica, 23. juni 2014)

helbred og tanker. Typisk for denne type videoer er omsorgsaspektet (jf. Waldron, 2015, p. 4 ff.), at ASMRtisten tager sig god tid til at spørge, at få (imaginært) svar samt virtuelt at ælle eller massere og fortælle den pågældende bruger, at han/hun er “god nok” samt tilkendegive, at “alt nok skal gå” (typisk kaldet ‘affirmation’ eller ‘praise’ i videoerne på YouTube). Udbredelsen af disse type videoer er ifølge Barratt & Davis relativt stor – næst efter hvisken som den absolut mest udbredte trigger blev hele 69 % af de deltagende i Barratt & Davis’ spørgeskemaundersøgelse triggeret af ‘personal attention’-videoer (Barratt & Davis, 2015, p. 6).

#### 4.4.2 En ‘1:1’-oplevelse – ASMR-rollespil

Skridtet videre – i henhold til den direkte 1:1-henvendelsesmåde over for ASMR-brugeren – er de såkaldte POV<sup>12</sup>-rollespil, der rangerer som en af ASMR-topfavoritterne på YouTube: “In an ASMR role-play, the action is not merely performed for you, it’s performed *on* you, as if you are actually in the room with the ASMRtist as a secondary character in the play” (Young & Blansert, 2015, p. 124, originalens kursivering)<sup>13</sup>. Rollespillene, der typisk er imiterede hverdagssituationer ‘fra virkeligheden’<sup>14</sup>, varierer fra konsultations- og behandlingsvideoer så som et besøg hos øjen-, øre- eller tandlægen til dagligdags-, omsorgs- og velværesituationer så som en tur til frisøren: “Because people have experience with the sights, sounds, and sensations associated with a salon visit, it makes it much easier to superimpose themselves onto the scene” (ibid., p. 126). Det er således i høj grad genkendelsen af en given situation, der virker afslappende på ASMR-brugeren. Samtidig er der ingen reel fare eller smerte forbundet med en tur til lægen eller specialisten i ASMR-regi, hvorfor situationerne kan virke afslappende på ASMR-brugerne; en respons, der sandsynligvis ikke ville være den samme ‘IRL’ (*in real life*). Dette hænger, ifølge Andersen (2014), sammen med, at ASMR er et affektivt fænomen, til hvilket den enkelte ASMR-

---

<sup>12</sup> Point-of-view

<sup>13</sup> ASMR-rollespilgenren kan sammenlignes med det, Terri Senft kalder ‘performativ realisme,’ og som hun definerer som “the extent to which a media portrayal is plausible or ‘true to life’ in that it reflects events that do or could occur in the nonmediated world.” (Senft, 2008, p. 60).

<sup>14</sup> Her bør det bemærkes, at der inden for rollespilgenren også eksisterer en række ‘sci-fi’-rollespil, hvis situering ikke er ‘fra virkeligheden’, men snarere en performativ undergenre, der har afsæt i populærkulturelle genrer inden for filmens verden. Af eksempler herpå kan nævnes *Man In Black ASMR Sci-Fi Role Play* (SensorAdi ASMR, 12. november 2015) og *Departure Ep. 1: Departure (or “Space Travel Agent”)* – *ASMR Sci-Fi Series* (ASMRrequests, 23. februar 2013).

bruger har en forventning om at blive afslappet: “[...] By seeking out these videos in a quest for pleasure, or a desire to recreate a certain sensation, ASMRers predispose themselves to these reactions through intention” (Andersen, 2014, p. 686).

Særegent for ASMR-rollespilsgenren er, som nævnt, henvendelsesmåden, hvor ASMR-brugerens øjne *er* kameraret – og ørerne *er* mikrofonen –, hvilket, som ASMRtisten TheWaterwhispers udtrykker det, kan skabe et særligt medieret intimt rum mellem ASMRtisten og ASMR-brugeren: “Appearing on camera in a face-to-face video is a great way for you to connect with your audience in a deep and meaningful way” (Young & Blansert, 2015, p. 154).

#### 4.5 Formål

Formålet med ASMR diskuteres jævnligt, om end mange i ASMR-fællesskabet er enige om, at videoerne på YouTube typisk bruges til at slappe af og falde i søvn til. Hertil kommer relaterede formål som at ‘tømme hovedet’, falde i staver, blive salig og som en måde at træde ind i en (hverdags)hypnotisk og nydelsesmæssig tilstand på (Young & Blansert, 2015, p. 57). Desuden diskuteres det, hvorvidt ASMR kan virke lindrende på sygdomme og tilstande som søvnløshed, angst, depression, stress, migræne og kroniske smerter (som diskuteret af blandt andre Barratt & Davis, 2015, p. 11; Andersen, 2014, p. 684; Ahuja, 2013, p. 444 samt Young & Blansert, 2015, p. 23). Dette er der dog endnu ikke videnskabeligt bevis for.

#### 4.6 Relaterede fænomener

Det diskuteres i øvrigt hyppigt, hvad der relaterer sig til, minder om eller er gået forud for ASMR. Og netop relaterede fænomener er relevant for nærværende speciale, idet der i italesættelsen af oplevelsen af fænomenet typisk vil forekomme henvisninger til eksisterende fænomener, metaforer og analogier (Klausen, 2014, p. 9 ff.). Foruden at minde om i forvejen kendte kropslige og sansemæssige reaktioner så som kuldegysninger eller skælven, nævnes også hypnose, meditation og mindfulness ofte som relaterede fænomener (Barratt & Davis, 2015, pp. 11-12). Barratt & Davis nævner desuden *state of flow*, der er kendetegnet ved en evne til at kunne holde ekstrem fokus og miste tidsfornemmelsen som følge heraf, som en mulig afart af ASMR (ibid., pp. 2-3). For mange ASMR-brugerne er det en forudsætning med fuld koncentration for at være i stand til at opleve ASMR (jf. Andersen, 2014, p. 689), hvorfor et overlap mellem *state of flow* og ASMR synes plausibel.

#### 4.6.1 Musiske afarter

Endvidere diskuteres det, hvorvidt der er sammenhæng mellem ASMR og en række musiske afarter qua det faktum, at ASMR er et overvejende auditivt fænomen. Andersen (2014, p. 687) nævner blandt andet *binaural beats* som en lydlig trigger på linje med øvrige ASMR-triggere. Af andre musiske afarter nævnes fra tid til anden også *musikterapi* (som defineret af Wigram, Bonde & Pedersen, 2002, p. 30)<sup>15</sup>, *misophonia*, der bedst kan beskrives som en stærk negativ reaktion på lyd, hvormed ASMR både deler ligheder, men også adskiller sig fra (jf. Young & Blansert, 2015, p. 13 og Barratt & Davis, 2015, pp. 12-13) samt (*music-induced*) *frisson*, der bedst kan beskrives som en kuldegysning, men som typisk trigges af musik – og ikke af enkelte lydligge triggere, som det er tilfældet med ASMR (mahimahi, 19. marts 2011).

#### 4.6.2 Synæstesi og intimitet på afstand

Af øvrige relaterede fænomener – som desuden er et af de mest hyppigt diskuterede – nævner blandt andre Barratt & Davis (2015, p. 2) og Gallagher (2015, p. 5) det multisensoriske fænomen *synæstesi*, samsansning, der er karakteriseret ved eksempelvis at kunne høre farver, se lyde eller smage former (Cytowic, 2002, p. 2; Ackerman, 1990, p. 289). De fleste mennesker samsanser til en vis grad, om end det er de færreste, der sanser synæstetisk på daglig basis (Cytowic, 2002, p. 121).

I tilfældet med ASMR er det særligt forbindelsen mellem og sammenblandingen af lyd og berøring – høre- og følesansen – der er relevant<sup>16</sup>. Her forsøges lyd omdannet til berøring ved hjælp af lydfrekvenser, hvormed skellet mellem de to sanser ideelt set udviskes. I mange ASMR-videoer imiteres det taktile helt konkret ved hjælp af avanceret lyd i form af binaurale mikrofoner, der som nævnt i indledningen er to mikrofoner samlet i én, og som i nogle tilfælde er formet (og teknisk indrettet) som menneskeører (lavet af silikone), hvilket giver en auditiv 3D-effekt: “Technically, ASMRers have begun to introduce binaural recording and better microphone setups offering increasingly sophisticated audioscapes [...]” (Andersen, 2014, p. 689). I forlængelse heraf anbefales det

---

<sup>15</sup> Et konkret eksempel på musikterapi er websitet [www.brain.fm](http://www.brain.fm), der tilbyder brugere at lytte til musik specielt designet til at kunne “dramatically improve focus, relaxation & sleep”.

<sup>16</sup> Netop forbindelsen mellem det auditive og det taktile har Tagg (1992) og Have (2007) beskæftiget sig med. Hvor Tagg introducerer den såkaldte ‘taktile anafone’ som den lydligge pendant til den sproglige ‘analogi’ (Tagg, 1992, p. 4), beskæftiger Have sig med lydligge strukturer som objekter med en bestemt substans og tekstur, der kan give anledning til *taktile oplevelser* (Have, 2007, p. 233).

ofte brugerne at anvende høretelefoner for en bedre lydoplevelse (Young & Blansert, 2015, p. 121). Den forbedrede lydoplevelse er med til at sandsynliggøre og trigge en eventuel synæstetisk evne, hvor høre- og følesansen sammenblandes. Afstanden mellem afsender og modtager synes desuden forkortet gennem teknologien, idet følesansen her kommer i spil i en medieret sammenhæng, trods det at være ikke-medieret i udgangspunktet, hvormed der skabes en form for *nærhed* eller *intimitet på afstand*<sup>17</sup>: “[E]ach individual among the hundreds of thousands of viewers of these performances experiences an *intimate encounter* with the ASMRtist” (Waldron, 2015, p. 3, kursivering tilføjet). I forlængelse heraf kan man trække paralleller til det, professor i medievidenskab Terri Senft kalder *telepresense* i sin undersøgelse af det ligeledes performative fænomen *camgirls*, og som hun definerer som: “the media-enabled feeling of ‘really being there’ with someone else, over a physical distance” (Senft, 2008, p. 56).

En anden måde at gøre ASMR-indholdet mere intimt på er ved at bryde med den temporale barriere, der ligger i, at YouTube-indhold i udgangspunktet er asynkront. Et eksempel på at ASMRtister forsøger at gøre oplevelsen mere simultan – og dermed også potentielt forkorte afstanden (på intimiteten) – er de såkaldte *live sessions*, hvor brugerne kan se en ASMR-video ‘in the making’ i realtid. De har samtidig mulighed for at skrive til ASMRtisten via en chatfunktion, hvormed de gøres til medbidragere af indholdet<sup>18</sup>. I forlængelse heraf er det et mål for flere af ASMRtisterne at skabe et særligt medieret intimt rum mellem ‘afsender’ og ‘modtager’ i rollespilsvideoerne, og her hjælper den netop nævnte teknologi intimiteten på vej: “The ASMR role-play may be, ironically, salvaging a sense of human intimacy in the digital age” (Young & Blansert, 2015, p. 125)<sup>19</sup>. Men til trods for at være en medieret praksis, der er teknologisk fordret, *kan* ASMR-oplevelsen betragtes som en *immersive* praksis, hvor mediet bliver usynligt for brugeren (jf. Bolter & Grusin, 2000, pp. 23-24). Seneste genretrend inden for ASMR er et tydeligt bevis på, at ASMR i højere og højere grad bevæger sig mod denne usynliggørelse af mediet – og mod den samsansende oplevelse. De såkaldte “360”-videoer med afstikkere til *Virtual Reality* (VR) er pt. en ny

---

<sup>17</sup> Begrebet *intimitet på afstand* diskuteres blandt andre af Thompson (2001, p. 241) og desuden af Andersen som ‘distant intimacy’ (2014, p. 691).

<sup>18</sup> Et eksempel herpå er de ugentlige *Live ASMR Sessions* (FatFr33Pudding, 31. august 2015).

<sup>19</sup> Dette udsagn kan anskues som værende et modargument til Sherry Turkles overordnede argument i *Alone Together* (2012), der går på, at mennesket, i sin søgen efter at finde nærhed og intimitet gennem teknologi, kun vil blive mere ensomt af den ikke-tilfredsstillende teknologiske substitut for ‘the real thing’.

tendens i ASMR-kredse, og som nogle af de toneangivende ASMRtister på YouTube har bl.a. ASMRrequests<sup>20</sup> og GentleWhispering<sup>21</sup> uploadet de første eksempler herpå. I 360-videoerne anvendes et kamera svarende til det, Google Maps har monteret på toppen af deres fotobil, og hermed introduceres interaktiviteten til ASMR-oplevelsen. Med 360-videoerne kan brugerne ved hjælp af piletasterne på tastaturet eller ved hjælp af tilt-funktionen på smartphonen navigere rundt i videoens 'rum' og selv bestemme, i hvilken retning han/hun vil kigge. Imens går ASMRtisten rundt om kameraet og udfører typiske ASMR-aktiviteter. ASMR-oplevelsen gøres således potentielt mere fordybende, idet man som bruger ikke længere er begrænset af et statisk synsfelt. Samtidig er 360-videoerne et eksempel på, at teknologi – i form af bl.a. 3D og virtual reality – succesfuldt kan mime oplevelsen af en autentisk ansigt-til-ansigt-interaktion (Boyns & Loprieno, 2013, p. 39).

En diskussion, der, i forlængelse af ovenstående, siden fænomenets opståen i 2007 har været en iboende del af karakteriseringen af ASMR, er, hvorvidt fænomenet er seksuelt, erotisk eller kan associeres med blød (POV-)porno. ASMR-fællesskabet har dog utallige gange selv afvist, at dette skulle være tilfældet (Andersen, 2014, p. 692; Barratt & Davis, 2015, p. 5; Klausen, 2014, p. 11). Interessant er det dog, at der iblandt undergenrerne af ASMR er en voksende tendens til at producere ASMR-videoer med et erotisk islæt, herunder såkaldte *girl friend*-rollespil og en stigende efterspørgsel i det brede ASMR-fællesskab efter *kissing/mouth sounds*-videoer (Andersen, 2014, p. 695). Specialet her vil ikke tage stilling til, hvorvidt der er belæg for at betegne fænomenet som seksuelt eller ej, men blot undersøge, hvordan fænomenet italesættes af brugerne på YouTube og Reddit, herunder i henhold til den verserende diskussion.

#### 4.7 ASMR-fællesskabet

Som tidligere nævnt er *fællesskabet* omkring ASMR af stor betydning for fænomenet. Der ville utvivlsomt ikke være opstået en medieret, performativ afart af ASMR, hvis ikke det var for den række af *content creators* og brugere på sociale medier som Reddit og YouTube, der i fællesskab har fået skabt et interesse- og praksisfællesskab omkring ASMR. Samtidig er ASMR-fællesskabet en integreret del af det at opsøge ASMR-indhold. For mange brugere handler det at opsøge ASMR-indhold nemlig ikke kun om at se og lytte til indhold performativt tilrettelagt efter de tidligere nævnte triggere, men også om at opsøge en form

---

<sup>20</sup> ASMRrequests, *360° ASMR Trigger Test - Step Inside My World* (ASMRrequests, 5. februar 2016)

<sup>21</sup> GentleWhispering, *360° ASMR Trigger Test - Ready for a Hug* (GentleWhispering, 9. februar 2016)

for socialt tilholdssted. Mest bemærkelsesværdigt i denne forbindelse er graden af tillid ASMRtister og brugere imellem, hvilket binder an til den førnævnte intimitet (på afstand). Mens mange brugere betror sig til de enkelte ASMRtister og beretter om problemer med psyke og helbred, går tilliden også den anden vej. Et illustrativt eksempel herpå er ASMRtisten Heather Feather, der indviede sine følgere i sit sygdomsforløb (på YouTube)<sup>22</sup> samt i forbindelse med sin fars død (på Facebook)<sup>23</sup>. Nogle ASMRtister har endvidere en decideret fanskare. Det gælder blandt andre den netop omtalte Heather Feather ASMR, der har følgere, som praktiserer såkaldt *fanart*<sup>24</sup>.

Selvom de fleste ASMRtister – ifølge dem selv – ikke producerer ASMR-indhold med formålet om at tjene penge, er der alligevel opstået en donationskultur, hvor de enkelte ASMRtister opfordrer brugerne til at støtte op om arbejdet med at producere indhold til YouTube ved at donere større eller mindre beløb gennem Paypal og Patreon. Enkelte ASMRtister modtager desuden gaver fra brugerne, og udpakningen af disse indgår ofte i de såkaldte ‘unpacking’-videoer<sup>25</sup>. Endvidere er ASMRtisternes måde at tiltale brugerne på et eksempel på, hvordan fællesskabet konstitueres og italesættes helt konkret. Som nævnt i specialets begrebsafklaring i indledningen eksisterer der ikke nogen fast betegnelse for den (for)brugende side af ASMR-fællesskabet, hvorfor de enkelte ASMRtister typisk vælger selv at navngive deres egen gruppe af brugere/fans. Foruden kaldenavne som “tingle heads”, “dreamers” og “tinglers” henvender flere ASMRtister sig til brugerne næsten rituel ved at påbegynde samtlige videoer med hilsner som “hi guys” og “hi everyone” eller ved at uploade videoer indeholdende særlige triggere, der specifikt er blevet *requestet* af brugerne.<sup>26</sup>

---

<sup>22</sup> Video uploadet til YouTube: *Heather Feather Surgery Update From Her Mom: Good News!* (Heather Feather ASMR, 9. juli 2015).

<sup>23</sup> Opslag på Heather Feathers fanside på Facebook omhandlende hendes fars død (Heather Feather ASMR, 24. februar 2016).

<sup>24</sup> Eksempel på *fanart*, her uploadet til Heather Feathers fanside på Facebook (Valentine, 15. februar 2016).

<sup>25</sup> Af eksempler herpå kan nævnes *Unboxing packages/gifts* (GentleWhispering, 16. august 2015) og *Unpacking & Unwrapping Sound Assortment – ASMR Snail Mail* (TheWaterwhispers, 20. oktober 2014). Desuden har ASMRtisten WhispersUnicorn en række temavideoer under navnet *Tingle Bites*, hvor brugere fra hele verden sender snacks fra deres hjemland til WhispersUnicorn, der smager på det tilsendte i en video (WhispersUnicorn, 25. juli 2013).

<sup>26</sup> Et eksempel herpå er videoen *ASMR Total Request Love: Binaural Ear-to-Ear of Your Most Requested Words* (Springbok ASMR, 18. august 2014).

## 5.0 Mediekulturel situering af fænomenet

Dette kapitel har til formål at situere fænomenet ASMR mediekulturelt. Kapitlet vil således forsøge at svare på, hvad det er for en mediekulturel kontekst og virkelighed, det digitalt medierede og iscenesatte fænomen er opstået af og eksisterer i. Helt konkret vil kapitlet kort gøre rede for skiftet fra det tekstcentriske til det multimodale internet, Bolter & Grusin-begreberne *hypermediacy* og *immediacy*, *participatory culture* samt for nogle af de mest fremtrædende karakteristika for medieplatformene YouTube og Reddit.

### 5.1 En multimodal virkelighed – hypermediacy og immediacy

ASMR as a concept, culture and claimable identity is essentially coeval with what is often called ‘Web 2.0’ – the move from a text-centric to a multimodal web, the massive proliferation of webcams, microphones and video editing software, and the emergence of blogging platforms, social networks and content aggregators. (Gallagher, 2015, p. 1)

Således situerer Gallagher ASMR i web 2.0-bølgen, der dels har at gøre med skiftet *fra et tekstcentrisk til et multimodalt internet*, bedre og mere udviklet *teknologi* samt fremkomsten af de mange *platforme, sociale netværk og indholdsdistributører* online, der har været med til at fordre fremkomsten og opblomstringen af ASMR som et performativt fænomen. Herunder følger en gennemgang af de tre niveauer.

Hvad angår *hypermediacy*, indskriver ASMR sig, som også nævnt i indledningen, først og fremmest i en hypermedieret og multimodal tid, hvor det ikke længere kun er tekst, men også billeder, lyd, animation og video, der udgør det samlede webbillede. Skiftet fra tekst til multimodalitet har medført, at internettet som sådan ikke har nogen fysisk start, midte eller slutning (Bolter & Grusin, 2000, p. 31 ff.). Oplevelsen er derfor mere fragmenteret, dynamisk og præget af hurtige skift og en ikke-linearitet. Hypermediacy er et vilkår i det *fast-pace*, multitaskende samfund, vi lever i, og ASMR er et eksempel på et fænomen, der er opstået under – og som er blevet muliggjort af – disse vilkår. Den performative afart af fænomenet ville ganske enkelt ikke være til, hvis ikke det var for de muligheder, der tilbydes online i dag.

Samtidig kan ASMR-videoerne på YouTube anskues som værende en *modreaktion* til den øgede acceleration, den multimodale struktur lægger op til, som journalist Rhodri Marsden fra the Independent også påpeger: “In an online world characterised by immediacy, ubiquity, multitasking and everything turned up to 11, enormous numbers of



people are finding intense pleasure in videos where barely anything happens” (Marsden, 21. juli 2012). På sin vis kan ASMR således sammenlignes med fænomenet *slow tv*, som også nævnt i indledningen, idet den performative ASMR på samme måde som *slow tv* foregår i et markant langsommere tempo, end vi er vant til på tv – og i særlig grad på nettet. Både *slow tv* og ASMR indskrives sig dermed i *the Slow Movement*, der er en bevægelse opstået som modpol til den højere hastighed, de kortere svartider og de multiple åbne faneblade, der efterhånden er reglen snarere end undtagelsen i vores online kultur: “These days, the whole world is time-sick. We all belong to the same cult of speed [...] Why are we always in such a rush? What is the cure for time-sickness?” (Honoré, 2004, p. 3). I *In Praise of Slowness* (2004), hvorfra citatet her er taget, problematiserer videnskabsjournalisten Carl Honoré netop lovprisningen af hurtigheden, fordi den evige acceleration er med til at skubbe os ud til – og nogle gange ud over – kanten. Helt konkret viser konsekvenserne af ‘go fast or go home’-samfundet sig ifølge Honoré i statistikkerne fra de praktiserende læger, der melder om patienter, der i højere og højere grad lider af stress, søvnløshed og migræne (ibid., p. 5). Og netop disse følgesygdomme er blot nogle af dem, der som nævnt i afsnit 4.5 omhandlende formålet med ASMR kan være grunden til, at brugerne opsøger ASMR.

