



การ์ตูน

โลก

โลก

นิตยสารสำหรับเด็ก ผลิตเพื่อการพิมพ์
[การ์ตูนที่รัก ลำดับที่ ๑]



เปิดเผยเล่นห้หลายเล่น
รู้สึกขึ้นเขิงการเดินทาง
สนุกข้มขันกับเนื้อหา
จากการ์ตูนญี่ปุ่น
และสหรัฐอเมริกา
ที่ขยายอาณาจักรไปทั่วโลก



THE ADVENTURES OF
TINTIN



Culture



Emotion





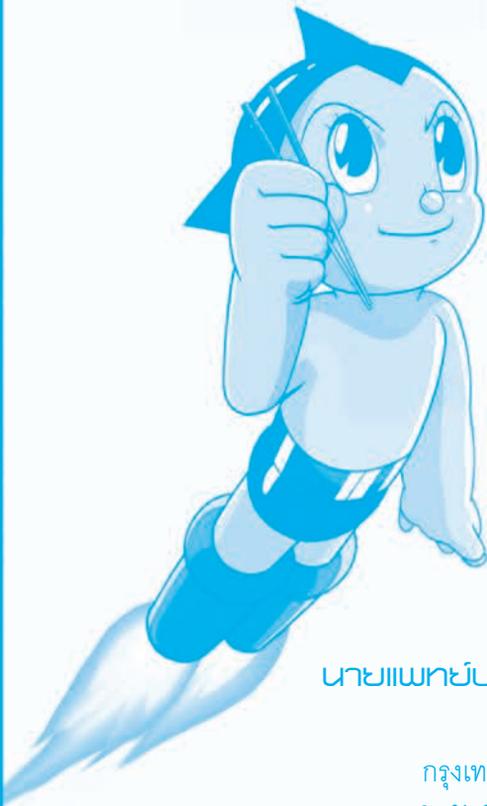
Mathichone Book

การ์ตูน 2 โลก

漫画

Man Ga

COMIC



นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์

กรุงเทพมหานคร
สำนักพิมพ์มติชน

2555



การ์ตูน 2 โลก • นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์

พิมพ์ครั้งแรก : สำนักพิมพ์มติชน, กรกฎาคม 2555

ราคา 200 บาท

ข้อมูลทางบรรณานุกรม

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, นพ. การ์ตูน 2 โลก. กรุงเทพฯ : มติชน, 2555. 280 หน้า. ภาพประกอบ.

1. การ์ตูน 1. ชื่อเรื่อง

741.5

ISBN 978 - 974 - 02 - 0965 - 2

ผู้จัดการสำนักพิมพ์ : สุชาติ ศรีสววรรณ • บรรณาธิการบริหาร : สลักษณ์ บุญปาน
ที่ปรึกษาสำนักพิมพ์ : จุฬาลักษณ์ ภูเกิด, นงนุช สิงหเดชะ • บรรณาธิการสำนักพิมพ์ : ศิริพงษ์ วิทยวิโรจน์
หัวหน้ากองบรรณาธิการ : กิตติวรรณ เทิงวิเศษ • ผู้ช่วยบรรณาธิการ : สุภชัย สุชาติสุธาธรรม
พิสูจน์อักษร : ทรงชัย บุญรุ่งเรือง • คอมพิวเตอร์กราฟิก : อรรคพล ชื่อดรงเกียรติ
ออกแบบปก-ศิลปกรรม : ธนพล ไชยช่วย



สำนักพิมพ์มติชน | www.matchonbook.com

บริษัท มติชน จำกัด (มหาชน) : 12 ถนนเทศบาลนฤมาล ประชาณิเวศน์ 1 เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900

โทรศัพท์ 0-2580-0021 ต่อ 1335 โทรสาร 0-2589-5818

แม่พิมพ์สี-ขาวดำ : กองพิมพ์สี บริษัท มติชน จำกัด (มหาชน) 12 ถนนเทศบาลนฤมาล ประชาณิเวศน์ 1

เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900 โทรศัพท์ 0-2580-0021 ต่อ 2400-2402

พิมพ์ที่ : โรงพิมพ์มติชนปากเกร็ด 27/1 หมู่ 5 ถนนสุขาประชาสรรค์ 2 ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด

นนทบุรี 11110 โทรศัพท์ 0-2584-2133, 0-2582-0596 โทรสาร 0-2582-0597

จัดจำหน่ายโดย : บริษัทงานดี จำกัด (ในเครือมติชน) 12 ถนนเทศบาลนฤมาล ประชาณิเวศน์ 1

เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900 โทรศัพท์ 0-2580-0021 ต่อ 3350-3353 โทรสาร 0-2591-9012

Matchon Publishing House a division of Matchon Public Co.,Ltd.

12 Tethsabannaruean Rd, Prachanivate 1, Chatuchak, Bangkok 10900 Thailand



หนังสือฉบับนี้พิมพ์ด้วยหมึกที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
เพื่อปกป้องธรรมชาติ ลดภาวะโลกร้อน และส่งเสริมสุขภาวะที่ดีของผู้อ่าน



เมื่อการตูนครองโลก	8
คำนำผู้เขียน	10
ไฮส์	
ถ้ามีอารมณ์ทางเพศให้ทำอะไร	15
ไซลอิทเตอร์ 1	
ว่าด้วยแท็บเล็ตและเด็กนักเรียน	22
ไซลอิทเตอร์ 2	
ว่าด้วยสมาร์ตโฟน	29
Toy Story 3	
สภาพจิตของแม่ในสถานรับเลี้ยงเด็ก	35
จันทร์ประกาศิต 1	
เจ้าหญิงครอบแก้วและนักพรตหนึ่งคืบ	42
จันทร์ประกาศิต 2	
ซินเดอเรลลา หนูน้อยหมวกแดง แมวน้อยเจ้าปัญญา	51
Puss in Boots	
ว่าด้วยจิตวิเคราะห์และพยาธิสภาพทางสมอง	59
PSYREN	
จากเวทตำนานถึงการพนันออนไลน์	66
วณิชจอมเวทโรม่า	
ว่าด้วยความจำ ความฝัน ความโลก	74

