

# ทฤษฎีผัสสาอารมณ์กับแนวทางและความเป็นไปได้ในการศึกษาวิดีโอ ASMR

## Affect Theory: The Guidelines and Prospects to Approach the Autonomous Sensory Meridian Response Videos

วรินทร พิทักษ์วงศ์วาน<sup>1\*</sup> | Warinart Pitukwongwan

โกสุม โอมพรนุวัฒน์<sup>2</sup> | Kosum Omphornuwat

<sup>1-2</sup> วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ประเทศไทย;  
College of Interdisciplinary Studies, Thammasat University, Thailand.

\*Corresponding author email: p.warinart@gmail.com

### Abstract

The concept of affect has expanded in terms of both process and force. The return to Spinoza's 'Affectus' and 'Affectio' has broadened its scope beyond emotion and feeling. It now describes the driving force, indicating the probability that it will lead to a variety of expressions or even the absence of any visible manifestation. The literature on ASMR studies, reviewed by the authors, suggests that ASMR is an overlapping area of emotion, feeling, and affect. ASMR has also been shown to correlate with emotions associated with intimacy and caring, which can be linked to the phenomena related to sexual experiences. The literature demonstrates the possibility of applying affect theory to explain social phenomena in terms of the body's automatic reactions, which occur unconsciously, including emotions, feelings, and experiences that affect a person when receiving ASMR stimulations consciously. Accordingly, it is impossible to ignore the influence of languages, identities, and representations, which can be connected to cognitive experiences. This understanding has greatly aided in comprehending the phenomenon and popularity of ASMR videos in Thai society.

**Keywords:** Affect Theory, Autonomous Sensory Meridian Response Video, ASMR Video

---

Received: May 24, 2023 Revised: October 3, 2023 Accepted: October 10, 2023

<https://doi.org/>

## บทคัดย่อ

แนวคิดเกี่ยวกับผัสสาอารมณ์ (Affect) ได้ขยายออกไปอย่างกว้างขวางมีทั้งในแง่ที่หมายถึง กระบวนการ (Process) และพลัง (Force) จากการกลับไปหาแนวคิดของ Spinoza ที่ให้ความสำคัญกับทั้ง Affectus กับ Affectio โดยขยายขอบเขตไปไกลกว่าอารมณ์ (Emotion) และความรู้สึก (Feeling) เพื่อที่จะอธิบายพลังที่นำไปสู่การแสดงออกในรูปแบบที่หลากหลายไปจนถึงการไม่แสดงออกถึงอะไรเลย ข้อมูลที่ได้จากงานศึกษาเกี่ยวกับ ASMR โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับผัสสาอารมณ์ที่ผู้เขียนได้ทำการทบทวนวรรณกรรมได้ชี้ให้เห็นว่า ASMR เป็นพื้นที่ซึ่งเหลื่อมซ้อนกันของอารมณ์ ความรู้สึกและผัสสาอารมณ์ ทั้งยังแสดงให้เห็นว่า ASMR มีความสัมพันธ์กับอารมณ์ความรู้สึกที่สัมพันธ์กับความใกล้ชิด และการดูแลเอาใจใส่สามารถเชื่อมโยงไปถึงประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ งานศึกษาเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ของการนำเอาทฤษฎีผัสสาอารมณ์ (Affect theory) ไปใช้ในการอธิบายปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับการตอบสนองของประสาทรับความรู้สึกอัตโนมัติ (Autonomous Sensory Meridian Response: ASMR) ทั้งในด้านที่เป็นปฏิกิริยาอัตโนมัติของร่างกาย ซึ่งเกิดก่อนการรู้คิดไม่สามารถอธิบายถึงต้นสายปลายเหตุได้ เนื่องจากเกิดขึ้นโดยไม่รู้ตัว รวมถึงอารมณ์ความรู้สึก ประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับบุคคลจากการได้รับการกระตุ้น ASMR ที่เกิดขึ้นในขณะที่เกิดขึ้นโดยรู้ตัว มีความสัมพันธ์กับความหมาย ภาพตัวแทน และอัตลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับบุคคล ทำให้ผู้เขียนพบว่าทฤษฎีผัสสาอารมณ์จะเป็นตัวนำทางในการทำความเข้าใจปรากฏการณ์และความนิยม เรื่องราวเกี่ยวกับประสบการณ์ อารมณ์และความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการบริโภควิดีโอ ASMR ของผู้คนในสังคมไทยได้เป็นอย่างดี

**คำสำคัญ:** ทฤษฎีผัสสาอารมณ์, วิดีโอการตอบสนองของประสาทรับความรู้สึกอัตโนมัติ, วิดีโอ ASMR

## บทนำ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง เสียงกระซิบจากเธอ: ปฏิบัติการของศิลปิน ASMR (ASMRtists) สูผัสสาอารมณ์ของผู้เสพ (ASMRers) โดยผู้เขียนมุ่งความสนใจไปที่ปรากฏการณ์ทางสังคมเกี่ยวกับการตอบสนองของประสาทรับความรู้สึกอัตโนมัติ (Autonomous Sensory Meridian Response: ASMR) ปรากฏการณ์ในวิดีโอ ASMR

การปฏิบัติการในการสร้างสรรค์วิดีโอ รวมถึงผลต่อผู้เสพวิดีโอทั้งอารมณ์ ความรู้สึก การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับร่างกายที่มาจากการกระตุ้นจากการรับชมวิดีโอ ASMR ด้วยเหตุนี้ ผู้เขียนจึงมีความต้องการในการมองหาแนวคิดทฤษฎีที่มีความเหมาะสมสำหรับนำไปประยุกต์ใช้เป็นกรอบในการมองปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น โดยมุ่งไปที่แนวคิดทางมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ที่ให้ความสนใจกับอารมณ์และร่างกาย จึงเป็นที่มาของการมองหาความเป็นไปได้ในการนำทฤษฎีผัสสากรรม (Affect theory) ที่ให้ความสำคัญกับการเชื่อมต่อของจิต (Mind) และกาย (Body) มาประยุกต์ใช้ในการศึกษา ในบทความนี้จึงเป็นการนำเสนอตัวบทของทฤษฎี ข้อมูลที่มาจากการทบทวนงานศึกษาเกี่ยวกับวิดีโอ ASMR ที่ใช้ทฤษฎีนี้เป็นกรอบแนวคิดในการศึกษา เพื่อให้เห็นถึงแนวทางที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาของผู้เขียน

ในบทความนี้ผู้เขียนนำเสนอข้อมูลแบ่งเป็น 4 ส่วน ได้แก่ 1) การทำความเข้าใจกับทฤษฎีผัสสากรรม 2) งานศึกษา (อธิบาย) เกี่ยวกับวิดีโอ ASMR ที่ใช้ทฤษฎีผัสสากรรม 3) บทวิเคราะห์ถึงแนวทางในการประยุกต์ใช้ทฤษฎีผัสสากรรมในการศึกษาเกี่ยวกับวิดีโอ ASMR และ 4) บทสรุป สำหรับเนื้อหาในส่วนแรกจะเป็นข้อมูลเกี่ยวกับตัวบทของทฤษฎีที่แสดงให้เห็นถึงหัวเลี้ยว (Turn) ซึ่งหันกลับไปให้ความสนใจกับอารมณ์ความรู้สึก (Affective turn) โดยเกิดจากข้อวิพากษ์ที่มีต่อกระแสความคิดแบบหลังสมัยใหม่ (Postmodern) เนื่องจากหลังสมัยใหม่ได้ให้ความสำคัญกับการทำงานของภาษา การใช้ภาพตัวแทน (Representation) การประกอบสร้างทางสังคม (Social construction) ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการภายในสังคมนั้น ๆ เช่น การให้คุณค่ากับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง กฎเกณฑ์ที่ถือปฏิบัติร่วมกันในสังคม การกลับไปให้ความสนใจประเด็นเรื่องของอารมณ์ความรู้สึกนี้ ยังสะท้อนให้เห็นถึงการกลับไปให้ความสนใจกับร่างกาย ในขณะเดียวกันยังแสดงถึงการต่อต้านความเป็นคู่ตรงกันข้ามระหว่างจิตและกายอีกด้วย<sup>2</sup> ที่ได้แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลทางความคิดของนักปรัชญา อาทิ Baruch Spinoza (1632-1677) นักปรัชญาคนสำคัญในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 17 ในส่วนที่สอง

<sup>2</sup> ดังกล่าวนี้เป็นผลมาจากพื้นฐานสำคัญของปรัชญาตะวันตกที่มาจากการมองกายและจิตแบบแยกส่วน เห็นได้จากทัศนะของ René Descartes (1596-1650) ที่มองว่ากายและจิตนั้นแม้จะมีความใกล้ชิดกัน แต่กลับมีแก่นแท้ที่แตกต่างกัน กล่าวคือ กายนั้นคือ ความรู้สึก ความบังเอิญ และความไม่แน่นอน ส่วนจิตคือ ความจริง ความมั่นคง และความมั่นใจ (Fei, 2020) การมองกายกับจิตที่แยกออกจากกัน การมองว่าจิตควบคุมการคิด (การรู้คิดผ่านสมอง) ที่มีความเป็นเหตุเป็นผลซึ่งอยู่เหนือร่างกายดังในทัศนะของเดการ์ต การแยกออกจากกันระหว่างการได้ยินกับการมองเห็น ไปจนถึงการให้ความสำคัญกับผัสสาผัสใดผัสหนึ่งมากกว่าผัสสาอื่น เป็นความสืบเนื่องที่มาจากการแยกคู่ตรงกันข้ามในปรัชญาตะวันตก

เป็นการทบทวนงานศึกษาที่ผู้เขียนได้สืบค้นข้อมูลจาก Google Scholar โดยการใช้นำคำสำคัญ คำว่า “ASMR” และ “Affect theory” ในการสืบค้นทำให้ผู้เขียนพบผลงานทางวิชาการ จำนวน 16 ชิ้น โดยเป็นผลงานที่เผยแพร่ในช่วง ค.ศ.2016-2022 (นับตั้งแต่ที่ได้มีการนิยาม ศัพท์คำว่า ASMR ขึ้นใน ค.ศ.2010) ผู้เขียนได้เลือกผลงานมาใช้ประกอบการทบทวนทั้งหมด 5 ชิ้น โดยแต่ละชิ้นได้แสดงให้เห็นถึงแนวทางและความเป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้ทฤษฎีผู้ สรรมณกับการศึกษาวิดีโอ ASMR ในส่วนที่สามเป็นบทวิเคราะห์ที่แสดงให้เห็นถึงแนวทางและ ความเป็นไปได้ในการใช้ทฤษฎีผู้สรรมณจากงานศึกษาทั้ง 5 ชิ้นนี้ โดยแสดงให้เห็นว่าผู้เขียน สามารถนำเอาทฤษฎีผู้สรรมณนี้ไปประยุกต์ใช้กับการศึกษาปรากฏการณ์ทางสังคม ปรากฏการณ์ในวิดีโอ ASMR การสร้างสรรค์การปฏิบัติการในการสร้างวิดีโอ รวมถึงผลที่ เกิดขึ้นต่อผู้เสพวิดีโอ ASMR ได้อย่างไร