Samtidig er ASMR blevet sammenlignet med fænomener som meditation og mindfulness. På den måde kan ASMR anskues som ikke bare det langsommere alternativ til den hurtige verden, men også som et mere fokuseret alternativ til den såkaldte *age of distraction*. Som videnskabsjournalist Winifred Gallagher pointerer, handler det om at filtrere, selektere og fokusere for at opnå en mindful tilstand: “You couldn’t take in the totality of your own experience, even for a moment, much less the whole world [...] By helping you to focus on some things and filter out others, attention distills *the universe into your universe*” (Gallagher, 2009, p. 8, originalens kursivering). En ASMR-video kan således være en øvelse i at fordybe sig i og fokusere indgående på noget i virkeligheden meget simpelt og afgrænset med hensigten om at komme ned i gear og frakoble sig den førnævnte hypermediering.

Og det er her, at *immediacy* kommer ind i billedet, for her handler det, som pointeret af Gallagher i begyndelsen af kapitlet, om, hvordan *bedre teknologi* kan få denne til at træde i baggrunden – eller i bedste fald forsvinde: “A transparent interface would be one that erases itself, so that the user is no longer aware of confronting a medium, but instead stands in an immediate relationship to the contents of that medium” (Bolter & Grusin, 2000, pp. 23-24). Pointen med at kombinere de teknologiske lag er således i virkeligheden

at få dem til at forsvinde i et interface, der imiterer en ikke-mediering. Her imiteres virkeligheden, så vi kommer tættere på en sensorisk og mere 'immersive' oplevelse; en sammenhæng, som også Joceline Andersen pointerer i artiklen *Now You've Got the Shivers – Affect, Intimacy, and the ASMR Whisper Community* (2014): "The ASMR experience is technologically enabled, but it relies on attention to the body and its sensations." (Andersen, 2014, p. 696). *Immediacy*-aspektet af ASMR binder således an til afsnit 4.6.2 omhandlende ASMR-videoernes medierede intimitet på afstand, hvor det blev pointeret, at teknologien potentielt kan få lydige strukturer til at *føles* som taktile oplevelser.

## 5.2 Web 2.0, produsage og participatory culture

Foruden de nævnte teknologiske fremskridt er der med skiftet fra det statiske til det dynamiske web 2.0 også sket et skred i forhold til den enkelte (internet)brugers mulighed for *selv* at bidrage til, og ikke bare (for)bruge af, *www*. *User-generated content* (UGC) – på dansk: brugergenereret indhold – har vundet indpas og udgør kernen i mange sociale medier. Ifølge Axel Bruns (2008) er der med web 2.0 fulgt et decideret magt- og paradigmeskifte, hvor den før i tiden skarpt opdelt 'producer-distributør-forbruger'-struktur i dag er blevet udfordret af en hybridstruktur, hvor forbrugeren ikke længere kun er (for)bruger, men også producer i nogle tilfælde, hvilket får Bruns til at introducere termen *produser*, der er en sammentrækning af 'producer' og 'user'. *Produsage* er ifølge Bruns "based on the collaborative engagement of (ideally, large) communities of participants in a shared project" (ibid., p. 3). Og netop skiftet fra de passive (for)brugere til de mere aktive, producerende masser taler også Henry Jenkins om i *Convergence Culture* fra 2006, der overordnet set behandler tre koncepter, hvoraf *participatory culture* (hvor alle kan komme til orde) er det mest interessante i henhold til specialet her: "Rather than talking about media producers and consumers as occupying separate roles, we might now see them as *participants* who *interact* with each other [...]" (Jenkins, 2006, p. 3, kursivering tilføjet).

Som Gallagher også nævner i citatet, der indledte dette kapitel, har ligeledes fremkomsten af de mange platforme, sociale netværk og indholdsdistributører online været med til at fordre fremkomsten og opløbsstringen af ASMR som et performativt fænomen.

### 5.3 YouTube

Særligt videotjenesten YouTube, hvor langt de fleste performativt iscenesatte ASMR-videoer hører hjemme, har med sine affordances – som uddybet i afsnit 4.3 omhandlende indhold og opbygning af en typisk ASMR-video – været med til at forme både den måde, videoerne produceres, distribueres og (for)bruges på samt ASMR-fællesskabet som sådan.

YouTube's søgefunktion har blandt andet været med til at give ASMR-fænomenet mainstreamstatus ved at gøre videoerne lettilgængelige og søgbare. Samtidig har YouTube gjort det muligt for enhver også at uploade indhold til videoplatformen uden krav om teknisk specialviden<sup>27</sup>. Pronomenet 'you' i YouTube er dermed udtryk for den mulighed, der ligger i, at menigmand kan bidrage med indhold til platformen, som ikke alene har udvidet, men decideret muliggjort udbuddet af ASMR-videoer, der er uploadet af privatpersoner<sup>28</sup>, der i mange tilfælde optager i hjemlige rammer, hvilket gør (ASMR)brugeroplevelsen mere autentisk:

The Web 2.0 era has witnessed a multitude of YouTube performances and vlogs (video blogs) which appear to reinstate (at least the desire for) *a straightforward, very much at-home presence, identity, and authenticity*. Through their reliance on *direct address and performances in one's living room, kitchen, or bedroom*, this at-home location seems at first very far from uncanny. The direct vocal and visual address is almost a signature of a whole genre of YouTube videos [...]

(Neumark et al., 2010, p. 101, kursivering tilføjet)

Sammenfattende kan man sige, at YouTube således – både i forhold til 'producer' og 'user' – udgør en affordance- og interaktivitetsmæssig "architecture of participation" (Jenkins, 2006, p. 179). Dette understreges i høj grad af det (inter)aktive kommentarfelt på YouTube, der i ASMR-regi generelt er særdeles aktivt, og som derfor vil udgøre en betydelig del af specialets empiri. Her deler brugere meninger om og reaktioner på de enkelte videoer, ligesom der også deles erfaringer og oplevelser med ASMR i det hele taget samt ris, ros og personlige beretninger henvendt til og tilknyttet den enkelte ASMRtist.

---

<sup>27</sup> På YouTube uploades en video ved hjælp af en simpel 'træk-og-slip'-bevægelse, hvorefter brugeren har mulighed for at føje en titel, en beskrivelse og en række såkaldte 'tags'/søgeord til videoen.

<sup>28</sup> Bemærk, at der med 'privatpersoner' her menes, at uploaderne ikke i udgangspunktet er tilknyttet eller repræsenterer en kommerciel virksomhed.

## 5.4 Reddit

I modsætning til YouTube, der som nævnt er en indholdsplatform med *videoformatet* i centrum, agerer den sociale nyheds- og underholdningshjemmeside Reddit i stedet et *tekstligt diskussionsforum*. Her indledes de fleste tråde med et specifikt ord for at kategorisere den pågældende diskussionstråd. Et kategoriseringsord kunne være '[Meta]' eller '[Question]', hvormed de enkelte tråde indordnes under den struktur på Reddit, der gør de mange tråde søgbare og lette at (gen)finde.

Selv hævder Reddit, at sitet "represents 'the front page of the Internet' – suggesting that it acts as a gateway to (the best) content available on the Web" (Singer et al., 2014, p. 1). De første tråde om ASMR på Reddit var således skridtet videre fra de omtalte nichesider i afsnit 4.2. Reddit, der ligesom YouTube blev grundlagt i 2005, er en opdateret udgave af det såkaldte *bulletin board* – en online opslagstavle – og det er også sådan, sitet bruges i dag. På Reddit er indholdet overvejende eksternt, hvilket vil sige, at langt de fleste tråde og indlæg viser *ud* af Reddit til hjemmesider som eksempelvis YouTube. Pointen med Reddit var da også oprindeligt, at brugerne skulle stemme eksternt indhold op eller ned alt efter interesse (ibid., p. 3). En videreudvikling af det interesse- og brugerdrevne website, som er af særlig relevans for specialet her, er de såkaldte *subreddits*, undersider, der er markeret med eksempelvis '/asmr', og som er udtryk for et specifikt emne. På Reddit finder man således en lang række indlæg under '/asmr' om alt fra diskussioner om fænomenets oprindelse til beskrivelser af selve responsen samt links til ASMR-videoer på YouTube, som Reddit-brugerne stadig har mulighed for at stemme op og ned. I nærværende speciale er særligt brugernes beskrivelser af (deres oplevelse med) ASMR interessant, hvorfor samlingen af (under)tråde har været styret af et relevanskriterium – mere om dette i afsnit 6.4.2 i metodekapitlet.

## 6.0 Metodedesign

I dette kapitel præsenteres specialets samlede metodedesign, der er bygget op om en etnografisk metodik med rødder i Grounded Theory (GT). Kapitlet vil gøre rede for og diskutere styrker og faldgruber i forbindelse med de processer og overvejelser, der har fundet sted i det metodiske arbejde undervejs. Herunder vil tilgangen til felten, de etnografiske vilkår, som den digitale empiri er underlagt, samt specialets sampling og databearbejdning blive belyst. Til slut vil de etiske overvejelser i forbindelse med ovenstående blive diskuteret.

### 6.1 Tilgang til felten

[...] by refusing to decide in advance what will be most interesting to explore in the setting, the ethnographer remains open to novel discoveries about the unique ways that a particular way of life might be organized and to the prospect that activities may make sense in surprising ways. (Hine, 2015, p. 25)

Som Christine Hine, pioner inden for virtuel etnografi, herover forklarer, er det etnografens opgave at tilgå felten ud fra et eksplorativt og åbent udgangspunkt. Det gælder for så vidt altid, om end graden af åbenhed er endnu vigtigere, såfremt forskeren i forvejen har et indgående kendskab til felten, som det er tilfældet med dette speciale, hvor jeg både fagligt og personligt har beskæftiget mig med ASMR over en længere periode: “Every researcher holds preconceptions that influence, but may not determine, what we attend to and how we make sense of it” (Charmaz, 2006, p. 67). Det er derfor bærende for specialets metodiske tilgang, at denne er induktiv, således at jeg i den udstrækning, det er muligt, tilgår felten med afsæt i datamaterialet og bearbejder dette *from the ground up*.

I et forsøg på at gå netop grounded til værks har jeg valgt at benytte mig af en *unobtrusive* observationsmetode (jf. Hine, 2011), der er en observationspraksis uden deltagelse eller indblanding fra forskerens side. Idet et af hovedmålene med specialet er at undersøge ASMR-brugernes naturlige italesættelse af deres oplevelse med ASMR på YouTube og Reddit, er jeg interesseret i allerede eksisterende data – ‘found data’<sup>29</sup> – der

---

<sup>29</sup> ‘Found data’ skal i denne sammenhæng forstås som data, hvis oprindelse stammer fra et naturligt miljø *uden* min indblanding som forsker – det skal *ikke* forstås som data, som venter på at blive fundet jf. Kozinets’ kritik af brugen af ordet ‘dataindsamling’: “[it] seem[s] to imply that these things, ‘data’, are scattered about, like leaves on the ground or documents on a table [...]” (Kozinets, 2010, p. 95).

således er “untainted by the researcher’s hands” (Hine, 2015, p. 159). Med andre ord er pointen med at gå *unobtrusive* til værks, at jeg som forsker har umiddelbar adgang til de naturlige fokusgrupper, der allerede er til stede, som praktiseres online, og hvis oprindelse ikke stammer fra en konstrueret og emnestyret interviewsituation (jf. Hine, 2011, p. 3 & Markham, 2013a, p. 436). I forlængelse heraf har jeg indtaget en *covert* forskerrolle (Adler & Adler, 1987, p. 13), idet jeg har valgt ikke at informere brugerne om min tilstedeværelse som forsker i felten eller om min sampling af kommentarer og indlæg fra YouTube og Reddit. Pointen er således samtidig at få et så uforstyrret ‘in situ’-billede af ‘what is going on’ som muligt (Markham, 2013a, p. 437).

## 6.2 Netnografiske vilkår

Som nævnt er specialet bygget op om en etnografisk metodik. Etnografi, der kort sagt er studiet af det sociale, er dog ikke helt dækkende for det, specialet søger at belyse. Det er afarten *netnografi*<sup>30</sup> imidlertid. Netnografi betegner nemlig studiet af det sociale på internettet og er ifølge professor i kommunikation Robert Kozinets studiet af kulturer og fællesskaber i computermedierede miljøer, og som bruger information, der er offentlig tilgængeligt i online forummer (Kozinets, 2010, p. 60). Netnografi er desuden – i tråd med den valgte unobtrusive metode som beskrevet ovenfor – mere optaget af “the *naturally occurring* interactions of online groups rather than those of artificial groups that are assembled by researchers for the purpose of some particular investigation” (ibid., p. 49, kursivering tilføjet). Ligesom den klassiske etnografi følger netnografien seks trin: planlægning af forskning, adgang til felten, dataindsamling/datakonstruktion, fortolkning, etiske problemstillinger og formidling (ibid., p. 61). Samtlige trin – på nær fortolkning og formidling som jeg vil vende tilbage til senere i specialet – vil blive belyst i nærværende metodekapitel.

Der er dog nogle faldgruber forbundet med netnografisk forskning. For det første består det netnografiske datamateriale i udgangspunktet af tekst alene, hvilket begrænser mit synsfelt som forsker, idet jeg ikke har kendskab eller adgang til intonation, mimik, tonefald (som kan indikere eksempelvis ironi) eller kropssprog hos brugerne, hvis udsagn

---

<sup>30</sup> Netnografi er en sammentrækning af ‘inter[net]’ og ‘etnografi’.

jeg vil analysere. For det andet er langt de fleste brugere online passive snarere end aktive<sup>31</sup>, hvormed de tilgængelige skriftlige tilkendegivelser kun er udtryk for den del af ASMR-brugerne, der har valgt aktivt at give deres mening eller reaktion til kende i de fora, jeg fokuserer på i specialet. Jeg har som forsker således ikke adgang til *lurkere* eller til konteksten uden om de pågældende indlæg og kommentarer. For det tredje er det nemt at optræde anonymt eller under pseudonym ved hjælp af et brugernavn på YouTube og Reddit, hvormed man kan stille spørgsmål til graden af autenticitet i de pågældende kommentarer og diskussionstråde, som specialet her beror på (Kozinets, 2010, p. 131).

### 6.2.1 Kvalitative kvalitetskriterier

Når man, på trods af de netop nævnte faldgruber, alligevel kan hævde, at den netnografiske metode kan bidrage med en reel og nuanceret viden om felten, skyldes det, at den kvalitative forskning, som specialet her indskriver sig i, abonnerer på nogle kvalitative kvalitetskriterier, som adskiller sig betydeligt fra de ellers meget udbredte kvantificerbare og positivistiske kvalitetsidealer så som objektivitet, troværdighed og generaliserbarhed (Tracy, 2013, pp. 228-229).

Sarah J. Tracy, professor i kvalitativ metode, fremlægger i *Qualitative Research Methods* (2013) sit bud på otte kriterier for at opnå god kvalitativ forskning. Det første kriterium – *worthy topic* – går på, at emnet for forskningen skal være relevant, rettidigt og interessant (ibid., p. 231). Qua at være et så nyt fænomen – i akademisk regi – må ASMR siges at være netop relevant og rettidigt. Specialet søger nemlig at undersøge et relativt uudforsket fænomen, der ikke desto mindre er voksende på sociale medier som YouTube og Reddit, og som i hyppigere og hyppigere grad bliver omtalt i verdenspressen som nævnt i kapitel 3.0 omhandlende eksisterende litteratur på området.

Tracys andet kriterium for god kvalitativ forskning omhandler kvaliteten i udførelsen af forskningsprojektet – *rich rigor* – og har således at gøre med grundigheden og tidsforbruget, den enkelte forsker lægger i projektet. Som nævnt i specialets forord er ASMR et emne, jeg fagligt har beskæftiget mig med siden 2013. Min akkumulerede baggrundsviden om emnet efter mange timers observation i felten må derfor efterhånden

---

<sup>31</sup> Ifølge den såkaldte 90-9-1-regel forholder det sig sådan, at “90 percent of online audiences never interact, nine percent interact only occasionally, and one percent do most interacting” (Wesch som citeret i Snickars & Vonderau, 2009, p. 12).

opfylde kravet om at give sig god tid til at undersøge emnet, indsamle/konstruere rigeligt med (relevant) data fra felten og være omhyggelig i bearbejdningen af denne.

Det tredje kvalitetskriterium – *sincerity* – omhandler den ærlighed, der ligger i at give læseren et indblik i eventuelle fejl, mangler og overraskelser i undersøgelsen undervejs (Tracy, 2013, p. 233). Herunder er kriterier som selvrefleksivitet og transparens vigtige, idet man som forsker i en kvalitativ undersøgelse bør acceptere sin egen forudindtagethed som et grundvilkår, hvormed man er bevidst om at tilgå felten åbent, om end ikke fra bar bund: “There is a difference between an open mind and an empty head” (Dey som citeret i Charmaz, 2006, p. 48). Qua at have en overordnet socialkonstruktivistisk tilgang er specialet bygget op om en metodisk bevidsthed om min egen rolle i (opfattelsen af) felten – både som forsker og som bruger af ASMR-videoerne. Dette kommer blandt andet til udtryk i databearbejdningen som beskrevet senere i specialet, hvor datamaterialet *konstrueres* gennem kodning og *mapping* (se afsnit 6.5).

Tracys fjerde kriterium for kvalitativ kvalitet handler om troværdighed – *credibility* – men hvor den positivistiske udgave af troværdighedskriteriet handler om den præcision og ensartethed, forskeren skal være i stand til at udføre metodisk, peger troværdighed i kvalitativ sammenhæng mere i retningen af, hvorvidt noget synes plausibelt. Dette kan opnås ved at tilbyde *thick descriptions* (jf. Geertz, 1973), hvor konteksten, der omkranser en given situation, beskrives i detaljer eller ved ‘multivocality’, hvor der indsamles data fra flere steder, kilder, perspektiver og stemmer fra felten (Tracy, 2013, p. 235). Kriteriet om troværdighed søges opfyldt i dette speciale ved blandt andet at udføre en *unobtrusive* undersøgelse, hvor felten belyses, som den naturligt er. Dernæst har jeg – for at imødekomme kriteriet om flere stemmer – valgt at sample skriftlige tilkendegivelser fra to forskellige typer medieplatforme, nemlig YouTube og Reddit. Desuden har jeg indimellem – i overensstemmelse med specialets postfænomenologiske afsæt – valgt at inddrage observationer baseret på mine egne (sans)oplevelser med ASMR.

Det femte kriterium for kvalitet – *resonance* – har at gøre med formidlingen af forskningen. Her handler det om, hvorvidt forskeren er i stand til at formidle resultaterne af undersøgelsen, så stoffet resonerer og dermed skaber identifikation og forståelse hos læseren (ibid., pp. 238-239). I et forsøg på at imødekomme dette kriterium har jeg i specialets indledning valgt at iscenesætte fænomenet ASMR sprogligt ved hjælp af en



fænomenologisk beskrivelse af mit eget møde med en konkret ASMR-video i form af en *vignette*<sup>32</sup> for at kondensere og eksemplificere, hvad fænomenet er og kan.

I rækken af kriterier for kvalitativ kvalitet handler nummer seks – *significant contribution* – om, hvorvidt forskningsprojektet tilføjer noget nyt til et eksisterende felt og forudsætter et grundigt *literature review*; et kapitel om eksisterende akademisk litteratur på området (Tracy, 2013, p. 240). Og netop et sådant er at finde i specialets kapitel 3.0. Desuden argumenterede jeg under det første kriterium for, at specialet her søger netop at belyse et relativt uudforsket felt, hvormed undersøgelsen unægteligt vil tilføje ny viden til feltet.

Tracys syvende kvalitetskriterium omhandler etik – *ethical research practice* –, og herunder skelner hun mellem de officielle retningslinjer for god, etisk praksis og de situations- og kontekstbestemte etiske problemstillinger (ibid., pp. 242-243). Til sidst i metodekapitlet, nærmere bestemt i afsnit 6.6, vil jeg diskutere de etiske overvejelser, jeg har gjort mig i forbindelse med mine metodiske valg undervejs, herunder tanker om tilgængelighed og anonymitet.

Det ottende og sidste kriterium – *meaningful coherence* – peger på, hvad kvalitativ forskning skal kunne i det hele taget. Her nævner Tracy, at en kvalitativ undersøgelse skal kunne fuldføre sit formål, gøre som lovet, bruge relevante metoder og sammenbinde litteratur med metoder og resultater (ibid., p. 245). Netop denne helhed og røde tråd er forsøgt skabt ved løbende at introducere, diskutere og forklare teori i forhold til specialets resultater i analysen i kapitel 7.0.

Tracys kvalitetskriterier er i øvrigt meget lig Kozinets' ti kriterier for netnografisk kvalitet, der tæller *coherence, rigour, literacy, groundedness, innovation, resonance, verisimilitude, reflexivity, praxis* og *intermix* (Kozinets, 2010, p. 162). Jeg har dog valgt at tage afsæt i Tracys otte kriterier for kvalitativ kvalitet, idet disse synes at favne bredere end Kozinets' ovenstående kriterier. Desuden overlapper flere af kriterierne, hvorfor det ikke giver mening at introducere og redegøre for begge udlæggelser.

