



Bron:

<https://www.facebook.com/buzzfeedadam/photos/a.160195804031634.47416.136450789739469/1170790959638775/?type=3&theater>

**“they know it’s positive but they can’t verbalize it”. De ASMR-video, affect en de netwerkeconomie.**

**Masterscriptie  
Sophie de Groot  
Eerste lezer  
Tweede lezer**

**New Media & Digital Culture  
4223853  
dr. Ingrid Hoofd  
dr. Sanne Koevoets**

## Inhoudsopgave

<b>0. Samenvatting</b>	<b>3</b>
<b>0. Abstract</b>	<b>3</b>
<b>1. Inleiding</b>	<b>4</b>
<b>2. Aanleiding onderzoek</b>	<b>7</b>
2.1 <i>Een ongrijpbaar fenomeen</i>	7
2.3 <i>Onderzoeksvraag en opbouw</i>	8
<b>3. ASMR en affect.</b>	<b>10</b>
3.1 <i>Wetenschappelijke verklaringen voor ASMR</i>	10
3.2 <i>Representatie als kader voor visuele cultuur</i>	11
3.3 <i>Affect beschreven door Deleuze &amp; Guattari</i>	12
3.4 <i>Affect beschreven door Masumi</i>	14
3.5 <i>Affectieve sensaties bij het ervaren van ASMR</i>	15
3.6 <i>Affect, betekenis en culturele context bij ASMR-video's</i>	16
<b>4. ASMR in relatie tot online platforms en marktrelaties</b>	<b>20</b>
4.1 <i>ASMR en online video op Youtube</i>	20
4.2 <i>Deleuze en Guattari's concept schizoanalyse</i>	20
4.4 <i>ASMR in relatie tot immateriële arbeid</i>	22
4.5 <i>De ASMR-video en verwante genres</i>	23
4.6 <i>ASMR als online uitwisseling van affect en protest tegen marktrelaties</i>	25
<b>5. Conclusie en discussie</b>	<b>29</b>
5.1 <i>Conclusie</i>	29
5.2 <i>Discussie en suggesties voor verder onderzoek</i>	31
<b>6. Literatuur</b>	<b>33</b>

## 0. Samenvatting

In deze scriptie zal het fenomeen ASMR – een afkorting die staat voor *autonomous sensory meridian response* – beschreven worden aan de hand van de concepten van filosofen Gilles Deleuze en Félix Guattari om de op het eerste gezicht mysterieuze eigenschappen van het fenomeen te begrijpen. ASMR is, zeer beknopt omschreven, gedefinieerd als een lichamelijke ervaring die een tintelend gevoel geeft in hoofd en ledematen, veroorzaakt door visuele of auditieve *triggers*. In dit onderzoek zal ik met name focussen op de online community die ontstaan is waarin video's gemaakt worden met visuele en auditieve triggers die het ontspannende gevoel van ASMR bewust willen oproepen. Deze video's worden meestal geplaatst op het online platform Youtube.

Als tegengeluid in de traditie om visueel materiaal te analyseren vanuit enkel het kader van representatie en een focus op het narratief zal het fenomeen ASMR - en meer specifiek hoe het fenomeen zich manifesteert op Youtube - als eerste geduid worden met behulp van het begrip affect zoals beschreven door filosofen Deleuze en Guattari en Massumi. Vervolgens zal ASMR als genre op Youtube beschreven worden als een kritisch genre binnen de online netwerkeconomie waarin aantallen kijkers, beroemdheid en marktrelaties belangrijk zijn. De ASMR-*community* zich beroept zich namelijk allereerst op een onbaatzuchtige uitwisseling van affectieve sensaties over en weer en pas in de tweede plaats op een uitwisseling van geld of vastomlijnde diensten.

**Trefwoorden: ASMR, online video, phenomenology, Youtube, affect, netwerkeconomie, immateriële arbeid**

## 0. Abstract

In this thesis the phenomenon called “ASMR” or “autonomous sensory meridian response” is explored using mainly the concepts of Gilles Deleuze and Félix Guattari as a critical framework to understand its – at first glance - mysterious and imperceptible qualities. ASMR is described very concise, defined as a bodily experience that “gives a physical tingling relaxing sensation caused by visual or auditive triggers”. In this research I will mainly focus on the online video community that makes videos specifically made to trigger the ASMR feeling for relaxation. These videos mostly circulate on the free video platform Youtube. Breaking with the tradition of analyzing visual material through mere representation and a focus on the narrative, and with help of other scholars who study the relationship between visual culture and affect, the phenomenon ASMR, more specifically the type of ASMR manifested on videos on Youtube, will first be described and analyzed according to Deleuze and Guattari's many concepts related to affect and the body, and second as an attempt to be a critical online activity which resists the current “Youtube culture” that is focused on views, celebrity and visible market relations. Instead, I argue that the ASMR community relies more on “gifts” of affective sensations to one another than on exchanges of money and commodities.

**Keywords: ASMR, online video, phenomenology, Youtube, affect, immaterial labor, network economy**

## 1. Inleiding

*“i get this sensation sometimes. theres no real trigger for it. it just happenes randomly. its been happening since i was a kid and i'm 21 now. some examples of what it seems has caused it to happen before are as a child while watching a puppet show and when i was being read a story to. as a teenager when a classmate did me a favor and when a friend drew on the palm of my hand with markers. sometimes it happens for no reason at all that i can tell, though. i'll just be sitting or whatever doing whatever and it happens. its like in my head and all over my body. if i get an itch when i'm experiencing the sensation i won't scratch it cause the itch helps intensify it. i also like to trace my fingers along my skin because it feels good when experiencing the sensation. sometimes my eyes will water. when the sensation is over i will sometimes feel nauseous, but not that bad. just a slight hint of nausea. what is it?? i'm not complaining cause i love it, but i'm just wondering what it might be... help.”*

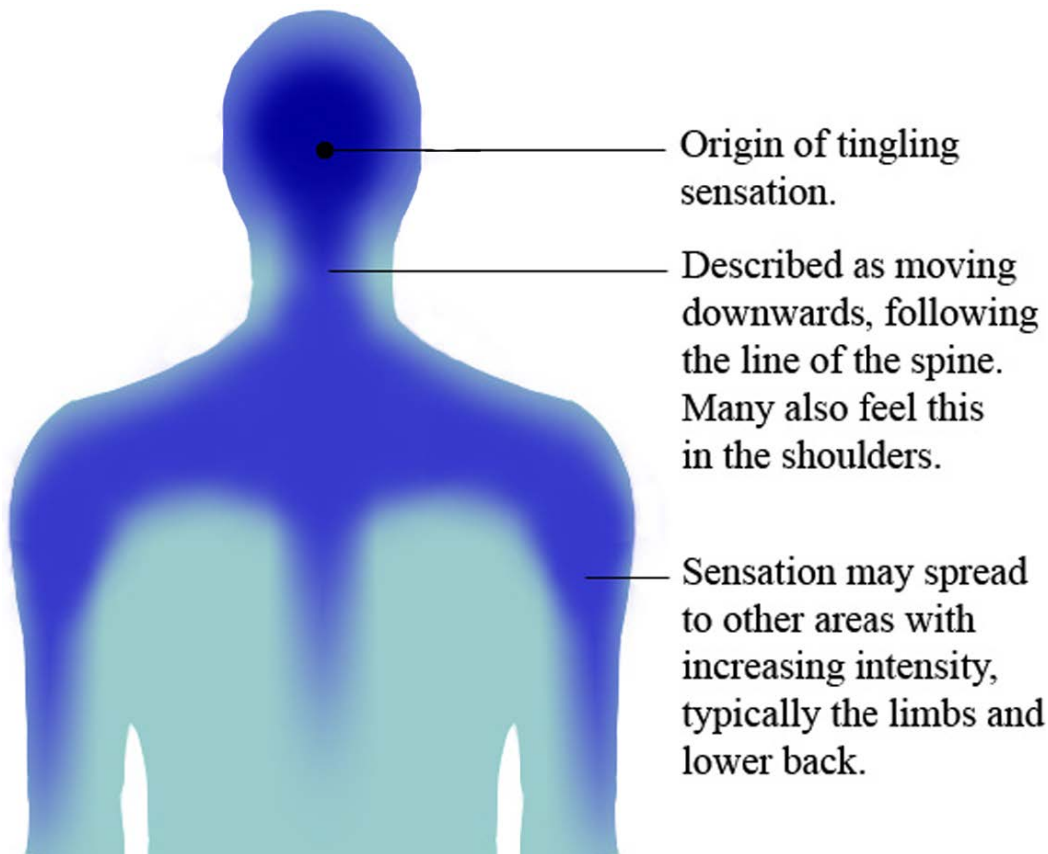
(SteadyHealth n.d)

Bovenstaande forumpost uit het jaar 2007 van username “okaywhatever51838” op de gezondheidswebsite *SteadyHealth* gaat over een speciaal lichamelijk gevoel wat hij of zij niet kan plaatsen. Dit gevoel blijkt opgewekt te kunnen worden door verschillende onverwachte gebeurtenissen, zoals voorgelezen worden door iemand, of een bepaald rustig beeld of geluid. Deze post is achteraf gaan fungeren als een geschreven startpunt voor een internetfenomeen wat later zal uitgroeien tot een actieve online gemeenschap rondom het begrip “ASMR”, de naam die later aan het mysterieuze gevoel gegeven is. De afkorting “ASMR” staat voor het begrip *autonomous sensory meridian response*. Deze term is geïntroduceerd in een forumpost genaamd “Society of Sensationalists” in 2010 op de website *Yahoo Groups*, opgericht in 2008 (ASMR University n.d, Society of Sensationalists n.d). De online gemeenschap rondom ASMR is zich vervolgens voornamelijk gaan richten op het maken van video's die als doel hebben het bijzondere lichamelijke gevoel op te wekken en op het verspreiden van informatie over het fenomeen zelf (Etchells 2016).

Het begrip *autonomous sensory meridian response* is, ondanks de wetenschappelijk klinkende naam, niet gebaseerd op wetenschappelijk onderzoek, maar is daarentegen ontstaan binnen de forumposts op *Steadyhealth* en *Yahoo*. De naam (en afkorting ASMR) is bedacht om een brede en zo algemeen mogelijke definitie van het moeilijk te beschrijven gevoel te geven. Andere genoemde termen om het gevoel te beschrijven zijn *braingasm* en *attention induced head orgasm* (SteadyHealth 2015). Om de seksuele connotatie van het woord “orgasme” te vermijden zijn deze termen echter in onbruik geraakt.

ASMR is vanwege de abstractheid van het begrip lastig te omschrijven en af te kaderen als onderzoeksobject. De sensatie die ASMR genoemd wordt is te definiëren als een “plotseling opkomend tintelend gevoel in het lichaam, vaak beginnend aan de achterkant van het hoofd, dat opgeroepen wordt door bepaalde visuele of auditieve prikkels” (Ahuja 2013, 443, ASMR University 2014, Figuur 1). Volgens ASMR-videomaker Maria is ASMR te beschrijven als volgt: “this tingly sensation is euphoric, it starts in the back of your head, travels down through your spine into your limbs, relaxing you, giving you a feeling of well-being” (Gentlewhispering 2014).

Op de subreddit *r/ASMR* op het discussieplatform *Reddit* wordt ASMR omschreven als volgt: “ASMR is a physical sensation characterised by a pleasurable tingling that typically begins in the head and scalp. It is commonly triggered by soft or accented voices, personal attention, ambient sounds or watching people work silently, among others. Also referred to colloquially as "head tingles".” (r/asmr n.d).



**Figuur 1: Een schematische weergave van de plaatsen op het lichaam waar de tintelingen gevoeld worden (Barratt & Davis 2015, 8)**

Vooraf op het online videoplatfom *Youtube* en op discussieplatform *Reddit* is een populaire *ASMR community* ontstaan waarin korte video's gemaakt en uitgewisseld worden die positieve prikkels (de zogeheten “triggers”) produceren die het prettige gevoel oproepen (Ahuja 2013). Op *Youtube* wisselen de makers (een zelfbenoemde groep “ASMRtists”) en de kijkers van de video's regelmatig ervaringen uit in de reageerbox onder de video. De makers van *ASMR* videos streven er naar kwalitatief hoogstaande “triggers” te produceren die het positieve gevoel van de tintelingen opwekken. De videomakers kunnen via *Youtube* vragen om feedback vanuit de kijkers, met als doel hun volgende video nog beter te maken.

Het gevoel van de tintelingen, waar tot nu toe alleen anekdotisch en subjectief bewijs voor is, voelt volgens de mensen die het ervaren als duidelijk fysiek waarneembaar (Novella 2012). *ASMR* is,

alhoewel er studies naar gestart worden in verschillende disciplines, tot op heden niet gevangen in hard bewijs in de empirische wetenschap (ibid. 2012). Er is een studie uitgevoerd op basis van data uit vragenlijsten over ASMR (Barratt & Davis 2015). Tevens is in 2014 een wetenschappelijk paper van mediawetenschapper Joceline Andersen gepubliceerd over ASMR in het tijdschrift *Television & New Media* (Andersen 2014), waarin ASMR met name beschreven wordt als een nieuwe vorm van het beleven van intimiteit, die herinneringen oproept aan bepaalde vormen van zorg en aandacht. De beleving van ASMR wordt om deze reden door Andersen “distant intimacy” genoemd (ibid. 18). Het doel in dit onderzoek echter is om meer te focussen op wat nu precies de mysterieuze essentie van ASMR is.