Tangled	
มีมากกว่าเรื่องแม่หวงลูกสาว	81
How to train your dragon	
มีมากกว่าเรื่องพ่อผัดหวังลูกชาย	88
เสียงเพรียกจากดวงดาว,	
เหนือเมฆที่แห่งสัญญาของเรา, ยามซากุระร่วงโรย	
พิลึกซ์ของความรัก	95
BAKUMAN	
สัตว์ที่กินความฝันเป็นอาหาร	103
Kafka 1	
เขตยิว	111
Kafka 2	
โกเลม	117
Kafka 3	
ผู้หญิง	124
Kafka 4	
คดีความ	132
คนปริศนา Zenith เล่ม 4	
ชีวิตที่ทางแยก	139
Mary and Max	
หนังสือที่พ่อแม่ต้องนั่งดูด้วย	146
PS Rashomon โรงพักใจนักเลง 1	
เมื่อลูกตายก่อนพ่อแม่	153
PS Rashomon โรงพักใจนักเลง 2	
ไม่ใช่เราทำแล้วใครจะทำ	161
FAHRENHEIT 451	
เผามันเลย!	168

The Rabbi's Cat 1	
ความมหัศจรรย์ของการโกหก	175
The Rabbi's Cat 2	
ความมหัศจรรย์ของมาสเตอร์เบซัน	182
สู้ต่อไป ลูเซียส!! เล่ม 1	
โดนมาก	189
ฤทธิ์หมดแม่ผัว เล่ม 2	
เมดูซาและอธีนา	197
Billy's Balloon	
เด็กยังถูกทำร้ายทั่วไป	204
PSYCHIATRIC TALES	
คนแก่รักโลกและวัยรุ่นน่าเบื่อ	211
คมมีด ความฝัน ศัลยแพทย์	
มาตรฐาน จริยธรรม อุดมการณ์	218
THE ADVENTURES OF TINTIN IN 3D	
The Adventures of Hergé	226
ไอซามู เท็ตซึกะ 1	
การ์ตูนสร้างโลก	232
ไอซามู เท็ตซึกะ 2	
เด็กขี้โรค	239
ไอซามู เท็ตซึกะ 3	
ความแปลกแยก	246
ไอซามู เท็ตซึกะ 4	
เครื่องจักรทำงาน	253
ผลงานหนังสือ นพ.ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์	259

เมื่อการ์ตูนครอบโลก

“ผลงานศิลปะคือเครื่องวัดความเจริญของชนชาตินั้น”

คำกล่าวนี้อาจไม่ใกล้เคียงความจริง เพราะในหลายประเทศที่มีงานศิลปะล้ำค่ามากมายกลายเป็นมรดกชิ้นสำคัญของโลก ได้ช่วยจรรโลงใจผู้คนให้เกิดการต่อยอดพัฒนาคุณภาพชีวิตด้านอื่นๆ

“การ์ตูน” คืองานศิลปะอีกประเภทที่สะท้อนวัฒนธรรม วิถีชีวิต ขนบธรรมเนียมสภาพสังคม รวมถึงบุคลิกลักษณะตัวตนของคนในชาตินั้น ที่สำคัญที่สุดคือ เป็นพื้นที่ปลดปล่อย “จินตนาการ” ของมนุษย์

เมื่อย้อนไปประมาณหนึ่งศตวรรษ จากจุดเริ่มต้นที่เป็นเพียงความบันเทิงสำหรับเด็กๆ กระทั่งก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 สถานะของการ์ตูนเกิดการวิวัฒนาการจนได้รับความนิยมสูงชันอย่างมาก สังเกตได้จากการ์ตูนเนื้อหาและลายเส้นถูกนำไปดัดแปลงสู่รูปแบบต่างๆ ทั้งอะนิเมชัน (Animation) ภาพยนตร์ ละคร ฯลฯ ทำให้ความเป็นการ์ตูนเข้าถึงทุกเพศทุกวัยยิ่งขึ้น

ญี่ปุ่นและสหรัฐอเมริกาขึ้นแท่นเป็นสองยักษ์ใหญ่แห่งวงการ



การ์ตูนทั่วโลก ทำไมจึงเป็นเช่นนั้น? คำตอบปรากฏเป็นรูปธรรมเด่นชัด
อย่างในญี่ปุ่น ทั้งมังงะ (Manga) และอะนิเมะ (Anime) คือวัฒนธรรม
ของชาติที่สืบทอดมาหลายทศวรรษ ด้านสหรัฐอเมริกา สร้างชื่อเสียง
ตั้งแต่ยุควอลต์ ดิสนีย์ (Walt Disney) ขยายต่อยอดเป็นอุตสาหกรรม
ภาพยนตร์การ์ตูนอย่างเต็มรูปแบบ

อิทธิพลของการ์ตูนจากสองประเทศนี้แผ่ขยายอาณาจักรไปสู่
นักอ่านและผู้ชมทั่วโลก นำเสนอหลายเส้นและเนื้อหาสนุกสนาน กล่อม
กลาปลุกเร้าให้เกิดแรงบันดาลใจสร้างสรรค์ชีวิตในแง่มุมต่างๆ