---

<sup>32</sup> “A vignette is a focused description of a series of events taken to be representative, typical, or emblematic [...] vignettes exemplify a key argument or claim” (Miles & Huberman som citeret i Tracy, 2013, p. 208).

### 6.3 Sampling – empirien konstrueres

Nærværende speciales empiri er overordnet set blevet samlet ud fra kriterierne for brugbare *online communities*<sup>33</sup>, som ifølge Kozinets tæller: *relevans, aktivitet, interaktivitet, substans, heterogenitet* og *datarigdom* (Kozinets, 2010, p. 89). Relevans har at gøre med, hvordan empirien relaterer sig til specialets forskningsspørgsmål, mens aktivitet dækker over, om der overhovedet er noget empiri at sample fra. Interaktivitet betegner det flow af kommunikation, der helst skal være mellem brugerne, mens substans kræver, at der er et vist antal af kommunikatorer til at opretholde interaktiviteten. Heterogenitet har selvsagt at gøre med kravet om, at der i empirien skal optræde en række forskellige brugere, og datarigdom betegner afslutningsvist en detaljeret beskrivelse af datamaterialet.

Jeg har på denne baggrund – og med afsæt i erfaringer fra den tidligere omtalte pilotundersøgelse (Klausen, 2014) – helt konkret valgt at sample kommentarer og tråde fra hhv. YouTube og Reddit.

#### 6.3.1 Valg af platform

YouTube var et naturligt valg, idet platformen uden sammenligning er den største kanal for broadcasting af ASMR-videoer. Dernæst finder jeg det plausibelt, at brugernes umiddelbare reaktioner på videoerne postes i kommentarfeltet under de pågældende videoer, hvorfor jeg har valgt at sample kommentarer tilknyttet videoer fra tre toneangivende ASMRtister på YouTube, der er iblandt top 10<sup>34</sup>. I præsentationen af specialets empiri i afsnit 6.4 vil jeg komme nærmere ind på, hvad der karakteriserer de tre udvalgte kanaler, herunder de videoer jeg har valgt at sample kommentarer fra.

Valget faldt på Reddit, fordi resultater fra pilotundersøgelsen fra 2014 for det første viste, at der eksisterer tråde på Reddit, der helt konkret omhandler brugernes italesættelse af deres oplevelse med ASMR, hvilket som nævnt er et kernefokus i specialet. For det andet lægger sitet – qua udelukkende at være et tekstbaseret diskussionsforum i opslagstavleformat – helt naturligt op til diskussion og samtale, hvorfor Reddit med stor sandsynlighed er et af de ‘steder’, brugerne tyr til for at tale om ASMR. For det tredje er

---

<sup>33</sup> Kozinets skelner i denne forbindelse mellem et *community online* og et *online community* (Kozinets, 2010, pp. 64-65). Hvor førstnævnte er kendetegnet ved at være et større fællesskab, der så at sige ‘overføres’ til internettet, er et *online community* derimod et fællesskab, der er blevet muliggjort af internettet, herunder web 2.0 og – i tilfældet med ASMR – af sociale medier som YouTube og Reddit.

<sup>34</sup> Top 10 er her defineret ud fra et popularitetskriterium med afsæt i antal kanalvisninger, antal samlede visninger af videoer og antal abonnenter på YouTube.

Reddit gentagne gange blevet omtalt som en af de mest betydningsfulde medieplatforme i ASMR-regi af flere af de brugerskabte tidslinjer omhandlende ASMR (The Unnamed Feeling, 2011; ASMR University, 2014). Der har i tilfældet med Reddit med andre ord været tale om en *åben udvælgelse*<sup>35</sup>.

Selvom lignende tendenser kan ses på Facebook, har jeg valgt at afgrænse empirien til udvalgte kommentarer og tråde fra YouTube og Reddit for rent kvalitativt at kunne nå i dybden med det udvalgte datamateriale. Endvidere er indholdet på både YouTube og Reddit offentligt tilgængeligt, hvilket *ikke* er tilfældet for Facebook, hvor medlemskab af en eller flere lukkede grupper er en nødvendighed for overhovedet at få adgang til felten. Dernæst ville der opstå en særskilt etikproblematik i forbindelse med at sample fra Facebook, idet der – foruden at være tale om lukkede, private grupper – også er tale om et andet niveau af identifikation<sup>36</sup>, end det er tilfældet for YouTube og Reddit.

### 6.3.2 *Sampling ud fra et popularitets- og relevanskriterium*

Fordi medialiteten på hhv. YouTube og Reddit er forskellig, hvormed der indbydes og opfordres til forskelligartet interaktion, er samplingen blevet tilpasset hver af de to platforme. Hvor jeg på YouTube har valgt overvejende at sample ud fra et *popularitetskriterium*, der går på, at jo flere visninger en video har, des mere forventet interaktion i kommentarfeltet<sup>37</sup>, har samplingen på Reddit været styret af et *relevanskriterium*. Søgeord som ‘feels like’ og ‘experience ASMR’ har således hjulpet med at finde frem til relevante tråde, der omhandler netop brugernes italesættelse af fænomenet – mere om dette i afsnit 6.4.2. Fælles for samplingen på YouTube og Reddit er dog, at jeg i begge tilfælde har taget screenshots af kommentarer og tråde “fordi de forholdsvis nøjagtigt (via kombinationen af billede og tekst) kan gengive de observationer, man foretager sig” (Larsen & Glud, 2013, p. 87). Jeg er dog opmærksom på, at screenshots er et nedslag i en kontekst, hvor brugerne efter det pågældende screenshot kan have slettet eller redigeret i opslaget. Når jeg alligevel har valgt screenshots – frem for eksempelvis links – er det for at sikre adgang til og dokumentation for det pågældende datamateriale, der analyseres på.

---

<sup>35</sup> Åben udvælgelse defineres som “udvælgelse af personer, steder og situationer, som vil give den største mulighed for at indsamle den mest relevante data om fænomenet” (Strauss & Corbin som citeret i Neergaard, 2007, p. 38).

<sup>36</sup> Identifikation indbefatter Facebooks regler for autenticitet: “Facebook is a community where people use their authentic identities. We require people to provide the name they use in real life” (Facebook, 2016).

<sup>37</sup> Dette argument skal ses i lyset af 90-9-1-reglen som nævnt i afsnit 6.2.

### 6.3.3 En formålsbestemt sampling

Fælles for samplingen af kommentarer og tråde på de to medieplatforme er endvidere, at denne har været formålsbestemt, målrettet og “inherently *biased* [...] deliberately sought and selected [...]” (Morse, 2007, p. 234, kursivering tilføjet). Mere specifikt betyder dette – som i øvrigt også nævnt med reference til Kozinets –, at der har været en bevidst overensstemmelse mellem specialets overordnede problemstilling og de cases – her i form af screenshots – der er blevet udvalgt til at belyse den (Neergaard, 2007, p. 11). Den manuelle sampling søger nemlig at finde og udvælge de *mest illustrative* eksempler på en given kultur eller praksis. Det er således *ikke* målet at kortlægge indholdet i kommentarfelterne på YouTube eller trådene på Reddit ud fra en kvantitativ og “a priori and collectable” databevidsthed som problematiseret af Markham (2013b) og som nævnt i forbindelse med gennemgangen af Tracys kvalitative kvalitetskriterier i afsnit 6.2.1. Snarere er samplingen i nærværende speciale selektiv og i overensstemmelse med den socialkonstruktivistiske tilgang, som specialet abonnerer på jævnfør kapitel 2.0. Sagt med andre ord skabes virkeligheden af øjnene, der ser (og sampler). Ved at tydeliggøre mine metodiske valg undervejs, ved at være transparent i det systematiske samplingsarbejde samt ved at arbejde ud fra et informeret grundlag på baggrund af min egen forundersøgelse af emnet vil jeg dog argumentere for, at resultatet af samplingen fremstiller plausible forklaringer på fænomenet ASMR. Mine metodiske (fra)valg undervejs har været nødvendige ud fra et tids- og ressourcemæssigt perspektiv, men har samtidig også været med formålet om at skabe en kvalitativ dybde.

## 6.4 Præsentation af specialets empiri

I dette afsnit præsenteres den empiri, specialet bygger på. Jeg vil konkret gøre rede for kriterier og argumenter for min udvælgelse af ASMRtister på YouTube, herunder videoer og tilknyttede kommentarfelter, samt for det samlede datamateriale fra tråde på Reddit.

### 6.4.1 Empiri fra YouTube

Som nævnt har jeg valgt at sample kommentarer fra videoer uploadet af tre toneangivende ASMRtister på YouTube. Kriterierne for udvælgelsen af de tre kanaler har specifikt været *bredde, popularitet og datarigdom*. Med bredde menes, at jeg bevidst har valgt tre (ud af de ti mest populære) kanaler, der samlet set repræsenterer fænomenet helt bredt. Jeg har således været opmærksom på at sample heterogent i forhold til eksempelvis køn (to kvinder og en mand), dato for upload (2012-2016) og variation i indhold. Hvad angår sidstnævnte har

dette at gøre med den enkelte ASMR-kanals videoudvalg. Det har således været vigtigt for samlingen, at hver kanal har uploadet flere forskellige videogenrer, herunder rollespil, rene lydsamlinger og 'request'-videoer for at favne indholdsudbuddet så bredt som muligt ud fra de tre kanaler. Endvidere har popularitet (forstået som antal kanalvisninger, antal samlede visninger af videoer og antal abonnenter) været afgørende, ligesom rækkefølgen af kommentarerne er blevet sorteret ud fra YouTube's 'Bedste kommentarer' (ordnet efter aktivitet) i stedet for kronologisk sorteret. I forlængelse heraf følger nemlig formodningen om en større (inter)aktivitet og en større datarigdom.

I overensstemmelse med specialets overordnede samplingsstrategi, der som nævnt i afsnit 6.3.3 vægter det illustrative og kvalitative over det gennemsnitlige og kvantitative, er kommentarerne fra YouTube blevet udvalgt på baggrund af disse kriterier. Det er således blevet vurderet, hvorvidt den enkelte kommentar afspejler det, som specialet har til formål at belyse empirisk; nemlig hvordan oplevelsen af ASMR italesættes på YouTube (og Reddit). Såfremt en kommentar har været et eksempel på *trolling*<sup>38</sup>, er denne ikke blevet en del af empirien, idet sådanne kommentarer ikke relaterer sig til specialets fokus og samtidig hverken opfylder Kozinets' kriterier for relevans eller substans.

Herunder følger en oversigt over de tre udvalgte ASMRtister med argumenter for, hvorfor den enkelte kanal er blevet udvalgt:

GentleWhispering (Maria)<sup>39</sup> er den mest populære ASMRtist og kaldes som tidligere nævnt i specialet for "the first superstar of the ASMR community" (Young & Blansert, 2015, p. 81). Hun er den, der har tiltrukket sig mest medieopmærksomhed og tager desuden føringen, hvad angår det samlede antal videoafspilninger (191.287.062 pr. 8. april 2016) og antal abonnenter (603.142 pr. 8. april 2016). GentleWhispering – eller blot Maria som hun også kaldes – har figureret på YouTube siden den 24. februar 2011 og har uploadet over 250 videoer. Hun blander genrer og har således både en lang række rollespil og klassiske 'sound assortments' i videorepertoiret, om end hun også gør sig i hverdagsvideoer så som at folde håndklæder og i 'unpacking'/'unboxing'-videoer. Endvidere har Maria – som nævnt i afsnit 4.6.2 – været en af de første til at introducere de eksperimenterende '360'-videoer i ASMR-regi. Selv skriver Maria om formålet med sin

---

<sup>38</sup> *Trolling* forstås her som et fænomen, hvor der skrives kommentarer med formålet om at provokere og fremkalde en stærk reaktion blandt de øvrige brugere, der deltager i det pågældende kommentarfelt (Reagle, 2015, p. 96).

<sup>39</sup> GentleWhisperings kanal på YouTube (GentleWhispering, 24. februar 2011).

kanal på YouTube: “In this world of stress and chaos I wish my channel to be your secret island of relaxation and peace” (GentleWhispering, 24. februar 2011). Jeg har udvalgt følgende tre videoer fra GentleWhisperings videoudvalg på YouTube:

- \*\_\* *Oh such a good 3D-sound ASMR video* \*\_\*<sup>40</sup> (kriterier for udvælgelse: den mest sete ASMR-video på YouTube med over 15 millioner visninger, primært en lydtriggervideo, aktivt kommentarfelt)
- *360° ASMR Trigger Test - Ready for a Hug*<sup>41</sup> (kriterier for udvælgelse: en af de første 360-videoer inden for ASMR-regi, tydelige reaktioner på den nye teknologi i kommentarfeltet)
- *Your Relaxation Application (RolePlay, ASMR, Typing, Crinkling)*<sup>42</sup> (kriterier for udvælgelse: et af ASMRtistens nyere rollespil, har fået rekordmange visninger på kort tid, aktivt kommentarfelt)

Heather Feather ASMR (Heather)<sup>43</sup> er næst efter GentleWhispering den ASMRtist på YouTube, der har flest abonnenter (350.297 pr. 8. april 2016), hvilket muligvis skyldes hendes evne til at skabe unikke rollespilsvideoer, der indeholder mange intertekstuelle referencer til musik, bøger, film, tv-serier og computerspil<sup>44</sup>. Som resultat heraf modtager Heather med jævne mellemrum *fanart*, der – som tidligere nævnt i specialet – kan være tegn på, at Heather Feather ASMR har nogle af de mest dedikerede brugere eller fans. Foruden rollespillene har Heather ligesom – og desuden også i samarbejde med – GentleWhispering uploadet en af ASMR-fællesskabets første ‘360°-videoer. Det er desuden blevet til akkumulerede 91.246.365 afspilninger fordelt på 293 videoer, siden Heather Feather ASMR-kanalen blev oprettet den 19. september 2012. Om sin kanal skriver Heather: “[...] if the world gets too loud, you can stay here a while. Welcome to my channel, tingle seekers!” (Heather Feather ASMR, 19. september 2012).

---

<sup>40</sup> (GentleWhispering, 7. september 2012)

<sup>41</sup> (GentleWhispering, 9. februar 2016)

<sup>42</sup> (GentleWhispering, 21. marts 2016)

<sup>43</sup> Heather Feathers kanal på YouTube (Heather Feather ASMR, 19. september 2012).

<sup>44</sup> Af eksempler herpå kan nævnes *Candy Queen ASMR Role Play For Relaxation* (Heather Feather ASMR, 9. oktober 2013) og *ASMR Crime Scene Investigation (CSI) Role Play: Binaural Mystery Solving for Your Relaxation* (Heather Feather ASMR, 3. februar 2014).

Følgende tre videoer er blevet udvalgt fra bagkataloget hos Heather Feather ASMR:

- *ASMR Binaural (3D) Cranial Nerve Examination Role Play for Tingles, Relaxation, and Sleep*<sup>45</sup> (kriterier for udvælgelse: jubilæumsvideo – nr. 100, den mest sete af Heather Feather ASMR's videoer, lægger vægt på '3D/binaural'-teknologi, et rollespil, aktivt kommentarfelt)
- *The Top 120 Binaural ASMR Triggers: A 4.5 Hour Tingle Fest!*<sup>46</sup> (kriterier for udvælgelse: både en *request*- og en lydtriggervideo, Heather Feather ASMR's anden mest sete ASMR-video, aktivt kommentarfelt)
- *Candy Queen ASMR Role Play For Relaxation (ASMR) (3D Binaural)*<sup>47</sup> (kriterier for udvælgelse: videoen er et illustrativt eksempel på en meget intertekstuel refererende video, aktivt kommentarfelt)

Hos ASMRtisten MassageASMR<sup>48</sup> er det overordnede tema – som brugernavnet antyder – massage og afarter som lydterapi, healing og meditation<sup>49</sup>. Massagetemaet udgør dog kun hovedåren, for kanalen favner så bredt, at der også er diverse rollespil og videoer med lydlig 'most requested triggers' at finde iblandt de uploadede videoer. Dmitri – som ASMRtisten angiveligt hedder civilt – har uploadet betydeligt flere videoer end både Maria og Heather. Siden den 4. december 2012, hvor kanalen blev oprettet, er der blevet uploadet 560 videoer, og på disse har der været 121.120.712 afspilninger (pr. 8. april 2016), hvilket gør Dmitri til den næstmest afspillede ASMRtist på YouTube efter GentleWhispering. Med 348.608 abonnenter (pr. 8. april 2016) ligger MassageASMR endvidere praktisk talt side om side med Heather Feather ASMR. I sin 'om'-beskrivelse skriver Dmitri: "I have a passion for ASMR, what started as a desire to make massage video's turning into me making ASMR video's for you all" (MassageASMR, 4. december 2012).

---

<sup>45</sup> (Heather Feather ASMR, 27. september 2013)

<sup>46</sup> (Heather Feather ASMR, 12. januar 2015)

<sup>47</sup> (Heather Feather ASMR, 9. oktober 2013)

<sup>48</sup> MassageASMR's kanal på YouTube (MassageASMR, 4. december 2012).

<sup>49</sup> Af eksempler herpå kan nævnes *Back Massage to Reduce Lower Back Pain & Relaxation – ASMR* (MassageASMR, 19. maj 2014), *Sound Therapy for Root Chakra Point with Tuning Forks for ASMR & Relaxation* (MassageASMR, 2. januar 2016) og *Qi Gong Relaxation Meditation - Healing Sleep ASMR - Tibetan Singing Bowls* (MassageASMR, 6. januar 2016).

De tre udvalgte videoer fra kanalen MassageASMR er hhv.

- *ASMR 10 Hours of Tapping, Crinkle & Trigger Sounds - No Talking Just Sounds*<sup>50</sup> (kriterier for udvælgelse: den længste ASMR-video på YouTube, kanalens mest sete video, en lydtriggervideo, aktivt kommentarfelt)
- *Back Massage to Reduce Lower Back Pain & Relaxation – ASMR*<sup>51</sup> (kriterier for udvælgelse: klassisk massagevideo, den anden mest sete video på kanalen, aktivt kommentarfelt)
- *ASMR Role Play - Relaxation Session with an ASMR Artist*<sup>52</sup> (kriterier for udvælgelse: kanalens mest sete rollespil, aktivt kommentarfelt)

Der er således blevet samlet i alt ni videoer fra de tre ASMRtister på YouTube. Det bør bemærkes, at jeg ikke vil foretage indholds- eller medietekstanalyser af de ni videoer, idet hensigten med specialet – som ligeledes nævnt i indledningen – er at belyse det modtagerbetonede oplevelsesaspekt af ASMR. Jeg har samtidig vurderet, at titel, link og typebeskrivelse af hver af videoerne er nok til at kontekstualisere de enkelte videoer i forhold til de samlede kommentarer.

Kommentarerne tilknyttet hver af videoerne er blevet afgrænset ud fra et *måtningskriterium*, der går på, at empirimængden defineres som mættet, når de samme udsagn gentager sig 80 % af tiden (Neergaard, 2007, p. 50). Det bør i denne forbindelse bemærkes, at måtningskriteriet er blevet nulstillet for hver video, hvorfor antallet af kommentarer samlet pr. YouTube-video varierer efter måtningsgrad, hvilket vil sige, at der ikke er blevet samlet samme antal kommentarer fra hver video. Dette har blandt andet at gøre med, at mens nogle videoer er fra 2012, er andre fra 2016, hvormed den akkumulerede mængde af kommentarer typisk er højere for de ældre videoer. Samtidig har de videoer med høje visnings- og bedømmelsestal typisk flere kommentarer, end de, der har lavere ditto, hvilket skyldes, at jo flere brugere, des flere kommentarer. Se *bilag G, H og D* for de samlede YouTube-kommentarer.

---

<sup>50</sup> (MassageASMR, 12. april 2015)

<sup>51</sup> (MassageASMR, 19. maj 2014)

<sup>52</sup> (MassageASMR, 15. juli 2013)



#### 6.4.2 Empiri fra Reddit

Som nævnt har samplingen fra Reddit haft en anden strategi, og indlæg herfra knytter sig derfor ikke til udvalgte ASMRtister, som det var tilfældet for YouTube-samplingen. I stedet har samplingen været styret af et relevanskriterium. I alt er der blevet samlet syv tråde fra Reddit-undersiden '/asmr' med undertitlen *Sounds that feel good*. Trådene er nøje udvalgt og indeholder alle mindst én af følgende vendinger: 'feels like', 'makes me feel' og/eller 'experience ASMR'. Derudover er nogle af trådene markeret med en af følgende etiketter: 'Meta', 'Discussion' eller 'Question'. Etiketterne er udtryk for Reddits interne kategoriseringssystem, der genreinddeler trådene. Hvor 'Meta' er udtryk for, at den pågældende tråd er en metadiskussion, der er rykket et refleksionsniveau op (sammenlignet med de øvrige tråde), indikerer etiketterne 'Discussion' og 'Question', at trådene lægger op til enten diskussion brugerne imellem, eller at brugerne hver især skal svare på et specifikt spørgsmål relateret til ASMR. Kategoriseringen af trådene er relevant for specialets sampling, fordi der i hver af de nævnte tre kategorier lægges op til forhandling og diskussion jævnfør specialets fokus på brugernes italesættelse af oplevelsen med ASMR. Specialets samlede tråde fra Reddit er følgende (angivet ved navn på tråden, som den fremgår på Reddit):

- *Does ASMR have to be characterised by tingling?*
- *[META] I do not experience the tingling sensation when viewing ASMR trigger videos, however, I do experience other sensations. Any thoughts?*
- *[Question] Am I experiencing ASMR?*
- *[Question] Am I the only one that ONLY experiences ASMR through videos and not in real life?*
- *What video do you find that makes you really feel like you are there? [question]*
- *ASMR and Lonliness [sic]*
- *[Discussion] Why do we get so defensive at the sexualization of ASMR?*

Ligesom det var tilfældet med YouTube-videoerne, strækker også trådene fra Reddit sig tidsmæssigt over flere år, her fra 2013 til 2016. Samtidig er trådene blevet udvalgt ud fra, om de afspejler det, som specialet har til formål at belyse empirisk; nemlig hvordan oplevelsen af ASMR italesættes på (YouTube og) Reddit. De udvalgte tråde tjener som illustrative eksempler, og samplingen er således ikke udtømmende. I modsætning til samplingen på YouTube, hvor empirien blev afgrænset ud fra et mætningskriterium pr. video/kommentarfelt, har der for Reddit været ét samlet mætningskriterium.