Het is mogelijk dat een ASMR-video de prettige ervaring bewust kan opwekken, maar niet iedereen ervaart het tintelende gevoel van ASMR-video's. Kijkers van ASMR-video's kunnen zeer specifieke persoonlijke voorkeuren voor bepaalde “triggers” ontwikkelen. Weer anderen ervaren het tintelende gevoel echter nooit (Marsden 2012). Vrijwel iedere auditieve of visuele stimulus kan een trigger zijn in een ASMR-video. De meest voorkomende, gebaseerd op online enquêtes (niet op empirische wetenschap) zijn: fluisteren, zacht praten, langzame handbewegingen, en zacht op een voorwerp tikken (Abruzzese 2015). Video's kunnen bijvoorbeeld één trigger uitwerken, maar meestal is een combinatie van uitgevoerde triggers zichtbaar in een video (the Factorialist n.d).

Het belangrijkste doel van een ASMR video is het opwekken van de tintelingen. Om deze tintelingen tijdens het kijken van een ASMR-video te beleven is het nodig om als kijker aandacht te hebben voor lichamelijke gewaarwordingen die zich niet alleen beperken tot het zien en horen: sommige videomakers raden in de video aan om tijdens het kijken en luisteren een koptelefoon te gebruiken om omgevingsgeluid af te sluiten en om binauraal geluid te kunnen horen. (Christen Noel ASMR 2015, ASMRrequests 2016a). Op deze manier kan de kijker op kan gaan in de ervaring die de video biedt en kan hij of zij bewust worden van zijn of haar lichamelijke sensaties, zonder gestoord te worden door externe factoren.

## 2. Aanleiding onderzoek

### 2.1 Een ongrijpbaar fenomeen

Het fenomeen ASMR als object van studie is ten eerste problematisch omdat het nog weinig geduid is vanuit zowel de geesteswetenschappen als de empirische wetenschap. Het doel van dit onderzoek is om een meer algemene gedeelde ervaring over ASMR in kaart te brengen, opgebouwd uit verschillende persoonlijke ervaringsverhalen en wat er al over geschreven is.

De vragen die ik zal stellen over het fenomeen ASMR zullen dan ook beschrijvend zijn en zullen een kritische analyse vormen van beschreven subjectieve ervaringen, aangevuld met geschreven literatuur over het fenomeen ASMR. De subjectieve beschrijvingen van ervaringen van ASMR door makers of liefhebbers van het videogenre en de video's zelf vormen het startpunt van mijn onderzoek, samen met een kritische analyse van bestaande teksten en kritieken op het fenomeen. Hier gaat het voornamelijk om populair-wetenschappelijke artikelen, krantenberichten en weblogs.

Omdat subjectieve lichamelijke ervaringen een belangrijke component vormen van het fenomeen is de door filosoof Maurice Merleau-Ponty beschreven fenomenologie een goed uitgangspunt om mee te starten bij de beschrijving van ASMR. Merleau-Ponty gaat er van uit dat mensen de werkelijkheid waarnemen vanuit hun lichamelijke gewaarwordingen. Daarnaast is hij het oneens met het door René Descartes beschreven dualisme tussen lichaam en geest. De menselijke ratio is volgens Merleau-Ponty "belichaamd" en staat niet los van het lichaam (Merleau-Ponty 2002, 60-61).

In opvallend veel teksten of analyses die over ASMR te vinden zijn, wordt het beschreven als een curiositeit of niche-activiteit, die neigt naar een fetisj (Smith 2015). Een veelgehoorde kritiek op ASMR is dat de populairste video's vooral veel bekijks trekken omdat ze onbewuste seksuele verlangens van met name heteroseksuele mannen aanroepen op manieren die overeenkomen met stereotypen uit de pornografie (bijvoorbeeld het zwoel fluisteren door een vrouw). In de podcast *The Gist* van Amerikaans tijdschrift *Slate* beschrijft presentatrice Maria Konnikova bijvoorbeeld dat het fluisteren, het spreken in buitenlandse accenten en het aanraken van zachte dingen verwijzen naar elementen en visuele en auditieve stereotypen die ook in pornografie voorkomen (bijvoorbeeld fluisteren en het maken van trage zachte handbewegingen). Ze verhoudt zich weliswaar sceptisch tegenover ASMR als op zichzelf staand fenomeen, maar benadrukt wel de onduidbare component ervan. Over de liefhebbers van ASMR zegt ze: "they know it's positive, but they can't verbalize it" (Slate 2015).

Het feit dat vooral video's van jonge, aantrekkelijke vrouwen online populair zijn werkt mee in de aanname dat ASMR veel weg heeft van een vorm van fetisj of pornografie (Russell Brand 2015). De oppervlakkige uitleg of verklaring voor ASMR in verschillende soorten artikelen en populaire cultuur komt er veelal op neer dat er een onbewust verlangen naar iets aanwezig is bij de persoon die de ASMR

ervaart. Dit verlangen kan bijvoorbeeld seksueel getint zijn. In deze verklaring wordt echter meteen een aanname gedaan: dat hetgene zichtbaar in de video (bijvoorbeeld een mooie vrouw die de kijker persoonlijk toespreekt) ten allen tijde een onvervuld verlangen opwekt naar iets of iemand.

Ondanks het feit dat ASMR beschreven wordt als een fetisj-activiteit of een manier om seksueel verlangen te vervullen is er nog geen gangbaar businessmodel rondom ASMR ontstaan, zoals die wel bij bijvoorbeeld online porno of sekslijnen ontstaan is. ASMR-video's lijken hierom moeilijk in te bedden in marktrelaties, en zijn moeilijk tot een verkoopbaar product te maken (Messitte 2015, ASMRrequests 2013).

In dit onderzoek wil ik het fenomeen ASMR daarom analyseren op een manier die voorbijgaat aan de slechts hierboven genoemde duiding binnen de termen van de representatie, en daarmee de redenering “beeld X representeert idee Y” bij beelden in media (Hall 1997). Juist omdat het tintelende lichamelijke gevoel zo uitgebreid bediscussieerd is op sites Yahoo alvorens populair te worden in speciaal daarvoor gemaakte video's op Youtube, geeft te denken dat de tintelingen zelf eerder de kracht en essentie van ASMR-video's zijn, in plaats van enkel het plezierige of aantrekkelijke beeld of geluid van de video.

Om een bredere duiding te geven van ASMR als fenomeen kunnen de concepten van de Franse filosofen Gilles Deleuze en Félix Guattari als basis fungeren voor mijn argument. Het doel is om ASMR te beschrijven met niet alleen binnen de kaders van representatie. In dit onderzoek betoog ik dat het fenomeen ASMR op het videoplatform Youtube niet enkel te vangen is in termen van representatie, maar geduid moet worden als een fenomeen waarbij een constant samenspel van affect en representatie plaatsvindt. Evenmin verwacht ik dat ASMR, dat als fenomeen vooral bestaat op Youtube te beschrijven is als traditioneel genre binnen “online video” en participatiecultuur als deel van een netwerkeconomie. ASMR wijkt hiermee af van de ondernemerscultuur van vloggers/artiesten op Youtube die in te passen zijn in een winstgevend businessmodel (Kelly 2013, Burgess & Green 2009, 55-56). Integendeel betoog ik dat ASMR zelfs een actieve poging doet tot een verzet tegen deze cultuur.

### **2.3 Onderzoeksvraag en opbouw**

Het is mijn doel in dit onderzoek om ASMR-video's te duiden op een manier die verder gaat dan de vragen “wat is er te zien?” en “waar verwijzen de beelden in de video naar?”, wat de uitgangspunten zijn bij representatie als kader. Daarentegen stel ik dat bij ASMR ten eerste de ervaring centraal staat en dat de vraag “wat gebeurt er?” relevanter is om het fenomeen te begrijpen. Ik betoog dat het ASMR, in de vorm van een ASMR video niet eenvoudig “gelezen kan worden als een tekst”, op dezelfde manier dat mediawetenschapper Asher Boersma betoogt dat dit ook niet kan met online pornografie, wat volgens hem zowel werkt door zowel het visuele plezier als door het affectieve plezier (Boersma 2015). De “affectieve” en antikapitalistische lens van Deleuze en Guattari zal fungeren als



basis van mijn analyse, aangevuld met recenter werk over ten eerste de relatie tussen visuele cultuur en affect, en ten tweede over kapitalisme en immateriële arbeid in een netwerksamenleving.

In dit onderzoek wil ik de verbindingen die worden aangegaan tussen maker van een ASMR-video en degene die die ASMR ervaart op een meer gelijkwaardige manier bekijken, waarin er verder gekeken wordt dan het idee dat ASMR verwijst naar een onbewust verlangen. De hoofdvraag van dit onderzoek is luidt: “In hoeverre kan het fenomeen “ASMR” op Youtube beschreven worden als een uitwisseling van affect die pogingen doet te ontsnappen uit kapitalistische marktrelaties?”

De aanpak in het onderzoek is tweeledig. In het eerste deel zal ik het lichamelijke aspect van ASMR duiden via het gedachtegoed van Deleuze, Guattari en Massumi en uit later werk van wetenschappers die een hedendaagse kritische lezing hebben gedaan van het werk van Deleuze, Guattari en Massumi. Het eerste deel zal zich voornamelijk richten op het theoretisch kader van Deleuze, Guattari en Massumi, en hun kijk op lichamen en lichamelijke sensaties en verbindingen tussen lichamen (in de breedste zin van het woord). Het tweede deel beschrijft vervolgens het kritische karakter van ASMR in relatie tot het videoplatform Youtube en de netwerkeconomie, voortbouwend op het meer politieke karakter van het werk van Deleuze en Guattari. In het derde deel zal ik me richten op het eerste deel van mijn argument, waarin beschreven wordt hoe de lichamelijke gewaarwordingen die opgewekt worden door ASMR-video's gekoppeld wordt aan het begrip *affect*. Daaropvolgend wordt in het vierde deel uitgewerkt waarom er bij ASMR-video's sprake is van een uitwisseling van dit eerder genoemde affect die voorbij marktrelaties wil gaan. Hoofdstuk vijf, tot slot, bevat de samenvatting en conclusie van het onderzoek, gevolgd door een discussie en suggesties voor verder onderzoek naar het fenomeen ASMR.

### 3. ASMR en affect.

Het volgende deel zal zich in de eerste paragraaf richten op datgene dat er in de wetenschap al bekend is over ASMR. Vervolgens zal ik me richten op het begrip affect als lichamelijke sensatie en hoe dit te koppelen is aan de lichamelijke gewaarwordingen die opgewekt worden door ASMR-video's. In het geval van ASMR is het namelijk belangrijk dat niet alleen de ogen en oren als zintuigen relevant zijn om ASMR te “grijpen”, maar des te meer een “waarneming met het gehele lichaam”. Ten slotte betrek ik in de laatste twee paragrafen de op dit moment zichtbare problematiek omtrent ASMR, namelijk tussen het snijvlak tussen affect en representatie bij ASMR en de vermenging tussen ASMR en pornografie.

#### 3.1 Wetenschappelijke verklaringen voor ASMR

De psychologen Emma Barratt en Nick Davis die een studie naar ASMR hebben gedaan zijn het in hun conclusies oneens met het in populaire cultuur veel aangedragen idee dat ASMR een “seksueel” gevoel oproept: “There are a lot of people who latch onto some ASMR videos involving attractive women and dismiss what we found to be a very nuanced activity as exclusively sexual. Our findings will hopefully dispel that idea,” [...] “The fact that a huge number of people are triggered by whispering voices suggests that the sensation is related to being intimate with someone in a non-sexual way. Very few people reported a sexual motivation for ASMR, it really is about feeling relaxed or vulnerable with another person,” (Etchells 2016).

Omdat de proefpersonen in Barratt en Davis' studie moeilijk uit hun woorden kwamen wat betreft de sensaties die ze kregen bij het kijken naar ASMR, blijft ASMR een ingewikkeld fenomeen om vast te leggen: “The sensations people describe are quite hard to describe, and that's odd because people are usually quite good at describing bodily sensation. So we wanted to know if everybody's ASMR experience is the same, and if people tend to be triggered by the same sorts of things.” (Barratt & Davis 2015).

Opvallend is de beschreven gelijkenis met de tintelingen opgewekt door ASMR ervaren van ASMR en het ervaren van de neurologische conditie synesthesie (Barratt & Davis 2015, 2-3). Synesthesie is een neurologisch fenomeen waarbij stimulatie van één zintuig leidt tot onverwachte ervaringen bij een tweede zintuig. Een voorbeeld hiervan is de mogelijkheid dat geluiden in het brein waargenomen kunnen worden als een kleur (Cytowic 2002, 2-3). Neurowetenschapper Tom Stafford benadrukt eveneens de moeilijkheid van onderzoek naar ASMR. Net als synesthesie is het iets wat binnen de neurowetenschap moeilijk tastbaar is: “The inner experience is the point of a lot of psychological investigation, but when you've got something like this that you can't see or feel, and it doesn't happen for everyone, it falls into a blind spot. It's like synaesthesia – for years it was a myth, then in the 1990s people came up with a reliable way of measuring it.” (Marsden 2012). Neuroloog Steven Novella vergelijkt de ongrijpbaarheid van ASMR met de neurologische aandoening migraine:

“we know they exist as a syndrome primarily because many different people report the same constellation of symptoms and natural history” (Novella 2012). ASMR is volgens neurowetenschappers dus niet direct van buiten te zien of te voelen en het komt niet bij iedereen voor. Het valt daarom in een grijs gebied wat betreft neurowetenschappelijk onderzoek omdat het voorbijaat aan een “standaard” manier waarop een lichaam reageert op een externe prikkel. De genoemde focus op de lichamelijke gewaarwordingen door neurowetenschappers rechtvaardigt daarom de benadering vanuit de fenomenologie in dit onderzoek. Vanuit de fenomenologie is ASMR namelijk beter te begrijpen dan vanuit het Cartesiaans dualisme van lichaam en geest.

