

จากญี่ปุ่น

ฉบับที่ 2/2558

ญี่ปุ่น ประกาศแห่ง ความคิดสร้างสรรค์



ญี่ปุ่น “ประเทศแห่งความคิดสร้างสรรค์”

ประเทศญี่ปุ่น ได้รับการยกย่องว่าเป็นประเทศหนึ่งที่มีความคิดสร้างสรรค์ เมื่อไม่นานมานี้ ไม่เพียงแต่รถยนต์ และเครื่องใช้ไฟฟ้าเท่านั้น ชาวต่างชาติได้เริ่มให้ความสนใจวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ของญี่ปุ่น เช่น แฟชั่น หรือ การ์ตูนอะนิเมชัน เป็นต้น ในเดือนเมษายน ค.ศ. 2012 บริษัท Adobe Systems Incorporated ซึ่งดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศของประเทศสหรัฐอเมริกา ได้ทำการสำรวจแนวโน้มในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ใน 5 ประเทศ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา อังกฤษ เยอรมนี ฝรั่งเศส และ ญี่ปุ่น โดยทำการสำรวจกลุ่มตัวอย่าง ที่มีอายุมากกว่า 18 ปีขึ้นไปจำนวน 1,000 คน ในแต่ละประเทศ (รวมทั้งสิ้น 5,000 คน) พบว่า

ประเทศที่มีความคิดสร้างสรรค์อันดับ 1 คือ ประเทศญี่ปุ่น - 36 % ตามด้วย สหรัฐอเมริกา - 26 % เยอรมนี - 12 % และ ฝรั่งเศส - 11% และกรุงโตเกียว เป็นเมืองที่มีความคิดสร้างสรรค์อันดับ 1 นำหน้าเมืองนิวยอร์ก กรุงปารีส และ มหานครลอนดอน

ด้วยความคิดสร้างสรรค์ สิ่งของและวิธีการใหม่ๆนับแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน ประเทศญี่ปุ่นได้คิดค้นประดิษฐ์นวัตกรรมต่างๆมากมายด้วยความคิดสร้างสรรค์ ตั้งแต่เครื่องใช้อุปโภคบริโภคไปจนถึงเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน ฉบับนี้จะขอแนะนำสิ่งประดิษฐ์ของประเทศญี่ปุ่นที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงโลก



แผนที่ของอิโน ทาดะทาเกะ

แผนที่ประเทศญี่ปุ่นของ อิโน ทาดะทาเกะ (11 ก.พ. ค.ศ.1745 – 17 พ.ค. ค.ศ. 1818)

ช่วงต้นค.ศ. 1800 ในสมัยเอโดะ อิโน ทาดะทาเกะ นักสำรวจยุคแรกของประเทศญี่ปุ่น ได้เขียนแผนที่ของประเทศญี่ปุ่นที่สมบูรณ์แบบขึ้น โดยการเดินสำรวจทั่วทั้งประเทศญี่ปุ่น

เริ่มแรก อิโน ฝึกฝนการก้าวเท้าให้มีระยะทางสม่ำเสมอ หนึ่งก้าวประมาณ 69 ซม. เดินจากหลักเขตหนึ่งไปยังอีกหลักเขตหนึ่ง จากนั้นคำนวณระยะทางจากจำนวนก้าวที่เดิน หลังจากวัดระยะทางแล้ว จึงตรวจสอบเส้นทางในขณะนั้น กระบวนการนี้ดำเนินไปซ้ำแล้วซ้ำอีกไปเรื่อยๆ เมื่อทำการสำรวจระยะทางและเส้นทางอย่างละเอียดรอบคอบแล้ว จึงสามารถประติดประต่อแผนที่ที่สมบูรณ์แบบขึ้นได้

อิโน สำรวจเส้นทางระหว่างถนนกับถนนด้วยความถูกต้อง พื้นที่บริเวณชายฝั่งทะเลที่มีลักษณะภูมิประเทศที่สลับซับซ้อน ได้ทำการสำรวจจากผืนน้ำทะเล แม้กระทั่งในตอนกลางคืนก็ยังทำงานต่อไปไม่หยุด สังเกตดวงดาวบนท้องฟ้า เช่น ดาวเหนือ ช่วยระบุตำแหน่งของตัวเอง เพื่อเป็นการตรวจสอบการสำรวจว่าถูกต้องหรือไม่ ใช้เวลา 17 ปี ในการเดินทางทั่วประเทศญี่ปุ่น ด้วยการสำรวจอย่างเที่ยงตรง ทำให้เกิด แผนที่ที่มีความสมบูรณ์แบบขึ้น



©The Inoh Tadataka Museum, Katori City, Chiba

ภาพของอิโน ทาดะทาเกะ

ความคิด
ในสมัย

ตุ๊กตาคะระคุริ

ตุ๊กตาคะระคุริ คือ ตุ๊กตาที่เคลื่อนไหวได้ด้วยตัวเองในยุคแรกของประเทศญี่ปุ่น โดยใช้สปริง พรอท และทรายในการขับเคลื่อน อาศัยแรงโน้มถ่วงในการควบคุมท่วงท่าและการเคลื่อนที่ ตุ๊กตาถือถ้วยชา คือ ตัวแทนภาพลักษณ์ของตุ๊กตาคะระคุริ ด้วยการถือถ้วยชาเคลื่อนที่ไป หลังจากถ้วยชาถูกหยิบออกไปแล้ว ก็จะเคลื่อนที่กลับมาอยู่ที่จุดเดิม ตุ๊กตานี้สร้างด้วยการใช้เทคนิคระดับสูงต่างๆ ในสมัยเอโดะ (ค.ศ. 1603 – 1867) อาจกล่าวได้ว่า ตุ๊กตาคะระคุริ คือ มรดกของคนโบราณที่เริ่มต้นขึ้นในสมัยเอโดะ แสดงออกถึงความประณีตของรูปแบบและวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ที่สืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

ตุ๊กตาคะระคุริ yumi-hiki doji สร้างโดย Tanaka Hisashige (1799-1881)
ภาพโดย TOYOTA Commemorative Museum of Industry and Technology



เซกิ ทาคะคาซุ นักคณิตศาสตร์ญี่ปุ่น (วะซัง) (ค.ศ.1642 – 1708)