นี่คือคุณูปการของการ์ตูนที่กำลังครองใจคนทั่วโลก

**“การ์ตูนที่รัก” หนึ่งในคอลัมน์ยอดนิยมจากนิตยสารมติชนสุด
สัปดาห์** เป็นงานเขียนวิเคราะห์-วิจารณ์ ที่นำเสนอความหลากหลาย
ของประเภทการ์ตูนและความลุ่มลึกด้านเนื้อหาสาระให้กับผู้อ่านมากกว่า
ทศวรรษ ด้วยมุมมองและทรรศนะจากผู้เขียนในฐานะจิตแพทย์ผู้เชี่ยวชาญ
ผนวกความเข้าใจของในฐานะนักอ่าน นักดู นักค้นหาสะสม ของ
นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ ยังคงเปิดโลกทัศน์ให้กับคนไทย
ได้เข้าถึงคุณค่าของศิลปะชนิดนี้อย่างต่อเนื่อง

สำนักพิมพ์มติชน



คำนำผู้เขียน

เวลาผมเดินเข้าไปในแผนกการ์ตูนของร้านหนังสือการ์ตูนต่างประเทศที่กรุงเทพฯ หรือที่ลอนดอน จะพบว่าส่วนใหญ่ที่สุดเป็นการ์ตูนภาษาอังกฤษ และจะมีส่วนที่ใหญ่มากคือการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลภาษาอังกฤษเรียบร้อยแล้ว

เวลาเดินเข้าไปในร้านดีวีดีทั้งที่กรุงเทพฯ หรือในต่างประเทศก็เป็นเช่นเดียวกัน หนังสือการ์ตูนที่มีจำหน่ายหากไม่ไช่มาจากตะวันตก ซึ่งส่วนใหญ่คือสหรัฐอเมริกา ก็มาจากตะวันออกคือญี่ปุ่น มีหนังสือการ์ตูนที่ผลิตจากประเทศอื่นบ้างก็นับว่าน้อยกว่าน้อย

ตลาดการ์ตูน ดูเหมือนญี่ปุ่นและสหรัฐอเมริกาจะแบ่งกันครองโลก

อะนิเมะเรื่องสำคัญปี 1999 เรื่อง Jin-roh หรือคน-หมาป่า กำกับโดยฮิโรยุกิ โอคิอุระ สร้างจากมังงะของมาโมรุ โอซึอิ เล่าเรื่องในปี 1950 ที่ซึ่งเยอรมันเป็นผู้ชนะในสงครามโลกครั้งที่สองแล้วเข้ายึดครองญี่ปุ่น โคร่งเรื่องนี้คล้ายคลึงกับนิยายวิทยาศาสตร์ปี 1962 ของฟิลิป เค. ดิก



(PHILIP K. DICK) เรื่อง The Man in the High Castle เมื่อสหรัฐอเมริกา เป็นฝ่ายแพ้สงคราม แล้วเยอรมันและญี่ปุ่นแบ่งกันปกครองโลกคนละ ครึ่ง วันนี้อเมริกาและอะนิเมะยึดพื้นที่ไปครึ่งโลกจนได้

บนแผงหนังสือต่างประเทศ เราจะพบหนังสือที่เขียนถึงมังงะและ อะนิเมะจำนวนหนึ่งเขียนโดยนักวิชาการตะวันตก ไม่มีหนังสือที่เขียน ถึงหนังสือหรือหนังการ์ตูนจากประเทศอื่นๆ สักก็มาน้อย แสดงให้ เห็นถึงการขยายตัวของการ์ตูนญี่ปุ่นที่รุกล้ำและก้าวล่วงเข้าสู่วัฒนธรรม ตะวันตกมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นทั้งในทวีปอเมริกาและยุโรป มังงะที่ได้รับการ แปลเป็นภาษาอังกฤษเรียบร้อยแล้วรวมทั้งอะนิเมะที่มีคำบรรยาย หรือแม้กระทั่งพากย์เสียงภาษาอังกฤษเรียบร้อยแล้วได้เข้ายึดครอง ตลาดการ์ตูนทั่วโลกอย่างเห็นได้ชัด

การ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งแทบจะเป็นตัวแทนของการ์ตูนตะวันออกแตกต่าง จากการ์ตูนตะวันตกอย่างไร การอ่านหนังสือจากทั้งสองค่ายอย่างจริงจัง และจำนวนมากพอน่าจะให้คำตอบได้ดีที่สุด ที่น่าสนใจคือเชื่อได้ว่า ความแตกต่างที่ปรากฏอาจจะคงอยู่ได้ไม่นานนัก เพียงอีกครั้งศตวรรษ หรือน้อยกว่านับจากนี้เราอาจจะไม่พบความแตกต่างของการ์ตูนจาก ทั้งสองค่ายอีกแล้วก็เป็นได้ ด้วยพลังอำนาจของการดูดกลืนและหลอมรวม วัฒนธรรมของเทคโนโลยีสมัยใหม่ในยุคที่โลกแบนราบ นักเขียนการ์ตูน ชาวตะวันตกจำนวนหนึ่งเริ่มเขียนในสไตล์มังงะ ขณะที่นักสร้างอะนิเมะ จำนวนหนึ่งก็เริ่มลดระดับปรัชญาตะวันออกที่มักปรากฏในหนังการ์ตูน ญี่ปุ่นลง ทั้งหมดนี้เพื่อหวังยอดขายที่อีกซีกโลกหนึ่ง

แต่ก่อนผมเพียงพบว่าไล่อ่านการ์ตูนญี่ปุ่นบนแผงไม่ทัน ต่อมาก็พบว่าไล่อ่านการ์ตูนไทยไม่ทัน ถึงวันนี้เมื่อเดินเข้าแผงก การ์ตูนของร้านหนังสือต่างประเทศ จึงพบว่าไล่อ่านการ์ตูนฝรั่งเล่มใหม่ๆ ไม่ทันอีกต่อไปแล้ว ตลาดการ์ตูนทั่วโลกเติบโตรวดเร็วอย่างคึกคัก แต่