### **3.2 Representatie als kader voor visuele cultuur**

De psychoanalyse als stroming in de psychologie heeft in grote mate invloed gehad op het denken over mannelijke en vrouwelijke seksualiteit (Freud 1905, 22). De stroming en de therapievorm is vooral bekend geworden door de Oostenrijkse grondlegger Sigmund Freud en later door andere wetenschappers verder uitgewerkt. Freud beweerde dat verklaringen voor verschillende vormen van afwijkend gedrag van zijn patiënten in hun “onderbewuste” lagen, en werden veroorzaakt door onbewust onderdrukte frustraties en verlangens. Onder andere gesprekken en een analyse van dromen konden dit onderbewuste deel van de ziel blootleggen (ibid, 22). Psychoanalist Jacques Lacan beschrijft dat er bij de mens altijd sprake is van een onbewust naar een verlangen naar acceptatie van “Symbolische Ander” (verbeeld door symbolische moeder- en vaderrollen), maar dat dit verlangen nooit vervuld kan worden. Er is hierdoor sprake van een constant negatief “gebrek” bij een mens, wat een eeuwige frustratie oplevert en wat neuroses kan veroorzaken (Lacan 1977, 259).

Hoewel de psychoanalyse in de psychologische wetenschap herhaaldelijk is bekritiseerd en verworpen, is haar gedachtegoed in populaire cultuur zeer invloedrijk gebleven (Pisters 2003, 2-4). Onder andere is psychoanalyse met name in filmtheorie en theorie over visuele cultuur vele malen gebruikt als een model om patronen van genot of (erotisch) plezier en verlangen te verklaren bij het kijken naar films (Mulvey 1975, 38). Het genot van kijken naar lichamen en als lichaam bekeken worden zijn voortgebouwd op de in de psychoanalyse beschreven onbewuste verlangens. Volgens Laura Mulvey worden vrouwen in films hoofdzakelijk verbeeld als passief object, waar een mannelijke kijker zijn onbewuste verlangens en angsten op projecteert (Mulvey 1975).

Er kunnen ten eerste argumenten worden aangedragen dat ASMR als fenomeen zaken als heteronormativiteit, traditionele genderrollen en patronen uit de psychoanalyse bevestigt (Andersen 2014, 15). In de Youtube-reacties onder video's bevinden zich bovendien regelmatig seksueel getinte opmerkingen van kijkers die zich aangetrokken voelen tot de videomaker, waardoor de videomaakster zich soms lastiggevallen voelt (This American Life 2013, Asmyouready 2015a). Hoewel de identiteit van de personen die reageren niet te traceren is, kan men op basis hiervan verwachten dat met name

mannen ASMR videos bekijken. Het blijkt echter dat mensen van alle genders naar ASMR-videos kijken (Miller 2015).

Echter voor het ervaren van de lichamelijke gewaarwordingen die een video met ASMR op kan roepen, maakt het echter niet uit wat voor blik (de zogeheten mannelijke of vrouwelijke “blik”) of seksualiteit (Mulvey 1975) een kijker heeft ten opzichte van de videomaker (This American Life 2013, Miller 2015). De lichamelijke gewaarwordingen lijken niet enkel te verklaren te zijn vanuit zintuiglijke gewaarwordingen van de ogen of oren, maar eerder een totaalervaring waarin in de eerste plaats het hele lichaam reageert voordat er een directe verklaring voor het reageren van het lichaam is. Oftewel, het subject en object zijn bij ASMR niet zo vastomlijnd en hiërarchisch als op het eerste gezicht lijkt.

Op basis hiervan kan worden gesteld dat ASMR als fenomeen tekort gedaan wordt door het enkel te bekijken vanuit het kader van visueel plezier, omdat dit slechts één van de lagen van het fenomeen is. In de volgende paragrafen betoog daarom ik dat de concepten van Deleuze en Guattari en Massumi een productievare lens vormen om te beschrijven wat er precies gebeurt bij het kijken naar een ASMR-video.

### 3.3 Affect beschreven door Deleuze & Guattari

In *A Thousand Plateaus* introduceren Deleuze en Guattari *rizoom* als open organisatiestructuur ten opzichte van de hiërarchische “boomwortelstructuur” om fenomenen te beschrijven. Met het rizoom hebben ze als doel het radicaal loslaten van het “narratieve” en “lineaire” in de geschiedenis en cultuur, omdat een rizoom geen begin, einde of vaste hiërarchie heeft: “As a model for culture, the rhizome resists the organizational structure of the root-tree system which charts causality along chronological lines and looks for the original source of 'things' and looks towards the pinnacle or conclusion of those 'things.’ (Deleuze & Guattari 2013 [1987], 26). [...] “A rhizome has no beginning or end; it is always in the middle, between things, interbeing,” (ibid. 26).

*Affect*, zoals beschreven door Deleuze en Guattari, is een sensatie die los staat van gevoelens en emotie, en wordt kortweg beschreven als een “prepersoonlijke intensiteit” die (nog) niet geduid kan worden in taal of emotie (Deleuze & Guattari 1987, 16). Affect is een verbinding of ontmoeting tussen een lichaam (in de breedste zin van het woord) en een ander lichaam en het heeft invloed op de mogelijkheid van deze lichamen om iets te doen of te zijn. Of, in de woorden van de auteurs zelf: “to the passage from one experiential state of the body to another and implying an augmentation or diminution in that body's capacity to act.” (Ibid. 16). Affect kan dus in de breedste zin van het woord gerelateerd zijn aan fysieke lichamen, maar ook aan objecten, machines (bijvoorbeeld computers) en samenlevingen.

Het concept “body without organs” of “lichaam zonder organen” wordt beschreven als een “ruimte waarin een beweging kan ontstaan” zonder dat daar per se een overkoepelend systeem of fysiek

lichaam aan te pas hoeft te komen (Deleuze & Guattari 2013 [1987], 174-193). Het concept 'body without organs' kan in het geval van een fysiek lichaam geïnterpreteerd worden het lichaam zelf, aangevuld met alle potentiële affecten en verbindingen die er mogelijk zijn in relatie tot dat lichaam, buiten de standaard: "The body is now nothing more than a set of valves, locks, floodgates, bowls, or communicating vessels, each with a proper name: a peopling of the BwO, a Metropolis that has to be managed with a whip. What peoples it, what passes across it, what does the blocking? A BwO is made in such a way that it can be occupied, populated only by intensities. Only intensities pass and circulate. Still, the BwO is not a scene, a place, or even a support upon which something comes to pass. It has nothing to do with phantasy, there is nothing to interpret." (ibid. 153).

De ervaring van de tintelingen die mensen hebben die ASMR-video's bekijken is moeilijk te vangen in woorden of als concreet "ding". Ze bestaan slechts in verbinding tussen twee dingen, of "lichamen". Ook ervaren sommige mensen ASMR en sommigen het niet. Heel simpel gezegd "komt het wanneer het komt", en is het gekoppeld aan zowel lichaam, geest als externe factoren. Er kan van tevoren niet voorspeld worden wanneer, waar en bij welke video dit gaat gebeuren. De waarde van de tintelingen zit in een kortstondige, vluchtige verbinding tussen twee "lichamen", die van de kijker en die van de maker via media als een microfoon en (speciaal afgestelde) koptelefoons, en opname-apparatuur en internet.

In overeenstemming met de theorie de Deleuze en Guattari wordt het lichaam dus gezien als een veelzijdige drager van intensiteit, in tegenstelling tot het idee van het lichaam als vaststaand onveranderlijk ding dat altijd op eenzelfde voorspelbare manier handelt of werkt: "why not walk on your head, sing with you sinuses, see through your skin, breathe with your belly: the simple Thing, the Entity, the full Body, the stationary Voyage, Anorexia, cutaneous Vision, yoga, Krishna, Love, Experimentation." (Deleuze & Guattari 2013 [1987], 175). Een lichaam is volgens Deleuze en Guattari dus nooit statisch, maar in een constante staat van "in-wording-zijn". Dat wil zeggen dat een lichaam verandert onder invloed van alle mogelijke intensiteiten waarbij moleculen, lichamen of voorwerpen iets met elkaar kunnen doen of op elkaar kunnen inwerken (Deleuze & Guattari 2013[1987], 278).

Tijdens het kijken naar een ASMR-video kan een menselijk lichaam op een onverwachte manier reageren. De lichamelijke sensatie wordt opgewekt door geluid en beeld, maar lijkt, afgaande op beschrijvingen van subjectieve ervaringen bijna op een fysieke aanraking. ASMR bestaat dus weliswaar als concreet, talig, te analyseren materieel "ding". Dat wil zeggen, visueel wordt ASMR opgewekt door de filmpjes die zijn te zien op Youtube, maar de essentie van ASMR is "potentieel" en alleen waarneembaar in combinatie met een lichaam dat er op kan reageren. De essentie (het lichamelijke gevoel) van ASMR "werkt" pas als er een lichaam aan gekoppeld is dat geaffecteerd kan worden. Er kan dus beargumenteerd worden dat Deleuze en Guattari's concepten affect en body without organs van toepassing zijn op wat er gebeurt bij het kijken naar een ASMR-video.

Het is volgens Deleuze en Guattari repressief om sensaties meteen te willen vertalen naar een achterliggende fantasie, een “model-man”, “model-vrouw” of een verklaarbaar talig narratief. Dit is wat volgens hen juist gedaan wordt als er wordt gedacht vanuit een psychoanalytische lens. (Deleuze & Guattari 2013a, 398-399). De betekenissen en duiding die aan onderbewuste verbindingen tussen mensen gegeven worden, zijn slechts een klein deel van de verbindingen zelf, en dragen volgens Deleuze en Guattari bij aan het in stand houden van een systeem dat mensen onderdrukt: “What you take away is precisely the phantasy, and significances and subjectifications as a whole. Psychoanalysis does the opposite: it translates everything into phantasies, it converts everything into phantasy, it retains the phantasy. It royally botches the real, because it botches the BwO. (Deleuze & Guattari 2013 [1987], 176). Specifiek het “onderdrukkende” aspect van regels en structuren en met name marktrelaties zal ik verder uiteenzetten in deel 4.

Deleuze en Guattari hanteren dus een zo breed mogelijke blik op het “lichaam”. Hoe ik dit interpreteer in relatie tot het kijken naar ASMR is dat de essentie ervan is dat een menselijk lichaam direct geaffecteerd kan worden door de visuele en auditieve triggers van een video, zonder directe verklaring of betekenis voor de triggers zelf. De betekenis en een eventuele verklaring voor de intensiteit kan pas later worden gegeven als er bewust over wordt nagedacht. Bovendien zijn de *head tingles* die opgewekt worden door een ASMR-video te beschrijven als een waarneming die met het hele lichaam gebeurt, in tegenstelling tot een waarneming die puur te verklaren is met organen als de ogen en oren. Het ervaren van de tintelingen is bovendien niet van te voren te voorspellen in een logische structuur van oorzaak en gevolg.

### 3.4 Affect beschreven door Massumi

Gelijk aan Deleuze en Guattari wil Brian Massumi de retorische en semiotische modellen uit de cultuurtheorie loslaten en daarnaast resultaten uit breinonderzoek koppelen aan concepten uit de geesteswetenschappen. In *Parables for the Virtual* beschrijft hij hoe het gehele menselijk lichaam betrokken is bij de relatie tussen een lichaam en omgevingsfactoren (Massumi 2002, 1). Volgens Massumi bestaat er een verschil tussen een emotie die iemand “talig” beschrijft na het zien of horen van een bepaalde stimulus in een experimentele setting en de lichamelijke reacties op diezelfde stimulus, die hij “intensiteit” noemt. (Massumi 2002, 23).

Wat Massumi duidelijk wil maken is dat affect niet gelijk te stellen is aan emotie en dat de twee dingen een andere logica volgen (Massumi 2002, 27). Het begrip *intensiteit* (daarna in het hoofdstuk “affect” genoemd) en het begrip *emotie* staan volgens Massumi echter niet los van elkaar. Ze zijn aan elkaar verbonden op een manier dat emotie een “gekwalficeerde, genarrativiseerde intensiteit” is. Emotie is dus affect dat betekenis krijgt, affect dat “in een verhaal gegoten wordt” en duiding krijgt. Het affect zelf is nog chaotisch en abstract, en kan onverwacht opkomen: “It is outside expectation and

adaptation, as disconnected from meaningful sequencing, from narration, as it is from vital function. It is narratively de-localized, spreading over the generalized body surface, like a lateral backwash from the function-meaning interloops traveling the vertical path between head and heart.” (Massumi 2002, 24).

Om ASMR als fenomeen te onderzoeken zijn twee dingen van Massumi's werk over affect relevant: ten eerste de relatie tussen affect en emotie, en ten tweede de connectie tussen neurowetenschappen en geesteswetenschappen die hij aanhaalt. Bij het onderzoek naar het fenomeen ASMR kunnen verschillende soorten onderzoeksvragen gesteld worden, bijvoorbeeld “wat doet ASMR met een lichaam en hoe is dit te bewijzen in breinonderzoek?”, maar ook een vraag als “wat voelt u bij het kijken naar deze film?” is relevant. De eerste vraag lijkt meer het affect te willen verklaren, en de tweede vraag een talige emotie waarbij het affect al getoetst is aan eerdere sensaties en ervaringen (Shouse 2005). Massumi bouwt hiermee voort op de definitie van affect van Deleuze en Guattari. Het verschil is dat Massumi dieper ingaat op de niet uit elkaar te trekken relatie tussen affect en emotie, en hoezeer de twee met elkaar verbonden zijn (Massumi 2002, 57)

Zowel het talige bewustzijn van een mens (de geest en ratio in een lichaam) als de ruwe materialiteit (bijvoorbeeld zenuwen, spieren, organen en bloedvaten) van een menselijk lichaam zijn volgens Massumi belangrijk bij de perceptie van dat wat er gebeurt om het lichaam heen. Dit is relevant in de beschrijving van ASMR omdat de beleving van ASMR niet alleen te verklaren is vanuit de menselijke ratio (Massumi 2002, 61, Featherstone 2006, 235).