## 6.5 Databearbejdning – en kategoriseringsproces

Som allerede antydnet bygger specialet på et eksplorativt metodedesign, hvor jeg har valgt at gå induktivt til værks. ‘Induktivt’ skal her forstås som en datastyret tilgang, hvor temaer, sammenhænge og mønstre har vist sig løbende i det iterative arbejde med og i bearbejdningen af datamaterialet. Målet med at bearbejde og processere datamaterialet er således at “let the fragments of data speak” (Holton, 2007, p. 273). I bearbejdningen af ovennævnte datamateriale fra YouTube og Reddit vil jeg således benytte mig af nogle af kernemetoderne inden for GT, nemlig *coding*, *mapping* og *memoing*.

(*Substantive*) *coding* er “the active process of identifying data as belonging to, or representing, some type of phenomenon” (Tracy, 2013, p. 189). Pointen med at kode er således at skille datamaterialet analytisk ad for at kunne identificere mønstre, tendenser og genkommende tematikker i empirien. Helt konkret foregår en kodning ved, at forskeren læser datamaterialet indgående – i dette tilfælde det samlede skriftlige output fra hhv. kommentarfelterne på YouTube og trådene fra Reddit – linje for linje og kondenserer den handling, der finder sted i den pågældende linje, ved hjælp af enkelte ord i marginen. Denne indledende kodning kaldes *line-by-line coding* og fokuserer altså på det deskriptive lag i det tekstlige datamateriale. Kodningen er tekstnær og instrumentel og har til formål at åbne op for empirien og arbejde så induktivt med teksten, at man som forsker ikke overser utydelige, om end potentielt vigtige, mønstre i datamaterialet. Herefter følger en bredere ‘emne’-kodning (ad to omgange), der flytter det analytiske niveau til et mere fokuseret stadie, der på et tidspunkt vil nå til en form for mætningspunkt (Holton, 2007, p. 265). I bevægelsen fra den indledende til den mere fokuserede kodning konstruerer forskeren nogle såkaldte *kerne-kategorier*, der skal inddele datamaterialet i meningsfulde grupper (Charmaz, 2006, pp. 46-47; Holton, 2007, p. 280). Kodningen påbegyndes således bredt og åbent, hvorefter den efterhånden fokuseres og konceptualiseres (Holton, 2007, p. 265 ff.). I bilag G, H, D og R ses resultatet af specialets kodningsprocesser.<sup>53</sup> Bemærk, at bilagene ikke er navngivet alfabetisk, men i stedet efter afsender. Navngivningen betyder, at bilag G henviser til kodede screenshots af YouTube-kommentarfeltet for ASMRtisten GentleWhispering, mens bilag H henviser til ditto for ASMRtisten Heather Feather ASMR. Specielt er det dog, at bilag D er navngivet efter ASMRtisten MassageASMR’s civile navn,

---

<sup>53</sup> I bilagene G, H, D og R er blyantcirklerne i brødteksten udtryk for *første* kodning (“first-level codes” jf. Tracy, 2013, p. 189), mens ordene skrevet med blyant i højre margin er udtryk for *anden* kodning. De røde bemærkninger skrevet i venstre margin er resultatet af *tredje* kodning.

Dmitri, hvilket skyldes, at to af specialets øvrige bilag, som jeg vil vende tilbage til senere, er navngivet hhv. M1 og M2. Endvidere er bilag R udtryk for kodede screenshots af tråde samlet fra Reddit.

Grundet mit faglige og personlige forhåndskendskab til ASMR er jeg allerede, hvad man vil kalde en ‘insider’ i felten (Spradley, 1980, p. 56). Jeg skal derfor i særlig grad være opmærksom på ikke at blive forblændet af den – i mine øjne – lave kulturelle profil (jf. Hastrup & Ramløv, 1989, p. 14) og altså det, der for mig synes selvfølgelig, irrelevant og overflødigt at bemærke. I kodningsprocessen af de samlede screenshots er der – som også nævnt i indledningen – således et særligt fokus på *in vivo-koder* (Charmaz, 2006, pp. 55-56). Idet et af specialets forskningsspørgsmål går på, hvordan brugerne *italesætter* deres oplevelse af ASMR, er det relevant at fokusere på, hvordan brugerne helt konkret vælger at beskrive deres oplevelse. Særligt fordi jeg netop ikke har adgang til kropssprog, mimik og tonefald – som nævnt i 6.2 omhandlende netnografiske vilkår – er det vigtigt at lægge mærke til *in vivo-koderne*, der beskriver felten på de sproglige og diskursive præmisser, som brugerne praktiserer. Samtidig er de med til at konkretisere analysen og binde den op på specifikke udsagn for at tilskynde en induktiv databearbejdning. I forlængelse heraf har jeg valgt at kode på originalsproget (engelsk) for ikke at miste betydning i en dansk oversættelse undervejs. Empirien – når bearbejdet til kategorier og temaer – oversættes således først i forbindelse med sidste trin i databearbejdningen.

Netop hvad angår databearbejdningen, har jeg med afsæt i de mest fremtrædende kernekategorier (som følge af kodningen) fra det samlede datamateriale valgt at udarbejde fire såkaldte *situational maps*. Et situational map sætter de konstruerede kategorier *i relation* til hinanden og *situerer* dem visuelt i forhold til de enkelte koder for på den måde at skabe et analytisk overblik over og en sammenhæng i datamaterialet (Clarke, 2003, p. 554). Mapping er desuden en måde at opnå *thick descriptions* på som nævnt i afsnit 6.2.1. Se de endelige situational maps i *bilag M1* og de dertilhørende *memos*<sup>54</sup> i *bilag M2*.

---

<sup>54</sup> *Memos* er refleksive feltnoter, der er blevet udarbejdet sideløbende med mappingprocessen for at fremme og beskrive den analytiske proces, der finder sted undervejs (Clarke, 2003, p. 561).

## 6.6 Ethiske overvejelser

Jeg har som nævnt valgt at gå *unobtrusive* til værks i felten, ligesom jeg har indtaget en *covert* forskerrolle. Med andre ord har jeg ikke fået informeret samtykke fra ASMR-fællesskabet, hverken fra brugerne, hvis kommentarer jeg har samlet og kodet fra kommentarfejerne på YouTube eller fra Reddit-brugere, hvis tråde og indlæg jeg ligeledes har samlet og kodet. Trods det faktum, at Persondataloven dikterer, at “behandling af oplysninger kun må finde sted, hvis den registrerede har givet sit udtrykkelige samtykke hertil”

(Justitsministeriet, 2000, §6, stk. 1), er der her tale om en særlig situation, for som Kozinets formulerer det: “[N]etnography uses cultural information that is not given specifically, in confidence, to the researcher” (Kozinets, 2010, p. 143). Medieplatformene, hvorpå kommentarerne og indlæggene er blevet slået op, er nemlig *offentligt tilgængelige*<sup>55</sup>, hvorfor der ikke er tale om, at jeg har trukket data fra et privat eller semiprivat rum, som det ville have været tilfældet med kommentarer fra Facebook som nævnt i afsnit 6.3.1. Endvidere poster brugerne på både YouTube og Reddit som regel under *pseudonymer*, og der er intet krav om identifikation i form af hverken navn, geografisk placering eller et vellignende billede på nogen af de to platforme. Brugere, hvis kommentarer jeg analyserer, er således allerede *anonyme* i den forstand, at deres udsagn er tilknyttet et brugernavn og ikke en person. Desuden påpeger Larsen & Glud, at “nye medier og eksperimenterende metoder udfordrer retningslinjerne for, hvornår man skal indhente informeret samtykke” (Larsen & Glud, 2013, pp. 81-83).

Jeg er dog alligevel opmærksom på, at de pågældende brugere, hvis udsagn jeg analyserer, kan have en forestilling om, at deres kommentarer ikke bør hverken læses eller indsættes i en forskningsmæssig kontekst. I det løbende arbejde med empirien vil jeg derfor operere under det, Tracy kalder *situational ethics* (2013, p. 243) som nævnt i afsnit 6.2.1.

---

<sup>55</sup> På YouTube står der sågar “Tilføj en *offentlig* kommentar” i feltet, hvor man som bruger har mulighed for at skrive en kommentar og herefter klikke på ‘send’.

## 7.0 Analyse af italesættelsen af fænomenet ASMR – fra sans og samling?

Som redegjort for i afsnit 6.5 er empirien blevet bearbejdet ved hjælp af GT-metoderne *coding* og *mapping*. Forud for denne analyse er de samlede brugerudsagn fra hhv. YouTube og Reddit således blevet sorteret, systematiseret og kategoriseret. Helt konkret viste der sig nogle tematiske mønstre under kodningen, som blev omdrejningspunktet for inddelingen af empirien i fire overordnede tematiske kategorier. Kategorierne blev herefter situeret – altså placeret i forhold til hinanden – med afsæt i konkrete udsagn på fire situationelle maps (*bilag M1*). Jeg har med andre ord analyseret mig frem til fire kategorier, der også vil strukturere analysen her; nemlig *reaktion* (hvad), *medieret udtryksform* (hvordan), *fællesskab* (hvem) og *formål* (hvorfor). Førstnævnte, ‘hvad’, går på brugernes skriftlige tilkendegivelser af, hvordan de kropsligt oplever ASMR, mens ‘hvordan’ relaterer sig til brugernes beskrivelser af betydningen af ASMR som et teknologisk medieret fænomen. ‘Hvem’ har at gøre med, hvad der karakteriserer ASMR-fællesskabet, der dyrker og *producerer* videoerne på YouTube, mens den sidste kategori, ‘hvorfor’, omhandler brugernes italesættelse af, hvorfor de opsøger, ser og lytter til ASMR-videoer.

Analysen her tager sig ud som et tæt sammenspil mellem teoretiske rammesætninger og empiri. Jeg har valgt ikke at trække teorien ud i et selvstændigt teoriafsnit, men i stedet introducere den, hvor den giver mening, hvorfor det naturligt vil blive en tæt vekselvirkning mellem empiri og teori. Teorien vil derfor i nogle afsnit fylde mere end i andre, og trods specialets datastyrede metodiske udgangspunkt vil formidlingen af resultaterne i kapitlet veksle mellem at være data- og teoristyret af hensyn til forståelse og flow. Det bør desuden nævnes, at der er et naturligt overlap mellem de fire konstruerede kategorier, og opdelingen af dem skal forstås analytisk. Jeg har dog vurderet, at den tydelige kategorisering giver mening af hensyn til at formidle, hvordan brugerne italesætter deres oplevelse af ASMR samt i forhold til at karakterisere, hvad ASMR er for et fænomen.

Først følger herunder en kort redegørelse for specialets analytiske framework. Herefter vil hver af de fire kategorier blive præsenteret med inddragelse af empiriske eksempler fra *bilag G, H, D og R*.

### 7.1 Analytisk framework: 'What you say is what you get'

Som nævnt i specialets indledning er sproget – ifølge blandt andre lingvisterne George Lakoff & Mark Johnson (2003) og sprogprofessor Klaus Krippendorff (1993) – med til at forme vores livsverden. Følgende afsnit vil derfor kort gøre rede for det teoretiske ståsted, hvorfra analysen vil tage sit afsæt.

Ifølge mikrosociologen Erving Goffman (1986) kan livets og erfaringens foranderlighed og mangfoldighed opsummeres i begrebet *frames* – rammer – som vi mennesker bygger op omkring os selv og vores oplevelser for bedre at kunne begribe verden. Goffmans rammeteori – *frame analysis* – handler således om at se verden igennem en ramme, inden for hvilken al oplevelse befinder sig. Ifølge Goffman trækker vi på *frameworks*, som vi kender i forvejen, for at give mening til ukendte og meningsløse oplevelser; det, Goffman betegner *primary framework*: “[We are] rendering what would otherwise be a meaningless aspect of the scene into something that is meaningful” (Goffman, 1986, p. 21). Og netop *framingen* af oplevelser er interessant i ASMR-regi, idet et af specialets forskningsspørgsmål netop går på, hvordan brugerne italesætter – og dermed også sprogligt *framer* – deres oplevelse af ASMR på sociale medier.

Lakoff & Johnson (2003) hævder ligeledes, at vi mennesker er nødt til at trække på en sproglig kendt ramme for at forstå nye oplevelser. Ifølge Lakoff & Johnson foregår dette helt konkret ved brugen af *konceptuelle metaforer*: “We claim that most of our normal conceptual system is metaphorically structured; that is, most concepts are partially understood in terms of other concepts” (Lakoff & Johnson, 2003, p. 57). Metaforerne hjælper os imidlertid ikke kun med at begribe nye situationer og oplevelser. Også den måde, vi taler om tingene på, har indflydelse på den måde, vi ser og forstår dem på:

Metaphors are not mere poetic embellishments in language, they affect their users' perceptions and actions [...] language is a medium [...] through which speakers organize their experiences and engage in interaction with each other. (Krippendorff, 1993, pp. 4-5)

Som Krippendorff her fremhæver, er brugen af metaforer i vores sprog ikke blot 'til pynt'; de spiller en aktiv rolle og er med til at forme vores livsverden – en pointe, jeg vil vende tilbage til i nedenstående afsnit, der vil præsentere og diskutere brugernes italesættelse af deres oplevelse med reaktionen ASMR.

## 7.2 Reaktionen ASMR – “I always feel like a big blob of puréed carrots”

En af de mest fremtrædende kategorier i det 64 sider lange datamateriale fra hhv. YouTube og Reddit er de skriftlige tilkendegivelser af, hvordan brugerne oplever *reaktionen ASMR*.

Særligt synes der at være en generel konsensus om, at den sansemæssige og kropsligt funderede fornemmelse eller reaktion – af brugerne ofte betegnet ‘tingles’ eller ‘tingling’ (G, p. 19; D, p. 6, R, p. 13) – er en svær størrelse at beskrive og definere. Nogle brugere skriver, at reaktionen slet og ret er uden sammenligning og kun kan beskrives som “its own sensation” (R, p. 4). Andre mener, at det, der gør definitionen af reaktionen svær, er brugernes utilstrækkelige og til tider upræcise ordforråd (jf. “blurred semantics”, R, p. 1) og de utallige, forskelligartede måder at beskrive det samme på: “People’s definition of ASMR is a bit vague” (R, p. 18). Problematikken med at beskrive ASMR nøjagtigt er et tema, der går igen i mange af kommentarerne og indlæggene på hhv. YouTube og Reddit. Nogle af brugerne forsøger at konkretisere reaktionen ved at fikserer den til det fysiske sted på kroppen, hvorfra ASMR synes at udspringe: “its [*siz*] mostly on my whole back area.. neck, head, legs” (G, p. 18), “got some tingles on my thighs” (D, p. 10) og “I typically only get a tingling in my throat” (G, p.4). Dette gør sig i øvrigt også gældende for min egen beskrivelse af mit møde med en ASMR-video i indledningens vignette, hvor en horde af brusende, behagelige kuldegysninger fandt vej fra de allerøverste af mine hårstrå på hovedet og sneg sig ned langs rygsøjlen. Indimellem italesættes problematikken af ikke bare brugerne, men også af uploaderne af ASMR-videoerne, som eksempelvis ASMRtisten ASMR Destiny i videoen *Pure Tingles 360° ~ ASMR/360°/Brushing/Crinkles/Fan Sounds*: “ASMR is a unique genre and not easily defined, I think. It doesn’t really fit into existing categories” (ASMR Destiny, 18. marts 2016, tidsstempel: 3:28).

### 7.2.1 ‘Ny vin på gamle flasker’ – måder at beskrive ASMR-reaktionen på

For at komme ovenstående problematik til livs prøver de fleste brugere i kommentarfeltet på YouTube og i trådene på Reddit at stykke en definition af ASMR sammen ud fra en lang række relaterede fænomener, fornemmelser og reaktioner, der minder om eller tilnærmelsesvis kan sammenlignes med det, der opleves i forbindelse med ASMR. Meget lig de i afsnit 7.1 nævnte (primære) rammer – som vi ifølge Goffman trækker på for at forstå nye og ukendte oplevelser – tyer ASMR-brugerne til metaforer og analogier for at beskrive det komplekse fænomen. Hvor nogle brugere anvender beskrivelser af varme så som “warm and fuzzy” (G, p. 17) og “slow spreading heat [...] like blushing” (R, p. 16), oplever andre brugere ASMR som en overvejende kold affære: “The skin on my back and neck

does tend to feel a little sensitive [...] like I'm about to shiver" (R, p. 16). I forlængelse af de meget konkrete sammenligninger tager flere brugere også mere abstrakte fænomener i brug for at beskrive den særegne 'tingling'.

Nogle brugere beskriver fornemmelsen ud fra analogier, der betoner en ekstremt afslappet tilstand med billedlige og konsistensagtige formuleringer som eksempelvis "jelly" (D, p. 6), "floppyhandsyndrome" (G, p. 19) og som i mit eget tilfælde, hvor mine arme er som lavet af gelé, som nævnt i specialets indledning. En enkelt bruger oplever sågar, at hendes krop føles, som om den ændrer konsistens undervejs: "I always feel like a big blob of puréed carrots" (G, p. 21). I den lidt mere ekstreme ende af skalaen, hvad angår analogier for den afslappede tilstand, findes beskrivelser som "it's like being drugged, sedated, in a trance" (R, p. 14) og "I feel like I am floating in space" (H, p. 7). Disse beskrivelser er om muligt de i empirien, der peger mest på den sidste del af nærværende kapitels titel – *fra sans og samling?* – der netop stiller spørgsmål ved, om ASMR overvejende er en oplevelse *ind* i kroppen eller en oplevelse *ud* af kroppen. Her kan man diskutere, hvorvidt det at opleve kroppen som yderst afslappet er en måde at hvile *i* sin krop på, eller om det snarere er udtryk for, at hjerne og krop føles, som om de frakobles midlertidigt, hvorfor brugerne anvender 'ud af kroppen'-beskrivelser til netop at udpensle, hvordan de (på behagelig vis) mister kontrol over kroppen.

Hyppigst forekommende er dog beskrivelser, der peger i retningen af en opnået *mindful* tilstand af nydelse. Af eksempler herpå kan nævnes "zen bubble" (R, p. 12), "mind massage" (H, p. 9), "mental yoga" (H, p. 1) og "hypnotic state" (G, p. 2). Et i ASMR-fællesskabet meget omdiskuteret tema, der netop relaterer sig til den nydelsesmæssige del af det at opleve ASMR, er den mere eller mindre uønskede seksualisering af fænomenet. Trods det, at brugerne gang på gang har afvist, at ASMR skulle være et seksuelt fænomen, er der – som ligeledes påpeget i specialets afsnit 4.6.2 – en tendens til, at flere og flere videoer bliver "flirtatious or girlfriend-y", som en af brugerne fra Reddit formulerer det (R, p. 1). En af de tidligste betegnelser for ASMR var da også *Attention Induced Head Orgasm (AIHO)*, som tidligere nævnt i specialet. Samtidig synes flere af brugerne at ty til netop seksuelt associerende begreber så som "braingasm" (R, p. 1; H, p. 4) eller "headgasm" (H, p. 10) for at beskrive den sensoriske fornemmelse – noget, også verdenspressen har været med til at optrappe med overskrifter som *Science Finally Starts to Explain 'Whisper Porn'* (Milzoff, 14. april 2015) og *Is This Porn? 5 Realities Inside A Strange New Art Form* (Georgopoulos, 16. maj 2016). Som tidligere nævnt i specialet er pointen med at redegøre for



nogle af de seksuelt klingende begreber, der indimellem bruges for at beskrive ASMR-reaktionen, ikke at vurdere, hvorvidt ASMR er seksuelt eller ej. I stedet er diskussionen et godt eksempel på, hvor kompleks definitionen af reaktionen synes at være. Samtidig er det et eksempel på, hvordan nogle af de primære rammer – jf. Goffman –, vi allerede er bekendt med (her i form af et seksuelt begrebsæt), kan være med til at begribe en endnu ukendt oplevelse som reaktionen ASMR.

### 7.2.2 *En co-creation af en definition*

Ovennævnte udtræk af datamaterialet, der relaterer sig til brugernes italesættelse af deres oplevelse af den kropsligt funderede ASMR, er en sprogligt rig samling af *thick descriptions*. Gennem de detaljerede beskrivelser formår brugerne i fællesskab og ad hoc at *co-create* den definition af reaktionen ASMR, der synes at mangle – alt sammen med udgangspunkt i kroppen og med afsæt i metaforer og relaterede fænomener. Og netop de rammer, ord og metaforer, som brugerne vælger at anvende til at beskrive reaktionen ASMR har – jf. pointen som nævnt i afsnit 7.1 – indflydelse på den måde, brugerne *forstår* reaktionen på. Måden, der tales om reaktionen ASMR på, er med andre ord med til at forme brugernes opfattelse af, hvad ASMR er for en reaktion, hvorfor de metaforiske formuleringer i kommentarfelterne på YouTube og i trådene på Reddit ikke blot kan afskrives som ‘sproglige udsmykninger’, som Krippendorff ville have formuleret det. Snarere er de udtryk for en reel kategorisering af ASMR-oplevelsen; noget, der til dels kan svare på, hvad der karakteriserer fænomenet ASMR jf. det ene af specialets forskningsspørgsmål.