เป็นที่น่าเสียดายว่านักอ่านไทยได้อ่านเพียงการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นส่วนใหญ่
แทบจะไม่มีการแปลหนังสือการ์ตูนฝรั่งชั้นดีออกมาเลย ทั้งที่มีเรื่องดีๆ
ออกใหม่ทุกสัปดาห์เช่นกัน

หนังสือเล่มนี้เล่าเรื่องการ์ตูนฝรั่งดีๆ และการ์ตูนญี่ปุ่นที่อย่างไร
ก็ดีวันยังค่ำคู่ขนานกันไป ผมชอบการ์ตูนบนดินลายเส้นใต้ดินเรื่อง Kafka
มากที่สุด น่าจะเป็นการ์ตูนชีวประวัติบุคคลสำคัญที่ทำได้ดีที่สุดในโลก
เล่มหนึ่ง และปิดท้ายด้วยชีวประวัติของเท็ตซึกะ โอซามุ ซึ่งแทบจะเป็น
เทพเจ้าแห่งมังงะไปแล้ว

คาฟคาและโอซามุเป็นคนแปลกปลอมในวัฒนธรรมของตนเอง
ทั้งสองคน คาฟคาไม่ใช่นักเขียนการ์ตูน เขาเป็นนักเขียนนวนิยายคน
สำคัญของโลก เขาเป็นยิวที่ไม่อยากเป็นยิวในกรุงปรากเมื่อก่อนสงคราม
โลกครั้งที่สอง โอซามุเรียนจบแพทย์แล้วมาเป็นนักเขียนการ์ตูน เขาเป็น
ที่แปลกปลอมทั้งในหมู่แพทย์และในประเทศญี่ปุ่นยุคสงครามโลกครั้งที่
สอง เขาเป็นส่วนหนึ่งของสงครามโลกโดยที่ในใจเห็นต่าง ความแปลก
ปลอมมักนำมาซึ่งนวัตกรรมยิ่งใหญ่หากรู้วิธีแสดงออก คาฟคาและ
โอซามุได้สาธิตให้เราเห็นว่า ภายใต้แรงกดดันมหาศาลของสรรพสิ่งรอบ
ตัว มนุษย์สามารถผุดขึ้นมาได้เสมอ

ท่ามกลางกองการ์ตูนทั่วโลก บนแผงหนังสือต่าง ๆ ของทุกประเทศ
การ์ตูนไทยจะผุดขึ้นมาได้สักวันอย่างแน่นอน...หรือเปล่า ?

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์

15 มิถุนายน 2555





การ์ตูน 2 โลก



ไอส์

ถ้ามีอารมณ์ทางเพศให้ทำอย่างไร

การศึกษาควรทำให้เด็กๆ เชื่อมมั่นในตนเอง อยากเรียนรู้ และพัฒนาตนเอง แต่การศึกษาไทยโดยข้อสอบโอเน็ตทำลายความเชื่อมั่นและความภาคภูมิใจของเด็กๆ ทุกปี ทำให้เด็กไม่อยากเรียนรู้อะไร

ถ้ามีอารมณ์ทางเพศให้ทำอย่างไร ว่ากันว่าข้อสอบโอเน็ตให้ไปเตะฟุตบอล เด็กไทยจำนวนมากเรียนรู้เรื่องนี้จากการดูญี่ปุ่นเรื่อง ไอส์ (I's) นานแล้ว นี่คือการดูนักเรียนมัธยมที่วาดด้วยเรื่องเพศ เป๊ หีน และการใช้ชีวิตที่มีแรงผลักดันทางเพศที่โด่งดังที่สุด ติดอันดับหนังสือขายดีตลอดกาล ขึ้นชั้นคลาสสิกพิมพ์แล้วพิมพ์อีก ครั้งล่าสุดเป็นฉบับลิขสิทธิ์พร้อมภาพสวยงามของสยามอินเตอร์คอมิกส์

เป็นการดูโป๊ทางใจที่ขึ้นชั้นคลาสสิกได้ด้วยความอ่อนหวานของอารมณ์ทางเพศ

ไอส์ ผลงานของมาซาคาซึ คัตสึระ (Masakazu Katsura) เปิดเล่มหนึ่งด้วยภาพถ่ายวบบหวิวในชุดว่ายน้ำลงนิตยสารของนางเอกโยชิซึกิ อิโอริ นักเรียนมัธยม อายุ 16 ปี



“อิโอริจัง” ตึก...ตึก...ตึก...หัวใจสั่น “เป็นความรู้สึกที่ประหลาดที่เพื่อนร่วมชั้นได้ลงนิตยสารภาพถ่ายรวมเล่ม” พระเอกเซโตะ อิจิทากะ อายุ 16 ปี ปิดอัลบั้มรวมเล่มถอนใจ “เฮ้อ”

เทระทานิ ยาสุมาสะ เพื่อนซี้ของเซโตะ เข้ามาข้างหลังแย่งอัลบั้มไปดูบ้าง “มีอำนาจด้วย ขาวจืดจะน่าเจี๊ยะ เห็นทำเป็นเงินอายุ ใช้เล่นแะะ” ดวงตาและริมฝีปากออกอาการหื่น เข้าใจว่ามีอารมณ์ทางเพศแล้ว

ไม่มีใครไปเตะฟุตบอล แล้วก็ไม่มีใครไปปรึกษาครอบครัว

เทระทานิเล่าให้เซโตะฟังว่าที่แท้แล้วโยชิซึกิไม่อยากถ่าย แต่ถูกประธานชมรมการแสดงขอร้องแกมบังคับ นัยว่าเพื่อช่วยประชาสัมพันธ์ชมรม โยชิซึกิมาระบายให้เทระทานิฟังก่อนแล้ว และกำชับว่าห้ามบอกเพื่อนๆ แต่เทระทานิตอบว่าได้บอกเซโตะไปแล้ว เทระทานิเล่าต่อไปว่าตอนที่เอ่ยชื่อเซโตะ ดูคล้าย “หน้าเธอตอนนั้นอาจจะมีแกอยู่ในใจก็ได้”