### **3.5 Affectieve sensaties bij het ervaren van ASMR**

De acute tintelingen die ervaren kunnen worden bij ASMR kunnen, afgaande op de ervaringsbeschrijvingen, beschreven worden als affecten omdat ze bestaan uit lichamelijke sensaties die, moeilijk te beschrijven als ze zijn, voorafgaan aan een zekere emotie. Dit is te herleiden naar het eerste geschreven relaas over de mysterieuze tintelingen door de anonieme persoon met de accountnaam “okaywhatever51838”: “theres no real trigger for it. it just happenes randomly. its been happening since i was a kid and i'm 21 now. some examples of what it seems has caused it to happen before are as a child while watching a puppet show and when i was being read a story to. as a teenager when a classmate did me a favor and when a friend drew on the palm of my hand with markers.”. De persoon beschrijft aanwijzingen en situaties die kunnen leiden tot de tintelingen, maar kan niet één logische oorzaak noemen (SteadyHealth n.d).

De focus op het niet-narratieve in ASMR-video's wordt versterkt omdat er soms in de video's wordt gepraat, maar lang niet altijd. Deze focus op slechts het geluid zonder narratief kan rustgevend werken. Een populaire trigger in ASMR-video's is “onhoorbaar gefluister” waarin de focus wordt gelegd op wat het geluid van gefluister doet, in plaats van wat het betekent (Abbruzzese 2015). Volgens ASMR-liefhebber Jolien Morren is het loslaten van de taligheid, ratio en nadenken tijdens het luisteren naar een ASMR video rustgevend op een meditatieve manier: 'Veel mensen doen het voor het geluid

van de stem. De taal maakt dan niet uit. Als het een vreemde taal is, kun je niet nadenken over wat er gezegd wordt. Je focust je dan op het geluid.’ (Veenstra 2012).

De populaire ASMR-videomaker Maria van het Youtube-kanaal *Gentlewhispering* geeft in een interview aan dat ze de tintelingen zelf ook ervaart en dat ná het tintelende gevoel soms een duidelijke “talige” emotie kan optreden, maar niet altijd. Een video van een zacht pratende vrouw kan een kijker bijvoorbeeld triggeren door een herinnering op te roepen aan een zorgzame moeder, verzorger of lerares op school (Miller 2015). Een ASMR-video die niet-narratief en vooral gericht is op niet-talig geluid is echter minder goed te verklaren vanuit talige emoties (Veenstra 2012).

ASMRtist *Olivia Kissper* geeft in een interview met the Factorialist aan dat er geen voorspelbaar recept of gebruiksaanwijzing voor ASMR is: “The responses from my viewers regarding the most intense ASMR response vary as greatly as people’s taste in food. My best guess is that it is the combination of close personal attention, sounds, calm voice and authentic presence. Though some of my most popular videos include simple hair brushing or watching other person having their hair brushed.” (The Factorialist n.d).

Het prettige gevoel waar door de ervaringsdeskundigen over gepraat wordt is te beschrijven als een affect, omdat het ten eerste potentieel en onvoorspelbaar is, en in de eerste plaats een lichamelijke gewaarwording lijkt te zijn. Echter lijkt het opgewekte gevoel bij ASMR ook te werken als een manier om te ontspannen waardoor een kijker even niet echt hoeft te luisteren of kijken of de ratio te laten werken. Wat betreft herinneringen en representatie kunnen emoties en herinneringen een grotere of minder grote rol spelen, die verschilt per video. Stereotype rollen en vrouwelijke rolpatronen kunnen een rol spelen bij het opwekken van herinneringen bij de kijker, maar hierbij draait het eerder om het stemgeluid en sfeer van de betreffende video dan de visuele representatie van een lichaam.

### **3.6 Affect, betekenis en culturele context bij ASMR-video’s**

Er is een omslag zichtbaar in meerdere wetenschapsdisciplines waarin naast representatie de aandacht verlegd wordt naar lichamelijke gewaarwordingen, en waarin niet meer noodzakelijk gedacht wordt in een eenzijdige relatie van oorzaak en gevolg: “Affects refer equally to the body and the mind; and, in the second, because they involve both reason and the passions. Affects require us, as the term suggests, to enter the realm of causality, but they offer a complex view of causality because the affects belong simultaneously to both sides of the causal relationship. (Hardt 2007, 9)

Ondanks de brede lens van Deleuze en Guattari, is het raadzaam om ASMR ook te zien in een context waarin visuele stereotypen en bepaalde regels nooit helemaal te negeren zijn (Andersen 2014, 18). Susanna Paasonen maakt duidelijk in haar onderzoek naar porno dat porno zowel werkt door lichamelijke intensiteit en affect als door de visuele stijl: “The ways in which online porn grabs its users is a matter of affective intensity and material forms of transmission but equally one of aesthetics, visual style, camerawork, and forms of address.” (Paasonen 2011, 14)



Joceline Andersen geeft eveneens aan dat ASMR nooit kan bestaan uit alleen “puur affect”, omdat er in de video’s altijd sprake is van beelden of geluiden met een bepaalde culturele connotatie. Met name de video’s waarin persoonlijke aandacht en zorgzaamheid een rol spelen is het affect altijd gekoppeld aan een bepaalde vorm van herinnering aan een intieme ervaring of emotie: “ASMR may seem to be pure affect, directed by the distant vocal impression of a body, but its meanings of relaxation are clearly colored by emotional content, where memories of intimacy, care, and attention are linked to the whisper itself.” (Andersen 2014, 15).

Hillis, Paasonen en Petit benadrukken eveneens dat het materiële, betekenisgeving en het politieke in cultuuruitingen in grote mate met elkaar verstrengeld zijn (Hillis et al 2015, 5). Het is volgens hen dan ook niet productief om deze drie dingen uit elkaar te trekken in wetenschappelijk onderzoek. Enkel affect als wetenschappelijk kader om helemaal weg te blijven van representatie zou daarom niet werken: “While there is little doubt as to the limitations of reductive textual metaphors in studies of culture, economy and society, there are also limitations to categorically turning away from studies of meaning, identity and representation, given the fundamental entanglement of the material, the semiotic, and the political (cf Hemmings 2005; Barad 2007; Achmed 2008; Tyler 2008)” (Hillis et al 2015, 5).

De diversiteit binnen de grote hoeveelheid ASMR-video’s is groot. Er bestaan video’s met een narratief of een duidelijk rollenspel van een zorgzame vrouw in een dienstbare rol (Cosmic Tingles ASMR 2015), die kunnen inspelen op bepaalde herinneringen en een betekenis kunnen hebben. Daarentegen bestaan er ook video’s waar betekenis of duiding bijna onmogelijk is. Bijvoorbeeld video’s waarin een uur lang slechts een tikkend of schrapend geluid wordt gemaakt (Abruzzese 2015, LovelysoundsASMR 2013). Vooral bij deze laatstgenoemde soort video’s is een talige verklaring voor het affect moeilijk te geven.

Mensen voor wie ASMR werkt kunnen ook het tintelende gevoel krijgen als ze iemand persoonlijk dicht bij hen horen spreken, of, een beroemd voorbeeld dat veel op forums genoemd wordt, bijvoorbeeld naar het televisieprogramma *The Joy of Painting* van Bob Ross keken (Abruzzese 2015, Andersen 2014, 5). Het opgeroepen lichamelijke affect bij het kijken naar een ASMR-video lijkt dus verstrengeld met, in meer of mindere mate, emotie, herinneringen of seksuele opwindings.

Op discussieplatform Reddit wordt er een onderscheid gemaakt in de tags bij posts van ASMR-video’s: video’s kunnen *intentional* (met intentie tot ASMR gemaakt) of *unintentional* (met andere intenties dan ASMR gemaakt) zijn. Dat wil zeggen, video’s die “bedoeld zijn als ASMR video” en video’s die voor andere doeleinden zijn gemaakt (bijvoorbeeld een instructievideo of een fragment van een televisieprogramma). Opvallend is de op Reddit bestaande subcategorie van “erotische ASMR” of “ASMR-porno”, die strikt gescheiden wordt van “ASMR gericht op ontspanning. Het is dan ook niet toegestaan om erotische video’s gerelateerd aan ASMR op de pagina *r/asmr* te plaatsen. De subreddit

*r/nfswasmr* is op Reddit de aparte community voor liefhebbers van erotische ASMR en porno met kenmerken van ASMR.

De grenzen van wat ASMR inhoudt als fysieke sensatie lijken oneindig te zijn, maar worden op Reddit dus deels afgebakend. Het gevoel van ASMR kan zich manifesteren op eindeloos veel manieren en duidelijk niet alleen door de speciaal ervoor gemaakte video's. Omdat ASMR als lichamelijke sensatie bijna overal door geprikkeld kan worden is het in de eerste plaats niet verrassend dat er Youtubekanalen bestaan met bewust gemaakte "erotische ASMR" (Hungrylips, Laila Love, ASMRotica), en dat er expliciete video's met seksuele inhoud bestaan op pornosites die "ASMR porno" worden genoemd (Pornhub n.d, ASMRXXX n.d).

Het Youtubekanaal *HungryLips* was een van de eerste kanalen die een heftige discussie liet opblazen over ASMR en erotiek in de ASMR community vanwege de opvallende sensualiteit. In haar video's was ze meestal schaarsgekleed in lingerie of nachtkleding, waarbij haar borsten goed zichtbaar waren: "HungryLips videos all seem to begin with an introduction to the host's new outfits—"I just got this at Victoria's Secret. So cute"—accompanied with some hair twirling, whispering, and gentle stroking of her décolletage. The lighting is soft, her ringlets and lipstick the epitome of femininity, and despite being intensely sensual, nothing NSFW happens next. HungryLips has a different website and Patreon account for that." (Bronte 2015)

Er wordt dus een poging gedaan in de ASMR community om, hoe lastig dit mag zijn, grenzen te stellen aan wat tot de categorie ASMR-video's gerekend mag worden en wat niet. De vuistregel bij ASMR-community op internet is echter dat de positieve lichamelijke ervaringen door de *head tingles* voorop blijven staan en in hiërarchie hoger blijft staan is dan de eventuele betekenisgeving, emotie of seksuele opwinding.

Bij ASMR-video's draait het dus in de eerste plaats om de opgeroepen *head tingles*, oftewel het tintelende lichamelijke gevoel dat meestal rondom de hoofdhuid start en zich verder verspreidt in het lichaam. Pas op de tweede plaats lijken emotionele connotaties en betekenisgeving te staan, alhoewel deze onmogelijk genegeerd kunnen worden (Massumi 2002). Het op het eerste gezicht onverklaarbare tintelende gevoel dat opgeroepen wordt in ASMR-video's uitgelegd worden aan de hand van theorieën over affect, zoals gedefinieerd door Deleuze en Guattari, en later meer uitgebreider door Massumi. Dit affect is, in tegenstelling tot een emotie, een prepersoonlijke lichamelijke sensatie omdat op het directe moment van het ervaren van de sensatie nog geen talige emotie ontstaan is.

De manieren om het affect op te reppen in ASMR-video's zijn eindeloos maar blijven echter in meer of mindere verstrengeld met een bepaalde vorm, esthetiek, betekenis, herinnering of emotie die aan het affect gekoppeld is. De visuele en auditieve triggers in de video's die het affect oproepen variëren in "taligheid". De ene trigger is taliger en duidelijker dan de andere, en aan sommige triggers nodigen eerder uit tot directe betekenisgeving dan andere triggers. Om die reden is het moeilijk om ASMR af te kaderen als puur affect óf als pure emotie.

ASMRtists kunnen bewust spelen met herinnering en emotie in hun video's en maken dit ook duidelijk in de beschrijving of de video zelf. Nostalgie, fantasie en "vluchten uit de dagelijkse realiteit" zijn opvallende thema's binnen ASMR-video's. Bijvoorbeeld in een video met een "classroom nostalgia role play" van *Asmrrequests*, waarin gewerkt wordt met prettige kinderherinneringen aan de basisschool. In deze video is te zien hoe de maakster zowel de rol van lerares als de rol van klasgenoot speelt en onder andere speelt dat ze op de rug van de kijker tekent met haar vingers, en samen met de kijker een knutselwerk maakt (ASMRrequests 2013a). De video speelt in op een zorgeloze kindertijd waarin volwassen beslommeringen er niet toe doen.

De focus op affect is een bredere theoretische lens die productief is en die de belangrijkste basis van ASMR blootlegt. Omdat ASMR echter gegoten is in een visueel genre is het echter onmogelijk om vorm en representatie geheel te kunnen uitwissen (Brinkema 2014, 14). In het volgende hoofdstuk zal ik daarom beargumenteren dat de schijnbare onmogelijkheid van een vaste definitie van het opgeroepen affect bij ASMR de voornaamste reden is dat ASMR vooralsnog moeilijk vast te leggen is in marktrelaties, terwijl hier bijvoorbeeld bij online pornografie wel sprake van is.