วะซัง คือ คณิตศาสตร์ที่พัฒนาขึ้นด้วยเอกลักษณ์เฉพาะตัวของญี่ปุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงหลังของสมัยหลังเอโดะ ได้เกิดความนิยมคณิตศาสตร์ขึ้นในประเทศญี่ปุ่น เซกิ ทาคะคาซุ เป็นผู้ประสบความสำเร็จอย่างยิ่งในด้านคณิตศาสตร์ ในสมัยเมจิ คณิตศาสตร์รูปแบบตะวันตกได้เข้ามาและทำให้วะซังถูกลบออกจากการศึกษาของญี่ปุ่น ในปัจจุบัน ได้มีการทบทวนเนื้อหาและวัฒนธรรมที่ยอดเยี่ยมนี้ในทุกแง่มุม

เซกิ ทำงานกับรัฐบาลโชกุน มีหน้าที่ตรวจสอบการคิดคำนวณ เทียบเท่าตำแหน่งผู้ตรวจบัญชีในปัจจุบัน และยังมีหน้าที่ควบคุมดูแลทรัพย์สินสมบัติของครอบครัวโชกุน

ยังคงมีผลงานที่ยอดเยี่ยมของเซกิ ทาคะคาซุ คงเหลืออยู่ เช่น การวิจัยทฤษฎีในหลากหลายแขนงทางด้านคณิตศาสตร์ การทดสอบการจัดวางระบบ เป็นต้น นอกจากนี้ ยังได้รับการยกย่องให้เป็น 1 ใน 3 นักคณิตศาสตร์ที่มีความสำคัญยิ่งของโลก ร่วมกับ เซอร์ไอแซก นิวตัน (ค.ศ. 1643 – 1727)

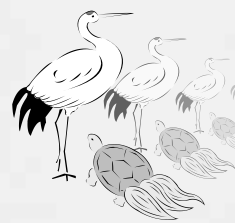
ชาวอังกฤษ และ กอทท์ฟรีด วิลเฮล์ม ไลบ์นิซ (ค.ศ. 1646 -1716) ชาวเยอรมัน ซึ่งอยู่ในยุคสมัยเดียวกัน



เซกิ ทาคะคาซุ

มาลองตอบคำถาม คณิตศาสตร์ญี่ปุ่น (วะซัง) กันเถอะ

- ① มีนกกระเรียนและเตารวมกันได้ 32 ตัว มีขาารวมกันทั้งหมด 94 ขา อยากทราบว่ามีนกกระเรียน และ เต่า ทั้งหมดอย่างละกี่ตัว (*เงื่อนไข คือ นกกระเรียนมี 2 ขา เต่ามี 4 ขา)



๕๕ ๕๖ ๕๗ ๕๘ ๕๙ ๖๐ ๖๑ ๖๒ ๖๓ ๖๔ ๖๕ ๖๖ ๖๗ ๖๘ ๖๙ ๗๐ ๗๑ ๗๒ ๗๓ ๗๔ ๗๕ ๗๖ ๗๗ ๗๘ ๗๙ ๘๐ ๘๑ ๘๒ ๘๓ ๘๔ ๘๕ ๘๖ ๘๗ ๘๘ ๘๙ ๙๐ ๙๑ ๙๒ ๙๓ ๙๔ ๙๕ ๙๖ ๙๗ ๙๘ ๙๙ ๑๐๐

- ② ชายหนุ่มอายุ 26 ปี เกิดความรักตั้งแต่แรกพบกับเด็กหญิงอายุ 8 ขวบ และได้เดินทางขอเด็กหญิงแต่งงานกับพ่อแม่ แต่เนื่องจากเด็กหญิงยังอายุน้อยเกินไป จึงขอให้เด็กหญิงมีอายุเป็นครึ่งหนึ่งของชายหนุ่มเสียก่อนจึงจะอนุญาตให้แต่งงานกันได้ อยากทราบว่า ผู้ชายและเด็กหญิงจะได้แต่งงานกันเมื่อทั้งสองคนมีอายุเท่าไร



๑ ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙ ๑๐ ๑๑ ๑๒ ๑๓ ๑๔ ๑๕ ๑๖ ๑๗ ๑๘ ๑๙ ๒๐ ๒๑ ๒๒ ๒๓ ๒๔ ๒๕ ๒๖ ๒๗ ๒๘ ๒๙ ๓๐ ๓๑ ๓๒ ๓๓ ๓๔ ๓๕ ๓๖ ๓๗ ๓๘ ๓๙ ๔๐ ๔๑ ๔๒ ๔๓ ๔๔ ๔๕ ๔๖ ๔๗ ๔๘ ๔๙ ๕๐ ๕๑ ๕๒ ๕๓ ๕๔ ๕๕ ๕๖ ๕๗ ๕๘ ๕๙ ๖๐ ๖๑ ๖๒ ๖๓ ๖๔ ๖๕ ๖๖ ๖๗ ๖๘ ๖๙ ๗๐ ๗๑ ๗๒ ๗๓ ๗๔ ๗๕ ๗๖ ๗๗ ๗๘ ๗๙ ๘๐ ๘๑ ๘๒ ๘๓ ๘๔ ๘๕ ๘๖ ๘๗ ๘๘ ๘๙ ๙๐ ๙๑ ๙๒ ๙๓ ๙๔ ๙๕ ๙๖ ๙๗ ๙๘ ๙๙ ๑๐๐

บะหมี่กึ่งสำเร็จรูป

ผู้ประดิษฐ์คิดค้นบะหมี่กึ่งสำเร็จรูป คือ โมโมฟูกุ อันโด เกิดเมื่อปี ค.ศ. 1910 ภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ประเทศญี่ปุ่นตกอยู่ในสภาวะขาดแคลนอาหาร ในเวลานั้นเป็นช่วงฤดูหนาว อันโดได้เห็นผู้คนต่อแถวยาวหน้าร้านขายบะหมี่บริเวณตลาดใกล้ๆ สถานีรถไฟเมืองยะมิอิจิ เพื่อรับประทานบะหมี่ 1 ถ้วย ทำให้อันโดเข้าใจว่าคนญี่ปุ่นชอบรับประทานบะหมี่ และในขณะเดียวกันก็เชื่อมั่นว่า ยังคงมีความต้องการที่ซ่อนเร้นอยู่จากผู้คนจำนวนมากที่เข้าแถวรอ