เพื่อนซี้ให้ความหวังมั่วๆ ว่าเธอมีใจ เซโตะก็ประหวั่นถึงรูปของอิโอริจังในท่านอนตะแคงเหย้ายวน ทอดสายตามาให้เขา...วิ้ง...วิ้ง...วิ้ง สีหน้าของเขายามนี้ออกอาการมีอารมณ์ คึ้นนั้นเขานอนจินตนาการถึงโยชิซึกิเสียกระเจิดกระเจิง

“ดูรูปแล้วมานั่งจินตนาการลามก พຽນนี้ตอนเจออิโอริจังจะทำหน้าแบบไหนดีนะ” เซโตะกลุ่มใจ

เซโตะยังมีเพื่อนสาว อาคิบะ อิตซึกิอีกคน อิตซึกิเพิ่งกลับมาจากแดนไกล เธอคนนี้เป็นเพื่อนมากกว่าเป็นอื่น แต่นั่นคือเหตุการณ์วัยเด็ก พอสองคนเจริญเติบโตเข้าสู่วัยรุ่น อิตซึกิก็ดูคล้ายจะมีใจให้ ส่วนเซโตะไม่รู้ว่าใจตนเองเป็นอย่างไร หนังสือจะเล่าความสัมพันธ์ระหว่างเซโตะ โยชิซึกิ และอิตซึกิ ที่ต่างฝ่ายต่างเดาใจและอารมณ์ (ทางเพศ) ของกันและกันอย่างสนุกสนานอีกทั้งน่าเรียนรู้ ไม่เห็นมีตรงไหนเลยที่พยายามบอกว่าการมีอารมณ์ทางเพศเป็นความผิด



ผิดมากจนต้องไปเตะฟุตบอลทดแทน

หนังสือลงรายละเอียดของการเริ่มต้นพบปะกันของเด็กวัยรุ่น
เซโตะจับคู่กับโยชิซึกิให้ช่วยกันคิดงานรับน้องใหม่ สองคนนัดพบกันที่
ห้องสมุด แต่นั่งห่างกันเป็นโยชน์

“ตาประสานตา” เซโตะตื่นตระหนก “ความแตกแล้ว เธอต้องรู้ว่า
ว่าเรามีใจให้”

ขณะที่เพื่อนๆ ทั้งโรงเรียนแซ่เรื่องโยชิซึกิถ่ายแบบชุดว่ายน้ำ
เซโตะกลับทำเป็นเมินไม่สนใจ จนกระทั่งเทระทานิพูดว่า “เห็นแล้ว อการ
ปากไม่ตรงกะใจของแกนะ” เพราะสายตาของเซโตะจับจ้องที่ขาอ่อนและ
แก้มก้นของเพื่อนสาวโดยไม่รู้ตัว

ปัญหาของเซโตะในการเข้าหาสาวคือเรื่องปากไม่ตรงกับใจ

“ขอบคุณ กกน. หน่อยสิจ๊ะ อโริจิง” หนุ่มๆ มากกว่าสิบคนมาล้อม
มองส่งเสียงแซวที่ชมรมการละคร

“พวกแกนะ ทำตัวให้มันดีๆ หน่อยไว้ย” เซโตะคว้าไม่ได้พุ่งเข้าไป

“ที่พวกผู้หญิงถ่ายรูปลงนิตยสารรวมเล่มนะ นั่นเพื่อให้ผู้ชายไป
ทำอะไรในห้องน้ำไม่ใช่หรอ” พวกหนุ่มหื่นเตรียมปะทะ แต่ไหวตัวทัน
สลายไปอย่างรวดเร็ว ทิ้งให้เซโตะเผชิญหน้ากับโยชิซึกิที่หน้าต่างตามลำพัง

“เจ้าคนนี้แหละที่คอยมองมาทางนี้จากอาคารฝั่งตรงข้ามเสมอ”
เพื่อนๆ โยชิซึกิฟ้อง

จบบทที่หนึ่ง ดูเหมือนอาการปากไม่ตรงกับใจของเซโตะจะทำพิษ
เสียแล้ว

**ขึ้นบทที่เจ็ด โยชิซึกิมาที่ห้องของเซโตะ “ตะกี้รีบร้อนเก็บห้องไป
หน่อย หวังว่าคงไม่มีอะไรตกหล่นนะ” เซโตะใจเต้นตึกตึก “หนังสือไปก็
ซ่อนใต้เตียงในสุดแล้ว” ตึกตึก “นิตยสารที่อโริจิงถ่ายภาพลง ฉันเอาไป**





เซโตะกับโยชิซึกิคุยงานกันที่ห้องสมุดโรงเรียน แต่นั่งห่างกันเป็นโยชน์
แต่แล้วก็เกิดจังหวะ “ตาประสาณาตา”



คิดสปรกด้วยกา ไยสยตาคาก มอจอิไอิจิจ ทีโสบวีสุพิ	และแดนนำรักขนาดนี้ จะคือบานับ แสนนับล้านเท่าทีเดียว
--	---

โยชิซึกิมาที่ห้องนอนของเซโตะ



แน่แน่...
ดันเห็นของ
ไม่ควรเห็น
เข้า!!

หนัด

เจ้านั้น
ดันขึ้นมาโดย
สมบูรณ์แบบ
แล้ว!!