### 7.3 Den medierede udtryksform – “It’s like you really are there”

Hvor ovennævnte afsnit vedrørende reaktionen ASMR ikke nødvendigvis knytter sig til den medierede afart af ASMR, som specialet her vil fokusere på, men til den sensoriske fornemmelse i det hele taget, vil dette afsnit undersøge YouTube- og Redditbrugernes italesættelse af betydningen af den *medierede udtryksform*, der muliggør den iscenesatte ASMR.

Som tidligere nævnt i specialet er lyden af afgørende betydning for oplevelsen af ASMR; noget, datamaterialet fra YouTube og Reddit synes at bekræfte. En bruger fra Reddit konkluderer sågar i en tråd: “At the end of the day, its [*sic*] all about the sound” (R, p. 3). Det er imidlertid ikke ligegyldigt, *hvordan* lyden medieres. En bruger pointerer eksempelvis, at kvaliteten af det (lyd)teknologiske udstyr benyttet i forbindelse med at producere og redigere ASMR-videoer er yderst vigtig for oplevelsen: “I’ve found that no matter how good my speakers/headphones are, they cannot compensate for a poor

mic/shoddy mastering” (R, p. 7). Endvidere taler flere brugere om betydningen og effekten af den såkaldte 3D-lyd, der, som nævnt i specialets afsnit 4.6.2, auditivt imiterer hovedets resonansrum, bliver til ved hjælp af binaurale mikrofoner og i modtagerens ende skaber en mere kompleks lyd sammenlignet med stereo (G, p. 4; G, p. 11; R, p. 7). En bruger fra Reddit hævder sågar at kunne *marke* alle tre dimensioner, når han lytter til en ASMR-video, der er blevet produceret med 3D-lyd (R, p. 8).

### 7.3.1 Helt tæt på - betydningen af den hviskende stemme

Endvidere spiller *stemmen* tilsyneladende en stor rolle i forbindelse med ASMR som en auditiv oplevelse. Særligt ASMRtisten Dmitri, under YouTube-navnet Massage ASMR, synes at fange brugernes opmærksomhed med sin stemme. En bruger kommenterer eksempelvis: “This dude needs to get into the audiobook business” (D, p. 5). Med denne kommentar hentyder brugeren, at Dmitri formår at tryllebinde lytteren æstetisk med sin røst alene – uagtet indhold, mening og budskab. I dette tilfælde bliver lyden af Dmitris stemme alene “a perceived object” (Dufrenne som gengivet i Have & Pedersen, 2016, p. 45). En anden bruger er blevet så vant til at høre Dmitris stemme i ASMR-sammenhæng, at han hører den pågældende ASMRtists stemme for sit indre øre: “Everytime I type in ‘ASMR’ I hear Dmitri’s voice spelling it out” (D, p. 5). Også stemmen, der tilhører ASMRtisten GentleWhispering, er ifølge brugerne en stor del af ASMR-oplevelsen, og stemmen beskrives på YouTube som “mesmerizing” (G, p. 11) og “orgasmic” (G, p. 21). Det er dog ikke så besynderligt, at netop stemmen er af stor betydning for de, der lytter til ASMR-videoer. Stemmen spiller nemlig en afgørende rolle i forbindelse med det afslappende og nydelsesmæssige formål med ASMR og kan være både intim, affektiv og synæstetisk, som lektor i lyd- og musikkultur Ansa Lønstrup formulerer det: “Stemmen har en særlig forførende kraft. Som lyd-fænomen trækker den de andre sanser med, den ‘bevæger’ lytteren og hendes øvrige sanser” (Lønstrup, 2004, p. 66).

I mange af ASMR-videoerne på YouTube er det dog en særlig form for stemmeføring, der praktiseres, nemlig *hvisken*. Ifølge Den Danske Ordbog betyder det at hviske at “tale meget dæmpet uden at sætte stemmebåndene i svingninger” samt at “tale lavmælt om noget hemmeligt eller ømtåleligt” (Den Danske Ordbog, 2016). Som nævnt i specialets afsnit 4.6.2 kan lydlig struktur give anledning til taktile oplevelser; en *pointe*, som også Have & Pedersen bakker op om, idet de hævder, at lyd – helt konkret i form af en stemme – er i stand til at *røre* os på haptisk vis (Have & Pedersen, 2016, p. 53). Det at hviske er imidlertid skridtet videre i forhold til kropslig forankring samt det at komme helt

tæt på: “The voice is the genuine revelation of the inner corporal self [...] whispering is ‘vocal self-revelation’ *par excellence*” (Li, 2011, p. 21, originalens kursivering). Samtidig er betydningen af det at hviske – som nævnt i ordbogsdefinitionen – ofte noget, der relaterer sig til intimitet, nærhed og noget, som er hemmeligt og/eller forbeholdt elskende (ibid., p. 24). Joceline Andersen, hvis artikel om ASMR er nævnt i specialets kapitel 3.0, formulerer betydningen af netop den hviskende ASMR-stemme i henhold til intimitet således: “Although there is no physical contact, ASMR video intimately connects two bodies, that of the whisperer and the spectator, and allows them to impress upon each other” (Andersen, 2014, p. 691).

### 7.3.2 Sammensmeltningen af det fysiske og virtuelle rum

Foruden lyden udgør også billedsiden en signifikant del af den medierede ASMR-oplevelse. Eller rettere: Det gør *samspelet* mellem lyd og billede. Man kan nemlig argumentere for, at den sansende krop på tværs af de sensoriske indtryk – hvad enten disse er auditive, visuelle eller måske endda haptiske i samspil – overordnet set er målet med ASMR-videoerne. Dette synes i hvert fald at være tilfældet i forbindelse med ASMR-rollespil, som redegjort for i afsnit 4.4.2. Her imiteres og medieres ‘den virkelige verden’ performativt – det, Senft kalder ‘performativ realisme’ – og rollespilssituationen betegnes, trods dens virtuelle karakter, af ASMRtisterne typisk som en ‘face-to-face’-situation, hvor det er muligt at mime en autentisk ansigt-til-ansigt-interaktion og herigennem føle sig tættere forbundet med brugerne visuelt (typisk i form af nærbilleder af ASMRtisten) og auditivt qua den hviskende stemme (Young & Blansert, 2015, p. 154). I en ASMR-rollespilssituation mindskes mellemrummet mellem det fysiske rum offline og det virtuelle ditto online; noget, brugerne blandt andet udtrykker ved at beskrive, hvordan de – intuitivt – inddrager fysiske ting omkring sig som reaktion på det, der sker virtuelt: “Am I the only one who just hugged my laptop?” (G, p. 16) og “Who else hugged their body pillow, when she was hugging you?” (G, p. 14). I denne forbindelse giver det mening at inddrage et citat fra Sjørølev, der peger på, at den materialitet, der omgiver os, ikke kun er mediatorer, men faktisk også aktører: “Ting bliver levende ud fra den handlekraft, energi og virkning, mennesker *tildeler* dem” (Sjørølev, 2007, p. 196, originalens kursivering). Overført til ASMR kan man hævde, at ASMRtisterne således tildeler kameraet en energi og en ‘funktion’ som brugerens hoved, mens den binaurale mikrofon agerer brugerens ører. Det er med andre ord i tildelingen af denne værdi og betydning til teknologien, at det fysiske og virtuelle rum smelter sammen. Flere brugere udtrykker sågar, hvordan de oplever sammensmeltningen ved at føle sig

“hugged by a video” (G, p. 13) eller “tricked into feeling embraced” (G, p. 15).

Eksemplerne her viser, at der for brugerne synes at opstå en meningsfuld fusionering af ‘URL’ og ‘IRL’ i forbindelse med rollespilsvideoerne; noget, der måske kan gøre det ud for Lønstrups nedenstående ‘tredje (fælles) rum’ fra artiklen *Lytning i Fællesskaber*:

I vores ekstremt individualiserede, elektronisk medierede *audiovisuelle* kultur bliver vi dagligt fanget mellem to rum: det virtuelt medierede rum i vores individuelle/mobile medielytning og det fysiske rum for vores kropslige tilstedeværelse (hjemme, ude, på farten); imens længes vi efter fællesskaber i begge rum eller måske netop i et helt tredje (fælles) rum [...] (Lønstrup, 2015, pp. 144-145, originalens kursivering)

Det at træde ind i det tredje (fælles) rum er dog kun muligt, hvis den enkelte bruger køber præmissen for særligt ASMR-rollespilsvideoerne. Hvis ikke brugeren lever sig ind i – og *tror* på – at ASMRtisten i det øjeblik rører ved brugerens ører (og ikke blot en mikrofon) eller kærtegner brugerens ansigt (og ikke blot en kameratelelinse), udnyttes det fulde potentiale for indlevelse ikke. Som nævnt i afsnit 4.4.2 er det således vigtigt, at brugerne “predispose themselves to these reactions through intention” (Andersen, 2014, p. 686).

I henhold til ovenstående har særligt nyere teknologi så som de såkaldte 360-videoer – hvor brugeren har mulighed for selv at ‘kigge rundt’ i videoen – og VR<sup>56</sup> været med til at gøre ASMR-oplevelsen potentielt mere fordybende og ‘levende’. Ifølge Christine Hine er det endda muligt helt at glemme, at man befinder sig i én virkelighed og iagttager en anden på skærmen foran sig: “It is possible to feel as though you are co-present with other virtual beings in an online world” (Hine, 2015, p. 42). Dette citat leder mig videre til et begreb, jeg introducerede i specialets afsnit 4.6.2 – *telepresense* – som har vist sig at være særdeles kendetegnende for den medierede afart af ASMR. En bruger beskriver eksempelvis ASMR-oplevelsen i forbindelse med en 360-video af ASMRtisten GentleWhispering som: “It’s like you really are there” (G, p. 16). I henhold til brugen af adverbiet ‘there’ forklarer Senft, at der med dette menes, at brugeren transporteres til et andet ‘sted’ (Senft, 2008, p. 62). Selvom det naturligvis ikke er tilfældet i bogstavelig forstand her, er det et interessant ordvalg, idet brugeren således føler det, som om hun kropsligt transporteres fra det fysiske til det virtuelle rum. Tilkendegivelsen af at *føle* det, *som om* man er i samme virkelighed som

---

<sup>56</sup> Selvom VR – Virtual Reality – endnu er meget nyt og langt fra udforsket til fulde i ASMR-regi, nævner flere brugere teknologien som ‘det naturlige næste skridt’ (H, p. 3; G, p. 7; G, p. 15).

den på skærmen, er på flere måder meget sigende for det, teknologien har bragt med sig af muligheder i ASMR-regi – en pointe, som ovennævnte ASMRtist faktisk også adresserer i selvsamme video, hvorfra brugerens kommentar er taget: “It’s amazing what technology can do nowadays. I’m glad that it can, and I’m glad to be a part of it somehow. I’m glad you are part of it too” (GentleWhispering, 9. februar 2016, tidsstempel: 17:14).

Som en af de måske yderste konsekvenser – eller effekter – af sammenblandingen af det fysiske og virtuelle rum, herunder i forhold til den sansende krop, oplever flere brugere synæstetiske tilfælde (som defineret i afsnit 4.6.2). Enkelte gange forekommer sammensmeltningen af høre-, syns- og lugtesansen i empirien. Af eksempler herpå kan nævnes: “3:59 wtf I can smell the smoke” (G, p. 9) og “when she was blowing the steam, I swear I could smell lavender” (G, p. 4). Størstedelen af de brugere, der udtrykker en form for synæstetisk oplevelse, fortæller dog om sammenblandingen af høre- og følesansen; en kobling, der også er blevet nævnt adskillige gange i specialet allerede. De fleste af disse tilkendegivelser går samtidig på den netop diskuterede sammensmeltning af det fysiske og virtuelle rum: “When she blew to the back of my head I swear I felt someone blowing my hair” (G, p. 8), “It feels as if he is really talking to me and I swear I feel his breathe [sic] somehow” (D, p. 11) og “I can almost feel the latex gloves” (H, p. 7).

### 7.3.3 *Teknologi der gør en forskel*

Ligesom de tidligere i kapitlet omtalte metaforer, der ikke blot var til pynt rent sprogligt, men som gjorde en forskel for brugernes forståelse af ASMR-reaktionen, er også teknologien – i form af blandt andet 3D- og VR-teknologi – en betydningsfuld del af den medierede ASMR. Som beskrevet i afsnit 2.1 er medier ifølge McLuhan en forlængelse af kroppen – en pointe, der utvivlsomt må siges at være relevant i henhold til netop brugernes tilkendegivelse af, at teknologien gør en forskel for oplevelsen af ikke at befinde sig fysisk ét sted – og iagttage et virtuelt andet – men at befinde sig et sted midt mellem. Mediet – eller teknologien – er således ikke bare en *kanal* (i Meyrowitz’sk forstand jf. specialets afsnit 2.1) eller en *mediator* (i Sjørsløv’sk forstand), men også en ‘formende’ aktant, der bibringer forståelse til ASMR-oplevelsen jf. Ihdes begreb om ikke-neutrale medier som nævnt i kapitlet omhandlende specialets videnskabsteoretiske grundlag.

#### 7.4 ASMR-fællesskabet – “People who know Bob Ross will understand”

Foruden den konkrete sanseoplevelse og de teknologiske omstændigheder, der som nævnt herover er af afgørende betydning for den medierede form for ASMR, er fænomenet ligeledes udtryk for et interesse- og praksisfællesskab af brugere, der dyrker og *producerer* videoerne på YouTube. Som nævnt i afsnit 5.2 kan ASMR-fællesskabet ses som et eksempel på *produsage*, jf. Bruns (2008), hvor et fællesskab samles om et fælles projekt, eller som et eksempel på *participatory culture*, jf. Jenkins (2006), hvor alle nu kan komme til orde på sociale medier som YouTube og Reddit. For mange brugere handler det at opsøge ASMR-indhold nemlig ikke kun om at se og lytte til performativt tilrettelagt indhold, men også – som i øvrigt bemærket i afsnit 4.7 – om at opsøge en form for socialt tilholdssted eller et støttefællesskab, som Young & Blansert formulerer det: “The ASMR community is a unique group of content creators and viewers who enjoy a symbiotic relationship with one another – in other words, a community of support” (Young & Blansert, 2015, p. 33).

##### 7.4.1 Kommunikation på tværs (og på trods) af tid og sted

Web 2.0 har – som ligeledes redegjort for i specialets mediekulturelle situering i kapitel 5.0 – på flere måder muliggjort ovennævnte støttefællesskab, idet det blandt andet er blevet nemmere at opsøge og tilslutte sig eksisterende online fællesskaber: “[...] our view of the world and ourselves are dependent on media and the way they influence our experience of belonging to groups and communities” (Thompson som gengivet i Have & Pedersen, 2016, p. 123). Samtidig er kommunikation og interaktion på tværs af tidszoner og landegrænser ikke længere forhold, der besværliggør etableringen og vedligeholdelsen af et fællesskab. Takket være de asynkront producerede ASMR-videoer – og et kommentarfelt, der som regel altid er åbent for nye bidrag – er det muligt både at se og kommentere på videoer på YouTube på et hvilket som helst tidspunkt efter upload, uanset hvor i verden du befinder dig. Det samme gør sig gældende for indhold på Reddit, hvor indlæg indordnes og gemmes under tråde og tags, så brugerne igen kan finde det pågældende indlæg.

##### 7.4.2 Et online praksisfællesskab

ASMR-fællesskabet kan helt overordnet defineres som en skare af mennesker, der virtuelt stimler sammen om YouTube-videoerne og Reddit-trådene omhandlende ASMR. Det, der har bragt brugerne sammen, er den fælles interesse for fænomenet ASMR: “My love to the ASMR community!! It’s nice to find others who are in love [with] this unique activity too” (G, p. 22). Fællesskabets medlemmer kender i langt de fleste tilfælde ikke hinanden

forinden det virtuelle sammentræf, de fleste kender kun (til) hinanden online, og fælles for deres relation er desuden, at de aktivt selv har opsøgt fænomenet og fællesskabet, men uden på forhånd at kende til det: "I've finally found a reddit for this sort of thing [...] I then googled the phenomenon and here I am" (R, p. 17). Lektor Carsten Stage, der blandt andet forsker i måder, mennesker organiserer sig på i grupper online, har et begreb, han kalder *online crowd*, som kan defineres som: "*the affective and relative synchronization of a public in relation to a specific online site*" (Stage, 2013, p. 216, originalens kursivering). ASMR-fællesskabet kan ses som en *online crowd* i den forstand, at fællesskabet netop er opstået inden for rammerne af specifikke online sites så som YouTube og Reddit, hvormed etableringen af (og optagelsen i) fællesskabet ikke kræver en "offline co-presence", men i stedet er betinget af "intense affective unification" (ibid., pp. 215-216). Uden sociale medier som YouTube og Reddit; intet ASMR-fællesskab. Samtidig har online vilkår som hurtighed, tilgængelighed og allestedsnærvær gjort, at det nu er nemmere, mindre krævende, mere umiddelbart og ikke mindst mere naturligt at samles om noget fælles virtuelt. Fællesskabsbegrebet – ud fra Stages optik – er imidlertid en flydende og uforpligtende størrelse, som ikke til fulde synes at indfange facetterne af, hvad der karakteriserer ASMR-fællesskabet. Der synes nemlig at være et praksiselement i spil også.

Kernen af ASMR-fællesskabet er bygget op om *interaktionen* i trådene på Reddit og i kommentarfeltet på YouTube, og det er da også her, at fællesskabets praksis kommer til udtryk. Det er på YouTube, ASMR-videoerne uploades, og det er i kommentarfeltet samt i Reddit-trådene, at brugerne kommenterer, spørger, *requester*, diskuterer og spejler sig i hinandens ASMR-oplevelser. Med dette in mente synes ASMR-fællesskabet at være et eksempel på det, som læringsteoretikeren Etienne Wenger kalder for praksisfællesskaber (*communities of practice*), som er: "groups of people who share a concern or a passion for something they do and learn how to do it better as they interact regularly" (Wenger, 2006, p. 1). Det spørgsmål, der således optager Wenger i forbindelse med praksisfællesskaber, er: 'Hvad *gør* vi *sammen*?' Hertil kan man tilføje, at man ifølge Wenger skal have noget, et *objekt*, at være sammen om. Wenger peger desuden på tre dimensioner, der typisk er på spil i forbindelse med praksisfællesskaber:

*Gensidigt engagement*, der er den første af Wengers tre dimensioner, handler kort sagt om at gøre ting sammen, om at opretholde og engagere sig i et fællesskab og om at dyrke relationerne i fællesskabet. Wenger formulerer det: "[praksis] eksisterer, fordi mennesker er engageret i handlinger, hvis mening de forhandler indbyrdes" (Wenger, 2004, p. 90). I

henhold til ASMR-fællesskabet består det gensidige engagement i, at folk fra hele verden samles om en praksis – det at producere, forbruge og diskutere ASMR-videoer – fordi de har det til fælles, at de hver især har opsøgt netop denne type videoer af en række forskellige – personlige – årsager. Der opstår dermed en relation disse mennesker imellem i kraft af deres fælles interesse; en relation der gentagne gange i datamaterialet italesættes som en art ‘lost and found’-situation, der binder an til følelsen af ensomhed: “I thought I was the only one” (G, p. 6), “I thought I was in [*sic*] my own all those years” (G, p. 8) og “you are definitely not alone” (R, p. 14)<sup>57</sup>. Der samles således en potentielt heterogen flok online, som sandsynligvis aldrig ville have ‘mødtes’, hvis ikke det var for ASMR, hvorfor medlemskabet af – og engagementet i – den praksis det er at opsøge og engagere sig i ASMR-fællesskabet, er det, der faktisk definerer fællesskabet til at begynde med.

*Fælles virksomhed*, som er den anden af Wengers dimensioner, har at gøre med det forhold, at deltagerne er fælles om noget, som ikke bare ‘er’, men som også skal vedligeholdes i praksis. Uanset offline udgangspunkt samles medlemmerne af fællesskabet om ASMR, og det, der binder dem sammen, er i mange tilfælde *forhandling*. Og netop forhandling er noget, der er centralt for ASMR-fællesskabet, der blandt andet bruger tid og energi på online at diskutere og kategorisere, hvad reaktionen ASMR er for en størrelse (jf. afsnit 7.2 i dette kapitel) samt diskutere med hinanden og med udefrakommende om, hvorvidt ASMR er et seksuelt fænomen eller ej (som blandt andet problematiseret i tråden *Why do we get so defensive at the sexulization of ASMR* i bilag R, pp. 1-6). Desuden lægger samtlige af de fire fremkomne kategorier her i analysen op til forhandling medlemmerne imellem. Endvidere er en stor del af feedbacken fra brugerne på ASMR-videoerne *requests*, altså anmodninger om eller forslag til ændringer i fremtidigt indhold. En *request*-kommentar er således et eksempel på det, Wenger kalder for fælles virksomhed, idet fællesskabet helt konkret bidrager til at vedligeholde og videreudvikle ASMR-videoerne.