### การทำความรู้จักกับทฤษฎีผู้สรรมณ<sup>3</sup> (Affect theory)

กระแสทางความคิดการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ (Paradigm shift) ในช่วงครึ่งหลัง ของคริสต์ศตวรรษที่ 20 คือ กระแสความคิดแบบหลังสมัยใหม่ (Postmodern) ในแวดวงทาง วิชาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เรียกว่า กระแสความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม (Poststructuralism) ที่ตั้งคำถามต่อกระแสความคิดต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลมาในยุคของการรู้แจ้ง (Enlightenment) ในช่วงราวคริสต์ศตวรรษที่ 18 ในช่วงเวลานี้ได้ให้ความสำคัญกับการ ทำงานของภาษา ให้ความสนใจเกี่ยวกับการประกอบสร้างทางสังคม (Social construction) ภาพตัวแทน (Representation) (ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชย์, 2564) ในขณะที่ช่วงต้นถึงกลาง ทศวรรษที่ 1990 นักทฤษฎีเชิงวิพากษ์และนักวิพากษ์วัฒนธรรมได้รับการเชิญไปสู่หัวเลี้ยว ซึ่งเกิดจากการสร้างข้อถกเถียงเกี่ยวกับข้อจำกัดของหลังโครงสร้างนิยมและการรื้อสร้าง

<sup>3</sup> ในบทความชิ้นนี้ผู้เขียนใช้คำว่า “ผู้สรรมณ” แทนคำทับศัพท์ในภาษาไทยว่าเอฟเฟกส์ ซึ่งในโครงการเมธีวิจัยอาวุโส การสร้างการรับรู้ในสังคมไทย ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร (2562) ได้ใช้คำทับศัพท์ “แอฟเฟ็คท์” แทนคำในภาษาอังกฤษว่า “Affect” แต่ในงานศึกษานี้ผู้เขียนได้เลือกใช้คำที่ชัยรัตน์ พลมุข ใช้ในการนำเสนอเรื่อง Affective Turn หัวเลี้ยวสู่ทฤษฎีผู้ สรรมณ ในเวทีวิจัยมนุษยศาสตร์ไทย นววิถิ วิถีวิทยา New Turns in the Humanities พ.ศ. 2561 และได้ใช้ในงานวิจัย ทฤษฎีผู้สรรมณ (Affect theory) กับการศึกษาวรรณกรรมที่ตีพิมพ์ใน พ.ศ.2562 โดยใช้คำว่า Affect ในภาษาอังกฤษเป็น ภาษาไทยว่า “ผู้สรรมณ” ผู้สรรมณ มาจากคำว่า ผู้สละ และ อารมณ ที่อยู่ในความเหลื่อมซ้อนของกาย (Body) กับจิต (Mind) ในแวดวงทางวิชาการยังคงมีข้อถกเถียงเกี่ยวกับผู้สรรมณ (Affect) กับอารมณ์ (Emotion) อยู่อย่างต่อเนื่องด้วย

(Post-structuralism and deconstruction) ดังที่ Rei Terada เสนอว่าได้มองข้ามในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึก เมื่อ Terada สร้างข้อถกเถียงต่อไปถึงหัวเลี้ยวผู้ผัสสาอารมณ์ (Affective turn) ที่ขยายไปยังประเด็นด้านวัฒนธรรม อัตลักษณ์ และร่างกายในทฤษฎีวิพากษ์ภายใต้อิทธิพลของหลังโครงสร้างนิยมและการรื้อสร้างให้หันกลับไปให้ความสำคัญกับร่างกาย การหันกลับไปให้ความสำคัญกับร่างกายนั้น เป็นหัวเลี้ยวที่สำคัญในทางมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เป็นการดึงเอาแนวคิดทฤษฎีในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20 ไม่ว่าจะเป็นจิตวิเคราะห์ ทฤษฎีเกี่ยวกับร่างกาย ทฤษฎีสตรีนิยม ทฤษฎีเกี่ยวกับความเศร้าโศกและความเจ็บปวด ฯลฯ กลับมาเพื่อทำความเข้าใจว่าอารมณ์นั้นปรากฏขึ้น มีการหมุนเวียนสามารถนำมาปรับใช้ และมีกระบวนการอย่างไร ซึ่งสอดคล้องกับการให้ความสำคัญเกี่ยวกับการเมืองเชิงวัฒนธรรมของอารมณ์ (Athanasios et al., 2008; Clough, 2008)

การสร้างข้อถกเถียงจากข้างต้นได้แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลทางความคิดของนักปรัชญาอาทิ Baruch Spinoza (1632-1677) นักปรัชญาคนสำคัญในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 17 ผ่าน Gilles Deleuze (1925-1995) ที่ได้วางแนวคิดเกี่ยวกับผัสสาอารมณ์ในฐานะที่เป็นพลังทางกายที่มาก่อนบุคคล สามารถเพิ่มขึ้นหรือลดลงตามศักยภาพการทำงานของร่างกายในขณะนั้น และเป็นที่มาของทฤษฎีผัสสาอารมณ์ที่ในแวดวงวิชาการในเวลาต่อมาได้พัฒนาต่อ โดยมีจุดรวมอยู่ที่ความต้องการในการต่อต้านความเป็นคู่ตรงกันข้ามระหว่างกายกับจิต ให้ความสำคัญกับร่างกาย ความรู้สึกทางกาย เงื่อนไขทางอารมณ์ ทั้งนี้สามารถแบ่งออกได้เป็นแนวทางที่มีจุดสนใจแตกต่างกัน 2 แนวทาง ในแนวทางแรกเห็นได้จาก Silvan Tomkins นักจิตวิทยาที่มีผลงานในช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 1960 ที่แสดงให้เห็นว่าปัจเจกบุคคลมีกลไกการต่อช่องทางสังคม และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่มีความซับซ้อนและมีความสัมพันธ์กับโครงสร้างของความรู้สึกรวมถึงปฏิกิริยาตอบโต้อย่างไร และแนวทางของ Brian Massumi ที่มองว่าผัสสาอารมณ์มีความสำคัญต่อการทำความเข้าใจภาวะของการแยกออกจากกันไม่ได้ของความคิด (จิต) และความรู้สึก (กาย) (Doss, 2009; Massumi et al., 2019; Ott, 2017)

มุมมองที่หลากหลายและข้อถกเถียงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับทฤษฎีผัสสาอารมณ์นั้นมีพื้นฐานมาจาก Spinoza ที่มองว่าร่างกายสามารถได้รับผลกระทบในหลากหลายทาง อยู่ที่อำนาจของกิจกรรมซึ่งจะทำให้เกิดการเพิ่มขึ้นหรือลดลง (Massumi, 2002, p.15; Schaefer, 2019) สำหรับ Spinoza แล้วสรรพสิ่งที่ประกอบขึ้นจากคุณสมบัติที่เป็นอนันต์ แต่ละส่วนล้วนแล้วแต่แสดงให้เห็นถึงสาระสำคัญของความเป็นนิรันดร์ มุมมองของการต้านความเป็นคู่

ตรงกันข้ามของสรรพสิ่งได้ถูกถักทอไปสู่ทฤษฎีความสัมพันธ์ระหว่างกายกับจิต ทั้งยังพิจารณาถึงการหลอมรวมกันของคู่ตรงกันข้ามนี้ โดยเป็นไปในทิศทางตรงกันข้ามของแนวคิดแบบ René Descartes (Schaefer, 2019) Spinoza ได้ยืนยันถึงพื้นฐานสำคัญของความเป็นหนึ่งเดียวของสรรพสิ่ง โดยปฏิเสธความเข้าใจทางปรัชญาของจิตที่ทำงานอยู่ภายนอกของกฎธรรมชาติทั่วไป Spinoza ยืนยันว่า “หากสิ่งต่าง ๆ ไม่มีอะไรเหมือนกัน สิ่งหนึ่งก็ไม่สามารถเป็นสาเหตุของอีกสิ่งหนึ่งได้” (Deleuze, 1978; Schaefer, 2019)

ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการทำความเข้าใจ Spinoza ผ่าน Deleuze นั้น มีอยู่ 3 ประเด็นด้วยกัน ได้แก่ 1) ภาววิทยาในเชิงของความสัมพันธ์ (Relational ontology) 2) การสถาปนาขึ้นของการทำงานร่วมกันของการส่งผลกระทบและการได้รับผลกระทบ และ 3) พลวัตและพหุศูนย์กลางในการทำความเข้าใจอำนาจ (Slaby & von Scheve, 2019) Deleuze เริ่มต้นด้วยคำเตือนคำศัพท์บางอย่าง เนื่องจากได้พบกับปัญหาการแปลคำสองคำในภาษาละติน ได้แก่ “Affectio” และ “Affectus” ซึ่งประเด็นดังกล่าวนี้ทำให้เกิดเป็นแนวทางและข้อถกเถียงที่สามารถแบ่งออกเป็น 2 แนวทางใหญ่ตามที่ผู้เขียนได้กล่าวถึงแล้วข้างต้น ซึ่งเกิดจากความแตกต่างของการอธิบาย “Affectio” และ “Affectus” โดย Deleuze ได้ใช้คำว่า “Affection” หมายความว่า “Affectio” และใช้คำว่า “Affect” หมายความว่า Affectus ของ Spinoza (Deleuze, 1978)

Deleuze ได้อธิบายว่า “Affectio” เป็นสภาวะการณ์ของร่างกายที่มีเป้าหมายต่อการแสดงออกของร่างกายอื่น เช่น เมื่อรู้สึกถึงแสงแดดที่สาดส่องมาถึงตัว กับ แสงแดดสาดส่องมาที่ตัว ดังกล่าวนี้นั้นเกิดจากการที่แสงอาทิตย์ที่ส่งผลกระทบต่อร่างกายของเรา กล่าวคือ แสงอาทิตย์เป็นร่างกายหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อร่างกายของเราในฐานะอีกร่างกายหนึ่ง มาจากพื้นฐานของแนวคิดของ Spinoza ที่ว่าปฏิบัติการไม่สามารถเกิดขึ้นได้ในระยะไกล หากแต่ต้องการมีการติดต่อสัมพันธ์กันที่ซึ่งเป็นการผสมผสานของร่างกายต่าง ๆ เป็นการรวมกันของสองร่างกาย ที่ร่างกายหนึ่งกระทำการต่อร่างกายอื่น และร่างกายอื่นนั้นรับรู้ได้ถึงการกระทำ ดังกล่าว Deleuze ได้ยกถ้อยความที่แสดงให้เห็นถึงมุมมองในการวิเคราะห์ของ Spinoza ที่ว่า “ฉันมองเห็นดวงอาทิตย์เป็นจานแบนซึ่งอยู่ห่างออกไป 300 ฟุต” มุมมองของเขาที่มีต่อดวงอาทิตย์กลายเป็นสิ่งที่มีส่วนในการเป็นรากฐานให้กับร่างกาย ในหนทางที่ร่างกายถูกประกอบขึ้น มากกว่าการที่จะบอกว่าดวงอาทิตย์ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างไร การที่จะสามารถรับรู้เกี่ยวกับดวงอาทิตย์มาจากการรับรู้ผ่านการมองเห็น ในขณะที่เดียวกันเหล่าแมลงก็

ย่อมที่จะรับรู้เกี่ยวกับดวงอาทิตย์ในแบบที่แตกต่างกันออกไปด้วย (Deleuze, 1978) ดังกล่าวนี้นี้เป็นสภาวะการณ์เฉพาะของการตอบสนองของร่างกายหนึ่งต่อร่างกายอื่นที่เกิดจากการได้รับผลกระทบที่ส่งผลต่อการแสดงออกทางอารมณ์ (Manifest emotion) มุมมองดังกล่าวนี้เป็นหมุดหมายสำคัญของจิตวิทยาร่วมสมัยและการทำความเข้าใจทางประสาทวิทยา (Ott, 2017, p.2)