อันโดจึงเริ่มคิดค้นวิจัยและทดลอง “บะหมี่ที่สามารถรับประทานที่บ้านได้โดยแค่มีน้ำร้อน” ในห้องเล็กๆ ที่สร้างขึ้นหลังสวนในบริเวณบ้านของเขา เพื่อให้บะหมี่สด มีลักษณะแห้งและเก็บรักษาไว้ได้เป็นระยะเวลานาน และหาวิธีคิดค้นสูตรบะหมี่ที่เพียงแค่น้ำร้อนก็สามารถทานได้ทันที ในการพัฒนาบะหมี่กึ่งสำเร็จรูป การเก็บรักษาและความสะดวกสบาย ถือเป็นปัญหาที่ยากลำบากที่สุด ในวันหนึ่ง อันโด เดินไปยังห้องครัวและเห็นภรรยา กำลังทอดเทมปุระ เมื่อแป้งสาที่ชุบเทมปุระถูกใส่ลงไปทอดในน้ำมันที่กำลังเดือด ในกระทะ เกิดเป็นฟองและทำให้ความชื้นระเหยออกมา อันโดจึงทดลองทอดเส้นบะหมี่ในน้ำมันดูทันที ความชื้นในเส้นบะหมี่ได้ถูกความร้อนในน้ำมันทำให้ระเหยออกไป บะหมี่ที่มีลักษณะเกือบจะแห้ง สามารถเก็บรักษา

ไว้ได้ในระยะเวลาครั้งปีโดยไม่เกิดการเปลี่ยนแปลงและการย่อยสลาย และด้วยวิธีการนี้ทำให้เกิดความสะดวกสบาย เพียงเทน้ำร้อนลงไป ความชื้นจะเข้าไปในโมเลกุลของเส้นบะหมี่ ทำให้เส้นบะหมี่ดูดซึมความชื้นและกลับคืนสู่สภาวะอ่อนนุ่มดังเดิม

ด้วยการค้นพบเทคนิคการผลิตนำไปสู่รากฐานของบะหมี่กึ่งสำเร็จรูป ในวันที่ 25 สิงหาคม ค.ศ. 1958 บะหมี่กึ่งสำเร็จรูป “ชิกเก้น ราเมง (บะหมี่รสซุ๊ปไก่)” ได้ออกวางจำหน่ายครั้งแรกของโลก บะหมี่กึ่งสำเร็จรูปชิกเก้นราเมงสามารถรับประทานได้ภายหลังจากใส่น้ำร้อนลงไปเพียง 2 นาที

โมโมฟูกุ อันโด



กาแฟสำเร็จรูป

กาแฟที่ได้รับความนิยมแพร่หลายในปัจจุบันคือกาแฟสำเร็จรูป ในปี ค.ศ. 1899 ดร. คะโด ชะโทริ ได้ประดิษฐ์คิดค้นกาแฟสำเร็จรูปขึ้น ด้วยการทำให้กาแฟเป็นของเหลว ใส่ลงในเตาส์สุญญากาศเพื่อขจัดความชื้นจนกลายเป็นผง เขาประสบความสำเร็จทั้งในเรื่องวิธีการอบแห้งสุญญากาศ และการประดิษฐ์กาแฟสำเร็จรูป ในขณะนั้นกาแฟสำเร็จรูปไม่ได้วางจำหน่ายในประเทศญี่ปุ่น เนื่องจากในสมัยนั้น ชาญี่ปุ่นไม่นิยมดื่มกาแฟ ดร.กะโด จึงเดินทางไปยังประเทศสหรัฐอเมริกา และก่อตั้งบริษัทคะโดชิน จากนั้นเริ่มวางจำหน่ายสินค้ากาแฟสำเร็จรูปในงานนิทรรศการแพนอเมริกา ณ นิวยอร์กบัพฟาโล่ ในปี ค.ศ. 1901



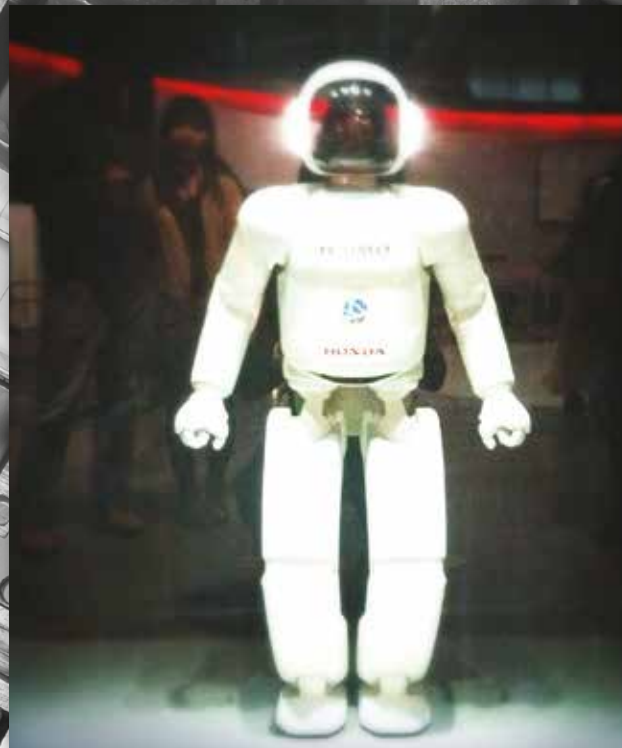
Vemsteroo

หุ่นยนต์ ASIMO

ในปี ค.ศ. 1986 บริษัทฮอนด้าได้เก็บข้อมูลจำนวนมากจากการศึกษาวิจัยและสังเกตการณ์การก้าวเดิน เพื่อพิสูจน์ตามทฤษฎีพื้นฐานของการก้าวเดินด้วยขาทั้งสองข้าง และประสบความสำเร็จในการพัฒนาหุ่นยนต์รุ่น E0 ซึ่งเป็นหุ่นยนต์ 2 ขา ที่สามารถก้าวเดินด้วยเท้าทั้งสองข้างได้อย่างสัมพันธ์กัน แต่ทว่าในการก้าวเท้า 1 ครั้งใช้เวลาประมาณ 5 วินาที ในช่วงปี ค.ศ. 1993 – 1997 ด้วยความเชื่อที่ว่าหุ่นยนต์เลียนแบบมนุษย์ (Humanoid Robot) สามารถใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันกับมนุษย์ในสังคมและเป็นมิตรที่ดีต่อมนุษย์ ฮอนด้าประสบความสำเร็จในการสร้างหุ่นยนต์ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียง และเลียนแบบมาจากมนุษย์

ต่อมาได้นำเทคนิคการเดินด้วยขา 2 ข้าง และความรู้ที่สั่งสมไว้ ซึ่งมีเพียงที่เดียวในโลก ประกอบกับการค้นคว้าเพิ่มเติมและพัฒนาเทคโนโลยีใหม่เพื่อนำไปสู่การใช้งานจริง จากผลสำเร็จของเทคโนโลยีใหม่ หุ่นยนต์ ASIMO ได้ถือกำเนิดขึ้นในวันที่ 20 พฤศจิกายน ค.ศ. 2000