เกิดเหตุการณ์บังคับให้เซโตะต้องซ่อนตัวอยู่ใต้ผ้าห่มเดียวกับโยชิซึกิ

เก็บไว้ไหนนะ” ตึกตึก “ที่โรงเรียนฉันทำเป็นไม่สนใจหนังสือนั่นนี่นา ขึ้น
เธอรู้อาฉันมีหนังสือนั่นด้วยละก็ ต้องถูกคิดไปในทางไม่ดีแน่ๆ” ตึกตึก
“แต่ให้ตายสิ เวลาอย่างนี้ทำอะไรดีนี่” ตึกตึก เหล่ตามอง “บ้านทำยอัน
อวบอัน แฮ้ย...ไม่ได้นะไม่ได้นะ ห้ามคิดลามก” ตึกตึก ตกอยู่ในภวังค์ “เสียง
หวานๆ ที่ผ่านจมูกน้อยๆ นั้น กลิ่นอันอ่อนโยนที่โชยมาทุกครั้งที่เคยลิ้ม
ไหวมันทำให้ผมเศร้า เจ็บปวด ทุกข์ทรมานในหัวอก” ชั่วครู่หนึ่งที่รักคล้าย
จะเป็นสีขาว “คิดสปรกด้วยใช้สายตาลามกจ้องอิโอริจังที่ใสบริสุทธิ์จะ
ต้องบาปนับแสนล้านเท่าทีเดียว” สายตาเหลือบไปเห็นอีกแล้ว “ขอบ
กางเกงในที่เห็นเป็นรอยจากกระโปรงที่พิตติดับนัยอันแสนอึดม” จนได้
“มันได้จุดไฟต้นหาของผมให้ลุกโชนขึ้น! อยากเห็น อยากเห็นแพนดี้ของ
อิโอริจัง!”

ก่อนเหตุการณ์จะเลยเถิด อีชีกิในชุดชั้นในเดินออกมาจากห้อง
นอนพอดี เรื่องราวใสๆ วยแซ่กซ์ของเด็กสามคนที่ซ้อขึ้นต้นด้วยตัวไอจะ
ดำเนินต่อไปด้วยความซุลมุน

**ถึงปลายเล่มสาม เหตุการณ์บังคับให้เซโตะต้องซ่อนตัวอยู่ใต้ผ้าห่ม
เดียวกันกับโยชิซึกิ**

“ช่วยละสิ ใ้ความคิดลามกเริ่มก่อปฏิวัติอีกแล้ว ถ้าเธอรู้อเรื่อง
อิตจังน้อยตื่นตัวแบบสุดๆ ละก็...” ตึกตึก “กลิ่นสบู่อันหอมอบอวลโชย
ออกมาอ่อนๆ จากเนินอกอันขาวนวลของอิโอริจัง”

อันที่จริงการ์ตูนเล่าเรื่องชีวิตประจำวันของนักเรียนด้วย แต่แก่น
เรื่องคือความรู้สึกของเด็กทั้งสามทั้งเรื่องความรัก ความเอื้ออาทร และ
อารมณ์ทางเพศ เป็นวันเวลาที่พายุฮอร์มินพัดกระหน่ำเด็กทั้งสามอย่าง
หนัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กผู้ชายอย่างเซโตะ แม้อิจะห้ามอย่างไร แต่
ปฏิกิริยาอันว่องไวของร่างกายมักไปก่อนเสมอ จนดูเหมือนว่าอารมณ์ทาง



เพศเป็นเรื่องอยู่นอกอำนาจของจิตใจ

พวกเขาที่มีวิธีจัดการตนเองหลากหลายวิธี ขึ้นกับบริบทที่แวดล้อม และเกี่ยวพันกับมิติอื่นของการดำรงชีวิตด้วย การจัดการอารมณ์ทางเพศ มิใช่การควบคุมเพียงอย่างเดียว อารมณ์ทางเพศก็มีใช้ค่าเอ็กซ์ในสมการ คณิตศาสตร์ที่มีความสัมพันธ์กับตัวแปรอื่นเป็นเส้นตรง เช่น เกิดอารมณ์ ก็ต้องปล้ำ วิธีแก้เห็นคือเตะฟุตบอล ฯลฯ แต่ที่แท้แล้วอารมณ์ทางเพศ เป็นตัวแปรที่เกิดขึ้นในระบบที่ซับซ้อนและต้องการการจัดการที่หลากหลาย

กระบวนการที่เด็กๆ ค้นหาคำตอบของกรณีถ้าเกิดอารมณ์ทางเพศ ให้ทำอย่างไรจึงมีความสำคัญมากกว่าตัวคำตอบเอง หากการศึกษาของเราไม่เอื้อหรือไม่เปิดโอกาสให้เด็กๆ ได้เรียนรู้กระบวนการหาคำตอบที่หลากหลาย แต่กลับไปใส่ใจคำตอบตายตัวคำตอบเดียว เช่นนี้เด็กไทย ก็อับจนปัญญาด้วยฝีมือการศึกษาแน่นอน

ถ้าไม่รู้อะไร ให้เด็กๆ อ่านการ์ตูนไอส์ซูดนี้แล้วมาคุยกัน
ยังได้ประโยชน์กว่ามาก





โซลอีเตอร์ 1

ว่าด้วยแก๊บเล็ทและเด็กนักเรียน

โซลอีเตอร์ (Soul Eater) ยมทูตแสนพันธุ์ซ่า ผลงานของอัตสึชิ โอคุโบะ (Atsushi Ohkubo) ลิขสิทธิ์ของสยามอินเตอร์คอมิกส์ เป็นเรื่องยาวและทำท่าจะยาวนานอีกเรื่องหนึ่ง