สำหรับในส่วนของ “Affectus” Deleuze ให้คำอธิบายว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องของพลังที่มีอยู่ของใครบางคน トラบเท่าที่การเปลี่ยนแปลงนี้ถูกกำหนดความมุ่งมั่นเป็นการดำเนินอย่างต่อเนื่องของการเปลี่ยนแปลงอำนาจในการแสดงออก การเปลี่ยนแปลงที่ดำเนินอยู่อย่างต่อเนื่องของพลังของบุคคลในการดำรงอยู่ การเลื่อน การจมลงไป หรือการขึ้นมาของอำนาจในการแสดงออก ดังกล่าวนี้นี้คือการให้ความสำคัญกับความต่อเนื่องของร่างกาย ความแตกต่างของความเข้มข้นที่เพิ่มขึ้น-ลดลงในศักยภาพการแสดงออกของร่างกาย เป็นเรื่องของพลังที่มีอำนาจในการผลิต (Productive force) แนวคิดดังกล่าวนี้ได้ส่งอิทธิพลต่อความคิด Deleuze ที่นำไปสู่การเกิดมุมมองที่มองผัสสาอารมณ์ในฐานะของพลัง เป็นความเข้มข้นที่มาก่อนความเป็นบุคคล (Pre-personal intensity) มีความสัมพันธ์กับภาวะทางประสบการณ์หนึ่งของร่างกายที่เดินทางไปสู่สิ่งอื่น ทั้งยังแสดงให้เห็นถึงนัยของการเพิ่ม-ลดของศักยภาพร่างกายในการแสดงออก (Deleuze, 1978; Massumi, 1987, p.xvi; Ott, 2017, p.2)

มุมมองที่เกี่ยวข้องกับ Affectio และ Affectus นี้ ได้นำไปสู่การถกเถียงในแวดวงวิชาการอย่างกว้างขวาง เพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างของสองแนวทางในเบื้องต้น ในที่นี้ผู้เขียนจะขอยกเอาแนวคิดของ Tomkins นักจิตวิทยา และ Massumi นักปรัชญาและนักสังคมศาสตร์ ผู้แปล A thousand plateaus ของ Deleuze และ Guattari ในโลกภาษาอังกฤษ สำหรับสาเหตุที่นำเอาแนวคิดของทั้งสองมาอธิบายในเบื้องต้นนี้ เพราะถือได้ว่าเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการบุกเบิกแนวทางการศึกษาผัสสาอารมณ์ ซึ่งมีที่มาจากแนวคิดของนักปรัชญาที่เป็นต้นธารของสปีโนซาเห็นได้ชัดเจนจากมาสซุมิ อย่างไรก็ตาม ในส่วนของทอมกินส์นั้นแม้ว่าในงานของเขาจะไม่ได้มีการอ้างอิงถึงต้นธารของแนวคิดที่มาจากสปีโนซา แต่ก็พอที่จะทำให้เห็นถึงอิทธิพลของนักปรัชญาฝรั่งเศสผู้นี้ในแวดวงการศึกษาทางด้านปรัชญาในสหรัฐอเมริกา โดยเฉพาะในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19

ผู้เขียนจะเริ่มจากข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดของ Tomkins ที่ได้อธิบายว่าผัสสากรรมเป็นผลผลิตของพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) และจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) นำไปสู่การใช้ผัสสากรรมเพื่อการสร้างแรงบันดาลใจและขับเคลื่อนให้เกิดการแสดงออก เขาได้นิยามผัสสากรรมออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ผัสสากรรมเชิงบวก ผัสสากรรมเชิงลบ และผัสสากรรมเป็นกลาง ผัสสากรรมมีอำนาจที่ส่งอิทธิพลไปถึงจิตสำนึกโดยขยายความเกี่ยวกับการคำนึงถึงของสภาวะในทางชีวภาพของเรา สำหรับตัวอย่างในการอธิบายกลไกของผัสสากรรมตามแนวทางนี้สามารถเทียบเคียงได้กับกลไกของความเจ็บปวด หากเราตัดมือของเรา เราก็จะมองเห็นว่าเลือดมันกำลังออก การรับความเจ็บปวดต้องมีประสบการณ์ มีคลังของข้อมูลในร่างกายในเรื่องนั้น เราจะต้องรู้ว่าเราต้องทำอะไรเพื่อที่จะจัดการกับมัน ต้องบริหารจัดการกับมันหรือไม่ เฉกเช่นเดียวกับบรรณานุกรมของเราที่ต้องทำการซ่อมแซม เราอาจปล่อยมันไปจนถึงสัปดาห์หน้าค่อยจัดการเมื่อเรามีเวลา แต่สำหรับกลไกของความเจ็บปวดนั้นเหมือนกลไกของผัสสากรรมที่ทำให้การคำนึงถึงของเราเกี่ยวกับความบาดเจ็บนั้นเพิ่มมากขึ้น นำไปสู่การให้ความสนใจผลที่เรตัดมือของตนเองนั้นอย่างเร่งด่วน ดังกล่าวนี้แสดงให้เห็นว่าผัสสากรรมเป็นนามธรรมที่สามารถเคลื่อนที่ไปสู่ความเป็นรูปธรรมได้ จึงสรุปได้ว่า ผัสสากรรมมีบทบาทสำคัญในการกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างร่างกายของเรา สิ่งแวดล้อม ประสบการณ์แบบอัตวิสัย ที่เรารู้สึก/เราคิด ในฐานะที่เป็นผัสสากรรมซึ่งหล่อหลอมไปสู่ประสบการณ์ (Ott, 2017, pp.4-5; Shouse, 2005) แนวทางดังกล่าวนี้ได้ส่งอิทธิพลมายัง Eve Sedgwick (1950-2009) นักวิชาการชาวอเมริกันทางด้านเพศภาวะศึกษาและเคียวีร์ (Queer) รวมถึง Lauren Berlant (1957-2021) นักวิชาการชาวอเมริกันที่สนใจทฤษฎีทางสังคม เป็นที่รู้จักในทฤษฎีเคียวีร์ ซึ่งการนำเอาแนวทางของ Tomkins มาใช้โดยแนวทางของทั้ง Sedgwick และ Berlant ได้แสดงให้เห็นถึงการศึกษ้อัตลักษณ์ที่นำอารมณ์ความรู้สึกเข้ามาพร้อมด้วย และยังคงให้ความสำคัญกับความ เป็นอัตบุคคล รวมถึงบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

สำหรับในส่วน of แนวคิดของ Massumi ที่ได้รับอิทธิพลมาจาก Deleuze ในผลงานของเขา เรื่อง The Autonomy of Affect (1995) ได้แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาแนวคิดในมุมมองดังกล่าวนี้เป็นการมองในลักษณะที่ผัสสากรรมเป็นพลังที่มีความเข้มข้น (Intensive force) โดยให้ความสำคัญกับพลังของวัตถุ (Thing-power) การศึกษาผัสสากรรมในมุมมองที่เกี่ยวข้องกับพลังความเข้มข้นนี้ (Affect as intensive force) มีความเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งปรากฏขึ้นเมื่อร่างกายได้เข้ามาปะทะหรือเข้ามาสัมผัสกันที่เป็น

ผลมาจากสิ่งเร้าภายใน ผัสสารมณณ์ในมุมมองนี้ไม่ใช่ทั้งความรู้สึกละอารมณ์ หากแต่เป็นการแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนจากสถานะหนึ่งไปสู่อีกสถานะหนึ่งอันเป็นผลมาจากแรงของวัตถุที่เกิดจากการออกแรงของร่างกายซึ่งกันและกันอย่างต่อเนื่อง โดย Massumi ได้นิยามผัสสารมณณ์ว่าเป็นการตอบสนองของร่างกายโดยอัตโนมัติที่มาก่อนการรับรู้ สำหรับเขาแล้วการเปลี่ยนผ่านคือการเปิดร่างกายไปสู่ความไม่แน่นอนของมัน เห็นได้จากความไม่แน่นอนที่เกิดขึ้นจากการตอบสนองอัตโนมัติ ด้วยเหตุนี้เองการนิยามของเขาจึงเป็นไปในแง่ของความเป็นอิสระจากการรับรู้และภาษาอย่างมีสติสัมปชัญญะตลอดจนอารมณ์ ในลักษณะที่ว่าการกระทำและบริบทในอดีตจะเกิดการทำซ้ำ ราวกับเป็นการเปิดใช้งานใหม่โดยอัตโนมัติ ดังกล่าวนี่เป็นสิ่งที่ Massumi เรียกว่า “ความทรงจำปราศจากเนื้อหา” (Memory without content) ด้วยเหตุที่ว่านี่ผัสสารมณณ์ในแนวทางนี้จึงไม่ใช่มุมมองที่ว่าร่างกายเป็นระบบปิดในเชิงอินทรีย์ (An organic closed system) แต่เป็นการประกอบกันของจักรกล (A machinic assemblage) ที่เปิดสู่โลกภายนอก ทุกสิ่งทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นมนุษย์ หรือสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ (อาจเป็นเทคโนโลยี วัสดุ สิ่งมีชีวิต หรือแม้กระทั่งโมเลกุล) ก็สามารถทำหน้าที่เป็นร่างกายได้ トラบาทที่ตัวมันเองสามารถสร้างผลกระทบ (To affect) และได้รับผลกระทบ (Be affected) (Hipfl, 2018, pp.6-7; Massumi, 2002, pp.27-28; Ott, 2017, pp.1-2, 9-10; Schaefer, 2019; Shouse, 2005)

นอกจากสองแนวทางที่กล่าวแล้วข้างต้น ยังมีอีกแนวทางในทฤษฎีผัสสารมณณ์ที่ให้ความสนใจกับการผสมมุมมองของทั้ง Affectio และ Affectus ทำให้การนิยามผัสสารมณณ์ในกลุ่มนี้เป็นแบบจิตสมานกาย (Embodiment) สำหรับนักวิชาการที่ใช้แนวทางนี้ในการศึกษา เช่น Sarah Ahmed, Lawrence Grossberg, Gernot Böhme (Ott, 2017, p.13) ผู้เขียนขอยกตัวอย่างแนวคิดของ Grossberg ที่ได้อธิบายผัสสารมณณ์ในมุมมองของเขาว่า เป็นแนวระนาบของความรู้สึกละ (Plane of effects) สภาพของการทำให้เกิดความจริง การก่อให้เกิดความรู้สึกละ ปฏิบัติการและความสามารถในการก่อให้เกิดผลกระทบและได้รับผลกระทบเป็นความเข้มข้นก่อนบุคคล (Prepersonal intensity) ที่ทำงานร่วมกับการเดินทางของสภาวะประสบการณ์หนึ่งจากร่างกายหนึ่งไปสู่ร่างกายอื่น และกำหนดความเข้มข้นมากขึ้นหรือน้อยลงในที่ซึ่งศักยภาพของร่างกายได้แสดงออกมา ผัสสารมณณ์มีความใกล้ชิดและเชื่อมโยงกับสิ่งที่เรามักอธิบายว่าเป็นความรู้สึกละของชีวิต (Feeling of life) คนคนหนึ่งสามารถทำความเข้าใจชีวิตของคนอื่น แบ่งปันความหมายและความพึงพอใจ ผัสสารมณณ์ให้อภิสิทธิ์กับแรง