ในปี ค.ศ. 2011 ได้ประสบความสำเร็จในการสร้างหุ่นยนต์ ASIMO รุ่นใหม่ โดยพัฒนาจากเครื่องจักรกลกึ่งอัตโนมัติขึ้นเป็นหุ่นยนต์ที่ทำงานด้วยตัวเองโดยอัตโนมัติ ด้วยความสามารถในการตัดสินใจเลือกพฤติกรรมที่สอดคล้องกับสิ่งที่อยู่รอบๆ ตัวตัวเอง



หุ่นยนต์บีอีระ โอโกะ หุ่นยนต์ที่ใช้ในการสื่อสาร

ในปัจจุบัน มีความต้องการหลากหลายมากขึ้นในตลาดหุ่นยนต์ เช่น หุ่นยนต์ด้านสวัสดิการและสุขภาพ ด้านการผลิต ด้านการประชาสัมพันธ์ (ต้อนรับลูกค้า) ด้านบันเทิง เป็นต้น

ตั้งแต่ในปี ค.ศ. 2012 บริษัทโตชิบาได้พัฒนาหุ่นยนต์เลียนแบบมนุษย์ (Humanoid Robot) ที่เป็นมิตรกับมนุษย์โดยมีลักษณะคล้ายคน เช่น มีผิวหนังและการเคลื่อนไหวของดวงตา เพื่อตอบสนองสิ่งใหม่ที่แตกต่างกันไปจากหุ่นยนต์ใช้ในโรงงานอุตสาหกรรมที่มีอยู่ในปัจจุบัน หุ่นยนต์นี้ชื่อ "บีอีระ โอโกะ" ได้ถูกพัฒนาให้ใช้งานได้จริงในหน้าที่ของพนักงานต้อนรับและงานประชาสัมพันธ์ในงานนิทรรศการ และได้เริ่มปฏิบัติหน้าที่แล้ว

"บีอีระ โอโกะ" หุ่นยนต์ที่ใช้ในการสื่อสาร มีลักษณะพิเศษคือ ความคล้ายคลึงกับมนุษย์ ได้ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและความรู้ทางด้านอุตสาหกรรมจากองค์กรต่างๆ เช่น บริษัทเอ-เลป มหาวิทยาลัยโอซาก้า สถาบันเทคโนโลยีชิบะอุระ และสถาบันเทคโนโลยีเนชั่น เพื่อให้หุ่นยนต์สามารถแสดงออกทางอารมณ์ได้หลากหลายลักษณะ





คาราโอเกะ

คาราโอเกะ มาจากคำว่า “คารา” แปลว่า ว่างเปล่า รวมกับคำว่า “โอเกะ” ย่อมาจากคำว่า “ออร์เคสตรา” รวมกันจึงมีความหมายว่า การบรรเลงดนตรีโดยใช้แผ่นเสียงหรือเทป ไม่ได้มาจากการบรรเลงดนตรีสดของวงออร์เคสตรา ถูกนำมาใช้ในแวดวงการกระจายเสียง

ในปี ค.ศ. 1971 อิโนะอุเอะ ไดสุเกะ “(10 พ.ค. ค.ศ. 1940 – ปัจจุบัน) นักดนตรี ได้สร้างสิ่งประดิษฐ์ ที่ชื่อว่า “8JUKE” ขึ้น สิ่งประดิษฐ์นี้เป็นเครื่องเล่นคาร์ทริดจ์เทป (Cartridge Tape) ซึ่งอัดเสียงดนตรีที่อิโนะอุเอะบรรเลงด้วยตัวเอง 8 บทเพลง และสามารถร้องเพลงให้เข้ากับดนตรีที่เล่นอยู่ จึงถือเป็นการกำเนิดขึ้นของเครื่องคาราโอเกะ

เครื่องแรก และเริ่มดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับเครื่องเล่นคาราโอเกะ

ในปี ค.ศ. 1999 นิตยสาร TIME นิตยสารรายสัปดาห์ที่มีชื่อเสียงเล่มหนึ่งของโลก ได้พิมพ์เรื่องของอิโนะอุเอะในฐานะ 1 ใน 20 ชาวเอเชียที่ทรงอิทธิพลมากที่สุดต่อโลกในศตวรรษที่ 20 และในปี ค.ศ. 2004 เขาได้รับรางวัล อิกโนเบล (IG NOBEL PRIZE) สาขาสันติภาพ



JNTO

มังงะและอะนิเมชัน

สามารถกล่าวได้ว่า มังงะหรือการ์ตูนญี่ปุ่น คือต้นกำเนิดของวัฒนธรรมร่วมสมัยของญี่ปุ่น ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ต่างชอบอ่านมังงะ ที่ประเทศญี่ปุ่น ใน 1 ปี มังงะสามารถจำหน่ายในรูปแบบนิตยสารได้ประมาณ 70 ล้านเล่ม และจำหน่ายในรูปแบบหนังสือประมาณ 480 ล้านเล่ม ยอดจำหน่ายของหนังสือทั้ง 2 รูปแบบรวมกันมีมูลค่าสูงกว่า 4.48 แสนล้านเยน

มังงะ เล่าเรื่องจากกรอบที่เชื่อมโยงกัน สามารถกล่าวได้ว่าเป็นการแสดงออกที่มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์อย่างยิ่ง นอกจากนี้ ยังมีช่องคำพูดของตัวละคร ซึ่งถือเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของมังงะ

เมื่อแรกเริ่ม มักจะมีโอกาสได้เห็นมังงะที่มีรูปแบบการเขียนประโยคยาวๆแนบไปกับภาพตามแนวนอน แต่ในเวลาต่อมา ได้เปลี่ยน

มาเป็นรูปแบบที่เขียนคำพูดของตัวละครลงในช่องคำพูด ซึ่งอยู่ในกรอบผลงานที่ตีพิมพ์ออกมาในช่วงเปลี่ยนผ่านนั้น คือ เรื่องโซจิงโนะโบเคน ในช่วงกลางปี ค.ศ. 1920 มีการลงพิมพ์มังงะเป็นตอนๆต่อเนื่องกันในหนังสือพิมพ์ จากนั้นเป็นต้นมา หนังสือพิมพ์ต่างลงมังงะในรูปแบบนี้เป็นจำนวนมาก

เบื้องหลังความแพร่หลายของเนื้อหาในมังงะของประเทศญี่ปุ่น ตั้งแต่ครั้งปีหลังของ ค.ศ. 1960 เป็นต้นมา วัฒนธรรมมังงะและ

อะนิเมชันได้แพร่หลายเป็นอย่างมาก มังงะหลายเรื่องได้ถูกนำมาสร้างเป็นอะนิเมชัน การส่งออกผลงานไปยังต่างประเทศ เป็นผลให้มังงะต่างเป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางในต่างประเทศ สามารถกล่าวได้ว่า ทั้งมังงะและอะนิเมชัน มีส่วนร่วมอย่างสำคัญในการพัฒนาสื่อ