*Repertoire*, som er det tredje og sidste forhold, Wenger peger på i forbindelse med praksisfællesskaber, dækker over “rutiner, ord, værktøjer, måder at gøre ting på, historier, gestus, symboler, genrer, handlinger eller begreber, som fællesskabet har produceret eller indoptaget i løbet af sin eksistens, og som er blevet en del af dets praksis” (Wenger, 2004, p. 101). I denne forbindelse er særligt ord, handlinger og begreber af signifikant betydning for ASMR-fællesskabet. Som nævnt indledningsvist i nærværende kapitel påvirker den

---

<sup>57</sup> I forlængelse af disse kommentarer diskuteres det desuden i Reddit-tråden *ASMR and Lonliness* [*sic*], hvorvidt brugernes søgen efter ASMR helt generelt kan hænge sammen med ensomhed (R, pp. 5-6).



måde, vi taler om tingene på, hvordan vi ser og forstår dem. Det at beskrive – og tilslutte sig andre medlemmers beskrivelser af – de famøse *tingles* (jf. afsnit 7.2) er således med til at etablere det ordforråd, der trækkes på internt for ikke bare at opbygge, men også vedligeholde det repertoire, der er med til at konstituere det praksisfællesskab, ASMR-fællesskabet kan betragtes som. Eksempler herpå kunne være kommentarer som: “This is the winning comment” (R, p. 3) og “Very well said” (R, p. 2), hvor to Redditbrugere tilslutter sig øvrige brugeres forklaringer på, hvorfor ASMR-fællesskabet typisk vil gå i defensiven over anklager om seksuelle undertoner i videoerne. Repertoiret er samtidig med til at opretholde en (mere eller mindre ubevidst) eksklusion af de, der ikke er en del af ASMR-fællesskabet.

#### 7.4.3 *Micro-celebrity og parasocialitet*

Selvom ovenstående beskrivelse af ASMR-fællesskabet som et praksisfællesskab synes at pege på en gruppe af mennesker, hvis interne organisering er jævnbyrdig, er der uomtvisteligt forskel på de, der producerer ASMR-videoerne og de, der ser og lytter til dem. Som berørt tidligere i specialet er der eksempelvis brugere, der praktiserer *fanart*, og som donerer større eller mindre beløb til ASMRtisterne for at påskønne arbejdet bag videoerne. Med afsæt i dette kan man argumentere for, at de største – forstået som de mest populære – ASMRtister har opnået en slags *micro-celebrity*. Ifølge internetforsker Alice Marwick dækker begrebet over “a state of being famous to a niche group of people” (Marwick, 2013, p. 114), hvilket er en karakterisering, der synes at passe overraskende godt på ASMR-fællesskabet. Som nævnt i afsnit 5.3 er de fleste ASMRtister imidlertid privatpersoner, hvis sociale og publikumsmæssige rækkevidde er blevet muliggjort af den sociale videodistribuerings-tjeneste YouTube. Der er således tale om mennesker, der producerer ASMR-videoer i fritiden, og som typisk optager videoerne hjemme fra deres eget soveværelse. Afstanden mellem ‘stjerne’ og ‘publikum’ synes derfor at være betydeligt mindre end i en klassisk kendis-fan-relation, der ikke normalvis vil indeholde samme grad af autenticitet og indblik i ‘stjernens’ privatsfære. Faktisk synes relationen mellem bruger og ASMRtist ofte at falde i en moderlig, veninde- eller terapeutlignende kategori, som ligeledes påpeget af Andersen i forbindelse med intimitet i relation til køn i ASMR-videoer (2014, p. 692), hvilket tangerer en intimitet på afstand, som redegjort for i afsnit 4.6.2. Den særlige relation kommer til udtryk i empirien som personlige og hengivende udsagn. “I just feel so incredibly safe, accepted and protected listening and watching you” (G, p. 10) er eksempelvis en brugers reaktion på ASMRtisten GentleWhisperings video *\*\_\* Ob such a*

*good 3D-sound ASMR video \*\_\**. En anden bruger reagerer på samme video ved at føle sig “genuinely, sincerely, affectionately disposed towards [GentleWhispering]” (G, p. 13). Min egen personlige oplevelse med en af GentleWhisperings videoer er da også, som beskrevet i indledningen, at jeg overgiver mig til Marias ord, der forsikrer mig om, at jeg er i trygge hænder hos hende.

Intimiteten på afstand, som flere af brugerne i kommentarerne herover giver udtryk for at opleve, kan ses som et eksempel på en art *parasocial interaktion*; et begreb der oprindeligt blev introduceret af antropologen Donald Horton og sociologen Richard Wohl i 1956. Det parasociale – der etymologisk antyder, at noget ‘minder om’ – kan karakteriseres som “[...] a form of social interaction that is accomplished at a distance, primarily through mass media, and is characterized by the creation of an ‘illusion of intimacy’ with mediated personas” (Boyns & Loprieno, 2013, p. 36). Horton & Wohls begreb blev i sin tid udviklet til at beskrive forholdet mellem seer og vært i en tv-relation, men begrebet giver mening at anvende i en opdateret version i henhold til netop ASMR-fællesskabet online, idet relationen mellem ASMRtist og bruger heller ikke (i udgangspunktet) er gensidig, fordi ASMR medieres gennem et videoformat, der i sig selv ikke lægger op til interaktion. Særligt for det virtuelle ASMR-fællesskab er imidlertid, at *gensidigheden aktualiseres* som tillæg til selve videoerne; nemlig i kommentarfelterne på YouTube og i trådene på Reddit, hvor ASMRtisterne helt konkret svarer på spørgsmål og kommenterer på ris, ros og forslag til fremtidige videoer. På den måde har indtoget af web 2.0 muliggjort en *gensidig parasocial interaktion*; noget, der ikke eksisterede som mulighed i Horton og Wohls oprindelige begreb. Selvom videoformatet på YouTube i udgangspunktet således kan karakteriseres som en-til-mange-kommunikation, som på tv, er det tilknyttede aktive kommentarfelt og diskussionstrådene på Reddit udtryk for en mange-til-mange-kommunikation. Gensidigheden qua kommentarfeltet er endvidere et aspekt, som ASMRtisten GentleWhispering har italesat i en af sine ældre videoer fra 2011: “If I need to talk to someone, I have you [...] I always have you guys, and I appreciate that so much, you have no idea” (GentleWhispering, 8. oktober 2011, tidsstempel: 3:47).

#### 7.4.4 ‘At skille fårene fra bukkene’ – social kategorisering og gruppeidentifikation

Hvor ovenstående afsnit har behandlet ASMR-fællesskabets *interne* organisering, vil dette afsnit undersøge dynamikken mellem det interne fællesskab og de *eksterne* ‘andre’. Der synes nemlig at være et tema i empirien, der peger på et tydeligt skel mellem medlemmer og ikke-medlemmer af ASMR-fællesskabet.

“Enten har du det, eller også har du ikke” og afarter af en sådan formulering er at spotte flere steder i datamaterialet fra YouTube og Reddit. Trods den svært definerlige reaktion, som diskuteret i afsnit 7.2, synes det at være vigtigt for en del af ASMR-fællesskabet at skille ‘fårene fra bukkene’, når det kommer til, hvorvidt man er i stand til – eller *ikke* er i stand til – at opnå den særegne *tingling*. Der er således flere kommentarer, der går på, at reaktionen ASMR er “impossible to confuse” (R, p. 9) og “not something you would question” (R, p. 9). I denne skelnen er der en inklusion/eksklusion-dynamik i spil, om end en naturlig en af slagsen, for som socialantropolog Richard Jenkins formulerer det: “Inklusion indebærer logisk set *eksklusion* [...] En af de ting, *vi* har til fælles, er vores forskellighed fra *andre*” (Jenkins, 2009, p. 105, originalens kursivering). Med afsæt i de to ovennævnte kommentarer er det, som ASMR-folket har til fælles, evnen til rent kropsligt og sanseligt at opleve reaktionen ASMR. Det er samtidig manglen på selvsamme evne, der gør ‘de andre’ forskellig fra ASMR-fællesskabet, og som qua dette således også ekskluderes fra det sociale fællesskab.

Endvidere er der en tendens til, at ASMR-fællesskabet dømmer andre brugere ude på baggrund af et konceptuelt standpunkt. En bruger formulerer det: “If you don’t know why she is whispering, you don’t understand” (G, p. 10). I dette tilfælde ekskluderes en bruger fra fællesskabet, hvis han ikke forstår pointen med en hviskevideo, der som bekendt udgør en betydelig del af den medierede ASMR. Kommentaren “people who know Bob Ross will understand” (H, p. 13) er endnu et eksempel på en konceptuel eksklusion. Her udelukkes de brugere, som ikke ved, at den nævnte Bob Ross i ASMR-fællesskabet betegnes ‘the original ASMRtist’. Hvis en bruger ikke fanger den interne reference, ekskluderes han fra det fællesskab, der deler en fælles (historisk) viden om ASMR, herunder viden om den amerikanske maler Bob Ross, der efterhånden har opnået kultstatus i ASMR-kredse. Igen skilles fårene fra bukkene – eller ‘os’ (insiderne) skilles fra ‘dem’ (outsiderne), om man vil. Indforståetheden, der selvsagt er i spil i forbindelse med Bob Ross-kommentaren, kommer desuden mest bemærkelsesværdigt til udtryk i kommentarfeltet tilknyttet videoerne af ASMRtisten Heather Feather ASMR. Fordi Heather – som tidligere nævnt i specialet – anvender mange intertekstuelle referencer i sine videoer, er der en tendens til, at der også i kommentarfeltet hersker en form for ‘os versus dem’-dikotomi. Flere brugere kommenterer på referencerne ved eksempelvis at skrive “She watches Supernatural!” (H, p. 1), “Lara as in Croft?” (H, p. 2) eller “Ahh, Phil Collins ref” (H, p. 11) i kommentarfeltet. Disse kommentarer er, ligesom det var tilfældet med Bob Ross-kommentaren, så tilpas

indforståede, at man som bruger uden kendskab til de pågældende referencer hurtigt vil opleve interaktionen i kommentarfeltet som lettere uforståelig og ekskluderende. Til dette konkrete tilfælde ville Jenkins sige, at ASMR-fællesskabet defineres og afgrænses på basis af et specifikt kriterium, nemlig qua en gensidig anerkendelse medlemmerne imellem (Jenkins, 2009, p. 107). Den gensidige anerkendelse består her i at fange de i videoen nævnte referencer og herefter give udtryk for det i en kommentar. De, der fanger referencerne, er en del af 'os', mens de, der ikke gør, tilhører 'dem'.

'Os versus dem'-dikotomien kommer dog allertydeligst til udtryk i den verserende diskussion om, hvorvidt ASMR er et erotisk fænomen eller ej. Her hævder ASMR-fællesskabet i empirien, at "people judge" (G, p. 19) og at "[people are] bullying us" (G, p. 19). Desuden er der en stærk bevidsthed i fællesskabet om, at ASMR for udefrakommende må synes "weird" (H, p. 12), "fetish-like" (D, p. 4) og "strange" (R, p. 3). Grundet dette føler fællesskabet et behov for at forsvare fænomenet og den *social kategorisering* (jf. Jenkins, 2009, p. 108), som ASMR har fået tildelt eksternt af blandt andre medierne som nævnt i analysens afsnit 7.2.1. Denne kategorisering er dog ikke nødvendigvis lig med den måde, medlemmerne af den socialt kategoriserede gruppe, ASMR-fællesskabet, definerer sig selv på. Ifølge Jenkins er gruppeidentitet nemlig "produktet af en *indre kollektiv definition*, [og] kategorisering er en *ydre kollektiv definition*" (ibid., p. 108, originalens kursivering). Hvor sidstnævnte, den ydre kollektive definition, altså er udtryk for en social kategorisering af ASMR-fællesskabet udefra, er den indre kollektive definition udtryk for ASMR-fællesskabets selvopfattelse – *gruppeidentifikationen*. Et illustrativt eksempel på kollisionen mellem den indre og den ydre definition er en brugers tilkendegivelse af, at dem, der ikke forstår (ASMR), ikke bør tage del i ASMR-fællesskabets kommunikative rum i kommentarfeltet på YouTube: "Keep your opinions to yourself and leave. *We* don't want *you* here" (G, p. 19, kursivering tilføjet). Ifølge Jenkins er identitet imidlertid altid social, og vi vil som mennesker altid være afhængige af ikke bare vores eget selv billede, men også af andres billede af os. De to billeder udgør til sammen et dialektisk forhold, hvilket muligvis kan forklare, hvorfor diskussionen mellem insidere og outsiders udgør en så afgørende del af det af empirien, der omhandler ASMR-fællesskabet.

## 7.5 Formålet med ASMR – “It’s mainly to relax and keep my brain occupied”

Som nævnt i begyndelsen af kapitlet skal opdelingen af empirikategorierne forstås analytisk, idet flere af disse overlapper og relaterer sig til hinanden. Særligt nærværende kategori, ‘formål’, kan indordnes som en underkategori til både reaktionen ASMR som redegjort for i afsnit 7.2 og til ASMR-fællesskabet som nævnt i sidste afsnit. Det at opsøge ASMR(-videoer) er nemlig både udtryk for et ønske om at ville opnå den særlige fornemmelse rent kropsligt og et ønske om at indgå i et fællesskab af interessefæller i dyrkningen af fænomenet (som nævnt i sidste afsnit). Formålet med at opsøge ASMR voksede imidlertid frem af empirien som en kategori for sig, og jeg kunne ikke ignorere temaet, der tidligt i databearbejdningsprocessen viste sig i de mange kommentarer på YouTube og Reddit.

Som beskrevet i afsnit 4.5 er formålet med at se og lytte til ASMR-videoer på YouTube til stadig diskussion. Formål så som at ‘tømme hovedet’, slappe af, falde i søvn og lindre smerter i forbindelse med sygdomme er dog iblandt de hyppigst nævnte. Ifølge brugerne, hvis skriftlige tilkendegivelser udgør dette speciales empiri, er nogle af de samme formål på spil. Mens nogle brugere giver udtryk for, at ASMR-videoerne hjælper dem til at komme igennem eksempelvis hovedpine (D, p. 9), angst (G, p. 9), stress (G, p. 21) og søvnløshed (H, p. 6), anvender langt de fleste af brugerne ASMR til at slappe af: “This ASMR relaxation is, to me, the most effective and cheapest form of therapy I have ever used” (G, p. 20). Enkelte brugere går skridtet videre og beretter om, at videoerne på YouTube ligefrem har forbedret deres livskvalitet: “I can honestly say that her videos have improved the quality of my life [...] Every time I see/hear them I completely relax and get in a happier mood” (G, p. 21). I forlængelse heraf er der – som også nævnt i specialets mediekulturelle situering af fænomenet i kapitel 5.0 – yderligere to temaer, der relaterer sig til formålet med (at opsøge) ASMR, nemlig *langsommelighed* og *opmærksomhed*.

Om det langsomme tempo i ASMR-videoerne skriver en bruger: “Tempo is very important in asmr videos” (G, p. 2). Med denne kommentar henvises der til, at der i ASMR-videoerne typisk vil blive udført en række langsomme bevægelser for at få brugeren til at slappe af; en tilstand, der efterstræbes og opsøges i forlængelse af ovenstående fysiske såvel som psykiske problemer. Langsomheden er således et kerneelement i langt de fleste ASMR-videoer på YouTube. Det synes dog *kun* at være en kvalitet inden for de forventningsafstemte, medierede ASMR-rammer: “In real life, I would be agitated by someone typing that slowly. Only Maria” (G, p. 18). Hvad angår netop tempoet i ASMR-videoer versus ‘in real life’, synes langsomheden at være en modreaktion, som ligeledes

nævnt i afsnit 5.1, til den øgede acceleration i samfundet i det hele taget – en bruger opsummerer det således: “It’s wonderful to find something to relax with in this busy world of ours. You are always there when everyone else is too busy” (G, p. 19). Som beskrevet i afsnit 6.4.1, der præsenterede empirien fra YouTube, adresserer både Heather Feather ASMR og GentleWhispering da også formålet med deres kanaler som netop virtuelle tilflugtssteder: “if the world gets too loud, you can stay here a while” (Heather Feather ASMR, 19. september 2012) og “in this world of stress and chaos I wish my channel to be your secret island of relaxation and peace” (GentleWhispering, 24. februar 2011).

Flere brugere fortæller endvidere i kommentarfeltet på YouTube, at de benytter ASMR-videoerne som en art baggrundslydtæppe for bedre at kunne koncentrere sig om eksempelvis at læse eller studere (D, p. 1; D, p. 4; G, p. 7). Som diskuteret i afsnit 5.1 kan ASMR i denne forbindelse anskues som værende et fokuseret alternativ til den såkaldte *age of distraction*, hvor opmærksomhed er en flygtig mangelvare. En måde at få samling på den multitaskende hjerne er således ved at rette opmærksomheden mod eksempelvis en ASMR-video: “It’s mainly to relax and keep my brain occupied” (R, p. 15). Med henvisning tilbage til betydningen af lyden i ASMR-videoer, som nævnt i afsnit 7.3, synes koncentrationen desuden at blive hjulpet på vej af den forstærkede lyd, der via ASMRtisternes binaurale mikrofoner og brugernes egne høretelefoner muliggør, at brugeren kan differentiere lydene, der volumenmæssigt normalt ikke er høje nok til, at man ville kunne høre dem i enhver anden situation.

## 7.6 Opsamling på analysen

Som nævnt indledningsvist i kapitlet har ovenstående analyse taget sit afsæt i et Goffman-inspireret analytisk *framework* med tråde til metafortheorien. Det har således været analysens udgangspunkt, at den sproglige *framing* af brugernes oplevelse af ASMR i kommentarfeltet på YouTube og i indlæggene på Reddit ikke er uden betydning, og det viste sig da også allerede i analysens afsnit 7.2, at mange brugere har så svært ved at definere *reaktionen* ASMR, at flere forsøger at konkretisere den komplekse *tingling* ved at fikse den til fysiske steder på kroppen. Ved at trække på netop metaforer, analogier og eksisterende (og således allerede kendte) fænomener formår flere brugere at beskrive reaktionen, hvad enten med referencer til varme, kulde, konsistens eller “ud af kroppen”-analogier. Med afsæt i eksisterende *frameworks* – jf. afsnit 7.1 – er der altså i empirien en tendens til, at ASMR-folket sprogligt *framer* deres oplevelse og til sammen *co-creator* den definition af reaktionen ASMR, der synes at mangle.

Noget, der imidlertid ikke mangler, er brugernes konsensus om, at lyd – og kvaliteten af denne – er af afgørende betydning for *den medierede udtryksform* af fænomenet. Især stemmen, og i særlig grad den hviskende stemme, spiller en stor rolle i oplevelsen af (den medierede) ASMR, der faciliteres af blandt andet 3D-lyd og binaurale mikrofoner. Det er dog i samspillet mellem lyd og billede, at ASMR-oplevelsen for alvor synes at gå op i en højere enhed. ASMR-rollespillet som genre er et eksempel på, at det auditive og visuelle til sammen kan facilitere og mime en ligefrem haptisk oplevelse, og flere af brugernes kommentarer peger på en oplevet sammensmeltning af det fysiske og det virtuelle rum. Begrebet *telepresense*, der som tidligere nævnt i specialet betoner følelsen af at befinde sig i fysisk nærhed af ham eller hende på skærmen, synes således at være særdeles kendetegnende for brugernes oplevelse af den medierede udtryksform.

I forlængelse af ovennævnte pointe med indlevelse og nærhed er det i empirien tydeligt, at *ASMR-fællesskabet* er et støttefællesskab på tværs af tid og rum, som er blevet muliggjort af web 2.0, og som tilsyneladende udgør en af hjørnestenene for brugernes oplevelse af ASMR. Fællesskabet er først og fremmest kendetegnet ved at være en *online crowd* – altså en skare af mennesker, der er stimlet sammen om særligt YouTube og Reddit. Mest rammende for ASMR-fællesskabet er dog termen praksisfællesskab, fordi brugerne aktivt opsøger, tilslutter og engagerer sig i fællesskabet qua diskussionstråde på Reddit og i kommentarerne under videoerne på YouTube. Relationen mellem ASMRtister og brugere er i forlængelse heraf særlig, fordi det på den ene side kan se ud, som om der er tale om en slags ‘fan-stjerne’-relation med tanke på blandt andet donationer og *fanart*. Dette gælder, hvis man ser på videoformatet alene, hvor kommunikationen er en-til-mange. Hvis man derimod inkluderer kommentarfeltet, er der på den anden siden tale om en ‘mange-til-mange’-kommunikation og en art gensidig parasocial interaktion, hvor brugerne føler sig “so incredibly safe, accepted and protected listening” og ASMRtisterne tilkendegiver, at “if I need to talk to someone, I have you”. Den nære relation synes samtidig at skille fårene fra bukkene i den forstand, at der i empirien er et klart skel mellem de, der forstår (insiderne) og de, der ikke forstår (outsiderne). Hvis man således ikke forstår de historiske og/eller intertekstuelle referencer, der er en stor del af kommunikationen tilknyttet videoerne på YouTube, er man ikke en del af ASMR-fællesskabet.

Foruden det fællesskabsorienterede opsøger mange brugere imidlertid også ASMR med andre *formål* – eksempelvis for at komme fysiske så vel som psykiske problemer så som hovedpine, stress, søvnløshed og angst til livs. Endvidere tilbyder ASMR-videoerne et

særligt ‘rum’ med plads til langsomhed og opmærksomhed; her kan den multitaskende hjerne få en pause, og ASMR-videoernes forstærkede lyd er med til at fastholde brugerens opmærksomhed.