บันดาลใจและความมุ่งมั่นที่อยู่เหนือความหมาย ทำงานข้ามผัสสะและประสบการณ์ทั้งหมดของเรา รวมถึงขอบเขตของความรู้สึกทั้งหมดซึ่งเป็นส่วนในการประกอบสร้างชีวิตประจำวัน ทำให้เกิดลี าระดับ หรือสภาพพื้นผิวของการมีชีวิตอยู่ (Grossberg, 1992)

กล่าวโดยสรุป แนวคิดเกี่ยวกับผัสสาภรณ์ได้ขยายออกไปอย่างกว้างขวางว่ามีทั้งในแง่ที่หมายถึงกระบวนการและพลัง ทฤษฎีนี้ได้พัฒนาจนสามารถแยกออกเป็นสองมุมมองหลักได้แก่ 1) ผัสสาภรณ์ในฐานะของสภาวะที่เป็นพื้นฐาน (Elemental state) ที่มีรากฐานมาจากจิตวิทยาและประสาทวิทยา และ 2) ผัสสาภรณ์ในฐานะพลังที่มีความเข้มข้น (Intensive force) ที่พัฒนามาจากรากฐานทางปรัชญา นอกจากสองแนวทางดังกล่าวแล้วยังมีนักวิชาการที่ทำงานอยู่ในแวดวงของการศึกษาด้านสื่อสารและวัฒนธรรมศึกษาได้สร้างแนวทางที่สามขึ้น กล่าวคือ เป็นการกลับไปหาแนวคิดของ Spinoza ที่ให้ความสำคัญกับทั้ง Affectus กับ Affectio โดยขยายขอบเขตไปไกลกว่าอารมณ์และความรู้สึก เพื่อที่อธิบายพลังซึ่งเป็นแรงที่นำไปสู่การแสดงออกในรูปแบบที่หลากหลายไปจนถึงการไม่แสดงออกถึงอะไรเลย

## ทบทวนงานศึกษาเกี่ยวกับ ASMR ที่ใช้ทฤษฎีผัสสาภรณ์

ASMR ย่อมาจาก Autonomous Sensory Meridian Response เมื่อผู้อ่านเห็นคำดังกล่าว และหากลองแปลเป็นภาษาไทยแล้วก็สามารถแปลได้ว่า การตอบสนองต่อความรู้สึกถึงจุดสุดยอดโดยอัตโนมัติ ซึ่งก่อนที่จะมีการบัญญัติคำนี้ขึ้นมา ความรู้สึกตัวสะท้าน สั่นระริกที่เริ่มจากศีรษะในส่วนท้ายลงไปสู่เส้นสันหลัง อาจลงไปสู่หลังส่วนล่าง ไหล่ แขนและขาทั้งสองข้าง (ขึ้นอยู่กับคนที่แต่ละคนได้รับการกระตุ้น) นำไปสู่ความผ่อนคลาย รู้สึกโล่งสบาย ได้ถูกเรียกว่า การถึงจุดสุดยอดของสมอง (Brain orgasm) หรืออาการเสียวสมอง (Head tingle) เป็นที่แน่นอนว่าเมื่อเห็นคำว่า จุดสุดยอด เสียว ก็ย่อมที่จะทำให้คิดถึงเรื่องทางเพศ ความปรารถนาในทางเพศ ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ที่ชื่นชอบ หรืออยู่ในแวดวงการศึกษาเสียวดีโอในลักษณะนี้ต้องปกป้องตนเองว่าสิ่งที่ตนเองชื่นชอบนั้นไม่ใช่สิ่งที่ละเมิดบรรทัดฐานทางสังคม กอปรกับเริ่มมีความพยายามที่จะนำการกระตุ้นความรู้สึกในลักษณะนี้ไปใช้ในทางการแพทย์ การเยียวยาทางจิตใจของผู้ที่ต้องประสบกับปัญหาความตึงเครียด ความรู้สึกโดดเดี่ยว ซึ่งเป็นผลมาจากความบีบคั้นจากสภาวะทางสังคม ด้วยเหตุนี้เองจึงทำให้มีการยืมคำว่า ASMR มาจากในแวดวงทางวิทยาศาสตร์ การบัญญัติคำดังกล่าวนี้เกิดขึ้นในช่วง ค.ศ. 2009-2010 โดย Jennifer Allen และในช่วงเวลาเดียวกันนั้นเองก็ได้มีผู้ผลิตเนื้อหาเกี่ยวกับการให้การกระชิบ โดยใช้ชื่อ

ช่องในเว็บไซต์ยูทูปว่า “WisperingLife” หลังจากนั้นการผลิตเนื้อหาในลักษณะดังกล่าวได้เติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทั้งยังได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ซึ่งในขณะนั้นยังไม่มีงานศึกษาเกี่ยวกับ ASMR ในทางวิชาการที่ตีพิมพ์เผยแพร่ (Okaywhatever51838, n.d.; Waldron, 2016 อ้างถึงใน วริณัฐ พิทักษ์วงศ์วาน และโกสม โอมพรนัฐฉัตร, 2565)

ในงานศึกษาของ Andersen (2014) ได้ให้ข้อมูลงานเกี่ยวกับ ASMR ที่เผยแพร่เป็นชิ้นแรก ๆ คือ งานเขียนของ Rhodi Marsden ที่มีการเผยแพร่ในปี 2012 คือ งานที่มีชื่อว่า “Maria spends 20 minutes folding towels”: Why millions are mesmerized by ASMR videos ที่แสดงให้เห็นถึงความน่าสนใจของ ASMR ในการหาคำตอบเกี่ยวกับความรู้สึกที่เกิดขึ้น ทั้งยังชี้ให้เห็นว่าในช่วงเวลานั้นความสนใจเกี่ยวกับ ASMR เริ่มเกิดขึ้นในหมู่นักวิทยาศาสตร์จำนวนหนึ่ง ในขณะที่การให้ความสนใจในฐานะปรากฏการณ์อินเทอร์เน็ตก็ยังมีข้อมูลที่ปรากฏอยู่ไม่มาก ในแวดวงทางด้านวิทยาศาสตร์ได้มีการตีพิมพ์ผลการศึกษาเกี่ยวกับ ASMR เรื่อง Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): A flow-like mental state ซึ่งเป็นงานศึกษาของ Barratt and Davis (2015) งานอีกชิ้นหนึ่งคือ More than a feeling: Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR) is characterized by reliable changes in affect and physiology ของ Poerio et al. (2018) ซึ่งงานทั้งสองชิ้นนี้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนถึงความต้องการในการนำ ASMR ไปใช้ประโยชน์ในการรักษาอาการเจ็บป่วยของผู้คน

ในส่วนของการศึกษา ASMR ในมิติทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มีอยู่เป็นจำนวนมาก การก่อรูปของความสัมพันธ์ของวิดีโอ ผู้สร้างวิดีโอ ผู้ชมวิดีโอ รวมถึงบริบทแวดล้อมอื่น ๆ โดยมีตัวกลางคือพื้นที่ในสื่อดิจิทัล จากการที่ ASMR มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องของประสบการณ์ทางผัสสะ อารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับบุคคลหนึ่ง ด้วยเหตุนี้เองทฤษฎีผัสสากรรมที่ได้ให้ความสนใจไปที่อารมณ์ความรู้สึกที่อยู่ในพื้นที่ซึ่งหล่อลื่นกันของจิตและกาย ซึ่งผู้เขียนได้กล่าวถึงรายละเอียดในหัวข้อก่อนหน้านี้ ในส่วนนี้เป็นกรนำเสนอข้อมูลตัวอย่างงานศึกษาเกี่ยวกับ ASMR ที่ใช้ทฤษฎีผัสสากรรม จากงานศึกษาทั้ง 5 ชิ้น ได้แก่ งานศึกษาของ Andersen (2014) เรื่อง Now you've got the shiveries: Affect, intimacy, and the ASMR whisper community งานศึกษาของ Gallagher (2016) เรื่อง Eliciting euphoria online: The aesthetics of “ASMR” video culture งานศึกษาของ Waldron (2017) เรื่อง “This FEELS SO REAL!” sense and sexuality in ASMR videos งานศึกษาของ

Smith and Snider (2019) เรื่อง ASMR, affect and digitally-mediated intimacy และงานศึกษาของ Koster (2021) เรื่อง The effect of affect: An ethnographic exploration of the commodification and sexualization of affect through the lens of the ASMR community โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ในงานศึกษาของ Andersen (2014) เรื่อง Now you've got the shiveries: Affect, intimacy, and the ASMR whisper community ได้ใช้ทฤษฎีผัสสากรรมในการมองปรากฏการณ์ ASMR โดยชี้ให้เห็นว่า ASMR เป็นการทำงานร่วมกันของอารมณ์ และผัสสากรรม เห็นได้จากปลายทางของการรับชมวิดีโอดังกล่าวคือความผ่อนคลายซึ่งเกี่ยวข้องกับอารมณ์ ทำให้ในบริบทนี้ผัสสากรรมจึงไม่สามารถตัดขาดจากอารมณ์และความตั้งใจได้ ในงานชิ้นนี้ Andersen ได้แสดงให้เห็นถึงการค้นหาความหมายโดยนัยของความใกล้ชิด และการดูแลที่เป็นส่วนสำคัญในการสร้างประสบการณ์ทางอารมณ์แบบ ASMR เพื่อสะท้อนการทำงานของชุมชน ASMR ในพื้นที่ยูทูป โดยมีเสียงซึ่งโดยตัวของมันเองเป็นองค์ประกอบสำคัญของประสบการณ์แบบ ASMR ที่ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนในพื้นที่สาธารณะและก่อให้เกิดประสบการณ์เกี่ยวกับความใกล้ชิดที่ไม่ได้เป็นไปตามบรรทัดฐานซึ่งเคยมีมา

Andersen ได้ศึกษากลุ่มคนที่สร้างวิดีโอเสียงกระซิบในพื้นที่เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อค้นหาความจริงเกี่ยวกับเสียงกระซิบที่จะสร้างความรู้สึกสั่นระริก (Shivering sensation) ให้กับผู้ชม โดยให้ความสำคัญกับเสียงที่แสดงถึงความใกล้ชิด การดูแลเอาใจใส่ซึ่งมียูทูปเป็นสื่อกลาง ทั้งยังได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของเสียงที่เป็นปัจจัยสำคัญสำหรับประสบการณ์ ASMR และเนื่องจากอุปสรรคเกี่ยวกับระยะห่างของร่างกายในเชิงของกายภาพโดย ASMR อยู่บนพื้นฐานของอำนาจทางผัสสากรรม (Affective power) ที่นำไปสู่ความใกล้ชิดผ่านการใช้เสียงกระซิบ ในขณะเดียวกันนั้นชุมชน ASMR ก็ต้องดิ้นรนท่ามกลางกระแสทางสังคมในมุมมองที่ว่า การแบ่งปันความรู้สึกดังกล่าวไม่เป็นไปตามบรรทัดฐานทางสังคมเกี่ยวกับความใกล้ชิด เห็นได้จากการเปรียบเทียบกับเซ็กซ์โฟน (Sex phone) ทำให้เกิดการตอบโต้กลับของชุมชน ASMR ด้วยการยืนยันว่าเป็นไปตามบรรทัดฐานรักต่างเพศ (Heteronormative) เห็นได้จากการเน้นย้ำถึงบทบาทของหญิงและชายผ่านวิดีโอ เสียงกระซิบที่แสดงถึงการดูแลเอาใจใส่จะต้องเป็นเสียงที่มาจากผู้หญิง หากผู้ชายใช้เสียงกระซิบก็จะได้ไม่ได้รับการยอมรับ ขณะเดียวกันชุมชน ASMR ก็ไม่ได้ปฏิเสธอย่างสิ้นเชิงว่าไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องทางเพศ Andersen มองว่าเป็นการทำความเข้าใจความใกล้ชิดในบริบทที่เทคโนโลยีดิจิทัลได้เชื่อมโยงร่างกาย