## 4. ASMR in relatie tot online platforms en marktelaties

### 4.1 ASMR en online video op Youtube

Het maken van ASMR-video's kost een aanzienlijke hoeveelheid tijd en inspanning. Toch bestaan er zeer productieve makers van ASMR die hun werk min of meer gratis delen op Youtube, soms meerdere keren per week (Gibson 2014). In dit deel van de thesis zal daarom onderzocht welke toegevoegde waarde er precies ontstaat tussen ASMRtist en kijker van een video, naast duidelijk meetbare dingen als geld en roem in de vorm van aantallen Youtube-views. In de volgende paragrafen wil ik beargumenteren dat de lichamelijke sensaties die geproduceerd en uitgewisseld worden in ASMR-video's los lijken te staan van standaard marktelaties. Voortbouwend op het werk van Deleuze en Guattari, betoog ik in dit hoofdstuk dat iedere vorm van regelgevende structuren en ordes de creativiteit bij het maken van ASMR-video's kunnen beperken (Coleman in Parr 2005, 231). De makers van ASMR-video's proberen daarom voorbij marktelaties te bewegen om de essentie van ASMR te bewaken. Omdat ASMR zich vooral manifesteert op het commerciële platform Youtube, zal daarnaast ook kritisch gekeken worden naar het platform Youtube zelf en naar vormen van arbeid en activiteit op "gratis" online sociale platforms.

### 4.2 Deleuze en Guattari's concept schizoanalyse

De zogeheten schizoanalyse is in het werk *Anti-Oedipus* van Deleuze & Guattari een directe tegenreactie op Freuds en Lacans eerder genoemde psychoanalyse. De psychoanalyse van Freud en Lacan heeft als belangrijkste pijlers het idee van een verlangen dat nooit vervuld kan worden, waar een mens hoe dan ook onder zal lijden (Freud 1905, Lacan 1977). Deleuze en Guattari beschrijven verlangen echter als een productieve kracht, de zogeheten *desiring-production*. Het idee dat een subject altijd verlangt naar een object - zoals beschreven door Lacan - in een bepaalde machtsverhouding wordt daarom tegengesproken in *Anti-Oedipus*, daarentegen wordt verlangen gezien als "verlangen dat een vastomlijnd subject mist": "desire does not lack anything; it does not lack its object. It is, rather, the subject that is missing in desire, or desire that lacks a fixed subject; there is no fixed subject unless there is repression. (Deleuze & Guattari 2013a, 39)

Freud's psychoanalyse wordt bekritiseerd omdat het de mogelijkheden tot *desiring-production* en sociale productie "verstikt" en slechts de representatie en een vaste betekenis overlaat. In de verbinding tussen twee lichamen is er ruimte voor iets nieuws wat een toegevoegde waarde kan geven in het proces: "desire is a machine, and the object of desire is another machine connected to it. Hence the product is something removed or deducted from the process of producing: between the act of producing and the product, something becomes detached, thus giving the vagabond, nomad subject a residuum. (ibid 39).

Verlangen kan volgens Deleuze en Guattari waarde hebben, zelfs als het niet in geld uit te drukken is. Verlangen is daarom altijd sociaal productief, maar bepaalde vormen van verlangen worden verstikt of onderdrukt door een kapitalistisch systeem, waarin waarde altijd aan een abstract concept als geld gekoppeld wordt. Verlangen wordt in een kapitalistisch systeem “gecodeerd” volgens bepaalde regels die vanzelfsprekend lijken, maar juist veel onderliggende machtsstructuren herbergen:

“The order of desire is the order of production; all production; all production is at once desiring-production and social production. We therefore reproach psychoanalysis for having stifled this order of production, for having shunted it into *representation*. Far from showing the boldness of psychoanalysis, this idea of unconscious representation marks from the outset its bankruptcy or its abnegation: an unconscious that no longer produces, but is content to *believe* (Deleuze & Guattari 2013a, 337)

### 4.3 De kritische blik op de netwerkeconomie

Hoewel het verleidelijk is om het concept *desiring-production* van Deleuze en Guattari een op een te vertalen naar de huidige online community rondom ASMR, is de context waarin ASMR-video's zich bevinden (online platforms) nooit helemaal neutraal. Het utopisch idee van een toegankelijke netwerksamenleving of netwerkeconomie waarin alles een mogelijke toegevoegde waarde kan hebben, is herhaaldelijk bekritiseerd. Communicatie- en mediawetenschapper Christian Fuchs bekritiseert bijvoorbeeld het utopisch denken over de eindeloze mogelijkheden van de netwerkeconomie vanuit een marxistisch standpunt. Hij probeert concepten als “klasse” en “uitbuiting” los te zien van zaken als “bezit” en “loondienst” en hij gelooft niet direct in de democratiserende kracht van het internet. Dit omdat “digitaal werk op sociale media” lijkt op onbetaalde huisarbeid (vaak uitgevoerd door vrouwen) waarvoor geen loon ontvangen wordt. Ook is er geen bescherming voor de kwetsbare personen die deze arbeid doen en geen vertegenwoordiging in bijvoorbeeld vakbonden (Fuchs 2014).

Fuchs benadrukt dat op sociale media een grote mate van creativiteit en vrijheid mogelijk is om te produceren wat je wil, maar dat de echte financiële macht en het bezit bij de eigenaren van de sociale platforms ligt. Zij verdienen dan ook het meeste geld aan de *user generated content* op sociale media: “Due to the permanent activity of the recipients and their status as producers, we can say that in the case of the Internet the audience commodity is a produsage/prosumer commodity. The category of the produsage/prosumer commodity does not signify a democratization of the media toward a participatory or democratic system, but the total commodification of human creativity.” (Fuchs 2010, 192)

Eigenaars van een Youtubekanaal kunnen ervoor kiezen hun kanaal op verschillende manieren te “monetariseren” (Youtube Help). Via Youtube kan er een kleine winst gemaakt worden door advertenties van Youtubes adverteerders voor een video te laten plaatsen, of in een banner balk over de video heen. ASMR-videomakers die hun video's posten op Youtube kunnen dus een kleine hoeveelheid

geld verdienen aan Google-advertenties die aan hun video's worden toegevoegd door Youtube zelf of aan sponsordeals of donaties van kijkers (Gentlewhispering n.d, Set Up Monetization n.d). Dit is echter niet geliefd bij ASMRtists omdat het geluid van harde advertenties kan afleiden. Hetzelfde geldt voor banners die in de weg zitten bij het beeld van de video (ASMRrequests 2016). Een andere mogelijkheid tot vrijwillige Paypal-donaties is daarentegen minder storend. De link naar een Paypalaccount kan geplaatst worden in de beschrijving van een video of in de beschrijving van een kanaal (Gentlewhispering n.d, "About").

Sponsoring in het geval van ASMR-video's is om andere redenen problematisch, namelijk omdat dit het creatieve proces van het maken van een ASMR-video in de weg kan zitten. ASMRtist ASMRrequests heeft bijvoorbeeld een video gemaakt waarin ze een samenwerking is aangegaan met de ansichtkaartenbedrijf *American Greetings*. Ze geeft ze aan dat ze deze samenwerking niet is aangegaan vanwege het geld, maar slechts vanwege een creatief project van American Greetings op het festival South by Southwest dat goed paste bij haar visie op analoge en digitale cultuur (ASMRrequests 2015, ASMRrequests 2016).

#### 4.4 ASMR in relatie tot immateriële arbeid

Het werk dat gestoken wordt in het maken van ASMR-video's is te beschrijven als wat Tiziana Terranova "free labor" noemt, oftewel arbeid die niet beloond wordt met geld maar in feite wordt gedaan als donatie: "In the overdeveloped countries, the end of the factory has spelled out the obsolescence of the old working class, but it has also produced generations of workers who have been repeatedly addressed as active consumers of meaningful commodities. Free labor is the moment where this knowledgeable consumption of culture is translated into productive activities that are pleurably embraced and at the same time often shamelessly exploited." (Terranova 2000, 37)

Op Youtube bestaat een zeer divers aanbod aan video's met zeer specifieke thema's. Voor bijna elke voorkeur is wel iets te vinden. Amerikaans schrijfster en zelfbenoemd ASMR-liefhebber Andrea Seigel, legt in een aflevering van de podcast *This American Life* uit dat haar eigen zoekproces naar ASMR-video's te vergelijken is met een zoektocht naar online porno die op dat moment precies moet voldoen aan je persoonlijke voorkeur. Na lang experimenteren op Youtube was haar voorkeur op een bepaald moment erg specifiek: "I wanted a soft-spoken English speaking woman with a slight accent who talks slowly about her jewelry collection". Ook geeft ze aan dat ze niet te vaak naar het zelfde type video kan kijken, omdat het lekkere gevoel dan verdwijnt. Om het gevoel te laten blijven werken is volgens Seigel dus variatie en creativiteit nodig.

Seigel merkte vervolgens op dat ASMR-kijkers vaak input geven aan de makers in de Youtube-comments en dat dit vaak weer leidde tot nieuwe video's (This American Life 2013). Hierin lijkt het dus dat "vraag en aanbod" van de affecten elkaar op Youtube ontmoeten. De uitwisseling van vraag en aanbod zorgt er dan ook voor dat er een enorm uiteenlopend aanbod van verschillende types ASMR-

video's online staat, met bijvoorbeeld verschillende talen, thema's en onderwerpen. Ondanks de rijkdom van het aanbod wordt er echter weinig geld uitgewisseld en wordt ASMR grotendeels gratis geproduceerd. Dat wil zeggen, de videomakers ontvangen geen loon in de klassieke zin van het woord.

#### 4.5 De ASMR-video en verwante genres

In het algemeen kan de ASMR-video op Youtube gezien worden als een zogeheten “vlog” (video-blog) die gepost wordt waarin de maker op een persoonlijke wijze direct het kijkerspubliek aanspreekt. De vlog heeft vrijwel altijd een component met “authentieke” inhoud waarvan de maker alleen de auteur is (Burgess & Green 2009a). Of een auteur van een vlog geld verdient of de vlog alleen voor artistieke of persoonlijke doeleinden gebruikt verschilt per vlogger. Volgens Burgess en Green is de lijn tussen de “amateur-Youtuber” en de “professionele Youtuber” zeker niet strak. In alle gevallen is er een creatief, sociaal proces gaande waarin soms wel, soms geen geld verdiend wordt en waarin de maker relaties aangaat met de consument van de video (ibid 2009a, ).

Het vloggen, zoals beschreven door Burgess & Green, is vanwege zijn unieke karakter niet makkelijk onder een noemer te scharen met het uitgeven van media: “[..] vlogging is a prototypical example of “situated creativity”<sup>13</sup> — that is, creativity as a social process, rather than a static individual attribute, embedded within and co-evolving with YouTube as a dynamic cultural environment, not an inert publishing mechanism. (Burgess & Green 2009a, 94)

Burgess en Green geven aan dat de *entrepreneurial vlogger* een eigen categorie vormt in het medialandschap, meanderend tussen professioneel en amateuristisch, met een eigen esthetiek die authenticiteit wil uitstralen: “In particular, the professional-amateur divide is disrupted by entrepreneurial vloggers — quasi-professional producers who are also at the same time authentic participants in the YouTube “community.” Entrepreneurial vloggers participate in YouTube’s advertising sharing scheme and draw revenue from their presence on YouTube. But unlike digital media companies such as NoGoodTV, who seem to bring to YouTube the same one-way model of participation we know from broadcasting, these producers are active and authentic participants in the YouTube community as well as entrepreneurs, and they use communicative and aesthetic conventions that are continuous with the practices of the YouTube community.” (Burgess & Green 2009a, 104)

Het valt echter op dat de motivatie voor het werken aan ASMR-video's volgens vele videomakers persoonlijk en creatief is in plaats van economisch. Ondanks het feit dat er via Youtube makkelijk geld verdiend wordt lijkt het bij ASMR te draaien om het prettige gevoel. Het geeft de makers voldoening om een unieke lichamelijke ervaring op te wekken in anderen. Daarnaast willen ze hun eigen ervaringen en voorkeuren delen met de wereld en draait niet in de eerste plaats om geld of beroemdheid (Miller 2015, Messitte 2015). De videomaker Maria van het populairste ASMR-kanaal “GentleWhispering” kan in theorie leven van haar werk wat ze doet voor het maken van ASMR-video's

(Miller 2015). Toch heeft ze gekozen er parttime naast te blijven werken, omdat ze te veel in haar creativiteit geremd zou worden als ze zichzelf moet verplichten om video's te maken voor geld (Gibson 2014).

Omdat het door ASMR opgeroepen affectieve gevoel zo subjectief en intiem is, is te beargumenteren dat het onmogelijk om ASMR tot een klassiek “vermarktbaar” product te maken. Iedere maker en kijker heeft een persoonlijke smaak en specifieke dingen die voor hen “werken”. Dat wil zeggen, ASMR heeft een constant fluctuerende “waarde” en is op die manier nauwelijks commodificeerbaar. De enige objectieve meetbare cijfers die er te zien en te vergelijken zijn, zijn paginaviews per video en het aantal geabonneerden op een Youtubekanaal.

ASMR lijkt zich - voorzover mogelijk binnen de kaders van het commerciële platform Youtube - te verzetten, weliswaar niet altijd zeer expliciet, tegen het commodificeren van het fenomeen zelf. Videomakers bieden soms een optie aan om geld te doneren, maar dwingen dit niet af. Alhoewel videomakers vaak ingaan op verzoeken van kijkers, is het niet een “u vraagt, wij draaien”- mentaliteit waarin een consument het aanbod bepaalt en dwingend is in de productie van video's. De uitwisseling van ervaringen, sensaties en inspiratie verloopt meer organisch, omdat veel videomakers zelf ook de affectieve tintelingen ervaren en veelvuldig kijken naar elkaars werk (Miller 2015). Dit idee is te koppelen aan Deleuze en Guattari's concept van de schizoanalyse in relatie tot kapitalisme. Het bewust niet willen vallen in categorieën, codes en betekenis zorgt ervoor dat de ASMR-community zijn eigen weg gaat en veel culturele clichés negeert. De “toegevoegde waarde” van ASMR valt dus niet in termen van vaste eenheden als geld uit te drukken, maar eerder als “potentiële waarde” die niet vaststaat, en per moment kan verschillen.