เครื่องเล่นเกมสแฟมมีลีคอมพิวเตอร์

เกมส์ถือเป็นความบันเทิงอย่างหนึ่งในครอบครัว ซึ่งสามารถใช้เวลาร่วมกันระหว่างสมาชิกในครอบครัว เพื่อนฝูง หนึ่งในเครื่องเกมนี้นิยมอย่างมากในหมู่คนไทย คือ เครื่องเล่นเกมสแฟมมีลีคอมพิวเตอร์ (Family Computer)

ในวันที่ 15 กรกฎาคม ค.ศ. 1983 บริษัทนินเทนโด ซึ่งประสบความสำเร็จในธุรกิจเกมส์ และนาฬิกามานาน ได้วางจำหน่ายเครื่องเล่นเกมสแฟมมีลีคอมพิวเตอร์เป็นครั้งแรกที่ประเทศญี่ปุ่น เริ่มดำเนินการด้วยการผลิต CPU (หน่วยประมวลผล) ขนาด 8 bit ตัวเครื่องเล่นเกมมีช่องสำหรับเสียบตลับเกมส์ซึ่งสามารถเปลี่ยนได้ ทำให้สามารถผลิตเพลย์กับเกมส์ได้อย่างหลากหลาย ถือเป็นเครื่องเล่นเกมรุ่นแรกที่มีรูปแบบ เสียบด้วยตลับเกมส์ เครื่องเล่นเกมสแฟมมีลีคอมพิวเตอร์ ได้รับการบันทึกว่าสามารถจำหน่ายได้ทั้งหมดประมาณ 60 ล้านเครื่องทั่วโลกในขณะนั้น



เครื่องเล่นวอล์กแมน

เครื่องเล่นวอล์กแมนได้เริ่มวางจำหน่ายเมื่อวันที่ 1 กรกฎาคม ค.ศ. 1979 โดยบริษัทโซนี่ ชื่อ วอล์กแมน มาจากเครื่องเล่นเทปคาสเซตแบบพกพา (แปลว่า คนตรีกับคนก้าวเดินไปด้วยกัน)

เครื่องเล่นวอล์กแมนเครื่องแรก รุ่น TPS-L2 ดัดแปลงจากเครื่องอัดเสียงที่ใช้ในงานในธุรกิจ โดยตัดฟังก์ชันการอัดเสียงทิ้ง คงเหลือไว้เพียงแค่รูปแบบการเล่น และสร้างวัฒนธรรมการฟังเพลงโดยใช้หูฟังขึ้นมาใหม่ ตัวเครื่องใช้สีแมทริกบลู ดัดแปลงมาจากสีบลูอินส์ เครื่องเล่นวอล์กแมนได้เริ่มก้าวเดินไปพร้อมกับเทรนแฟชั่นล้ำลอง

ในปี ค.ศ. 1984 เริ่มเข้าสู่ยุคเครื่องเล่น CD โซนี่ได้ผลิตเครื่องเล่น CD เครื่องแรก รุ่น D-50 Discman สามารถเดินไปพร้อมกับฟังเพลงจากเครื่องเล่น CD ได้อย่างอิสระพกพาได้สะดวกสบาย จนถึงปัจจุบันเครื่องเล่นวอล์กแมนไม่เคยหยุดการพัฒนาประสิทธิภาพในการฟังเพลง ซึ่งเทคโนโลยีนี้ยังได้ถูกนำมาใช้ในโทรศัพท์มือถือ SONY Mobile Communication ในปัจจุบัน



รถไฟความเร็วสูงชินคันเซน

รถไฟความเร็วสูงชินคันเซน มีความหมายว่ารถไฟสายหลักเส้นทางใหม่ หลังจากกลางปี ค.ศ. 1950 เป็นต้นมา การเติบโตทางด้านเศรษฐกิจเป็นไปอย่างรวดเร็ว ทำให้มีผู้โดยสารและสินค้าจำนวนมากใช้บริการเส้นทางรถไฟสายหลัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งรถไฟสาย Tokaido Line จึงมีปัญหาในการเพิ่มขีดความสามารถในการขนส่งสินค้า ในเวลานั้น ต้องใช้หัวรถจักรลากจูงรถไฟด่วนพิเศษ โดยใช้เวลา 7 ชั่วโมง 30 นาที สำหรับการเดินทางระหว่างโตเกียว – โอซาก้า ระยะทางประมาณ 550 กม. จึงมีแผนการจะปฏิรูปให้การ

เดินทางใช้เวลาลดลงครึ่งหนึ่ง เหลือเพียงแค่ 3 ชั่วโมง

ใน ค.ศ. 1958 ได้พิจารณาแผนสร้างรถไฟความเร็วสูงขึ้นเป็นครั้งแรกของโลก เนื่องจากไม่เคยมีรถไฟที่ขับเคลื่อนด้วยความเร็ว 200 กิโลเมตรต่อชั่วโมงในเวลานั้น จึงมีการพัฒนาเทคโนโลยี และทดสอบการวิ่ง เพื่อความมั่นใจว่าจะให้ความปลอดภัยและความสะดวกสบายในขณะที่รถไฟวิ่งด้วยความเร็วสูง ทำได้ที่สุดสามารถฟันฝ่าอุปสรรค และได้เริ่มการบริการรถไฟ Tokaido สายใหม่ในวันที่ 1 ตุลาคม ค.ศ. 1964 ซึ่งตรงกับกาเปิดการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก ณ กรุงโตเกียว



JNTO

ช่องตรวจตั๋วโดยสารอัตโนมัติ

ใน ค.ศ. 1964 บริษัท Tateisi Electric Manufacturing (ปัจจุบันคือ บริษัททอมรอน) ร่วมกับ Kintetsu Corporation ได้เริ่มพัฒนาช่องตรวจตั๋วโดยสารอัตโนมัติ และได้ถูกนำมาใช้จริงในปี ค.ศ. 1967 ที่สถานีรถไฟคิตะเซนริ ในเมืองโอซาก้า ซึ่งเป็นสถานีสุดท้ายของสายเซนริ โดยมีการติดตั้งเครื่องขายตั๋วโดยสาร เครื่องเจาะตั๋วโดยสาร เครื่องทอนเงิน ร่วมกับช่องตรวจตั๋วโดยสารอัตโนมัติ ถือเป็นครั้งแรกในโลกที่มีการใช้ระบบช่องตรวจตั๋วโดยสารอัตโนมัติ

ระบบช่องตรวจตั๋วโดยสารอัตโนมัติที่มีขึ้นครั้งแรกของโลก เป็นการผสมผสานความเชี่ยวชาญทางด้านเครื่องจักรกลและเทคโนโลยีทางด้านไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งถือเป็นรูปแบบเฉพาะของเทคโนโลยีทางด้านเครื่องจักรกลของญี่ปุ่น การใช้ช่องตรวจตั๋วโดยสารอัตโนมัติที่สถานีรถไฟ นอกจากจะช่วยเพิ่มความรวดเร็วแล้ว ยังช่วยประหยัดแรงงาน สร้างความสะดวกสบายให้กับผู้โดยสาร และมีส่วนร่วมในวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชาวญี่ปุ่นอย่างมาก



JNTO



Toyota Motor Sales, U.S.A., Inc.