ของผู้กระซิบและผู้ชมหรือผู้ฟังเข้าไว้ด้วยกัน และอนุญาตให้พวกเขาเหล่านั้นแสดงความรู้สึก  
ระหว่างกันเป็นความใกล้ชิดแบบเควีย์ร์ (Queer intimacy)

ในงานศึกษาของ Gallagher (2016) เรื่อง Eliciting euphoria online: The aesthetics  
of “ASMR” video culture ได้ใช้พื้นที่ของชุมชน ASMR ในเว็บไซต์ Reddit และช่องใน  
เว็บไซต์ยูทูปที่ชื่อว่า “Heather Feather” เป็นตัวอย่างในการอธิบาย โดยได้นำเสนอข้อมูล  
สองส่วน ส่วนแรกเกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบของวิดีโอเกี่ยวกับความสัมพันธ์แบบเครือขาย  
โดยเชื่อมโยงให้เห็นถึงเครือขายของผู้กระทำการเป็นการเชื่อมโยงของร่างกายทั้งที่เป็นมนุษย์  
และไม่ใช่มนุษย์ที่ทำงานร่วมกันกับอัลกอริทึม (Algorithm) ซึ่งส่งผลต่อการเผยแพร่ของวิดีโอ  
นำไปสู่รูปแบบทางวัฒนธรรมแบบใหม่ที่ไม่สามารถอธิบายได้เมื่อต้องเผชิญหน้ากับมันเป็นครั้งแรก  
และส่วนที่สองเป็นข้อมูลในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเสียงในมิติที่สัมพันธ์กับธรรมชาติของเสียง  
โดยเริ่มต้นที่การศึกษาเสียง (Sound studies) ดนตรีวิทยา (Musiology) และทฤษฎีผัส  
สสารมณ เพื่ออธิบายบทบาทของเสียงพูด (Voice) และเสียงที่อยู่ในบริบทแวดล้อม (Sound)  
ในงานชิ้นนี้ Gallagher ไม่ได้ถกเถียงในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเรื่องทางเพศ หรือกามารมณ  
แม้ว่า ASMR จะสามารถต่อยอดไปสู่ในประเด็นเรื่องเพศสภาพ เพศวิถี รวมถึงประเด็นทาง  
สังคมอื่น ๆ ก็ตาม โดยได้เน้นย้ำว่าเสียงเป็นองค์ประกอบสำคัญของ ASMR ที่ทำให้เกิด  
ความรู้สึกใกล้ชิด เห็นได้จากการอ้างอิงถึงแนวคิดของ Michel Chion นักทฤษฎีภาพยนตร์ชาว  
ฝรั่งเศส โดย Gallagher มองว่าวิดีโอ ASMR นั้นแสดงให้เห็นถึงการนำผลกระทบ หรือ  
ความรู้สึกที่มาด้วยกันกับเสียง ซึ่งเป็นสิ่งเดียวกันกับที่ Chion เรียกว่า “rendering” กล่าวอีก  
ครั้งคือ หากไม่มีเสียงแล้ว วิดีโอ ASMR ก็ไม่สามารถนำไปสู่ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการรับชม  
ได้ ในด้านที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีผัสสสารมณ Gallagher มองว่า ASMR เป็นจังหวะของการ  
ดำเนินชีวิตที่ทำให้ผ่านเรื่องราวในแต่ละวันไปได้ Gallagher ได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของเสียง  
ที่ทำให้ผู้เสพนั้นถูกสัมผัสและถูกทำให้เคลื่อนที่ทั้งที่สัมผัสได้ อย่างไรก็ตาม เขายังได้อ้างอิงถึง  
Bertant และงานศึกษาของ Kassabian ที่ยืนยันว่าเสียงส่งผลต่อสภาวะทางอารมณ์และ  
พฤติกรรม

ในงานของ Waldron (2017) เรื่อง “This FEELS SO REAL!” sense and sexuality  
in ASMR videos พยายามแสดงให้เห็นถึงจุดยืนที่ว่า ASMR มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องทางเพศ  
ใช้การศึกษาผัสสสารมณและการศึกษาเกี่ยวกับการแสดงของ Olivia Kissper เพื่อตอบคำถาม  
ที่ว่า โครงสร้างพื้นฐานด้านสื่อ (Media infrastructures) ได้ก่อให้เกิดเรื่องทางเพศ (Sexuality)

ในรูปแบบใหม่โดยมีความใกล้ชิดเป็นสื่อกลางได้อย่างไร ด้วยการวิเคราะห์วิดีโอ ASMR ในพื้นที่ YouTube ของ Kissper ซึ่งเน้นการใช้เสียงกระซิบ ซึ่ง Waldron มองว่าปฏิบัติการดังกล่าวได้เข้าใกล้เรื่องของเพศด้วยแนวทางการปฏิบัติที่แสดงให้เห็นถึงการสร้างความสุข ความสนิทสนม และการดูแลเอาใจใส่ โดยพยายามแสดงให้เห็นว่าการบริโภควิดีโอ ASMR ถือเป็นปฏิบัติการทางเพศที่ไม่ได้หมายถึงการสืบพันธุ์ ไม่ได้มุ่งเน้นไปที่อวัยวะเพศ หรือจุดสุดยอดเสมอไป Waldron เสนอว่าการมีเพศสัมพันธ์อาจถือได้ว่าเป็นแนวทางปฏิบัติใด ๆ ที่เชื่อมต่อร่างกาย (มนุษย์ และสิ่งอื่น ๆ) ให้ความสัมพันธ์ที่มีความใกล้ชิดและเป็นการดูแลเอาใจใส่ ซึ่งความสัมพันธ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานวิดีโอกับผู้ชม และการประกอบกัน (Assemblage) กับบริบททางเทคโนโลยีเป็น “การสร้างพันธมิตรใหม่ และการผูกมัดด้วยเส้นแรงที่คาดไม่ถึง”

ในงานชิ้นนี้ Waldron ยังได้แสดงให้เห็นถึงการให้ความสำคัญกับภาพ (Image) ที่ทำงานเชื่อมต่อกับร่างกายอื่น ๆ ที่มาจัดการและสร้างผัสสากรรม ในบริบทของวิดีโอ ASMR นี้ เทคโนโลยีดิจิทัลได้ทำให้อารมณ์ของมนุษย์ ในที่นี้คือผู้เสพวิดีโอ (ASMRers) เกิดความรู้สึกมีการเคลื่อนที่ ไปจนถึงการแสดงออกในรูปแบบต่าง ๆ จากการปฏิสัมพันธ์กับร่างกายของมนุษย์คนอื่น ในที่นี้คือผู้สร้างสรรค์ผลงานวิดีโอผ่านเครือข่ายของสื่อ การเน้นให้เห็นถึงความสำคัญของภาพนั้น Waldron ได้ชี้ให้เห็นว่าการใช้ทฤษฎีผัสสากรรมในการศึกษาสื่อออนไลน์ไปไกลกว่าเรื่องของภาพตัวแทน ได้อ้างอิงถึงแนวคิดของ Roland Barthes เกี่ยวกับ “Punctum” ที่แสดงให้เห็นถึงอัตวิสัย สิ่งที่พุ่งตรงออกมาจากภาพมาปะทะ ทิ่มแทงเรา ซึ่งต่างไปจาก “Studium” ที่แสดงให้เห็นถึงองค์ประกอบและมุมมองเชิงวัตถุของภาพ ความพึงพอใจที่เกิดจากการชมวิดีโอออนไลน์ไม่ได้มาจากการตอบสนองทางกายภาพเพียงอย่างเดียว แต่มาจากการกระตุ้นผ่านความสนใจส่วนบุคคลด้วย

งานศึกษาของ Smith and Snider (2019) เรื่อง ASMR, affect and digitally-mediated intimacy เป็นงานศึกษาที่ใช้กรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีแบบฐานราก (Grounded theory) เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับการนิยาม ASMR โดยชุมชนที่ผลิตวิดีโอเหล่านี้ขึ้นมา และเพื่อทำความเข้าใจ ASMR ในฐานะที่เป็นปรากฏการณ์ทางสังคมรูปแบบหนึ่ง Smith and Snider เลือกกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาจากผู้สร้างสรรค์ผลงานวิดีโอ (ASMRtists) ที่มีชื่อเสียงและมีผู้ติดตามเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะบุคคลที่เคยให้สัมภาษณ์กับสื่อจนกลายเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงในแวดวง ASMR เมื่อได้ข้อมูลมาแล้วได้มีการจัดกลุ่มข้อมูล นำไปสู่การวิเคราะห์เพื่อกำหนดประเด็นทางทฤษฎี ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาได้นำไปสู่ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติความ

เป็นมาของ ASMR ในโลกออนไลน์ ในส่วนของ Smith and Snider ได้ใช้ข้อมูลที่เป็นประวัติศาสตร์บอกเล่าของผู้สร้างสรรค์ผลงานวิดีโอที่ปรากฏอยู่ในวิดีโอ ASMR ประกอบกับการศึกษาจากเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษายังพบว่า ASMR ได้กลายเป็นสื่อกลางของประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึกรูปแบบต่าง ๆ ด้วยบทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัล โดยมีสื่อสังคมออนไลน์ อาทิ ยูทูบที่เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างอารมณ์ความรู้สึกอย่างเข้มข้น เป็นผลทำให้คนบางคนเกิดการตอบสนองในทางผัสสาสมณ์จากการกระทำบางอย่าง ในแง่นี้คือการตอบสนองทางร่างกายที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ นอกจากนี้ยังเสนอว่า ASMR สามารถครอบครองพื้นที่ความคลุมเครือของการจัดแบ่งในทางทฤษฎีเพื่อศึกษาเกี่ยวกับผัสสะ อารมณ์ และผัสสาสมณ์ อีกทั้ง ASMR ยังเป็นพื้นที่ซึ่งมีความเหนียวแน่นทางผัสสาสมณ์ ถือได้ว่าเป็นประสบการณ์ทางผัสสาสมณ์ในรูปแบบหนึ่งที่มีสัมพันธ์กับความใกล้ชิดและเสียง โดยเน้นว่าเสียงมีความสำคัญอย่างมากสำหรับ ASMR พร้อมกันนั้นยังได้แสดงให้เห็นว่าวิดีโอ ASMR ซึ่งเป็นตัวกลางที่ทำให้เกิดความเสียวซ่าในร่างกาย ได้นำไปสู่การปฏิบัติทางผัสสาสมณ์ที่เกิดขึ้นโดยเจตนา (Intentional affective practice) ซึ่งไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการตอบสนองของร่างกายแบบอัตโนมัติ จากแนวคิดผัสสาสมณ์ของ Massumi หากแต่เป็นพื้นที่ซึ่งมีความคลุมเครือระหว่างผัสสาสมณ์และอารมณ์