Som en naturlig afrunding på nærværende afsnit vil jeg her vende tilbage til specialets titel, der indeholder formuleringen “Lyde, der *føles* godt”; en sammensætning af ord, der har flere betydninger, og som relaterer sig til flere af de i analysen nævnte kategorier. Dels kaldes undersiden på Reddit, hvorfra en betydelig del af specialets empiri er fra, for netop *Sounds that feel good*, der er brugernes eget ‘slogan’ for fænomenet helt bredt. Endvidere er der – som nævnt i både det redegørende kapitel 4.0 og i ovenstående analyse – nogle sensoriske og synæstetiske perspektiver og betydninger i det, at lyde kan *føles godt*, da formuleringen også er udtryk for en oplevelsesmæssig sammensmeltning af høre- og følesansen. Mest afgørende er dog det faktum, at der i empirien er en meget tydelig tendens til, at brugerne anvender vendingen ‘it *feels* like’ til at beskrive reaktionen ASMR som diskuteret i afsnit 7.2. Og dette er på trods af, at det, der hentydes til, udelukkende er den medierede afart af ASMR – dvs. medieret lyd og billede – og altså ikke umiddelbart noget, der relaterer sig til berøring i klassisk forstand. Men som det også blev slået fast i afsnit 7.3, er *lyd* om muligt det vigtigste element i forbindelse med ASMR(-videoer). Det er nemlig qua den differentierede 3D-lyd, at en berøring mimes, og vendingen ‘it feels like’ bliver relevant i henhold til det diskuterede begreb om *telepresence*.



## 8.0 Evaluering af og refleksion over analysen

I forlængelse af ovenstående analyse af specialets resultater synes det relevant at reflektere over metoden for analysen og således også styrken af specialets analytiske pointer. Første del af dette kapitel vil derfor diskutere brugbarheden af specialets resultater. Anden del af kapitlet vil reflektere over, hvordan specialets emne og fokus kunne have taget sig ud i en anden – og ikke nødvendigvis mediereceptiv – kontekst. Pointen med sidste del af kapitlet er således også at byde ind med inspiration til, hvad der i øvrigt kunne være interessant at undersøge videre i forhold til emnet ASMR.

### 8.1 Metodisk diskussion

Specialet har som nævnt haft et kvalitativt, eksplorativt og induktivt afsæt. Helt overordnet har dette betydet, at mit metodiske mål har været at nå i dybden med det konkrete datamateriale og således demonstrere en høj validitet og en nuancerigdom. Qua mine metodiske valg undervejs – herunder min åbne og datastyrede tilgang til felten, interessen for eksisterende og naturlige fokusgrupper samt min bevidste afgrænsning af empirien – har jeg opnået netop at dykke ned i et øjebliksbillede af det, der fra februar til maj 2016 syntes at karakterisere ASMR som fænomen inden for de valgte rammer. Den datastyrede tilgang til felten forsøgte jeg blandt andet at imødegå ved at ty til den tekstnære *line-by-line*-kodning. Min induktive tilgang kom desuden helt konkret til udtryk ved, at kategorien *formålet med ASMR*, som beskrevet i afsnit 7.5, viste sig i det løbende dataarbejde, og trods en ikke umiddelbar sammenhæng med nogen af specialets forskningsspørgsmål syntes empirien alligevel at pege så tydeligt på kategorien, at den ikke kunne forbigås.

Karakteriseringen af fænomenet ASMR skal i denne forbindelse naturligvis ses i lyset af de i undersøgelsen nævnte faldgruber og begrænsninger som eksempelvis den manglende adgang til tonefald og kropssprog hos brugerne samt den manglende adgang til de passive brugere af ASMR, de såkaldte *lurkere*, hvis oplevelse jeg naturligvis ikke har kunnet analysere på baggrund af den valgte netnografiske tilgang.

Hvad specialet samtidig har måttet give afkald på, er en undersøgelse i bredden, hvormed ovenstående resultater er begrænsede i forhold til deres udsigelseskraft som værende gældende for ASMR til hver en tid og for alle. Det har imidlertid heller ikke været specialets hensigt, da jeg netop har ønsket at gribe feltet an kvalitativt, og jeg har således samtidig været bevidst om *ikke* at indtage en “a priori and collectable” databevidsthed som nævnt i metodeafsnittets 6.3.3. I stedet skal specialets resultater anskues som plausible

forklaringer og ikke som repræsentative resultater. Jeg har med andre ord forsøgt at leve op til de i afsnit 6.2.1 otte nævnte kvalitative kvalitetskriterier; *worthy topic, rich rigor, sincerity, credibility, resonance, significant contribution, ethical research practice* og *meaningful coherence*.

Ydermere har specialet haft nogle omfangsmæssige begrænsninger i forhold til de empiriske valg undervejs, herunder i forhold til valg af (antal) platform(e) og omfanget af samlede kommentarer og tråde; en prioritering, der igen har været baseret på et ønske om at nå dybt frem for bredt.

Hvad specialet til gengæld *har* kunnet svare på, er de i indledningen nævnte forskningsspørgsmål, der blandt andet gik på, hvad der karakteriserer fænomenet ASMR, hvordan oplevelsen italesættes på sociale medier, og hvad den digitaliserede mediekultur har (haft) af indflydelse på det medierede fænomen. Som nævnt i kapitel 2.0 bygger specialet nemlig på et videnskabsteoretisk fundament, hvorfra samtlige metodevalg er udsprunget. Blandt andet har analysen haft et overvejende fokus på den sensoriske oplevelse, som brugerne giver udtryk for på YouTube og Reddit, hvormed fokuset på sanserne – med afsæt i Ihde (2007), Clough & Halley (2007) samt Pink (2009) – har været af afgørende betydning. Endvidere har specialets metodedesign været præget af en kvalitativ tilgang a la Grounded Theory koblet med socialkonstruktivisme, hvormed empirien har fået plads og lov til at ‘tale’, hvilket har ført en dybde og en sensibilitet med sig, der ikke havde været mulig at dyrke med et kvantitativt og/eller deduktivt metodeafsæt.

På baggrund af ovenstående vurdering af brugbarheden af specialets resultater – samt med tanke på det faktum, at ASMR til stadighed er et relativt uudforsket fænomen – er det tydeligt, at der endnu er mange grene af fænomenet, der kan undersøges. I det følgende afsnit vil jeg derfor redegøre for nogle af de udviklingspotentialer og potentielle vinkler, man ville kunne anlægge på fænomenet i en fremtidig forskningssammenhæng.

## **8.2 Forslag til ekstenderet analyse**

Listen over potentielle forskningsprojekter med ASMR-fænomenet som omdrejningspunkt er lang, og afsnittet her skal ingenlunde ses som en udtømmende liste. I stedet skal nedenstående ses som en inspiration.

Som nævnt i indledningen har fokus i dette speciale været på spændet mellem medietekst og oplevelse – med særlig vægt på sidstnævnte – hvormed specialet har taget empirisk afsæt i en mediereceptiv kontekst qua ASMR-brugernes kommentarer og indlæg på hhv. YouTube og Reddit. Specialet har således hverken haft fokus på afsender, medietekst eller mediesystem. I en ekstenderet analyse kunne man imidlertid koble nogle af

de nævnte perspektiver og få svar på, hvad der indholdsmæssigt og medietekstligt foregår i de pågældende videoer, som specialet her har taget afsæt i. Det kunne være relevant at sammenholde medietekstligt indhold med kommentarer for at undersøge, hvad sammenhængen eksempelvis er mellem genrer af videoer og mønstre i kommentarfeltet på YouTube. Samtidig ville man med afsenderperspektivet kunne få svar på, hvordan ASMRtisterne oplever fænomenet 'fra den anden side af kameraet'. Det ville i denne forbindelse være oplagt at interviewe en række ASMRtister for at få svar på, hvorfor de producerer de videoer, de gør, hvad deres eget personlige forhold er til ASMR, om de kan nikke genkendende til ASMR-fællesskabet som et praksisfællesskab som hævdet i afsnit 7.4.2, samt om de ser sig selv som *micro-celebrities* jf. afsnit 7.4.3. Sidst, men ikke mindst, kunne man – med afsæt i en mediesystemisk ramme – undersøge, om ASMR-fænomenet kan anskues som en art blogging med tanke på bl.a. ASMRtisternes donationssider og diverse købelinks til produkter i beskrivelsesteksten under videoerne på YouTube. Desuden synes der at være opstået en interessant ny kommerciel undergenre af sponsorerede ASMR-videoer som eksempelvis videoen *Relaxing Laser Hair Removal Session - ASMR Role Play* af ASMRtisten ASMRrequests, der foruden de gængse ASMR-triggere også – med videobeskrivelsens egne ord – indeholder: "real discounts at the sponsor of this video, LaserAway, for those interested" (ASMRrequests, 25. april 2016). I forlængelse heraf synes ASMR i højere og højere grad at indtage en position som mainstream i mediebildet, hvilket den 24. marts i år kom til udtryk ved, at sodavandsgiganten Pepsi offentliggjorde en video på Instagram af en åben Pepsi-flaske med en mikrofon placeret ved flaskens åbning, så man kunne høre sodavandet syde. Teksten dertil lød: "The sound of effervescence has us feeling pretty chill... #ASMR (Turn the sound on!)" (Pepsi, 24. marts 2016).

Som ovennævnte eksempler demonstrerer, er ASMR et levende fænomen, og der er således allerede sket en udvikling i henhold til ikke bare kommercialisering, men også teknologi på eksempelvis YouTube i form af en udvidelse af mulighederne for VR-indhold og 360-videoer. Det ville således også være oplagt at undersøge fænomenet over tid og forsøge at karakterisere og genreinddele typer af videoindhold baseret på de teknologiske omstændigheder, hvorunder de pågældende videoer er blevet til.

Som nævnt i blandt andet afsnit 4.5 og i afsnit 7.5 er det sansemæssige formål med (at opsøge) ASMR endvidere et tema, der synes at gå igen i den empiri, specialet her bygger på. Det ville derfor ligeledes være interessant at koble nærværende medievidenskabelige undersøgelser med eksempelvis neurosociologiske eller medicinske projekter for at få svar

på ikke bare brugernes individuelle oplevelse af effekten og virkningen af ASMR, men også at få neurovidenskabens svar på, hvad der egentlig sker i hjernen i forbindelse med ASMR. Et sådant tværfagligt projekt ville kombinere to vidt forskellige metoder, der sigter mod at svare på, hvad brugerne har skrevet om deres oplevelse på sociale medier holdt op imod, hvad der helt konkret foregår i hjernen på de selvsamme brugere.

Endvidere kunne det være interessant at undersøge ASMR ud fra en praksistilgang a la Couldry (2010), idet han netop advokerer for, at praksistilgangen er blevet reaktualiseret på grund af sociale medier. En praksisundersøgelse ville eksempelvis følge en enkelt ASMRtists gøren og laden og ville således ikke lade sig afgrænse af hverken tid, sted eller kriterier for platforme, datarigdom eller lignende. I stedet ville man sample empiri på tværs af platforme – hvad enten YouTube, Reddit, Facebook, Instagram, Twitter etc. – og idet undersøgelsen ville være knyttet til en enkelt ASMRtist, ville datamaterialet samtidig inkludere potentielle sekundære kanaler eller profiler, den enkelte måtte have. Til forskel fra nærværende speciale ville en sådan undersøgelse kunne indfange en meget specifik praksis – eller proces – i en detaljegrad, der ville transcendere metoder og kriterier. Pointen med en praksistilgang ville således være at tilgå felten ikke-mediecentrisk, hvilket om muligt også ville overskride – og sammenblende – grænserne for online og offline.

## 9.0 Konklusion

Ud fra en postfænomenologisk og socialkonstruktivistisk forståelsesramme har dette speciale haft til formål at undersøge, hvad der karakteriserer fænomenet ASMR, hvordan oplevelsen italesættes af brugerne på YouTube og Reddit, samt hvilken rolle den digitaliserede mediekultur spiller i faciliteringen af ASMR som et digitalt medieret og iscenesat fænomen.

ASMR, der som nævnt i specialets indledning er en forkortelse for *Autonomous Sensory Meridian Response*, er endnu et relativt uudforsket fænomen, og jeg har således forsøgt at kontekstualisere og situere fænomenet ved blandt andet at tage afsæt i de indtil videre få udgivne akademiske artikler om emnet samt ved at skitsere, hvad der karakteriserer fænomenet ASMR definatorisk og historisk. Endvidere har jeg forsøgt at situere ASMR mediekulturelt som et fænomen, der er opstået under multimodale og hypermedielle, digitale vilkår, men også som et fænomen, der kan anskues som en modreaktion til netop det multitaskende *fast-pace* samfund, vi lever i, og den samtidige *age of distraction*. Den teknologiske udvikling, herunder web 2.0 og de øgede muligheder for ikke bare at *use*, men også *produse*, har desuden muliggjort, at ASMR har kunnet udvikle sig med den hastighed, det har, og på den måde, det har gjort.

Med afsæt i ovenstående situering har jeg i specialets metodeafsnit endvidere beskrevet den (n)etnografiske metodik med rødder i Grounded Theory, som har været styrende for den måde, jeg har tilgået felten på – nemlig på en åben, *unobtrusive* og *covert* måde, idet formålet har været at nedsænke mig i en allerede eksisterende praksis og få et så uforstyrret 'in situ'-billede af 'what is going on' som muligt. Undersøgelsen har fokuseret på spændet mellem medietekst og oplevelse, men har koncentreret sig mest om sidstnævnte, hvormed specialet er overvejende mediereceptivt. Specialets empiri består således af samlede skriftlige tilkendegivelser fra kommentarfeltet tilknyttet ni forskellige videoer på YouTube samt indlæg fra syv tråde på Reddit. Brugerkommentarerne kan ses som et nedslag i en række sprogligt-kognitive processer, der til sammen giver et øjebliksbillede af brugernes forsøg på at beskrive og forhandle deres oplevelse af, hvordan ASMR føles; noget, særligt det ene af specialets i alt tre forskningsspørgsmål søgte svar på. Ved iterativt at 'line-by-line'-kode og dernæst *mappe* det i alt 64 sider lange samlede datamateriale analyserede jeg mig frem til nogle mønstre, der syntes at pege i særligt fire retninger: *reaktion* (hvad), *medieret udtryksform* (hvordan), *fællesskab* (hvem) og *formål* (hvorfor). Med afsæt i et

analytisk *framework* inspireret af metafor-teorien var det således analysens overordnede formål at undersøge den sproglige *framing* af brugernes oplevelse af ASMR i empirien.

Noget af det mest bemærkelsesværdige iblandt de samlede brugerkommentarer er, at mange brugere har svært ved at definere og beskrive den kropsligt sensoriske ASMR-reaktion, hvorfor mange tyer til billedlige beskrivelser, metaforer og i forvejen kendte analogier for at indfange oplevelsen. Mest hyppigt er beskrivelser af meget afslappede og zen-agtige tilstande, hvoraf nogle sågar peger på, at det næsten føles som en 'ud af kroppen'-oplevelse. Der er dog ingen tvivl om, at ASMR er en kropslig oplevelse, der er afhængig af særligt høresansen, da særligt det (lyd)teknologiske udstyr, der anvendes til at producere ASMR-videoerne, ikke er uden betydning for brugernes oplevelse. Faktisk spiller lyd – og herunder lydudstyret – en så stor rolle for oplevelsen af den digitalt medierede afart af ASMR, at nogle brugere hævder at kunne *mærke* lyden, hvis videoen er produceret med såkaldt 3D-lyd og ved hjælp af binaurale mikrofoner. Og netop sammenblandingen af de sensoriske responser, der indimellem tangerer en synæstetisk oplevelse, er med til at give nogle af brugerne en oplevelse af, at det fysiske rum, de kropsligt befinder sig i, smelter sammen med det virtuelle rum, de træder ind i, når de ser og lytter til en ASMR-video på YouTube. Sammensmeltningen af det fysiske og virtuelle rum er samtidig med til at manipulere med brugernes fornemmelse for 'her' og 'der', og enkelte brugere føler det, som om de befinder sig i samme rum og virkelighed som den på skærmen – det, der i en teoretisk term kaldes for *telepresense*. Endvidere er teknologien, der faciliterer den medierede afart af ASMR, med til at bringe den enkelte bruger tættere på ASMRtisterne i den forstand, at der særligt via de livagtige 1:1-rollespil skabes en intimitet på afstand, hvor den hviskende stemme er af særlig betydning for oplevelsen, idet der via denne skabes et intimt og fortroligt rum mellem bruger og ASMRtist.

Foruden den konkrete sanseoplevelse og de faciliterende teknologiske omstændigheder er ASMR-fællesskabet ikke til at komme udenom, da en stor del af ASMR-oplevelsen online synes at være den sociale og identitetsskabende fællesskabsdel, der i høj grad er blevet muliggjort af web 2.0 og sociale medier som YouTube og Reddit. Det er blandt andet blevet muligt at opsøge og deltage i interessegrupper på tværs af tid og geografi, hvorfor muligheden for at finde ligesindede ASMR-entusiaster er blevet større i takt med den teknologiske udvikling og internettets udbredelse. Fællesskabet om ASMR kan i forlængelse heraf anskues som et online praksisfællesskab, der aktivt er sammen om en praksis, og som løbende forhandler, hvad praksissen er (og ikke er) – og som er med til

at skabe og vedligeholde praksissen ved netop ikke bare passivt at se og lytte til videoerne, men aktivt at kommentere på dem og komme med forslag til fremtidige videoer.

Relationen mellem ASMRtisterne og brugerne, der til sammen udgør ASMR-fællesskabet, er imidlertid ikke helt jævnbyrdig, idet den på den ene side kan anskues som en form for 'fan-stjerne'-relation, mens ASMRtisternes engagement i kommentarfelterne på den anden side peger på en gensidig parasocial interaktion, hvor det ikke bare er brugerne, men også ASMRtisterne, der får noget ud af relationen. For selvom kommunikationen er en-til-mange, idet ASMRtisternes indhold uploades i videoformat til YouTube og afspilles asynkront, ændrer den form og bliver mange-til-mange i det øjeblik, ASMRtisterne blander sig med brugerne i kommentarfeltet. Den særlige relation, der således opstår mellem brugere og ASMRtister i kommentarfeltet på YouTube og i trådene på Reddit, synes samtidig at skille færene fra bukkene i den forstand, at der i fællesskabet tydeligt skelnes mellem 'os' (insiderne) og 'dem' (outsiderne), hvoraf sidstnævnte er dem, der ikke forstår formålet med (hvad ASMR går ud på og tilbyder af muligheder).

Netop hvad angår formålet med (at opsøge) ASMR, synes empirien endvidere at pege på, at fænomenet kan anskues som et fristed fra en fortravlet verden, hvor det kan være svært at slappe af og falde i søvn. Det langsomme tempo, der er en iboende del af ASMR-videoerne, er således et 'helle', der dog kun virker efter hensigten inden for de medierede rammer. Ligeledes er det faktum, at videoerne ofte påkalder sig brugerens udelte opmærksomhed for at opnå den afslappede og nærmest mediterende ASMR-tilstand, med til, at der skabes et virtuelt rum, inden for hvilket den pågældende situation *føles* virkelig. Som nævnt i specialets indledning indskriver den digitalt medierede ASMR sig således i en tendens mod en form for JOMO (*joy of missing out*), hvor ASMR-videoerne på YouTube er indbegrebet af devisen 'less is more'.

## 10.0 Litteraturliste

- Ackerman, D. (1990). *A Natural History of the Senses*. New York: Random House, Inc.
- Adler, P. A., & Adler, P. (1987). The History and Epistemology of Fieldwork Roles. In P. A. Adler & P. Adler (Eds.), *Membership Roles in Field Research* (pp. 8–36). Californien: SAGE Publications.
- Ahuja, N. K. (2013). “It Feels Good to Be Measured”: clinical role-play, Walker Percy, and the tingles. *Biology and Medicine*, 56(3), 442–451.
- Andersen, J. (2014). Now You’ve Got the Shiveries: Affect, Intimacy, and the ASMR Whisper Community. *Television & New Media*, 16(8), 683–700.
- ASMR Destiny. (2016, 18. marts). *Pure Tingles 360° ~ ASMR/360°/Brushing/Crinkles/Fan Sounds* [YouTube-video]. Hentet den 29. juni 2016 fra: <https://youtu.be/Bdp6a1tztWc>
- ASMRrequests. (2016, 25. april). *Relaxing Laser Hair Removal Session - ASMR Role Play* [YouTube-video]. Hentet den 29. juni 2016 fra: <https://youtu.be/iq4A2NhuAiE>
- ASMRrequests. (2016, 5. februar). *360° ASMR Trigger Test - Step Inside My World* [YouTube-video]. Hentet den 29. februar 2016 fra: <https://youtu.be/YAWy4LjS4Fc>
- ASMRrequests. (2013, 23. februar). *Departure Ep. 1: Departure (or “Space Travel Agent”) - ASMR Sci-Fi Series* [YouTube-video]. Hentet den 26. februar 2016 fra: <https://youtu.be/oapgiZc5i-g>
- ASMR University. (2014). *History of ASMR* [Blogindlæg]. Hentet den 5. april 2016 fra: <http://asmruniversity.com/history-of-asmr/>
- Barratt, E., & Davis, N. (2015). Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): A flow-like mental state. *PeerJ*, 1–17. Hentet den 7. juli fra: <https://peerj.com/articles/851/>
- Bille, M., & Sørensen, T. F. (2012). *Materialitet: En indføring i kultur, identitet og teknologi*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.
- Bolter, J. D. & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. London: The MIT Press.
- Borello, M. H. (2013, 11. november). *ASMR – petting for sanserne* [Online artikel]. Hentet den 26. maj 2016 fra: <http://kunsten.nu/journal/asmr-petting-for-sanserne/>
- Boyns, D. & Loprieno, D. (2013). Feeling Through Presence – Toward a Theory of Interaction Rituals and Parasociality in Online Social Worlds. In T. Benski & E. Fisher (Eds.), *Internet and Emotions* (pp. 33–47). Arizona: Taylor and Francis.