รถยนต์พลังงาน เซลล์เชื้อเพลิงไฮโดรเจน โตโยต้า “มิไร”

ในปัจจุบัน ประเทศต่างๆทั่วโลกเริ่มหันมาใช้พลังงานไฮโดรเจน ซึ่งใช้กันอย่างแพร่หลายในแวดวงการบินอวกาศ และเป็นพลังงานที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ด้วยเหตุนี้ บริษัทโตโยต้าได้สร้างสรรค์รถยนต์พลังงานเซลล์เชื้อเพลิงไฮโดรเจน (Hydrogen Fuel Cell Vehicle : FCV) โตโยต้า “มิไร” ขึ้นมา

รถยนต์โตโยต้า “มิไร (อนาคต)” ขับเคลื่อนโดยเซลล์เชื้อเพลิง ที่เกิดจากการทำปฏิกิริยาทางด้านวิทยาศาสตร์ ระหว่างไฮโดรเจนซึ่งอยู่ในถังเก็บไฮโดรเจนแรงดันสูง กับออกซิเจนที่มีอยู่ในอากาศ ซึ่งทำปฏิกิริยากันภายในอุปกรณ์ที่ติดตั้งมากับรถยนต์เป็นพลังขับเคลื่อนมอเตอร์ไฟฟ้า “มิไร” จัดอยู่ในกลุ่มรถยนต์ไฟฟ้า การขับเคลื่อนจึงจำเป็นต้องใช้พลังงานไฟฟ้าจากแหล่งผลิตไฟฟ้า “มิไร” มีความแตกต่างจากรถยนต์ไฟฟ้าทั่วไป ซึ่งต้องอาศัยการชาร์จพลังงานไฟฟ้าเก็บไว้ในแบตเตอรี่เพื่อนำมาใช้เป็นเชื้อเพลิงแต่ “มิไร” สามารถผลิตไฟฟ้าภายในตัวรถ โดยใช้ไฮโดรเจนเป็นเชื้อเพลิง การทำปฏิกิริยาทางด้านวิทยาศาสตร์นี้จะช่วยหมุนเวียนน้ำที่เกิดขึ้นเมื่อผลิตกำลังไฟฟ้า ส่งผลให้เกิดการปล่อยน้ำเพียงอย่างเดียวเท่านั้น เครื่องยนต์ของรถไม่ปล่อยมลพิษจึงทำให้เป็นมิตรต่อสภาพแวดล้อม นอกจากนี้ยังมีจุดที่น่าสนใจ คือ ถ้าหากเติมไฮโดรเจนด้วยความดันสูง จะสามารถเก็บพลังงานไฟฟ้าได้เป็นจำนวนมาก ไวลินแบตเตอรี่ที่อึดทนขนาดใหญ่ ที่ติดตั้งมาพร้อมกับรถเหมือนรถยนต์ไฟฟ้า และใช้เวลาสั้นๆในการเติมเชื้อเพลิงไฮโดรเจน รถยนต์โตโยต้า “มิไร” ได้เริ่มจำหน่ายแล้วที่ประเทศญี่ปุ่น ตั้งแต่วันที่ 15 ธันวาคม ค.ศ. 2014



Toyota Motor Sales, U.S.A., Inc.



Toyota Motor Sales, U.S.A., Inc.

LED สีสันเงิน

LED หรือ ไดโอดเปล่งแสง (Light-Emitting Diode) แม้สีในการให้แสงสว่างมีทั้งหมด 3 สี ได้แก่ สีแดง สีเขียว และสีน้ำเงิน LED แสงสีแดงและสีเขียวได้ถูกพัฒนาขึ้นแล้ว หากพัฒนา LED สีน้ำเงินได้สำเร็จจะทำให้แม่สีทั้ง 3 สี ครบถ้วน และเมื่อผสมสีทั้ง 3 แล้วจะทำให้เกิดแสงสีขาว และยังทำให้เกิดสีต่างๆ ขึ้นอีกได้

ศาสตราจารย์ฮิโรชิ อามาโนะ (30 ม.ค. 1929) จากมหาวิทยาลัยเมโจ ศาสตราจารย์ฮิโรชิ อามาโนะ (11 ก.ย. 1960) จากมหาวิทยาลัยนาโกย่า และศาสตราจารย์ชูจิ นากามูระ (22 พ.ค. 1954) จากมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย เป็นนักวิทยาศาสตร์ชาวญี่ปุ่น 3 คนผู้ที่ทุ่มเทร่วมกันพัฒนา LED สีน้ำเงินจนสำเร็จ

เมื่อธันวาคม ค.ศ. 2014 นักวิทยาศาสตร์ชาวญี่ปุ่นทั้ง 3 คน ได้รับรางวัลโนเบลสาขาเคมี และได้รับการยอมรับ ยกย่องเป็นอย่างสูง



Isamu Akasaki
© Nobel Media AB, A. Mahmoud



Hiroshi Amano
© Nobel Media AB, A. Mahmoud



Shuji Nakamura
© Nobel Media AB, A. Mahmoud

จากการพัฒนาและการนำ LED สีน้ำเงินที่ประหยัดไฟฟ้ามาใช้ ทำให้เกิดอุปกรณ์ให้แสงสว่างอย่างแพร่หลาย ช่วยเปลี่ยนแปลงการดำเนินชีวิตของผู้คน และก่อให้เกิดนวัตกรรมใหม่ๆ

หม้อหุงข้าว

ก่อนที่จะมีการประดิษฐ์คิดค้นหม้อหุงข้าวขึ้น การหุงข้าวถือเป็นงานที่ยุ่งยากลำบาก เริ่มจากการตั้งเตาหุงข้าวในมุมหนึ่งของห้องครัว จุดไฟด้วยฟืน แล้วจึงตั้งหม้อหุงข้าวที่ใส่ข้าวกับน้ำลงบนเตา ระดับความร้อนสำหรับการหุงข้าวถือเป็นเรื่องสำคัญ เป็นเรื่องที่ยากในการที่จะควบคุมไฟในเตาและห้องครัวจะเต็มไปด้วยควันตั้งแต่ตอนเช้า