สำหรับงานศึกษาของ Koster (2021) เรื่อง The effect of affect: An ethnographic exploration of the commodification and sexualization of affect through the lens of the ASMR community เป็นงานศึกษาที่ทำงานด้วยวิธีการทางชาติพันธุ์นิพนธ์ ผู้ศึกษาทดลองสร้างสรรค์วิดีโอ ASMR ทางช่องยูทูบของตนเองไปพร้อมกับการเป็นนักวิจัย และสัมภาษณ์ข้อมูลจากทั้งผู้ที่ชื่นชอบเสพวิดีโอ ASMR และผู้ที่รู้สึกรำคาญเมื่อได้ยินเสียงแบบ ASMR ซึ่ง Koster มองว่าประสบการณ์เกี่ยวกับ ASMR มีความเป็นอัตวิสัย (Subjectivity) โดยได้ใช้ทฤษฎีผัสสาสมณ์มาเป็นแนวทางในการศึกษาความเป็นอัตวิสัยและปฏิสัมพันธ์ที่หลากหลายของมนุษย์ (Intersubjectivity) โดยใช้ข้อมูลจากงานศึกษาของ Poerio et al. (2018) (ผู้เขียนได้เกริ่นมาแล้วในข้างต้น) ในงานศึกษานี้อยู่บนพื้นฐานของผัสสาสมณ์เชิงบวก (Positive affects) ที่มีความสัมพันธ์กับการกระตุ้นผัสสะ เพื่อที่จะเก็บเกี่ยวประสบการณ์ทางอารมณ์ความรู้สึกที่มีความเป็นอัตวิสัยในบริบทของดิจิทัลที่ทำให้เกิดการกระตุ้นและการตอบสนองต่อการกระตุ้นที่ปรากฏผ่านภาพและเสียง

ข้อมูลจากงานศึกษายังได้แสดงให้เห็นว่า ASMR นั้นอยู่ในกรอบที่มีความเป็นสหวิทยาการของทฤษฎีผัสสากรรม ซึ่งในตัวของผู้สัมผัสเองนั้นอยู่ในพื้นที่ซึ่งมีความคลุมเครือระหว่างวัฒนธรรมกับชีววิทยา และ ASMR เองก็อยู่ในพื้นที่ของความคลุมเครือระหว่างวัฒนธรรมกับธรรมชาติด้วยเช่นกัน ผ่านการอ้างอิงถึงแนวคิดของ Sedgwick เรื่อง Touching feeling: Affect, pedagogy, performance นอกจากนี้แล้ว Koster ได้แสดงให้เห็นว่าการศึกษเกี่ยวกับ ASMR นั้นนอกจากจะนำไปใช้ประโยชน์ในการบำบัดรักษาในทางจิตใจแล้วยังมีความเกี่ยวข้องกับการทำให้กลายเป็นเรื่องทางเพศ ในบริบทดังกล่าวนี้ผัสสากรรมมีความสัมพันธ์กับกระบวนการทำให้ ASMR กลายเป็นสินค้าในบริบทของทุนนิยมที่มีการใช้ประโยชน์จาก ASMR ในทางธุรกิจอย่างชัดเจน ผ่านกระบวนการของการทำให้กลายเป็นเรื่องของเพศที่เชื่อมโยงกับการเป็นแรงงานทางผัสสากรรม (Affective labor) ของผู้ผลิตกับผู้บริโภค

กล่าวโดยสรุป จากข้อมูลข้างต้นทำให้เห็นว่าการศึกษานี้ซึ่งเกิดขึ้นในแวดวงทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ได้ขยายขอบเขตของการศึกษา ASMR ออกจากการศึกษาทางด้านวิทยาศาสตร์ที่ต้องการนำประโยชน์จาก ASMR ไปใช้ในการบำบัดรักษาอาการเจ็บป่วยในทางการแพทย์ ในแต่ละงานมีจุดเน้นที่แตกต่างกัน กล่าวคือ ในงานของ Andersen ได้เน้นที่ความเป็นชุมชนออนไลน์ซึ่งเกิดจากการประกอบกันของส่วนต่าง ๆ มีสื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อกลาง โดยเน้นย้ำให้เห็นถึงความสำคัญของเสียงคือ เสียงกระซิบที่เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างประสบการณ์ ASMR ส่วนงานของ Gallagher ได้แสดงให้เห็นถึงจุดสนใจในเรื่องของเสียง โดยเน้นให้เห็นถึงความสำคัญของเสียงใน ASMR ขณะที่งานของ Waldron เน้นจุดสนใจที่การปฏิบัติการณ์ของ ASMRtist ในการสร้างความใกล้ชิดและการดูแล โดยมีจุดเน้นที่ภาพ ในงานของ Smith and Snider ก็ได้เน้นที่การศึกษาตัวอย่างจากงานของศิลปินผู้สร้างวิดีโอ ASMR ทั้งยังได้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของเสียงเช่นเดียวกับ Andersen และ Gallagher ในมุมมองที่ให้ความสำคัญกับเรื่องของเสียงนี้ เห็นได้จากการอ้างอิงถึงวิดีโอที่สามารถสร้างความรู้สึกและประสบการณ์แบบ ASMR ว่าในบางคลิปนั้นไม่มีภาพมีเพียงเสียงเท่านั้น หรือมีเสียงและมีภาพที่ปรากฏการเคลื่อนไหวเพียงบางส่วนของร่างกายเท่านั้น อีกทั้งเสียงกระซิบยังนำไปสู่ความรู้สึกถึงการถูกสัมผัสอีกด้วย และงานของ Koster ที่ได้แสดงให้เห็นถึงความเป็นอัตวิสัย ปฏิสัมพันธ์ที่หลากหลายของมนุษย์ในปริภูมิที่เกี่ยวข้อง

กับ ASMR รวมถึงกระบวนการทำให้ ASMR กลายเป็นสินค้าผ่านกระบวนการทำให้เป็นเรื่องทางเพศ

ในงานทั้ง 5 ชิ้นมีจุดร่วมกันในการอธิบายปรากฏการณ์ ASMR โดยชี้ให้เห็นว่า ASMR เป็นพื้นที่ซึ่งแหล่ล้อมซ้อนกันของอารมณ์ ความรู้สึก และผัสสากรรม ทั้งยังแสดงให้เห็นว่า ASMR มีความสัมพันธ์กับอารมณ์ความรู้สึกที่สัมพันธ์กับความใกล้ชิดและการดูแลเอาใจใส่ สามารถเชื่อมโยงถึงประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ ในเรื่องเพศนั้นจะเห็นได้ว่าจากงานทั้ง 5 ชิ้นในข้างต้น ในงานของ Andersen แสดงให้เห็นว่าชุมชน ASMR ไม่ได้ปฏิเสธประเด็นเรื่องทางเพศเสียทีเดียว อีกทั้งในงานของ Waldron and Koster ก็ได้สะท้อนให้เห็นว่า ASMR มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องทางเพศ แต่ไม่ใช่เรื่องลามกอนาจารณ์ ดังกล่าวนี้เป็นนัยที่สะท้อนให้เห็นถึงความเปราะบางเกี่ยวกับการนิยามตัวตนของกลุ่มบุคคลที่ชื่นชอบ ASMR กับการถูกนิยามจากสังคมภายนอก ดังกล่าวนี้อาจเป็นข้อควรระวังในการนำเสนอข้อค้นพบที่เกิดจากการศึกษาวิจัยของผู้เขียนเองด้วย ในแง่ของวิธีในการศึกษานั้น จะเห็นได้ว่างานใน 4 ชิ้นแรก จะใช้ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตการณ์ การปะทะกับตัวบทซึ่งเป็นวิดีโอ รวมถึงสื่อที่เกี่ยวข้องและนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาปรากฏการณ์ในพื้นที่สื่อสังคมออนไลน์ไปทำการวิเคราะห์เท่านั้น ซึ่งแตกต่างจากงานชิ้นที่ 5 ที่ Koster ได้เข้าไปมีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์วิดีโอ ASMR ไปพร้อม ๆ กับการเป็นนักวิจัย ทำให้เธอสามารถฝังตัวเข้าไปในพื้นที่ของชุมชน ASMR ที่ช่วยให้เธอเชื่อมต่อกับชุมชนได้เป็นอย่างดี ทั้งยังให้ความสำคัญกับพื้นที่ทางกายภาพที่เกี่ยวข้องกับ ASMR ด้วย โดยมีการสัมภาษณ์ผู้เสพวิดีโอแบบเชิงลึกเพื่อเข้าใจถึงมุมมองและประสบการณ์อารมณ์ความรู้สึกของผู้คนด้วย มีการบันทึกข้อมูลภาคสนามทั้งในรูปแบบของตัวอักษรและวิดีโอด้วยการบันทึกไดอารี่ อีกทั้งยังมีกระบวนการในการสะท้อนย้อนคิดในการทำงานภาคสนามด้วย

### บทวิเคราะห์แนวทางและความเป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้ทฤษฎีผัสสากรรม

จากการทบทวนงานศึกษาทั้ง 5 ชิ้นข้างต้น ทำให้ผู้เขียนเห็นว่า ASMR ทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนองโดยอัตโนมัติของร่างกาย เห็นได้จากความรู้สึกเสียวซ่าจากบริเวณศีรษะไปสู่กระดูกสันหลังที่เกิดขึ้นจากการได้รับการกระตุ้นความรู้สึกแบบ ASMR ในขณะเดียวกันปลายทางของ ASMR สิ่งทีงานศึกษาแต่ละงานกล่าวถึงคือ ความรู้สึกสบาย ผ่อนคลาย ดังกล่าวนี้อาจไม่สามารถหลีกเลี่ยงไปจากการแสดงออกทางอารมณ์ได้เลย ทำให้ผู้เขียนเข้าใจ

ได้ว่า ASMR มีความสัมพันธ์กับปฏิกิริยาอัตโนมัติของร่างกายที่ไม่สามารถอธิบายถึงต้นสายปลายเหตุได้ ซึ่งเกิดก่อนการรู้คิด (Precognition) และมีความสัมพันธ์กับการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก ที่สามารถเชื่อมโยงเข้ากับประสบการณ์ในด้านที่เป็นการรู้คิด (Cognition) จากข้างต้นนี้ผู้เขียนจึงเล็งเห็นจากจุดนี้ว่าในการทำควมเข้าใจเกี่ยวกับ ASMR ผู้เขียนต้องเลือกใช้แนวคิดในการอธิบายที่ครอบคลุมและสามารถตอบคำถามในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ทางสังคมเกี่ยวกับ ASMR ปรากฏการณ์ในวิดีโอ ASMR การปฏิบัติการณ์ในการสร้างสรรค์วิดีโอ รวมถึงผลต่อผู้เสพวิดีโอทั้งอารมณ์ความรู้สึก การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับร่างกายที่มาจากการกระตุ้นจากการรับชมวิดีโอ ASMR ที่เน้นการใช้เสียงกระซิบซึ่งสร้างสรรค์โดยผู้หญิงชาวไทย

ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับปฏิกิริยาอัตโนมัติของร่างกาย เห็นได้จาก Gallagher (2016) ได้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของเสียงใน ASMR ในแง่ที่ว่า มนุษย์เรานั้นรู้สึกถึงการสัมผัสและการเคลื่อนไหวได้ด้วยเสียง ทั้งความรู้สึกที่เกิดจากการสัมผัสและอารมณ์ความรู้สึกทางอารมณ์ เพื่อที่ต้องการเน้นย้ำว่าเราไม่ควรกับความสำคัญของเสียงในระดับที่ต่ำจนเกินไป และที่เห็นได้อย่างชัดเจนจากในงานศึกษาของ Andersen (2014) ที่เสนอว่าความรู้สึกแบบ ASMR เป็นทั้งผัสสากรรมในแง่ของอารมณ์ที่มาก่อนการเข้ารหัสผ่านความรู้สึกเกี่ยวกับเหตุการณ์ ที่แสดงให้เห็นถึงการแยกออกจากกันระหว่างผัสสากรรมกับอารมณ์ ตามคำอธิบายของ Massumi ผัสสากรรมตามแนวทางนี้สามารถเกิดขึ้นได้จากการปะทะกันระหว่างร่างกาย ซึ่งไม่จำเป็นว่าร่างกายนั้นจะต้องเป็นมนุษย์ที่มีชีวิตมีจิตใจเท่านั้น ทั้งยังไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นพร้อม ๆ กันหรือรวมกัน การใช้เสียงที่นุ่มนวลจากการกระซิบ กอปรกับการเคลื่อนไหวอย่างละเมียดละไมของผู้สร้างสรรค์ผลงานวิดีโอเป็นส่วนที่สามารถกระตุ้นความทรงจำได้ ดังกล่าวนี้ทำให้ ASMR มีความสัมพันธ์กับอดีต ปัจจุบัน และภาวะกำลังจะเป็น (Becoming) ซึ่งสัมพันธ์กับพลังความเข้มข้นที่เป็นไปมากกว่าสภาวะการดำรงอยู่ (Being) โดยเปิดกว้างให้กับการเชื่อมต่อการกระทำที่เคยเกิดขึ้นในอดีต สิ่งที่ถูกเก็บรักษาไว้ได้กลับมาฉายซ้ำอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งเป็นการแสดงปฏิกิริยาแบบอัตโนมัติ ASMR ได้เข้าไปสู่ความเข้มข้น เป็นความทรงจำที่จำไม่ได้ ซึ่ง Massumi เรียกว่า “ความทรงจำปราศจากเนื้อหา”

ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับปฏิกิริยาอัตโนมัติของ ASMR ทำให้ผู้เขียนมองว่าเราควรต้องคำนึงถึงเรื่องประสบการณ์ที่มีมาก่อนหน้าเสียก่อน ซึ่งเป็นไปตามที่ Massumi (2003) เสนอไว้ใน The archive of experience กล่าวคือ ความเป็นไปได้ของการเลียนแบบของ

ร่างกายมนุษย์นั้น (จากงานชิ้นนี้ทำให้ผู้เขียนเข้าใจว่า หากกล่าวถึง ASMR การเลียนแบบที่เกิดขึ้นนี้อยู่ในลักษณะของการที่ผู้ชมวิดีโอ ASMR รู้สึกว่าตนเองกำลังได้รับการปฏิบัติเช่นเดียวกัน) นอกจากจะเป็นสิ่งที่แสดงออกมาแล้ว ดังกล่าวนี้เป็นเหมือนคลังเก็บข้อมูลที่ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงเรื่องของการใช้ภาษาเท่านั้น หากแต่ความต่อเนื่องของสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นขึ้นอยู่กับรูปแบบของการมองเห็นที่มีความสัมพันธ์กับเหตุการณ์ที่หลากหลาย ซึ่งอาจไม่ได้เป็นไปตามลำดับขั้น ดังกล่าวนี้มีที่มาจากประสบการณ์ที่มีมาก่อนหน้า เป็นความทรงจำที่จำไม่ได้ ตามที่ผู้เขียนได้กล่าวถึงมาแล้วในย่อหน้าก่อนหน้านี้

ในอีกด้านหนึ่ง ASMR มีความสัมพันธ์กับการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกที่สามารถเชื่อมโยงเข้ากับประสบการณ์ในด้านที่เป็นการรู้คิด จะเห็นได้ว่าในแต่ละงานได้มีการอ้างอิงแนวคิดในการศึกษาอารมณ์ความรู้สึก ที่มีทั้งแนวทางซึ่งได้รับอิทธิพลมาจาก Tomkins รวมถึงแนวทางที่เป็นการผสมผสานที่ได้กล่าวถึงรายละเอียดแล้วในหัวข้อที่ 1 จะเห็นได้ว่าในงานศึกษาของ Andersen (2014) ได้อ้างอิงถึงแนวคิดของ Sarah Ahmed กล่าวคือ ในบริบทของการสร้างวิดีโอ ASMR ด้วยเสียงกระซิบนั้น ผัสสารมณมีความเกี่ยวข้องกับความรู้สึก ซึ่งความรู้สึกที่เกิดขึ้นนี้เป็นผลมาจากแรงกดของร่างกายซึ่งกันและกันภายในปริมาตรที่ร่างกายนั้นดำรงอยู่ ความประทับใจที่เกิดขึ้นหมายถึงการติดต่อซึ่งกันและกัน ดังกล่าวนี้แสดงให้เห็นถึงมิติของพลังที่ผสานไปกับการแสดงออกได้อย่างชัดเจน โดยที่วิดีโอ ASMR จะเชื่อมโยงร่างกายของผู้กระซิบและผู้ชมไว้อย่างแนบแน่น และทำให้พวกเขาสร้างความประทับใจซึ่งกันและกัน ในส่วนของ Smith and Snider (2019) ก็เช่นเดียวกันที่ได้อ้างอิงแนวคิดของ Ahmed ในประเด็นที่กล่าวถึงความเหนียวแน่น (Stickiness) ซึ่งผู้ชมสามารถกลับมาชมวิดีโอ ASMR ซ้ำแล้วซ้ำเล่าได้ตามความต้องการของตนเอง เป็นผลมาจากประวัติของการสัมผัสกันระหว่างร่างกาย วัตถุ และสัญลักษณ์ ความรู้สึกจะเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่องซึ่งแปรผันตามการไหลเวียนของสัญญาณต่าง ๆ ในการแบ่งปันข้อมูล การโพสต์ข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับ ASMR ในโลกดิจิทัล ได้ทำให้คุณค่าทางผัสสารมณของวัตถุนั้นเพิ่มมากขึ้นจากการกดขึ้นชอบ (กด Like) และเผยแพร่ (กด Share) ต่อไป

ในขณะที่งานศึกษาของ Waldron (2017) ได้อ้างอิงถึง Sedgwick ที่ว่า ผิวสัมผัส (Texture) และผัสสารมณเป็นสิ่งที่อยู่ร่วมกัน อารมณ์ความรู้สึกที่เป็นความพึงพอใจจะแสดงออกมาในรูปแบบของปรากฏการณ์ โดยยกตัวอย่างเมื่อ Kissper กำลังสัมผัสกับร่างกายของเธอในวิดีโอที่สามารถกระตุ้นผัสสะทั้งการได้ยิน การมองเห็น และการสัมผัส ผู้ชมก็จะรู้สึก

เหมือนกับว่าตนเองกำลังถูกสัมผัสในบริเวณนั้นเช่นเดียวกัน โดยรู้สึกราวกับว่าตนเองกำลังถูกสัมผัสจริง ๆ นำไปสู่ประสบการณ์ความรู้สึกแบบเสียวซ่า (Tingling) และสุดท้ายในงานศึกษาของ Koster (2021) ก็ได้อ้างอิงแนวคิดของ Sedgwick ด้วยเช่นเดียวกัน กล่าวคือ ASMR ตั้งอยู่ระหว่างพื้นที่ซึ่งซ้อนทับระหว่างวัฒนธรรมกับชีววิทยาเฉกเช่นเดียวกับผัสสากรรม ในที่นี้ประสบการณ์ทางอารมณ์ดูเหมือนจะซับซ้อนกว่าคู่ความสัมพันธ์ของธรรมชาติกับการเลี้ยงดู และ Koster ได้อ้างอิงถึงงานศึกษาของ Poerio et al. (2018) เพื่อต้องการจะบอกว่าในการศึกษา ASMR นั้นจะต้องสำรวจความเป็นอัตวิสัยและการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันของผู้คน การผสมผสานทางอารมณ์ที่ซับซ้อนซึ่งประกอบด้วยการเพิ่มและการลดลงของการทำงานของผัสสากรรมในเชิงบวก (Positive affect) อันเนื่องมาจากความเสียวซ่าที่เกิดขึ้นจากการรับชมวิดีโอ ASMR ในประเด็นนี้ทำให้เธอมองว่าผัสสากรรมในเชิงบวกเกิดขึ้นจากการกระตุ้นผ่านวิดีโอ ASMR ที่ถือเป็นประสบการณ์ทางอารมณ์ในรูปแบบหนึ่ง

จากในข้างต้นนี้ทำให้ผู้เขียนเห็นแนวทางและความเป็นไปได้ในการศึกษาเกี่ยวกับ ASMR ด้วยการใช้ทฤษฎีผัสสากรรมเป็นกรอบในการมองปรากฏการณ์อย่างชัดเจน เมื่อพิจารณาถึงแนวทางที่นักวิชาการได้พัฒนาแนวคิดภายใต้กรอบทฤษฎีผัสสากรรมที่งานศึกษาทั้ง 5 ชิ้นนำมาใช้ในการอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ที่ได้แสดงให้เห็นอิทธิพลของแนวความคิดทางปรัชญาในช่วงต้นถึงกลางทศวรรษที่ 1990 ที่ทำให้เกิดการสร้างข้อถกเถียงขึ้นจากการให้ความสำคัญกับการทำงานของภาษา อัตลักษณ์ ภาพตัวแทน ในขณะที่อารมณ์ความรู้สึกกลับเป็นสิ่งที่ถูกมองข้าม การกลับมาให้ความสำคัญกับอารมณ์ความรู้สึกที่เรียกว่าหิวเสียวสัมผัสสากรรมนี้ยังแสดงให้เห็นถึงการให้ความสำคัญกับร่างกาย และการต่อต้านความเป็นคู่ตรงกันข้ามระหว่างจิตใจกับกายด้วย ทำให้เห็นว่าการนำเอาทฤษฎีผัสสากรรมไปใช้ในการอธิบายปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นนั้น ไม่สามารถหลีกเลี่ยงไปจากการนำเอาภาษา อัตลักษณ์ ภาพตัวแทนมาร่วมพิจารณาได้เลย ซึ่งผู้เขียนเห็นด้วยกับ ชัยรัตน์ พลमुख (2562) ที่ได้กล่าวถึงการใช้ทฤษฎีผัสสากรรมไปเป็นกรอบในการศึกษาวรรณกรรม และเมื่อกลับมาพิจารณาในบริบทของ ASMR ก็ได้ทำให้ผู้เขียนเห็นด้วยกับงานศึกษาทั้ง 5 ชิ้น ที่ให้ความสนใจ ASMR ในด้านที่เกี่ยวข้องกับปฏิกิริยาอัตโนมัติของร่างกายไปพร้อม ๆ กับการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก และประสบการณ์ของผู้คนที่เข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นนี้ ทั้งยังรวมไปถึงสิ่งซึ่งไม่มีชีวิต พื้นที่สื่อสังคมออนไลน์ อุปกรณ์เทคโนโลยี ข้าวของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน ฯลฯ