Een ASMRtist zou in principe zijn of haar werk uit kunnen brengen op verkoopbare beeld- en geluidsdragers zoals DVD of CD's en het uitgeven op dezelfde manier als muzikanten. Met andere woorden, een ASMRtist zou, net als andere artiesten in showbusiness of creatieve industrie, zijn of haar werk in een businessmodel kunnen plaatsen om er een beroep van te maken. Opvallend genoeg wordt dit zelden gedaan, en indien het wel gedaan wordt is het niet succesvol en wordt er niet veel materiaal verkocht (Miller 2015, Messitte 2015). Er is bijvoorbeeld een aanbod aan ASMR-geluidsbestanden en apps te koop in Apple's iTunes Store en in *app stores*, maar deze zijn bieden niet het gemak en de laagdrempeligheid van de Youtube-video's, afgaande op de reacties in de Reddit community ([r/asmr](https://www.reddit.com/r/asmr) 2015).

Uit bijvoorbeeld interviews blijkt dat videomakers vooral gemotiveerd raken door de gelijkgestemden die ze vinden op Youtube, het positieve effect van de community en de nieuwe vrienden die ze maken (Miller 2015). Het geeft dus te denken dat het fenomeen ASMR vooral “werkt” en succesvol is op het platform Youtube omdat het karakter van dit platform laagdrempelig is en het meest authentieke manier lijkt om de video's te delen zonder ze direct te verkopen.



#### 4.6 ASMR als online uitwisseling van affect en protest tegen marktrelaties

In de begindagen van het internet betoogden onder andere Howard Rheingold en Richard Barbrook dat online netwerken kansen boden voor een “gifteconomie” die op een bijna communistische manier marktrelaties kon omzeilen (Rheingold 1993, Barbrook 1998). Volgens Rheingold wordt er in een gifteconomie niet cijfermatig gecalculeerd en eerlijk afgewogen wat er op ieder moment uitgewisseld wordt. Echter worden er zaken uitgewisseld tussen twee partijen die er voor zorgen dat er iets langdurigers kan ontstaan tussen de twee partijen. Deze gelijke behandeling over en weer, die kan worden beschreven als reciprociteit, geeft weer een toegevoegde waarde aan het geheel van de verbinding: “Reciprocity is a key element of any market-based culture, but the arrangement I’m describing feels to me more like a kind of gift economy in which people do things for one another out of a spirit of building something between them, rather than a spreadsheet-calculated quid pro quo. When that spirit exists, everybody gets a little extra something, a little sparkle, from their more practical transactions; different kinds of things become possible when this mind-set pervades.” (Rheingold 1993, 53)

In de huidige tijden zijn online platforms op internet hoofdzakelijk beheerd door grote commerciële bedrijven, bijvoorbeeld Google (dat ook Youtube beheert) en Facebook. Deze bedrijven lijken een vrij platform te willen creëren voor iedereen, maar brengen een soort valse neutraliteit over (Gillespie 2010, 359). Terranova geeft aan dat de markteconomie op internet altijd probeert de gifteconomie te ondermijnen, en dat een “pure” gifteconomie daarom niet kan bestaan op het internet: “From a Marxist-Hegelian angle, Barbrook sees the high-tech gift economy as a process of overcoming capitalism from the inside. The high-tech gift economy is a pioneering moment that transcends both the purism of the New Left do-it-yourself culture and the neoliberalism of the free market ideologues: “money-commodity and gift relations are not just in conflict with each other, but also co-exist in symbiosis.” Participants in the gift economy are not reluctant to use market resources and government funding to pursue a potlatch economy of free exchange. However, the potlatch and the economy ultimately remain irreconcilable, and the market economy is always threatening to reprivatize the common enclaves of the gift economy (Terranova 2000, 36).

ASMR valt op als genre op Youtube omdat het zowel karaktertrekken van de idealistische gifteconomie heeft en daarnaast gebruik maakt van de visuele karakteristieken van de bestaande vlogcultuur. Er van uitgaande dat Youtube en andere sociale media commerciële bedrijven zijn, is het naïef om te spreken van een pure onbaatzuchtige gifteconomie waarin alles vrij uitgewisseld kan worden zonder restricties of regels. ASMR maakt daarentegen wel in ieder geval een mogelijke weg vrij voor verbindingen die mensen kunnen aangaan zonder dat zij fysiek bij elkaar in de buurt hoeven te zijn. Deze positieve verbinding is te verkrijgen en zonder dat er direct geld of materiële zaken nodig zijn ter

uitwisseling. De enige vereisten zijn een internetverbinding en een apparaat met een scherm om een video op te kijken.

Alhoewel het maken van ASMR-video's gezien kan worden als een vorm van digitale "immateriële arbeid" op Youtube waar situaties van uitbuiting en belangenverstrengeling op de loer liggen, lijkt de ASMR-community een vorm van *empowerment* te geven aan zowel de makers als de kijkers. ASMR-liefhebbers geven bijvoorbeeld aan dat ASMR hen geholpen heeft met paniekaanvallen of een moeilijke periode in hun leven. Zowel makers als kijkers wisselen ervaringen uit en zijn andere makers dankbaar voor hun video's (Blansert n.d).

De uitwisseling van het door ASMR opgeroepen prettige gevoel blijkt iets nieuws toe te voegen dat niet altijd in te bedden is in marktrelaties en vormen van onderdrukking en uitbuiting die mogelijk zijn in een netwerkeconomie. De term *desiring-production* van Deleuze en Guattari kan dan functioneren als een breder kader om deze op het eerste gezicht vrije vorm van sociale productie binnen ASMR te duiden. Dat wat er wordt "geproduceerd" in een ASMR-video is namelijk niet altijd uit te drukken in vaststaande eenheden als geld.

Concluderend kan worden gesteld dat de ASMR-community een poging doet om voorbij te gaan aan het idee dat hun werk te vermarkten is, door juist (behalve in het geval van de visuele esthetiek in de video's) niet enorm mee te bewegen met de cultuur van de ondernemende vloggers. De community probeert bewust voorbij te gaan aan discussies over marketing of het rijk worden of een inkomen opbouwen door het maken van ASMR. Er kan echter direct kritisch gekeken worden naar dit naar buiten gebrachte idealistische idee, omdat in de praktijk alleen enigszins geprivilegeerde mensen met voldoende tijd en (een klein) inkomen ASMR kunnen maken zonder in armoede of onzekerheid te leven. Dit geldt echter voor verschillende soorten ondernemers die hun werk aanbieden via sociale media (Fuchs 2010, 190)

De liefhebbers en makers proberen ASMR vol te houden als iets intiems en positiefs dat slechts meer positiviteit en prettige lichamelijke gevoelens opwekt, en slechts in het belang van het lichamelijke gevoel zelf. Mensen die van ASMR houden worden binnen de community niet weggezet als gefrustreerde zielen, maar als normale mensen met een behoefte aan iets wat ze soms missen in hun directe omgeving, zoals ontspanning, troost of geruststelling, of slechts het virtuele idee van persoonlijke aandacht. (Etchells 2016) Ook kan het gaan om kleine momenten of visuele of auditieve prikkels vol schoonheid die normaal niet zo opvallen. Dit is bijvoorbeeld te zien in de beschrijving van het Youtubekanaal van GentleWhispering:

"In this world of stress and chaos I wish my channel to be your secret island of relaxation and peace. I'm here to comfort you, to share my love and care with you, to make you feel relaxed and stress free through creative and soothing videos. Let me try and keep you company at hard times, let me calm you down and help you sleep on restless nights, let me be your friend and be a triggerer for your tingles (ASMR) or simply help you find beauty and peace in places you might have never thought of looking."

(GentleWhispering n.d, “about”).

Het “teruggeven” van een positief affect aan de community vormt dus een belangrijke component die volgens de makers waarde geeft aan ASMR. Deze waarde van wat ASMR kan bieden is dan ook niet in geld uit te drukken, omdat deze gekoppeld is aan affect of daaruit voortvloeiende emoties: “[...] she says that she's not after exposure or money. Videos by other "ASMRtists" helped her through a period of depression, and now she wants to pay them back. "Little taps and crinkles, or the way certain thicker pages create the most amazing sound when they turn – many times we miss that. There are these beautiful little things that we don't pay attention to." That's one way to explain why someone would watch a 20-minute video with no real plot, no denouement, no emotional complexity. On their face, the videos are stifflingly boring. But millions are riveted.” (Gibson 2014).

Dit blijkt eveneens uit een interview met Nederlandse videomaker Ilse Blansert van het kanaal “TheWaterWhispers”. Ze maakt duidelijk dat ASMR-video’s haar zelf heel erg geholpen hebben in een moeilijke periode in haar leven en dat ze daardoor iets terug wilde doen voor de mensen aan wie ze steun had. Over het begin van haar ASMR-channel en de redenen waarom ze doorging met het maken van video’s geeft ze het volgende aan op haar website: “On February 8th 2012 I started my own YouTube channel under the name TheWaterwhispers with the intention to give back to the ASMR video makers that helped me and to see if I would be able to help anyone with my own style of ASMR inducing videos.” (Blansert n.d).

Het kijken naar ASMR-video’s kan volgens liefhebbers van het genre een rustpunt of een moment van introspectie bieden als die gemist wordt in een jachtig dagelijks leven, of een focus op het lichamelijke, materiële gevoel van een bepaald materiaal (bijvoorbeeld een kledingstuk of papier). Een ASMR-video kan potentieel persoonlijke aandacht bieden en zich richten op een zeer kleine, specifieke lichamelijke ervaring, zonder dat daar direct iets voor teruggevraagd wordt (het wordt echter wel gewaardeerd). Hiermee is het deels te vergelijken met bijvoorbeeld yogalessen of cursussen *mindfulness*, die een bepaalde vorm van aandacht of focus vereisen om het goed te laten “werken”.

ASMR kan daarom op dit moment nog worden gezien als een milde vorm van protest in een tijd en cultuur waarin zelfs emotionele connecties, persoonlijke aandacht langs marktrelaties georganiseerd worden en waarin alles wordt gekwantificeerd (Zizek 2010, 92). Ook al bestaat ASMR vooral in video’s op Youtube, tot op heden is het nog weinig ingebed in marktrelaties, terwijl dat wel mogelijk zou zijn, bijvoorbeeld wanneer videomakers veelvuldig zouden samenwerken met grote sponsors of adverteerders. Daarnaast bestaan er bijvoorbeeld video’s op Youtube van yoga-instructeurs of meditatielessen die deels dezelfde abstracte – niet in geld uit te drukken - doelen willen bereiken als ASMRtists (ontspanning, focus of introspectie bij de kijker), maar wel voor commerciële doeleinden hun werkzaamheden uitvoeren.

ASMRtists blijven echter voorzichtig en beschermend als het om het vermarkten van ASMR gaat (Messitte 2015). Juist omdat hetgene wat geproduceerd wordt moeilijk te vermarkten is, lijkt er tot

op heden geen sprake te zijn van commercialisering en uitbuiting in de ASMR-community. Het is echter niet zeker of de authenticiteit van de ASMR community slechts een illusie van authenticiteit is.

Samenvattend is te stellen dat ASMR op Youtube is ingebed in een online platform waarin de lijnen tussen professioneel maker en amateur niet duidelijk zijn. Er heeft zich rond ASMR een hechte online community gevormd waarin af en toe geld uitgewisseld wordt, maar het is onduidelijk of het maken van ASMR-video's beschouwd kan worden als een baan met een stabiel inkomen waar iemand van kan leven (r/asmr 2016). Geld is, afgaande op de reacties uit de community in ieder geval niet de belangrijkste pijler in de gemeenschap. De focus bij de ASMR-community ligt op het uitwisselen van een abstract prettig gevoel dat beschreven kan worden als affect.

Terwijl het daarentegen zeker mogelijk is meer geld te laten circuleren rondom ASMR, wordt dit niet gedaan en zelfs bewust tegengegaan. De leden in de community maken duidelijk dat wederzijdse giften van affect belangrijker zijn dan geld (Messitte 2015). Bovendien vrezen makers dat vermarkting het creatieve proces bij het maken van nieuwe ASMR-video's in de weg zal staan. Overduidelijke zichtbare sponsors of *product placement* die zich mengen met de inhoud van de video's zouden niet authentiek en te gekunsteld overkomen. Juist de op het oog zeer oprechte "authenticiteit" van de makers lijkt het affect sterker over te brengen. Een video die persoonlijk is en (althans niet overduidelijk zichtbaar) "gescript" is komt daarom beter over bij de kijker. In een goede ASMR-video is het alsof de maker van de ASMR-video daadwerkelijk aanwezig is en naast de kijker zit. Ondanks het feit dat een ASMR-video opgenomen is en "gemedieerd" is met tussenkomst van technologie (Lombard & Ditton 1997). Er is uiteraard discussie mogelijk over hoe authentiek iedere ogenschijnlijk zo authentieke video daadwerkelijk is.

Zoals ook al genoemd in deel 3 is datgene wat er geproduceerd of opgewekt wordt bij ASMR (het affect en het prettige gevoel) daarom lastig in te bedden in een vaste (kapitalistische) hiërarchie. De moeilijkheid om ASMR-video's in een kapitalistisch kader te plaatsen ligt dus ten grondslag aan het gegeven dat het bedoelde effect van ASMR-video's, namelijk het opwekken van affect, überhaupt moeilijk te kwantificeren en meten is.