- Brinkmann, S. (2016, 1. januar). *Lad os gå glip af noget mere i 2016* [Online debatindlæg]. Hentet den 1. marts 2016 fra: <http://politiken.dk/debat/profiler/svendbrinkmann/ECE2996251/lad-os-gaa-glip-af-noget-mere-i-2016/>
- Bruns, A. (2008). The Future Is User-Led: The Path towards Widespread Produsage. *The Fibreculture Journal* (11), 1–13.
- Charmaz, K. (2006). Coding in Grounded Theory Practice. In K. Charmaz (Ed.), *Constructing Grounded Theory* (pp. 42–71). London: SAGE Publications.
- Cheadle, H. (2012, 31. juli). *ASMR, the Good Feeling No One Can Explain* [Online artikel]. Hentet den 23. marts 2016 fra: <http://www.vice.com/read/asmr-the-good-feeling-no-one-can-explain>
- Clarke, A. E. (2003). Situational Analyses: Grounded Theory Mapping After the Postmodern Turn. *Symbolic Interaction* (26), 553–576.
- Clough, P. T., & Halley, J. O. (2007). *The affective turn: Theorizing the social*. Durham: Duke University Press.
- Couldry, N. (2010). Theorising Media as Practice. In B. Bräuchler & J. Postill (Eds.), *Theorising media and practice* (pp. 35–54). New York: Berghahn Books.
- Cytowic, R. E. (2002). *Synesthesia: a union of the senses*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- De Deken, J. (2014). *ASMR – A Story of Relaxation* [Dokumentarfilm]. Hentet den 22. marts 2016 fra: [https://youtu.be/8ec9r6lX\\_VE](https://youtu.be/8ec9r6lX_VE)
- Den Danske Ordbog. (2016). *Hviske* [opslagsord]. Hentet den 29. juni 2016 fra: <http://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=hviske>
- Facebook. (2016). *Help Centre: What names are allowed on Facebook?* [Webartikel]. Hentet den 22. april 2016 fra: <https://www.facebook.com/help/112146705538576>
- FatFr33Pudding. (2015, 31. august). *Live ASMR Sessions* [YouTube-playliste]. Hentet den 23. marts 2016 fra: [https://www.youtube.com/playlist?list=PLRS2fCINGXDM\\_kMpw7zSyU8D2sW4xRmj](https://www.youtube.com/playlist?list=PLRS2fCINGXDM_kMpw7zSyU8D2sW4xRmj)
- Finnemann, N. O. (2010). Affordance. In S. Kolstrup, G. Agger, P. Jauert & K. Schröder (Eds.), *Medie- og kommunikationsleksikon* (pp. 10–11). Frederiksberg: Samfundslitteratur.
- Gallagher, R. (2015). ‘ASMR’ Culture and the Reading of the Black Boxed Self [Paper udgivet i forbindelse med Digital Humanities 2015 Conference, University of Western Sydney]
- Gallagher, W. (2009). *Rapt: Attention and the focused life*. New York: The Penguin Press.

- Geertz, C. (1973). *Thick Descriptions: Toward an Interpretive Theory of Culture*. In *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. New York: Basic Books.
- GentleWhispering. (2016, 21. marts), *Your Relaxation Application(( RolePlay, ASMR, Typing, Crinkling* [YouTube-video]. Hentet den 21. april 2016 fra: <https://youtu.be/nSrSw-RdVos>
- GentleWhispering. (2016, 9. februar), *360° ASMR Trigger Test - Ready for a Hug* [YouTube-video]. Hentet den 29. februar 2016 fra: <https://youtu.be/DPJfsbAQ1k0>
- GentleWhispering. (2015, 16. august). *Unboxing packages/gifts* [YouTube-video]. Hentet den 29. februar 2016 fra: <https://youtu.be/0cDITyzI43I>
- GentleWhispering. (2012, 7. september). *\*\_\* Ob such a good 3D-sound ASMR video \*\_\** [YouTube-video]. Hentet den 26. februar 2016 fra: <https://youtu.be/RVpfiHgC3ye0>
- GentleWhispering. (2011, 8. oktober). *~To My Loves~* [YouTube-video]. Hentet den 29. juni 2016 fra: <https://youtu.be/UUDtD6CMIVQ>
- GentleWhispering. (2011, 24. februar). *About* [‘Om’-beskrivelse på YouTube]. Hentet den 8. april 2016 fra: <https://www.youtube.com/user/GentleWhispering/about>
- Georgopoulos, S. (2016, 16. maj). *Is This Porn? 5 Realities Inside A Strange New Art Form* [Online artikel]. Hentet den 8. juni 2016 fra: <http://www.cracked.com/personal-experiences-2254-these-videos-are-exploding-youtube-are-they-porn.html>
- Gibson, C. (2014, 15. december). *A whisper, then tingles, then 87 million YouTube views: Meet the star of ASMR* [Online artikel]. Hentet den 23. marts 2016 fra: [https://www.washingtonpost.com/lifestyle/style/a-whisper-then-tingles-then-87-million-youtube-views-meet-the-star-of-asmr/2014/12/12/0c85d54a-7b33-11e4-b821-503cc7efed9e\\_story.html](https://www.washingtonpost.com/lifestyle/style/a-whisper-then-tingles-then-87-million-youtube-views-meet-the-star-of-asmr/2014/12/12/0c85d54a-7b33-11e4-b821-503cc7efed9e_story.html)
- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (1965). *Awareness of dying*. New Jersey: Aldine Transaction.
- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (2006) [1967]. *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. New Jersey: Transaction Publishers.
- Goffman, E. (1986) [1974]. *Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience*. New York: Northeastern University Press.
- Hastrup, K., & Ramløv, K. (1989). *Feltarbejde. Oplevelse og metode i etnografien*. København: Akademisk Forlag.

- Have, I. (2007). Baggrundsmusik og baggrundsfølelser – Underlægningsmusik i audiovisuelle medier. *Psyke & Logos*, 28(1), 228–247.
- Have, I. & Pedersen, B. S. (2016). *Digital Audiobooks – New Media, Users, and Experiences*. New York: Routledge.
- Heather Feather ASMR. (2016, 24. februar). *Last week my dad passed away* [Facebookopslag]. Hentet den 23. marts 2016 fra: <https://www.facebook.com/heathfeathasmr/posts/1309654899060161>
- Heather Feather ASMR. (2015, 9. juli). *Heather Feather Surgery Update From Her Mom: Good News!* [YouTube-video]. Hentet den 29. februar 2016 fra: [https://youtu.be/nq9i\\_xAZ9dk](https://youtu.be/nq9i_xAZ9dk)
- Heather Feather ASMR. (2015, 12. januar). *The Top 120 Binaural ASMR Triggers: A 4.5 Hour Tingle Fest!* [YouTube-video]. Hentet den 21. april 2016 fra: <https://youtu.be/7GwtmUnecII>
- Heather Feather ASMR. (2014, 3. februar). *ASMR Crime Scene Investigation (CSI) Role Play: Binaural Mystery Solving for Your Relaxation* [YouTube-video]. Hentet den 8. april 2016 fra: [https://youtu.be/8orOC-4\\_cTQ](https://youtu.be/8orOC-4_cTQ)
- Heather Feather ASMR. (2013, 9. oktober). *Candy Queen ASMR Role Play For Relaxation* [YouTube-video]. Hentet den 8. april 2016 fra: [https://youtu.be/s\\_L2LKtOXHY](https://youtu.be/s_L2LKtOXHY)
- Heather Feather ASMR. (2013, 27. september). *ASMR Binaural (3D) Cranial Nerve Examination Role Play for Tingles, Relaxation, and Sleep* [YouTube-video]. Hentet den 21. april 2016 fra: <https://youtu.be/BJ8EBBTeb0o>
- Heather Feather ASMR. (2012, 19. september). *About* [‘Om’-beskrivelse på YouTube]. Hentet den 8. april 2016 fra: <https://www.youtube.com/user/HeatherFeatherASMR/about>
- Heller, N. (2014, 30. september). *Slow TV Is Here* [Online artikel]. Hentet den 1. marts 2016 fra: <http://www.newyorker.com/culture/cultural-comment/slow-tv>
- Helles, R. (2010). Medium Theory. In S. Kolstrup, G. Agger, P. Jauert & K. Schrøder (Eds.), *Medie- og kommunikationsleksikon* (pp. 339–341). Frederiksberg: Samfundslitteratur.
- Higham, N. (2015, 16. december). *ASMR: What’s going on inside my brain?* [Online artikel]. Hentet den 23. marts 2016 fra: <http://www.bbc.com/news/magazine-35106835>
- Hine, C. (2015). *Ethnography for the Internet: embedded, embodied and everyday*. London: Bloomsbury Academic Publishing Plc.
- Hine, C. (2011). Internet Research and Unobtrusive Methods. *Social Research Update* (61), 1–4.

- Hodder, I. (2012). *Entangled. An Archaeology of the Relationships between Humans and Things*. West Sussex: Wiley-Blackwell.
- Holton, J. A. (2007). The Coding Process and Its Challenges. In A. Bryant & K. Charmaz (Eds.), *The SAGE Handbook of Grounded Theory* (pp. 265–290). London: SAGE Publications.
- Honoré, C. (2004). *In praise of slowness: Challenging the Cult of speed*. San Francisco: Harper Collins.
- Hviid Jacobsen, M. (2010). Socialkonstruktivisme. In S. Kolstrup, G. Agger, P. Jauert & K. Schröder (Eds.), *Medie- og kommunikationsleksikon* (pp. 488–490). Frederiksberg: Samfundslitteratur.
- Ihde, D. (2007). *Listening and voice: Phenomenologies of sound*. New York: State University of New York Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, R. (2009). *Social identitet*. Aarhus: Academica.
- Justitsministeriet. (2000). *Lov om behandling af personoplysninger [Persondataloven]*. Hentet den 7. januar 2016 fra: <https://www.retsinformation.dk/Forms/R0710.aspx?id=828>
- Kjeldtoft, S.S. (2016, 22. januar). *ASMR – Lyden af tryghed* [Online artikel]. Hentet den 23. marts 2016 fra: <http://www.information.dk/mofa/asmr-lyden-af-tryghed>
- Klausen, H. B. (2014). *“It feels like soda or champagne bubbles in your brain” – an empirical study of how people frame their experience of ASMR* [Eksamensopgave]. Aarhus: Aarhus Universitet.
- Kozinets, R. V. (2010). *Netnography: Doing ethnographic research online*. London: Sage Publications Ltd.
- Krippendorff, K. (1993). Major Metaphors of Communication and Some Constructivist Reflections on Their Use. *Cybernetics & Human Knowing*, 2(1), 3–25.
- Lauren Ostrowski Fenton. (2014, 25. marts). *ASMR for young children* [YouTube-playliste]. Hentet den 23. marts 2016 fra: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL9A0SxREo7AMjpPIS6Y4uQ0tCN4Ou-0NP>
- Laila Love ASMRotica. (2014, 23. juni). *Laila Love ASMRotica* [YouTube-kanal]. Hentet den 23. marts 2016 fra: [https://www.youtube.com/channel/UCHTr\\_pm1TYZ2pZLhDO5s7A/videos](https://www.youtube.com/channel/UCHTr_pm1TYZ2pZLhDO5s7A/videos)
- Lakoff, G. & Johnson, M. (2003)[1980]. *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press.

- Larsen, M. & Glud, L. (2013). Nye medier, nye metoder, nye etiske udfordringer. In *Metode & Forskningsdesign*, 1, 67–94.
- Levin, I. & Trost, J. (2005). Symbolsk interaktionisme – hverdagslivets samhandling. In M. H. Jacobsen, & S. Kristiansen (Eds.), *Hverdagslivet – sociologier om det upåagtede*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Li, X. (2011). Whispering: The murmur of power in a lo-fi world. *Media, Culture & Society*, 33(1), 19–34.
- Lønstrup, A. (2015). Lytning i fællesskaber. Et identitetsskabende korrektiv til fikseringen på den individuelle biografi. *Kulturstudier*, 6(2), 136–153.
- Lønstrup, A. (2004). *Stemmen og øret: studier i vokaltitet og auditiv kultur*. Aarhus: Forlaget Klim.
- mahi-mahi. (2011, 19. marts). *Let's settle this. ASMR = serotonin release. Frisson/chills from music = dopamine release* [Online tråd på Reddit]. Hentet den 20. februar 2016 fra: [http://www.reddit.com/r/asmr/comments/g76xg/lets\\_settle\\_this\\_asmr\\_serotonin\\_release/](http://www.reddit.com/r/asmr/comments/g76xg/lets_settle_this_asmr_serotonin_release/)
- Markham, A. (2013a). Fieldwork in Social Media – What Would Malinowski Do? *Communication Research*, 2(4), 434–446. Hentet den 7. juli 2016 fra: <http://www.markham.internetinquiry.org/2013/09/whatwouldmalinowskido/>
- Markham, A. (2013b). Undermining “data”: A critical examination of a core term in scientific inquiry. *First Monday*, 18(10). Hentet den 11. december 2015 fra: <http://firstmonday.org/article/view/4868/3749>
- Marsden, R. (2012, 21. juli). *Maria spends 20 minutes folding towels: Why millions are mesmerised by ASMR videos* [Online artikel]. Hentet den 3. maj 2016 fra: <http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/features/aria-spends-20-minutes-folding-towels-why-millions-are-mesmerised-by-asmr-videos-7956866.html>
- Marwick, A.E. (2013). *Status update: celebrity, publicity, and branding in the social media age*. New Haven: Yale University Press.
- MassageASMR. (2016, 6. januar). *Qi Gong Relaxation Meditation - Healing Sleep ASMR - Tibetan Singing Bowls* [YouTube-video]. Hentet den 10. april 2016 fra: <https://youtu.be/dp7wx-WUtlS>
- MassageASMR. (2016, 2. januar). *Sound Therapy for Root Chakra Point with Tuning Forks for ASMR & Relaxation* [YouTube-video]. Hentet den 10. april 2016 fra: <https://youtu.be/xTaEW9GrHTM>
- MassageASMR. (2015, 12. april). *ASMR 10 Hours of Tapping, Crinkle & Trigger Sounds - No Talking Just Sounds* [YouTube-video]. Hentet den 21. april fra: <https://youtu.be/jbAy9MwBR-I>

- MessageASMR. (2014, 19. maj). *Back Massage to Reduce Lower Back Pain & Relaxation – ASMR* [YouTube-video]. Hentet den 10. april 2016 fra: [https://youtu.be/tsjIGmLtz\\_I](https://youtu.be/tsjIGmLtz_I)
- MessageASMR. (2013, 15. juli). *ASMR Role Play - Relaxation Session with an ASMR Artist* [YouTube-video]. Hentet den 21. april fra: <https://youtu.be/JfMqt3SZ8RY>
- MessageASMR. (2012, 4. december). *About* [‘Om’-beskrivelse på YouTube]. Hentet den 10. april fra: <https://www.youtube.com/user/MessageASMR/about>
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: New American Library.
- Meyrowitz, J. (1994). Medium Theory. In D. Crowler & D. Mitchell (Eds.), *Communication Theory Today* (pp. 50–78). Cambridge: Polity Press.
- Milzoff, R. (2015, 14. april). *Science Finally Starts to Explain ‘Whisper Porn’* [Online artikel]. Hentet den 8. juni 2016 fra: <http://nymag.com/scienceofus/2015/04/science-finally-starts-to-explain-whisper-porn.html>
- Morse, J. M. (2007). Sampling in Grounded Theory. In A. Bryant & K. Charmaz (Eds.), *The SAGE Handbook of Grounded Theory* (pp. 229–244). London: SAGE Publications.
- Mull, K. (forthcoming). *TINGLY SENSATION: The ASMR Story* [Dokumentarfilm].
- Neergaard, H. (2007). *Udvælgelse af cases i kvalitative undersøgelser*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.
- Neumark, N., Gibson, R., & Leeuwen, T. V. (2010). *Voice: Vocal aesthetics in digital arts and media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Pepsi. (2016, 24. marts). *The sound of effervescence* [Instagramopslag]. Hentet den 7. juli 2016 fra: <https://www.instagram.com/p/BDV6SadKrBn/>
- Pink, S. (2009). *Doing sensory ethnography*. Los Angeles: SAGE.
- Ragone, L. (forthcoming). *Braingasm* [Dokumentarfilm].
- Reagle, J. M. (2015). *Reading the comments: likers, haters, and manipulators at the bottom of the Web*. Cambridge: The MIT Press.
- Rubow, C. (2000). *Hverdagens teologi. Folkereligionen i danske verdener*. Frederiksberg: Anis.
- Senft, T. M. (2008). *Camgirls: Celebrity and community in the age of social networks*. New York: Peter Lang Publishing.
- SensorAdi ASMR. (2015, 12. november). *Man In Black ASMR Sci-Fi Role Play* [YouTube-video]. Hentet den 26. februar 2016 fra: <https://youtu.be/AsMJ8RU>

- Singer, P., Flöck, F., Meinhart, C., Zeitfogel, E. & Strohmaier, M. (2014). *Evolution of Reddit: From the Front Page of the Internet to a Self-referential Community?* [Paper]. Hentet den 2. marts 2016 fra: <http://arxiv.org/abs/1402.1386>
- Sjorslev, I. (2007). *Scener for samvær: Ritualer, performance og socialitet*. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.
- Snickars, P., & Vonderau, P. (2009). *The YouTube reader*. Stockholm: National Library of Sweden.
- Spradley, J. P. (1980). *Participant observation*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Springbok ASMR. (2014, 18. august). *ASMR Total Request Love: Binaural Ear-to-Ear of Your Most Requested Words* [YouTube-video]. Hentet den 23. marts 2016 fra: <https://youtu.be/Omkmx9DnwGU>
- Stage, C. (2013). The online crowd: a contradiction in terms? On the potentials of Gustave Le Bon's crowd psychology in an analysis of affective blogging. *Distinktion: Journal of Social Theory*, 14(2), 211–226. Hentet den 7. juli 2016 fra: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1600910X.2013.773261>
- Tagg, P. (1992). Towards a Sign Typology of Music. In R. Dalmonte & M. Baroni (Eds.), *Secondo convegno europeo di analisi musicale* (pp. 369–378). Trento: Dipartimento di Lettere E Filosofia.
- The Unnamed Feeling. (2011, 6. september). ASMR: The Story So Far – A Timeline with History [Blogindlæg]. Hentet den 5. april 2016 fra: <http://theunnam3df33ling.blogspot.dk/2011/09/asmr-story-so-far-timeline-with-history.html>
- TheWaterwhispers. (2014, 20. oktober). *Unpacking & Unwrapping Sound Assortment – ASMR Snail Mail* [YouTube-video]. Hentet den 29. februar 2016 fra: [https://youtu.be/n5gE\\_Ty3s8k](https://youtu.be/n5gE_Ty3s8k)
- Thompson, J. B. (2001). *Medierne og Moderniteten – en samfundsteori om medierne*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Tracy, S. J. (2013). *Qualitative Research Methods: Collecting evidence, crafting analysis, communicating impact*. West Sussex: Wiley-Blackwell.
- Turkle, S. (2012). *Alone Together – why we expect more from technology and less from each other*. New York: Basic Books.
- Valentine, J. (2016, 15. februar). *This is for you* [Billede på Facebook]. Hentet den 23. marts 2016 fra: <https://www.facebook.com/MrHappyGrim/photos/o.769189746440015/191620757867372/?type=3&theater>

- Waldron, E. L. (2015). "This FEELS SO REAL!": Sense and Sexuality in ASMR Videos [Paper, *Affect Theory Conference*, Millersville University, Lancaster, PA].
- Warwick, T. (2015). *The Occult Basis of ASMR: Autonomous Sensory Meridian Response and the Occult*. Ukendt: Tarl Warwick.
- Waskul, D. & Vannini, P. (2006). *Body/Embodiment. Symbolic Interaction and the Sociology of the Body*. Hampshire: Ashgate.
- Wenger, E. (2006). *Communities of Practice. A Brief Introduction*, pp. 1–7. Hentet den 7. juli 2016 fra: <http://wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice/>
- Wenger, E. (2004). *Praksisfællesskaber: Læring, mening og identitet*. København: Hans Reitzels Forlag.
- WhisperingLife. (2009, 26. marts). *Whisper 1 - bello!* [YouTube-video]. Hentet den 26. februar 2016 fra: <https://youtu.be/IHtgPbfTgKc>
- WhispersUnicorn. (2013, 25. juli). *Tingle Bites* [YouTube-playliste]. Hentet den 24. marts 2016 fra: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLtftoHkaYYyibGcxIbChc0Qi9rNjO7XII>
- Wigram, T., Bonde, L. O., & Pedersen, I. N. (2002). *A comprehensive guide to music therapy theory, clinical practice, research, and training*. London: Jessica Kingsley.
- Windahl, S. (2010). Uses and gratifications. In S. Kolstrup, G. Agger, P. Jauert & K. Schrøder (Eds.), *Medie- og kommunikationsleksikon* (pp. 545-546). Frederiksberg: Samfundslitteratur.
- Young, J. & Blansert, I. (2015). *Idiot's Guides: ASMR*. New York: Alpha.



## **11.0 Bilagsoversigt**

**Bilag G** – Kodede screenshots af YouTube-kommentarfelt, GentleWhispering (22 sider)

**Bilag H** – Kodede screenshots af YouTube-kommentarfelt, Heather Feather ASMR (13 sider)

**Bilag D** – Kodede screenshots af YouTube-kommentarfelt, MassageASMR (11 sider)

**Bilag R** – Kodede screenshots af Reddit-tråde (18 sider)

**Bilag M1** – Situational maps (4 sider)

**Bilag M2** – Memos tilknyttet de situational maps (4 sider)