เล่าเรื่องทีมนักล่าวิญญาณ 3 ทีม มีภารกิจตามล่าวิญญาณ 99 ดวง และวิญญาณแม่มด 1 ดวง หากครบแล้วจึงจะได้เลื่อนขั้น จะเห็นว่านี่คือพล็อต “โหล” ของการ์ตูนญี่ปุ่นสำหรับเด็กผู้ชาย นั่นคือต่อสู้ ต่อสู้ และต่อสู้เพื่ออัปเกรดคะแนน เลเวล และเก็บโบนัส คือโลกจำลองของเกม

แต่ไม่รู้ยังไง พวกเขาเขียนได้เขียนดีมีซบพล็อตน่าติดตามเสมอ การ์ตูนแต่ละเรื่องยาวเกือบร้อยเล่ม และแตกแขนงออกเป็นเรื่องราวข้างเคียงทั้งในรูปแบบของมังงะ (MANGA) อะนิเมะ (ANIME) มูฟวี่ (MOVIE) และเกม (GAME) หลายครั้งยังเขียนเนื้อเรื่องรับส่งกันระหว่างสื่อต่างๆ เหล่านี้อีกด้วย



ทีมที่หนึ่งคือเด็กหญิงมากะผู้ใช้เคียวและเคียวปีศาจโซลอิทเตอร์ มากะเป็นนักล่า โซลอิทเตอร์เป็นอาวุธของมากะ ทั้งสองทำงานเป็นทีมอย่างใกล้ชิดเพื่อเก็บเกี่ยววิญญาณตามออร์เดอร์

ทีมที่สองคือเด็กชายแบล็กสตาร์ผู้ใช้ศาสตรามืดและศาสตรามืดสาวเซ็กซ์ซีบากิ

ทีมที่สามคือเดดเดอะคิดและปีนปีศาจ ที่ปรากฏในร่างสองสาวพี่น้องนามแพทตี้กับริส เดดเดอะคิดนี้เป็นถึงลูกชายท่านยมทูต มีอาการย้ำคิดย้ำทำกับสรรพสิ่งที่สมมาตร ดังนั้น เขาจึงหงุดหงิดกับสองสาวฝาแฝดที่ไม่เหมือนกันและเด้านมไม่เท่ากันเสมอๆ

หนังสือเล่มแรกเปิดตัวทีมนักล่าทั้งสามอย่างสนุกสนานทะลึ่งตึงตังตามขนบการ์ตูนญี่ปุ่น เหมาะสำหรับอายุ 15 บวก นี่คือเรื่องราวของอาวุธที่มีชีวิตและผู้ใช้อาวุธ โดยทั่วไปเรามักคิดถึงผู้ใช้อาวุธและอาวุธ แต่ถ้าอาวุธมีชีวิตเหมือนการ์ตูนชุดนี้ จะพบว่าทั้งสองต่างใช้กันและกัน นักล่าใช้อาวุธ ขณะเดียวกันอาวุธก็ใช้นักล่าด้วย

แนวคิดเรื่องอาวุธใช้คนเป็นเรื่องที่รู้จักกันดีอยู่แล้ว มีดและดาบ กำหนดความคิด อารมณ์ และพฤติกรรมของผู้ใช้ รวมถึงกำหนดศักดิ์ศรี และจริยธรรมของนักรบด้วย ปืนและปืนกลทำงานในลักษณะเดียวกัน ระเบิดมือและระเบิดปรมาณูก็เช่นกัน อาวุธเปลี่ยนไป ใจคนใช้เปลี่ยนตาม

แนวคิดแบบนี้ไม่จำกัดเพียงเรื่องอาวุธ แต่รวมถึงอุปกรณ์อำนวยความสะดวกทุกชนิดด้วย ก่อนโลกมีโทรศัพท์ มนุษย์ติดต่อกันด้วยจดหมาย ความเชื่อช้าของจดหมายนำมาซึ่งความละเมียดละไมของเนื้อหาในจดหมายและน้ำใจของบุรุษไปรษณีย์ บุรุษไปรษณีย์ในชนบทจะรู้ตัวดีว่ากำลังทำหน้าที่นำความรักความคิดถึงของผู้คนส่งผ่านหากัน ต่อมาโลกจึงมีโทรศัพท์แบบมีสายและตู้โทรศัพท์สาธารณะ หากใครจะโทร.



ทางไกลหาคนรักต้องแลกเหรียญเป็นกำๆ ไปยื่นรอคิว แล้วโลกก็มีสมาร์ทโฟนที่สามารถสื่อสารถึงคนรักได้หลากหลายวิธี คิดถึงโทร.ทันที หรือส่งเอสเอ็มเอส (MSN) หรือแชท (Chat) ผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook) หรือวอทซ์แอปป์ (WhatsApp) ประเด็นคือสมาร์ทโฟนนั่นเองที่เปลี่ยนเรา

แม้กระทั่งแบบฟอร์มทำงาน แบบฟอร์มทำงานสามารถเปลี่ยนสมองของผู้ใช้แบบฟอร์มด้วย แพทย์พยาบาลแผนปัจจุบันเป็นตัวอย่างหนึ่ง แพทย์พยาบาลใช้แบบฟอร์มในการซักประวัติผู้ป่วย ตรวจร่างกาย บันทึกผลตรวจเลือด เอ็กซเรย์ (X-RAY) และอื่นๆ เราจึงรู้จักผู้ป่วยเพียงแค่ข้อมูลในแบบฟอร์ม แต่เราไม่รู้จักความทุกข์ของผู้ป่วย เพราะไม่มีแบบฟอร์มให้กรอกความทุกข์ รวมทั้งความทุกข์ของคนรักของผู้ป่วย เมื่อแพทย์พยาบาลใช้แบบฟอร์มเหล่านี้ทำงานไปนานๆ ในที่สุดสมองก็เลิกคิดถึงผู้ป่วยในฐานะที่เป็นคนหรือมนุษย์ที่มีเลือดเนื้อ จิตใจ ปุ่มหลัง ชุ่มช่น และความยากลำบากที่เกิดจากการเจ็บป่วยหรือกระบวนการตรวจรักษาอีกต่อไป เพราะอะไรทั้งหมดที่ว่ามาไม่มีปรากฏในแบบฟอร์ม แบบฟอร์มก็ไม่อนุญาตให้เรารู้หรือทำงานโดยอาศัยข้อมูลอื่นด้วย