หม้อหุงข้าวไฟฟ้าเริ่มถูกค้นคว้าวิจัยและพัฒนามาตั้งแต่ในสมัยโทโฮ และในปี ค.ศ. 1955 หม้อหุงข้าวไฟฟ้าได้เริ่มวางจำหน่ายที่ประเทศญี่ปุ่น บริษัทโตชิบา ผู้ผลิตเครื่องใช้ไฟฟ้าในครัวเรือนได้ใช้เวลา 5 ปี เผชิญกับความยากลำบากในการพัฒนาหม้อหุงข้าวเครื่องแรก ด้วยวิธีการใหม่ “double-pot indirect cooking” โดยการเติมน้ำ 1 แก้วลงในชั้นนอกของหม้อหุงข้าว และเครื่องจะหยุดทำงานโดยอัตโนมัติเมื่อน้ำแห้งระเหย เป็นการส่งสัญญาณให้รู้ว่า ข้าวที่หุงสุกแล้ว

ในยุค 1960 หม้อหุงข้าวไฟฟ้าที่มีรูปแบบเก็บรักษาความร้อนหลัง

จากการหุง และมีสวิตช์อัตโนมัติได้ถูกวางจำหน่าย ทำให้ผู้คนสามารถรับประทานอาหารเช้าด้วยข้าวที่หุงเสร็จใหม่ๆ เพียงตั้งกำหนดเวลาที่เครื่องไว้ก่อนนอน



Electric rice-cooker RC-10, 1995, Toshiba Corporation,
The Japan Foundation's Traveling Exhibition
“Japanese Design Today 100”

WASHLET (ฟารองนั่งฉีดชำระอัตโนมัติ)

WASHLET คือ ชื่อเรียกสินค้าเครื่องสุขภัณฑ์ที่ใช้ในการชำระล้าง มีลักษณะฟารองนั่งและฉีดชำระอัตโนมัติ ในปัจจุบันที่ประเทศญี่ปุ่น ฟารองนั่งฉีดชำระอัตโนมัติใช้อยู่ในครัวเรือนประมาณ 60 %

ในอดีต ประเทศญี่ปุ่นไม่มีวัฒนธรรมการชำระล้างด้วยน้ำอุ่น ในปี ค.ศ. 1964 บริษัท TOYOTOKI (ปัจจุบันคือ บริษัท TOTO) ได้เริ่มนำเข้าเพื่อจำหน่ายฟารองนั่งฉีดชำระที่ใช้ทางการแพทย์จากประเทศสหรัฐอเมริกา เรียกว่า “Wash Air Seat” เนื่องจากมีลักษณะการใช้งานที่ซับซ้อน จึงถูกนำมาใช้ทางการแพทย์ และใช้ในกลุ่มผู้มีรายได้สูงเท่านั้น ด้วยความมุ่งมั่นที่จะทำให้ฟารองนั่งฉีดชำระอัตโนมัติถูกใช้อย่างแพร่หลายในครัวเรือนของญี่ปุ่นให้ได้ ในปี ค.ศ. 1978 ทางบริษัทจึงตัดสินใจที่จะพัฒนาฟารองนั่งฉีดชำระอัตโนมัติด้วยตัวเอง

ในการพัฒนา บริษัทได้รวบรวมข้อมูลจำนวนมากเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาอย่างสมบูรณ์แบบ เช่นการชำระล้าง ความแรงและอุณหภูมิของน้ำ มุมองศาในการฉีดน้ำ เป็นต้น เพื่อให้มีประสิทธิภาพในการชำระล้าง และความสะอาดสบายที่เหมาะสมกับคนญี่ปุ่น และได้ใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ หลากหลายในการพัฒนาปรับปรุงขึ้นจากผลิตภัณฑ์เดิม เช่นระบบฉีดน้ำชำระล้างแบบด้านหน้า (Bidet) ระบบทำความสะอาดหัวก้านฉีดด้วยตัวเอง เป็นต้น และในปี ค.ศ. 1983 ได้เริ่มวางจำหน่ายฟารองนั่งฉีดชำระอัตโนมัติรุ่น WASHLET GII และ WASHLET SII



Washlet ©TOTO

WASHLET G

มีดคัตเตอร์



คัตเตอร์เล่มแรกของโลก

เครื่องมือประเภทมีดที่ถูกออกแบบให้มีขนาดเบาเพื่อใช้สำหรับตัดกระดาษ เมื่อใช้ตัดไปสักกระยะเวลาหนึ่งแล้วใบมีดเกิดไม่คม สามารถหักออกไปแล้วทำให้เกิดใบมีดใหม่ที่มีความคมขึ้นมาในทันที และสามารถนำมาใช้ตัดกระดาษได้ต่อไปอีก ด้วยรูปแบบโครงสร้างที่ไม่ซับซ้อนเช่นนี้ช่วยให้เกิดความสะดวกสบาย

โยชิโอะ โอะกะตะ (14 เม.ย. 1931 – 21 เม.ย. 1990) ทำงานตัดกระดาษอยู่ในโรงพิมพ์ สังเกตว่าขณะที่จับมีดหรือใบมีดนอกจากจะเกิดอันตรายได้แล้ว หากเมื่อใช้ไปไม่นานใบมีดก็ทื่อและต้องทิ้ง แนวความคิดในการออกแบบมีดคัตเตอร์ มาจากกระจกแตกและช็อกโกแลตแท่ง ด้วยความคิดที่ว่า เพียงหัก

ส่วนของใบมีดที่ทื่อทิ้งไป ก็จะสามารถใช้ใบมีดใหม่ได้อย่างปกติโดยรวดเร็ว จึงออกแบบให้ใบมีดมีร่องเป็นเส้นตรง ทำให้สามารถหักและทำให้ใบมีดเรียบสวยงาม

ในปี ค.ศ. 1956 โยชิโอะ โอะกะตะได้แก้ไขปัญหาดังกล่าวที่เกิดขึ้น และประสบความสำเร็จในการสร้างมีดคัตเตอร์ในรูปแบบที่สามารถหักใบมีดทิ้งได้ (Snap-Off Blade Cutter) ขึ้นเป็นครั้งแรกของโลก ต่อมาเมื่อมีดคัตเตอร์นี้ได้รับความนิยมแพร่หลายไปทั่วโลก

ในปี ค.ศ. 2006 บริษัท OLFA ได้เฉลิมฉลองครบรอบ 50 ปี คัตเตอร์นี้ และในปีหน้า (ค.ศ. 2016) คัตเตอร์ Snap Off Blade นี้จะมีอายุครบรอบ 60 ปี