Het duidelijkste verschil tussen ASMR en bijvoorbeeld pornografie is het feit dat pornografie makkelijker in een kader te plaatsen is, en dus ook makkelijker te vermarkten is. Hoewel bij pornografie ook met zowel affect als visuele esthetiek gewerkt wordt, is het doel bij pornografie meer eenduidig en minder "potentieel" dan bij ASMR: het is namelijk altijd gericht op seksuele opwinding (Paasonen 2011, 13). Bij ASMR is het mogelijk dat er seksuele opwinding of diverse emoties ontstaan, maar dit gebeurt niet altijd. ASMR heeft echter grotere overeenkomsten met alternatieve geneeswijzen en meditatie, maar lijkt door het persoonlijke karakter iets meer toegevoegde waarde te produceren. De persoonlijke, authentieke benadering van de makers zorgt ervoor dat ASMR minder op een "dienst" of "les in ontspanning" lijkt dan bij bijvoorbeeld meditatie of *mindfulness*, en daarin lijkt juist de kracht van ASMR te liggen.

## 5. Conclusie en discussie

### 5.1 Conclusie

ASMR is moeilijk in een kader te plaatsen als zowel affectief fenomeen als videogenre op Youtube. Dit ten eerste omdat vertegenwoordigers van de online community zich hevig verzetten tegen iedere andere categorisering dan de gemeenschappelijke liefde voor affectieve sensaties. In de basis zijn de zogeheten *head tingles* die opgewekt kan worden door verschillende triggers, te beschrijven als prepersoonlijke sensaties die gedefinieerd kunnen worden als affecten zoals beschreven door Deleuze, Guattari en Massumi. De “affectieve” lens werkt daarom productief om de diepere laag van ASMR bloot te leggen en voorbij te gaan aan wat er aan de oppervlakte zichtbaar is.

Binnen de ASMR-community is dan ookeen openlijk verzet zichtbaar tegen al te veel betekenisgeving aan ASMR-video's. Fetisjisme, lineaire structuren en kapitalistische marktrelaties worden over het algemeen door de makers van ASMR-video's sterk afgewezen. In het geval van ASMR is het daarom belangrijk dat het concept verlangen los bekeken moet worden van fantasie en het idee van een gebrek zoals beschreven door Freud en Lacan. Met name de verwijzingen naar seksualiteit en fetisjisme blijven hardnekkig in wat er in populaire cultuur geschreven wordt over ASMR.

Kort gezegd, een persoon die naar een ASMR-video kijkt en daarbij lichamelijke sensaties of tintelingen ervaart, is niet automatisch een onbewust verlangen naar een zorgzame moeder of een geliefde aan het bevredigen. Hoewel dit natuurlijk wel mogelijk is, is het te beperkend om alle sensaties op deze manier te interpreteren. Noch is het door ASMR opgeroepen affectieve sensatie enkel een opwekker van seksueel genot, alhoewel het affect zeker een sensuele component kan hebben. Dit verschilt echter van persoon tot persoon. Het populaire discours rondom ASMR, en eveneens dat rondom andere genres visuele cultuur, zou zich ideaalsgewijs meer moeten focussen op de belichaamde ervaring die plaatsvindt tijdens het kijken, zonder dat aan daar meteen een narratief, een kader of een moreel oordeel aan gekoppeld wordt.

Het feit dat ASMR vooral werkt op het platform Youtube is opvallend. Youtube biedt een toegankelijke plaats op internet om visueel materiaal te delen, en de makers eigenen zich de toegankelijke esthetiek van de bestaande *vloggers* toe om affect op te wekken. Alhoewel de makers van ASMR-video's daarom gezien kunnen worden als de categorie “ondernemende vlogger”, zoals beschreven door Burgess en Green, is er toch een subtiel verschil merkbaar met andere types vloggers (Wile 2015, Kelly 2013). Een vermarkting van de inhoud van een ASMR-video kan de kijker afleiden en het intieme authentieke karakter – de essentie die zorgt dat een ASMR-video “werkt” - van een video schaden, volgens makers en liefhebbers.

ASMR is echter, in ieder geval tot op heden, ondanks alle idealistische bedoelingen een videogenre op Youtube waarbij zich een combinatie van affectief en visueel plezier manifesteert, met daarnaast een sterke hang naar nostalgie en herinnering. ASMR-video's met de visuele esthetiek van pornografie bestaan, maar de ASMR-community distantieert zich van de groep makers die erotische ASMR maken. De ASMR-community lijkt zich dus in de eerste plaats te focussen op affect in plaats van emotie (die kan eventueel op een tweede plaats komen), maar blijft geconfronteerd worden met emotionele connotaties bij het werk dat zij maken. Een pijnlijk voorbeeld hiervan is de hoeveelheid aan seksueel getinte commentaar waar veel vrouwelijke ASMRtists dagelijks last van hebben en de seksuele toespelingen en fantasieën die beschreven worden door kijkers (Asmryouready 2015a).

ASMR-video's lenen zich als genre binnen de visuele media in meer of mindere mate voor verschillende soorten interpretaties en betekenisgeving. Hoewel er oneindig veel soorten video's en triggers bestaan, hebben de populairste video's een sensueel gehalte, en wordt er, zelfs bij niet-seksueel bedoelde ASMR-video's gespeeld met "sexy" beelden of kleding, en stereotype rollen zoals de zorgzame vriendin of verpleegkundige.

Toch blijft het raadzaam om kritisch te blijven kijken naar ASMR, en de video's niet direct in een van beide categorieën te duwen. Rebekah Smith benadrukt dit in een blog met haar opinie over de houding ten opzichte van ASMR. Ze vergelijkt ASMR in haar betoog met schoenen met hoge hakken, en haar commentaar ligt wat dat betreft in lijn met wat Deleuze en Guattari beweren over de verstikkende rol van betekenisgeving en representatie (Deleuze en Guattari 2013). Er bestaan volgens Smith bijvoorbeeld mensen die seksueel geprikkeld worden door schoenen met hoge hakken, maar ook voldoende mensen die dat niet worden. Het gaat bij de seksuele opwinding dus om de subjectieve ervaring in plaats van een vaststaande eigenschap die inherent gekoppeld is aan één object of lichaam: "Just because someone interprets something as sexual does not mean that it is inherently so. If you're a person who does find ASMR to be sexual, that's your deal. But don't make it the business of those who are just trying to help people sleep." (Smith 2015).

Een gedegen onderzoek of artikelen over het affectieve karakter van ASMR blijft helaas onderbelicht (zowel in de psychologie als de geesteswetenschappen). Waarschijnlijk is dit het geval omdat de affectieve sensaties op zichzelf zo moeilijk in woorden uit te drukken zijn. Juist hetgeen waar het om draait, de essentie van ASMR zelf, blijft bijna onmogelijk te beschrijven en is, in lijn met het gedachtegoed van Merleau-Ponty, alleen te begrijpen vanuit subjectieve lichamelijke waarneming die per persoon kan verschillen. Ideaalsgewijs zou het dus onderzocht moeten worden op een manier die lichamelijke subjectieve waarnemingen en emoties zo nauwkeurig mogelijk kan beschrijven, bijvoorbeeld door een gecombineerde aanpak van vragenlijsten, interviews en bijvoorbeeld hersenscans.

Tot op heden krijgen de karakteristieken van ASMR die eenvoudig direct te interpreteren zijn (de vorm en inhoud en stijl van de video's) onevenredig veel aandacht binnen het huidige onderzoek en het

populaire discours over het fenomeen. Dit is volgens Boersma ook het geval bij het discours rondom pornografie, en eigenlijk een onvermijdelijk probleem. De zichtbare excessen en problematiek van porno komen uitgebreid aan bod, maar juist de redenen waarom mensen zich aangetrokken tot pornografie voelen blijven onderbelicht, omdat de ervaring zo individueel is: “Bij porno mengt dat existentiële dilemma van de ondeelbare ervaring zich met het genoegen van haar heimelijkheid en haar beperkte maatschappelijke acceptatie. De stilte omtrent pornogebruik is de consensus die de ervaring in stand houdt. Het succes van porno berust op het gebrek aan discours. De debatten over een pornoficatie van de samenleving of juist over een nieuwe preutsheid houden die consensus in stand. Ze beschermen het affectieve pornoreservoir door juist het overvloeien ervan te bespreken, niet het reservoir zelf.” (Boersma 2015)

## 5.2 Discussie en suggesties voor verder onderzoek

Wat ten eerste problematisch is bij ASMR, is dat er tot op heden weinig onderzoek naar is gedaan en dat het empirisch nog ongrijpbaar is. Omdat ASMR als lichamelijke gewaarwording op eindeloos veel manieren op te wekken is, bijvoorbeeld luisteren of kijken naar een bepaald geluid of bepaalde persoon die fysiek in de buurt is, is verder onderzoek naar het lichamelijke gevoel noodzakelijk om überhaupt iets over de oorzaken van de lichamelijke effecten te kunnen zeggen.

Makers van ASMR-video's experimenteren, bijvoorbeeld net als andere makers die hun werk aanbieden op Youtube, ook met virtual reality en 3D in hun online video's (Gentlewhispering 2015, ASMRrequests 2016). De productie van deze driedimensionale ASMR-video's zal arbeidsintensiever en duurder worden. Bovendien worden de materiële investeringen voor de maker van de video dan groter. Een goede vervolgvraag om in gedachten te houden is de volgende: “gaat de professionalisering van ASMR-video's invloed hebben op het mysterieuze en ongrijpbare karakter van het fenomeen?” Het is daarom nog maar de vraag of ASMR volledig ingebed gaat worden in marktrelaties wordt en loskomt van het kleine, idealistische niet-kapitalistische doe-het-zelf-karakter dat het op dit moment heeft. Er bestaat volgens wetenschapsjournalist Pete Etchells een gevaar dat ASMR overgenomen zal worden door beoefenaars van alternatieve geneeswijzen en uiteindelijk “vermarkt” gaat worden als alternatief medicijn. Vergelijkbaar met bijvoorbeeld oefeningen in *mindfulness* kan ASMR als een allesgenezend medicijn aangeprezen kan worden tegen bijvoorbeeld slapeloosheid of paniekaanvallen (en daarmee ook worden vermarkt) (Etchells 2016).

Er is dus tijd nodig om te zien welke kant ASMR als activiteit op Youtube op gaat: Omdat het gelijkenissen vertoont met praktijken als meditatie en *mindfulness* is het mogelijk dat het verandert van een op het eerste gezicht subversief en rebels lijkend genre op Youtube naar een activiteit die volledig in te bedden is in een kapitalistisch, te monetariseren system (Terranova 2000). Dat wil zeggen, de vraag is nog hoe aannemelijk is het dat bedrijven of commerciële ingestelde artiesten springen in het mysterie

dat ASMR heet en er winst op gaan maken.

Tot slot zijn de belangrijkste vertegenwoordigers in de online community die het zich het luïdst uitspreken over ASMR (en het hardst de community verdedigen) juist degenen die vaak onder vuur liggen: de jonge, aantrekkelijke vrouwen die niet-seksueel bedoelde video's maken. Deze videomakers lijken zich oprecht te focussen op de fysieke gewaarwordingen die beschouwd kunnen worden als affect zonder koppeling aan fantasie en verlangen, maar trekken ondanks dat zeer veel kijkers op Youtube, wellicht ook vanwege hun aantrekkelijkheid en de visuele stereotypen en esthetiek die ze gebruiken in hun video's. Ook is het door de vage grens en tussen ASMR als vorm affect en ASMR als manier om seksuele opwinding op te wekken zeer moeilijk om het begrip ASMR strikt te begrenzen.

Het gebrek aan diversiteit in de community is dan ook opvallend. Dit roept de vraag op hoe inclusief, authentiek en positief de hechte online gemeenschap eigenlijk werkelijk is. Hoeveel vrijheid en openheid er ook is, toch is er online een onbewuste hiërarchie te ontstaan (inclusief ruzies en negatieve opmerkingen) tussen mensen die "echte ASMR" maken ter ontspanning, en mensen die ASMR bewust combineren met de esthetiek en stereotypen uit porno, waar op neergekeken wordt (Bronte 2015). Verder antropologisch onderzoek met diepte-interviews zou de uitgebreidere ervaringen en emoties van de leden van de gemeenschap beter kunnen beschrijven.