อะไรที่เราจับเราใช้ ล้วนมีชีวิตของตนเองและสามารถบงการผู้ใช้ได้ระดับหนึ่งอยู่แล้ว โชลีทเตอร์นำเรื่องอาวุธที่มีชีวิตและผู้ใช้อาวุธมาเป็นแก่นของเรื่อง จะเห็นว่าอาวุธของนักล่าวิญญาณเป็นจุดสนใจมากกว่าตัวนักล่าเองเสียอีก ไม่ว่าจะเป็ชโคลีทเตอร์ ศาสตรามีด หรือปืนปิศาจสองสาวก็ตาม ยิ่งไปกว่านั้นเมื่อใครทำคะแนนได้ร้อยแต่ัมก็จะได้เป็นเดทไชท์ (Death Scythe) คืออาวุธของยมทูตอีกด้วย

ถ้าเด็กนักเรียนเป็นนักล่าความรู้ แท็บเล็ต (Tablet) ที่ทุกคนกำลังจะได้ถือก็เป็นอาวุธ แท็บเล็ตเป็นอาวุธที่มีชีวิต หากเด็กๆ และแท็บเล็ตสามารถทำงานกลมกลืนประสานเป็นหนึ่งเดียว เด็กๆ จะพบว่าที่ทุกคนจะได้มิใช่ “ความรู้” ซึ่งเรียนอย่างไรก็ไม่มีวันหมด ท่องอย่างไรก็ไม่ได้อ



อะไรดีขึ้น แต่แท็บเล็ตจะนำทุกคนไปสู่ประตูแห่งการเรียนรู้ที่ไม่สิ้นสุด
ใช้แท็บเล็ตพัฒนาตนเองไปข้างหน้าไม่หยุดยั้ง

**ท้ายเล่มหนึ่ง ยมทูตมีปัญญาให้มากและโซลอิทเตอร์ กับแบล็ก-
สตาร์และบาสกี** ไปเก็บวิญญาณของซอมบี้ครุชิตและด็อกเตอร์ (แฟรง-
เกน) สไตร์น หากทำไม่สำเร็จจะต้องถูกล่าออกจากโรงเรียนนักล้าวิญญาณ
เด็กๆ นักล้าเหล่านี้ยังต้องเรียนหนังสือและให้นาอวูธไปเรียนหนังสือได้

ซอมบี้ครุชิตเคยเป็นคุณครูมาก่อน แต่กลายเป็นซอมบี้ไปเสียแล้ว
เพราะไม่รู้จักพัฒนาตนเอง โลกมาถึงศตวรรษที่ 21 แล้ว แต่คุณครูยังคง
สอนบนกระดานดำหน้าห้องเรียน สอนด้วยวิธีมอบความรู้ให้นักเรียน
ท่องมากๆ จดจำมากๆ ไปสอบปรนัย ซึ่งเป็นการศึกษาที่ล้มเหลวและนำไป
สู่ความล้มเหลวของชาติอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ยมทูตจึงสั่งให้เด็กๆ นำ
แท็บเล็ตไปปราบครุซอมบี้เสียให้สิ้นซาก

แท็บเล็ตคืออวูธที่จะช่วยให้เด็กๆ พัฒนาทักษะของศตวรรษที่ 21
ทั้งสามด้านคือ ทักษะการเรียนรู้ (Learning skill) ทักษะชีวิต (Life skill)
และทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT skill) อธิบายง่ายๆ ว่าแท็บเล็ตต้อง
ไม่ใช่อุปกรณ์บรรจุแบบเรียนทุกเล่ม แต่มีไว้ให้นักเรียนสามารถค้นหา
ข้อมูลได้จากทุกแหล่งทั่วโลก จากทุกสถานที่และเวลา เด็กๆ จะทำได้
เมื่อได้คุณครูที่เข้าใจว่าแท็บเล็ตทำอะไรได้บ้าง ครูที่ไม่ยอมเข้าใจจะ
กลายเป็นซอมบี้ร้อให้นักกล้าวิญญาณ

คุณครูสมัยใหม่มีหน้าที่มอบโจทย์ปัญหาให้เด็กๆ ได้ทำงานเป็น
ทีม แยกย้ายกันค้นหาข้อมูลแล้วนำมาถกเถียงกันเอง ถกเถียงกับครู
ถกเถียงกับทุกคน ก่อนที่จะสรุปเป็นคำตอบซึ่งไม่มีผิดหรือถูก ที่สำคัญ
กว่าผิดหรือถูกคือกระบวนการหาคำตอบ กระบวนการทำงานเป็นทีมและ
กระบวนการนำเสนอผลงาน ซึ่งทั้งหมดนี้ทำได้ด้วยแท็บเล็ตทั้งสิ้น





เด็กหญิงมากะ ผู้ใช้เคียว (ผู้ใช้อาวุธ) และเคียวปีศาจไซลอีทเทอร์ (อาวุธที่มีชีวิต)



นักล้าใช้อาวุธ ขณะเดียวกันอาวุธก็ใช้นักล้าด้วย ทั้งสองต่างใช้กันและกัน



மாகะและโซลอีทเตอร์ กับแบดลิกสตาร์และบาสึกิ
ไปเก็บวิญญาณของซอมบี้คูซิด (อดีตคุณครูโรงเรียนนักล่าวิญญาณ)