เนื่องด้วยความสนใจของผู้เขียนได้มุ่งไปที่ผู้สร้างสรรค์วิดีโอ ASMR ซึ่งเป็นผู้หญิงชาวไทยที่ใช้เสียงกระซิบเป็นส่วนประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน งานศึกษาของ Andersen (2014) และ Waldron (2017) เป็นแนวทางในการมองปรากฏการณ์เกี่ยวกับ ASMR ที่เกี่ยวข้องกับบทบาทของผู้หญิง อีกทั้งยังมีข้อวิพากษ์ของ Anable (2018) จากปัญหาสำคัญที่สตรีนิยมมีปัญหากับแนวทางของ Massumi ในประเด็นที่มีการแยกร่างกายที่มีความรู้สึก (Sensing body) ออกจากวาทกรรมร่างกาย (Discursive body) ในทางกลับกัน สตรีนิยมรวมถึง Queer มองว่าร่างกายทั้งสองแบบไม่สามารถแยกออกจากกันได้ กล่าวคือ ร่างกายที่มีความรู้สึกคือ ร่างกายที่สามารถสร้างความสัมพันธ์เชื่อมต่อเข้ากับร่างกายอื่นหรือสิ่งอื่น ๆ รวมถึงความเป็นไปได้อื่น ๆ ในโลกใบนี้ ทั้งยังเน้นย้ำว่ามุมมองเรื่องภาพตัวแทนเป็นสิ่งที่สำคัญมาก เพื่อนำไปสู่การมองผัสสากรรมที่เกาะกุมไปกับวาทกรรม และประเด็นเกี่ยวกับร่างกาย ร่างกายไม่สามารถมีความหมายอย่างสมบูรณ์ได้ หากแยกออกไปจากวาทกรรมสัญลักษณ์ และร่างกายในฐานะภาพตัวแทน ด้วยเหตุนี้เองการศึกษาในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติการของผู้หญิงจึงไม่สามารถตัดขาด หรือลดทอนความสำคัญของสิ่งเหล่านี้ออกไปได้

นอกจากนี้แล้วในบริบทร่วมสมัยวิดีโอ ASMR เป็นหนึ่งในวัฒนธรรมประชานิยม (Popular culture) Gallagher (2016) เสนอว่าความนิยมในวิดีโอ ASMR ที่มีอย่างล้นหลามนั้นเป็นผลมาจากอัลกอริทึม (Algorithm) และพฤติกรรมของผู้คนที่เห็นได้จากการสืบค้นข้อมูล การแบ่งปันข้อมูลวิดีโอและความรู้เกี่ยวกับ ASMR ถือได้ว่าเป็นประสบการณ์ทางด้านสุนทรียศาสตร์ที่สามารถผลิตขึ้นด้วยความประณีตที่ผู้ผลิตสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้ไม่จำกัด และในส่วนของผู้เสพก็สามารถตีความตีค่ากับผลงานดังกล่าว ทั้งยังสามารถกลับมาบริโภคซ้ำได้ ดังกล่าวนี้อาจเป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้เขียนต้องพิจารณาในการนำแนวทางในทฤษฎีผัสสากรรมมาใช้ให้ครอบคลุมกับบริบทนี้ด้วยเช่นเดียวกัน

## บทสรุป

ผัสสากรรมนั้นถึงแม้ตัวมันเองจะไม่ใช่อารมณ์ ความรู้สึก โดยตรง อย่างไรก็ตามผัสสากรรมมีความสัมพันธ์กับอารมณ์ ความรู้สึก รวมถึงบริบทและสิ่งที่อยู่แวดล้อมทั้งที่เป็นสิ่งมีชีวิตและไม่ใช่วิตอย่างแยกจากกันไม่ได้ ดังกล่าวนี้อยู่ในพื้นที่ที่เหลื่อมซ้อนของกายกับจิต แนวคิดเกี่ยวกับผัสสากรรมขยายออกไปอย่างกว้างขวางมีทั้งในแง่ที่หมายถึงกระบวนการและพลัง ทฤษฎีนี้ได้พัฒนาจนสามารถแยกออกได้เป็นสองมุมมองหลัก ได้แก่ แนวทางที่หนึ่งผัส

สสารในสถานะของสภาวะที่เป็นพื้นฐาน (Elemental state) ที่มีรากฐานมาจากจิตวิทยาและประสาทวิทยา แนวทางที่สองผัสสสารในสถานะพลังที่มีความเข้มข้น (Intensive force) ที่พัฒนามาจากรากฐานทางปรัชญา ทั้งยังมีอีกแนวทางที่กลับไปหาแนวคิดของ Spinoza ที่ให้ความสำคัญกับทั้ง Affectus กับ Affectio เพื่อที่อธิบายพลังซึ่งเป็นแรงขับเคลื่อน นำไปสู่การแสดงออกในรูปแบบที่หลากหลาย

จากการทบทวนงานศึกษาทั้งหมด 5 ชิ้น ได้แก่ งานศึกษาของ Andersen (2014) Gallagher (2016) Waldron (2017) Smith and Snider (2019) และ Koster (2021) ได้แสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้และแสดงให้เห็นถึงแนวทางการใช้ทฤษฎีผัสสสารในทางการศึกษา ปรัชญาการณเกี่ยวกับ ASMR ที่มีความสัมพันธ์กับปฏิกิริยาอัตโนมัติของร่างกายที่ไม่สามารถอธิบายถึงต้นสายปลายเหตุได้ ซึ่งเกิดก่อนการรู้คิดและมีความสัมพันธ์กับการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกที่สามารถเชื่อมโยงเข้ากับประสบการณ์ในด้านที่เป็นการรู้คิด ดังกล่าวนี้ได้เป็นตัวนำทางในการทำความเข้าใจปรากฏการณ์และความนิยมในการบริโภควิดีโอ ASMR ที่เน้นการใช้เสียงกระซิบซึ่งสร้างสรรค์โดยผู้หญิงชาวไทยได้เป็นอย่างดี โดยให้ความสำคัญกับองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้งที่เป็นนามธรรมและรูปธรรมที่มาเชื่อมต่อกัน ทั้งในผู้สร้าง ผู้เสพ และวิดีโอ ASMR รวมถึงบริบทแวดล้อมต่าง ๆ ในลักษณะที่ครบองค์ประกอบของการสื่อสารที่ประกอบด้วย ผู้ส่งสาร คือ ASMRtists สาร คือ เนื้อหาวิดีโอที่กระตุ้นความรู้สึก ASMR ช่องทางของการสื่อสาร (Channel) คือ พื้นที่เครือข่ายสังคมออนไลน์ และผู้รับสาร คือ ASMRers โดยเป็นการเชื่อมต่อระหว่างร่างกายทั้งที่เป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์ การมาประกอบรวมกัน (Assemblage) ของส่วนต่าง ๆ ที่มีการเชื่อมต่อกันด้วยวาทกรรม

## เอกสารอ้างอิง

- ชัยรัตน์ พลมุข. (2562). ทฤษฎีผัสสสาร (affect theory) กับการศึกษาวรรณกรรม. ใน สุรเดช โชติอุดมพันธ์ (บรรณาธิการ), **นวัตวิถี: วิถีวิทยาร่วมสมัยในการศึกษาวรรณกรรม**. (น.323-372). สยามปริทัศน์.
- ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิช. (2546). **เชิงอรรถวัฒนธรรม** (พิมพ์ครั้งที่ 2). วิภาษา. ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2562). บทนำ การสร้างการรับรู้ในสังคมไทย: อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด แอฟเฟ็คท์. ใน ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร (บรรณาธิการ), **การสร้างการรับรู้ในสังคมไทย เล่ม 2 อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด แอฟเฟ็คท์**. ภาพพิมพ์.

- วริณารุ พัทธ์กษัตริย์วาน และโกสุม โอมพรนุวัฒน์. (2565). ความฉาบฉวยในโลกออนไลน์กับการกลายเป็นวัตถุทางศิลปะในหอจัดแสดงพิพิธภัณฑ์กรณีศึกษา นิทรรศการ ASMR “WEIRD SENSATION FEELS GOOD”. ใน เทียมสุรย์ สิริศรีศักดิ์ (บรรณาธิการ), **พิพิธภัณฑ์และมรดกวัฒนธรรม: รวมบทความคัดสรรจากโครงการประชุมวิชาการ พิพิธภัณฑ์และมรดกวัฒนธรรม ครั้งที่ 2** (น.60-90). พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- Anable, A. (2018). **Playing with feelings: Video games and affect**. University of Minnesota Press.
- Andersen, J. (2014). Now you've got the shiveries: Affect, intimacy, and the ASMR whisper community. **Television & New Media, 16**(8).
- Athanasiou, A., Hantzaroula, P., & Yannakopoulos, K. (2008). Towards a new epistemology: The "affective turn". **Historein, 8**, 5-16.
- Barratt, E. L., & Davis, N. J. (2015). Autonomous sensory meridian response (ASMR): A flow-like mental state. **PeerJ, 3**, e851.
- Clough, P. T. (2008). The affective turn: Political economy, biomedicine and bodies. **Theory, Culture & Society, 25**(1), 1–22.
- Deleuze, G. (1978). **Gilles Deleuze, lecture transcripts on Spinoza's concept of affect**. Goldsmiths, University of London. [https://www.gold.ac.uk/media/images-by-section/departments/research-centres-and-units/research-centres/centre-for-invention-and-social-process/deleuze\\_spinoza\\_affect.pdf](https://www.gold.ac.uk/media/images-by-section/departments/research-centres-and-units/research-centres/centre-for-invention-and-social-process/deleuze_spinoza_affect.pdf)
- Doss, E. (2009). Affect. **American Art, 23**(1), 9–11.
- Fei, D. (2020). From ‘the mind isolated with the body’ to ‘the mind being embodied’: Contemporary approaches to the philosophy of the body. **Cultures of Science, 3**(3), 206-219.
- Gallagher, R. (2016). Eliciting euphoria online: The aesthetics of “ASMR” video culture. **Film Criticism, 40**(2),

- Grossberg, L. (1992). **We gotta get out of this place: Popular conservatism and postmodern culture.** Routledge.
- Hipfl, B. (2018). Affect in media and communication studies: Potentials and assemblages. **Media and Communication**, 6(3), 5-14.
- Koster, H. W. (2021). **The effect of affect: An ethnographic exploration of the commodification and sexualization of affect through the lens of the ASMR community** [Master's thesis]. Utrecht University.
- Massumi, B. (1987). Notes on the translation and acknowledgments. In G. Deleuze, & F. Guattari (Eds.), **A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia** (B. Massumi, Trans., pp.xvi–xix). University of Minnesota Press.
- Massumi, B. (1995). The autonomy of affect. **Cultural Critique**, 31, 83–109.
- Massumi, B. (2002). **Parables for the virtual: Movement, affect, sensation.** Duke University Press.
- Massumi, B. (2003). The archive of experience. In **Information is alive. V2\_**. <https://v2.nl/publishing/information-is-alive>
- Massumi, B. (2015). **Politics of affect.** Polity.
- Massumi, B., Ferrington, J., Hechler, A., & Parsons, J. (2019). Affect and immediation: An interview with brian massumi. **disClosure: A Journal of Social Theory**, 28.
- Okaywhatever51838. (n.d.). **Weird sensation feels good.** Steady Health. <https://www.steadyhealth.com/topics/weird-sensation-feels-good>
- Ott, B. L. (2017). Affect. In **Oxford Research Encyclopedia of Communication** (pp.1-26). Oxford University Press.
- Poerio, G. L., Blakey, E., Hostler, T. J. & Veltri, T. (2018). More than a feeling: Autonomous sensory meridian response (ASMR) is characterized by reliable changes in affect and physiology. **PLoS ONE**, 13(6), e0196645.

- Schaefer, D. O. (2019). **The evolution of affect theory: The humanities, the sciences, and the study of power**. Cambridge University Press.
- Shouse, E. (2005). Feeling, emotion, affect. **M/C Journal**, 8(6).
- Slaby, J., & von Scheve, C. (2019). Introduction: Affective societies–key concepts. In **Affective societies** (pp.1-24). Routledge.
- Smith, N., & Snider, A. M. (2019). ASMR, affect and digitally mediated intimacy. **Emotion, Space and Society**, 30, 41-48.
- Waldron, E. L. (2017). “This FEELS SO REAL!” sense and sexuality in ASMR videos. **First Monday**, 22(1).