## 6. Literatuur

- Abbruzzese, Jason. 2015. "All the Feels. How a bunch of YouTubers discovered a tingling sensation nobody knew existed". *Mashable*. 26 Januari 2015. [http://mashable.com/2015/01/26/asmr-youtube/#\\_ZUMzEkbSkqp](http://mashable.com/2015/01/26/asmr-youtube/#_ZUMzEkbSkqp)
- Ahuja, Nitin K. 2013. "It feels good to be measured": Clinical role play, Walker Percy and the Tingle. *Perspectives in Biology and Medicine*, 56, 3: 442-451. DOI: 10.1353/pbm.2013.0022.
- Andersen, Joceline. 2014. "Now You've Got the Shiveries: Affect, Intimacy and the ASMR Whisper Community." *Television and New Media*. DOI: 10.1177/1527476414556184. 1-18
- ASMR University. 2014. *Origin Theory of ASMR 2.0*. <https://asmruniversity.com/origin-theory-of-asmr/>
- ASMR University. N.d. *History of ASMR*. <https://asmruniversity.com/history-of-asmr/>
- "ASMRXXX" n.d. <http://www.asmrxxx.com/free/asmr-erotic/>
- Barbrook, Richard. 1998. *The Hi-tech Gift Economy*. First Monday. <http://firstmonday.org/article/viewArticle/1517/1432>
- Barratt, Emma & Davis, Nick. 2015. "Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): A Flow-like Mental State." *PeerJ*. DOI:10.7717/peerj.851.
- Best Microphones for ASMR. N.d. *ASMR academy*. <http://www.asmracademy.com/best-microphones-for-asmr/> 14 juli 2016.
- Blansert, Ilse. N.D. *The WaterWhispers*. <http://www.thewaterwhispers.com/blog/get-to-know-me/> 8 juni 2015.
- Boersma, Asher. "Hijgen spreekt boekdelen". *Rektoverso*. Februari-Maart 2014. <http://www.rektoverso.be/auteurs/asher-boersma>
- Brandonr. 2016. "Time to Talk about ASMR and Sexuality" *Asmryouready*. <http://www.asmryouready.com/time-talk-asmr-sexuality/> 18 juni 2016
- Brinkema, Eugenie. 2014. "Preface" In *The Forms of the Affects*. Duke University Press, Durham, ISBN: 9780822376774
- Bronte, Georgia. 2015. "How ASMR Purists Got into a Turf War over Porn." *Vice*. <https://www.vice.com/read/how-asmr-purists-got-into-a-turf-war-over-porn>
- Burgess, Jean. & Green, Joshua. 2009. *YouTube: Online Video and Participatory Culture*. Cambridge: Polity.
- Burgess, Jean. & Green, Joshua. 2009a. "The Entrepreneurial Vlogger: Participatory Culture Beyond the Professional-Amateur Divide." In Snickars, P. & Vonderau, P. (eds) 2009. *The Youtube Reader*. Stockholm: National Library of Sweden.
- Cytowic, Richard E. 2002. *Synesthesia: A Union of the Senses* (2nd edition). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

- Deleuze, Gilles. & Guattari, Félix. 2013 [1987]. *A Thousand Plateaus. Capitalism & Schizophrenia* (vert. Brian Massumi). London: Bloomsbury Academic
- Deleuze, Gilles & Guattari, Félix. 2013a [1972]. *Anti-Oedipus*. Trans. Robert Hurley, Mark Seem and Helen R. Lane. London: Bloomsbury Academic.
- Etchells, Pete. 2016. “ASMR and 'head orgasms': what's the science behind it?” *The Guardian*. 8 januari 2016. <https://www.theguardian.com/science/head-quarters/2016/jan/08/asmr-and-head-orgasms-whats-the-science-behind-it>
- Featherstone, Mike. 2006. “Body Image/Body without Image” *Theory, Culture & Society*. 23 (2-3), 233-236. DOI: 10.1177/026327640602300249
- Freud, Sigmund. 1905. *Three Essays on the Theory of Sexuality*. New York: Basic Books.
- Fuchs, Christian. 2010. “Labor in Informational Capitalism and on the Internet” *The Information Society*, 26: 179–196. DOI: 10.1080/01972241003712215
- Fuchs, Christian. 2014. Theorising and analysing digital labour: From global value chains to modes of production. *The Political Economy of Communication* 1(2). <http://www.polecom.org/index.php/polecom/article/view/19/195>
- Gibson, Caitlin. 2014. “GentleWhispering and ASMR: The voice that triggers euphoria and seven million YouTube views. Caitlin Gibson meets the Russian star of the ASMR phenomenon.” *The Independent*. <http://www.independent.co.uk/life-style/health-and-families/features/gentlewhispering-the-voice-that-triggers-euphoria-and-seven-million-youtube-views-9929538.html>
- Gillespie, Tarleton. 2010. “The politics of platforms.” *New media & society* 12 (3): 347–364.
- Hall, Stuart. 1997. *Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publications.
- Hardt, Michael. 2007. “Foreword: What affects are good for” In Ticineto Clough, Patricia & Halley, Jean. 2007. *The Affective Turn: Theorizing the Social*. Durham en Londen: Duke University Press.
- Hillis, K., Paasonen, S., Petit, M. “Introduction” In Hillis, K., Paasonen, S., Petit, M. (eds) 2015. *Networked Affect*. Cambridge: MIT Press.
- “iTunes Store”. n.d. <https://itunes.apple.com/store/>
- Kelly, Heather. 2013. The bizarre, lucrative world of 'unboxing' videos”. CNN. <http://edition.cnn.com/2014/02/13/tech/web/youtube-unboxing-videos/index.html>
- Lacan, Jacques. 1977. *Écrits: A Selection*. Trans. Alan Sheridan. London: Tavistock Publications.
- Lombard, M., & Ditton, T. 1997. At the heart of it all: The Concept of presence. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2). <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x/full>
- Marsden, Rodri. 2012. “Maria spends 20 minutes folding towels': Why millions are mesmerised by ASMR videos”. *The Independent*. 21 juli 2012. <http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and->

[tech/features/maria-spends-20-minutes-folding-towels-why-millions-are-mesmerised-by-asmr-videos-7956866.html](http://tech/features/maria-spends-20-minutes-folding-towels-why-millions-are-mesmerised-by-asmr-videos-7956866.html)

Merleau-Ponty, Maurice. 2002. "Traditional Prejudices and the Return to Phenomena." In *Phenomenology of Perception*. Translated by Colin Smith. London: Routledge. 3-77.

Messitte, Nick. 2015. "Is There Any Money To Be Made In ASMR?" *Forbes*. 31 maart 2015. <http://www.forbes.com/sites/nickmessitte/2015/03/31/is-there-any-money-to-be-made-in-asmr/#1d369103ee62>

Miller, Jenni. 2015. "Whispering on the Internet is Paying This Woman's Rent." *Cosmopolitan*. 8 Juni 2015. <http://www.cosmopolitan.com/lifestyle/a40025/gentlewhispering-maria-internets-most-fascinating/>

Mulvey, Laura. 1975. "Visual pleasure and narrative cinema". In R. Stam & T. Miller. 2000. *Film Theory, an Anthology*. Oxford: Blackwell: 483-494.

Novella, Steven. 2012. "ASMR". *NEUROLOGICAblog*. 12 maart 2012. <http://theness.com/neurologicablog/index.php/asmr/>

"Over Youtube". n.d. *Youtube*. <https://www.youtube.com/yt/about/nl/>. 24 juni 2016.

Parr, Adrian. 2005. *The Deleuze Dictionary*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Paasonen, Susanna. 2011. *Carnal Resonance. Affect and online pornography*. Cambridge, MA: MIT University Press.

Pisters, Patricia. 2003. *The Matrix of Visual Culture*. Stanford, CA: Stanford University Press.

Rheingold, Howard. 1993. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, Mass.: Addison-Wesley.

Pornhub. "ASMR". <http://www.pornhub.com/video/search?search=asmr>. 22 juni 2016

r/asmr. N.d. "ASMR". *Reddit*. <https://www.reddit.com/r/asmr>. 25 april 2016.

r/asmr. N.d. "Wiki". *Reddit*. <https://www.reddit.com/r/asmr/wiki/index>. 25 april 2016.

r/asmr. 2015. "What apps or software do you use for ASMR or relaxation/sleep? [meta] [discussion]." *Reddit*. 21 juni 2016. [https://www.reddit.com/r/asmr/comments/3da13o/what\\_apps\\_or\\_software\\_do\\_you\\_use\\_for\\_asmr\\_or/](https://www.reddit.com/r/asmr/comments/3da13o/what_apps_or_software_do_you_use_for_asmr_or/)

r/asmr. 2016. "To ASMR viewers: Are most ASMR artists in it for the money? [Question]". *Reddit*. 15 juli 2016. [https://www.reddit.com/r/asmr/comments/4gvmkl/to\\_asmr\\_viewers\\_are\\_most\\_asmr\\_artists\\_in\\_it\\_for\\_or/](https://www.reddit.com/r/asmr/comments/4gvmkl/to_asmr_viewers_are_most_asmr_artists_in_it_for_or/)

r/nfswasmr. N.d. "nsfwasmr". *Reddit*. <https://m.reddit.com/r/nfswasmr> 23 juni 2016.

r/asmr. 2014. “[Meta] The 100 most popular ASMR Channels [By Paul Artwork]” *Reddit*.  
[https://www.reddit.com/r/asmr/comments/26mqkp/meta\\_the\\_100\\_most\\_popular\\_asmr\\_channels\\_by\\_paul/](https://www.reddit.com/r/asmr/comments/26mqkp/meta_the_100_most_popular_asmr_channels_by_paul/)

“Set Up Monetization”. N.d. *Youtube Help*. 20 juni 2016.  
<https://support.google.com/youtube/answer/72857?hl=en>

The Gist. 2015. “Shh! ASMR Isn’t Real. The Gist gets a tingly feeling when Maria Konnikova calls bulls--t on the very scientific-sounding term “autonomous sensory meridian response.””. *Slate*. 10 april 2015.  
[http://www.slate.com/articles/podcasts/gist/2015/01/the\\_gist\\_asmr\\_with\\_maria\\_konnikova\\_and\\_james\\_fallows\\_on\\_the\\_american\\_military.html](http://www.slate.com/articles/podcasts/gist/2015/01/the_gist_asmr_with_maria_konnikova_and_james_fallows_on_the_american_military.html).

Snapes, Laura. 2015. “ASMR: the new sensation that’s (literally) making people tingle.” *The Guardian*. 13 november 2015. <http://www.theguardian.com/music/2015/nov/03/sound-artist-claire-tolan-asmr>

Smith, Rebekah. 2015. “Is ASMR a Fetish?” *Asmryouready*. 19 april 2015.  
<http://www.asmryouready.com/is-asmr-a-fetish/>

Smith, Rebekah. 2015a. “The Growing Threat to ASMRtists”. *Asmryouready*. 17 april 2015.  
“<http://www.asmryouready.com/the-growing-threat-to-asmrtists/>

Society of Sensationalists. N.d. *Yaboo*. <http://asmrr.org/asmr-society-of-sensationalists>. 7 mei 2016.

Shouse, Eric. 2005. "Feeling, Emotion, Affect." *M/C Journal* 8.6 (2005). 24 Juni 2016  
<http://journal.media-culture.org.au/0512/03-shouse.php>

This American Life. *Episode 491: Tribes*. 29 March 2013. <http://www.thisamericanlife.org/radio-archives/episode/491/tribes?act=2#play>

Terranova, Tiziana. 2000. “Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy.” *Social Text*, 63, 18(2), 33-58

Veenstra, Rosa. 2012. “Fluistersensatie”. *Volkskrant*.  
<http://www.volkskrant.nl/archief/fluistersensatie~a3332151/>

“WEIRD SENSATION FEELS GOOD” n.d. *SteadyHealth*.  
<http://www.steadyhealth.com/topics/weird-sensation-feels-good>. 19 juni 2016.

“What is ASMR”. N.d. *The Factorialist*. <http://factorialist.com/what-is-asmr/>

Wile, Rob. 2015. “The highest YouTube earner of 2014 made nearly \$5 million just by opening Disney toy packages”. *Fusion.net*. <http://fusion.net/story/38924/the-highest-youtube-earner-of-2014-made-4-9-million-just-by-opening-disney-toy-packages/>

Žižek, Slavoj. 2010. “A Permanent Economic Emergency”. *New Left Review*.  
<https://newleftreview.org/II/64/slavoj-zizek-a-permanent-economic-emergency>

## Video's

ASMRrequests. 2013. “Week in Review – Production Secrets & Monetization – ASMR – Softly Spoken”. <https://www.youtube.com/watch?v=p8uUFsexVQ4>

ASMRrequests. 2013a. "Time Travel Tuesday: Classroom Nostalgia Role Play - Binaural ASMR - Back Tracing, Ear to Ear". *Youtube*. [https://www.youtube.com/watch?v=6CtG\\_L5vh7M](https://www.youtube.com/watch?v=6CtG_L5vh7M)

ASMRrequests. 2015. "DotCalm: Relaxation Program (a futuristic 360° ASMR experience)" <https://www.youtube.com/watch?v=IZu1e2TVGjs>

ASMRrequests. 2016. "Announcement: Fewer Loud Ads on my ASMR content!". *Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=agNdgS9IPhc>

ASMRrequests. 2016a "#analog". *Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=MjQw5zFoom8>

Christen Noel ASMR. 2015. "ASMR 3dio Ear Massage, Tapping, and Close Whispers". *Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=Kf4qwRhUKZ4>

Cosmic Tingles ASMR. 2015. "Heart Doctor Role Play \*With EKG Test and Chest Shaving \*ASMR\*". *Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=CbFtevW1WQs>

Gentlewhispering. N.d. "Home". *Youtube*. [https://www.youtube.com/channel/UC6gLIAnzg7eJ8VuXDCZ\\_vg](https://www.youtube.com/channel/UC6gLIAnzg7eJ8VuXDCZ_vg)

Gentlewhispering. N.d. "About". *Youtube*. <https://www.youtube.com/user/GentleWhispering/about>

Gentlewhispering. 2014. "What is ASMR?" *Youtube*. [https://www.youtube.com/watch?v=Kb27NHO\\_ubg](https://www.youtube.com/watch?v=Kb27NHO_ubg)

Gentlewhispering. 2016. "360° ASMR Trigger Test - Ready for a Hug". *Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=DPJfsbAQ1k0>

Hungrylips. 2015. "ASMR Popsicle (Reading Story)". *Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=04eSUzjQ-Kc>

Laila Love ASMRotica. 2015. "Sexy Nurse Roleplay \*ASMRotica\*". *Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=4D7vTaURDu8>

Laila Love ASMRotica. 2015a. "Sensual Girlfriend Roleplay \*ASMRotica\* \*3DIO\* \*Binaural\*". *Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=iKI3Mr7yCXg>

LovelysoundsASMR. 2013. ▶ The Ultimate ASMR Tapping Video ◀. *Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=3tOaEck6GWo>

Russell Brand. 2015. "Is ASMR Just Female Porn? Russell Brand The Trews (E298)". *Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=0wUFCyjsNGk>