วิวัฒนาการมีดคัตเตอร์ ของบริษัท OLFA

ดินสอกด Sharp Pencil

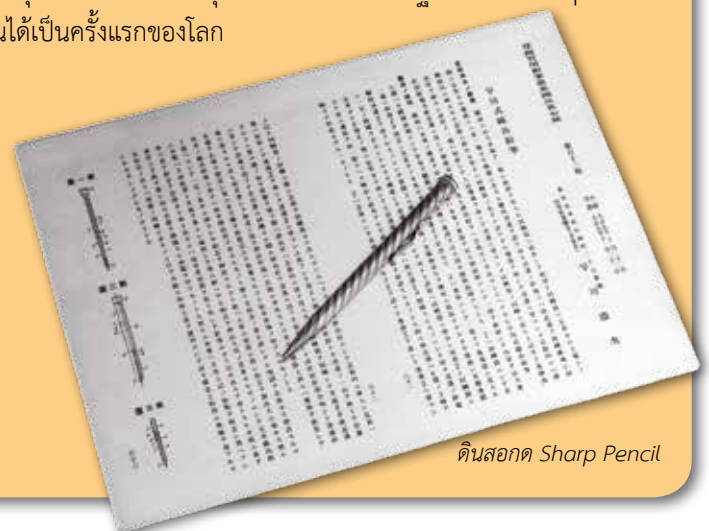
ในปี ค.ศ. 1912 โทคุจิ ฮายาคาวา (3 พ.ย. 1893 – 24 มิ.ย. 1980) ได้ก่อตั้งบริษัทชาร์ปขึ้น เพื่อดำเนินธุรกิจด้านโลหะ ในปี ค.ศ. 1915 มีผู้ผลิตเครื่องเขียนมากมายได้สั่งซื้อ ชิ้นส่วนโลหะของดินสอกดจำนวนมาก ดินสอกดในสมัยนั้นอาจกล่าวได้ว่าเป็นต้นแบบของดินสอกด Sharp Pencil แต่ทว่าดินสอกดเหล่านั้นมีลักษณะเป็นแท่งหนา และมีรูปทรง



โทคุจิ ฮายาคาวา

ที่ทำขึ้นจากเซลล์ลูลอยด์ แต่มีความเปราะบางมาก แม้ว่าจะเป็นเพียงผู้ผลิตชิ้นส่วนโลหะภายในดินสอเท่านั้น แต่เขาเชื่อมั่นว่าจะสามารถพัฒนาออกแบบต้นแบบดินสอที่จะใช้ต่อไป และรู้สึกว่าจะสามารถผลิตให้เป็นสินค้าที่สามารถใช้งานได้จริงเหมือนปากกาหมึกซึม (Fountain Pen) จะช่วยให้ธุรกิจสามารถดำเนินต่อไปได้

โทคุจิ ฮายาคาวาทำงานอย่างหนักแบบสลิมนอนเพื่อพัฒนาดินสอให้มีคุณภาพดีขึ้น ท้ายที่สุดเขาสามารถประดิษฐ์ดินสอกด Sharp Pencil ขึ้นได้เป็นครั้งแรกของโลก



ดินสอกด Sharp Pencil



ข่าวสถานเอกอัครราชทูตญี่ปุ่น

News from Embassy of Japan

แนะนำเอกอัครราชทูตญี่ปุ่นประจำประเทศไทยท่านใหม่

เมื่อวันที่ 26 เมษายน ที่ผ่านมา นายชิโร ซะโดชิมะ ได้เข้ารับตำแหน่งเอกอัครราชทูตญี่ปุ่น ประจำประเทศไทย ท่านใหม่ในโอกาสนี้ วารสารจากญี่ปุ่น ขอแนะนำเอกอัครราชทูตท่านใหม่ ผ่านสารของท่านที่ฝากถึงผู้อ่านวารสารจากญี่ปุ่นทุกท่าน

สวัสดีครับท่านผู้อ่านวารสาร “จากญี่ปุ่น” ทุกท่าน

ผมชื่อชิโร ซะโดชิมะ รับตำแหน่งเอกอัครราชทูตญี่ปุ่นประจำประเทศไทย เมื่อวันที่ 26 เมษายนที่ผ่านมา ผมรู้สึกมีความยินดียิ่งที่ได้มีโอกาสแนะนำตนให้กับท่านผู้อ่านทุกท่าน ผู้ที่มีความชื่นชอบประเทศไทย

หลังจากมาถึงประเทศไทยแล้ว ผมมีงานทำมากทุกๆ วัน เนื่องจากประเทศไทยเป็นประเทศที่มีความสำคัญยิ่งในกลุ่มประเทศอาเซียน และเป็นฐานการผลิตขนาดใหญ่ของบริษัทญี่ปุ่น ฉะนั้นผมจึงรู้สึกกระตือรือร้นที่จะมุ่งหน้าปฏิบัติงานต่อไปเพื่อประเทศไทยและประเทศญี่ปุ่น

นับถึงเวลานี้ ผมเพิ่งเดินทางมาถึงประเทศไทยได้ไม่นาน และเมื่อย้อนไปดูวาระทางการปฏิบัติหน้าที่ราชการของท่าน

เอกอัครราชทูตหลายๆ ท่านที่เคยดำรงตำแหน่งเอกอัครราชทูตที่ประเทศไทยในอดีต ผมคงจะดำรงตำแหน่งนี้เป็นระยะเวลาประมาณ 3 ปี ผมจึงคิดว่าจะได้เริ่มนับถอยหลังเพื่อก้าวไปสู่เป้าหมายทั้งหมด ผมเองไม่เคยใช้เวลาไปอย่างเปล่าประโยชน์แม้กระทั่งวันเดียว มีโอกาสได้พบปะกับชาวไทยหลากหลาย อีกทั้งได้แลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นกันอย่างลึกซึ้ง เพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีและก่อประโยชน์ต่อทั้งประเทศไทยและประเทศญี่ปุ่น ผมรู้สึกยินดีอย่างยิ่ง หากมีโอกาสได้สังสรรค์กับท่านผู้อ่าน ทุกๆ แห่งในประเทศไทย

วารสาร “จากญี่ปุ่น” เป็นวารสารที่จัดพิมพ์ขึ้นเพื่อเผยแพร่ข้อมูลและข่าวสารเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของไทย-ญี่ปุ่น ส่งมอบให้ท่านผู้อ่านทุกท่าน เสนอเนื้อหาสาระทั้งมวลด้วยภาษาไทย ใสใจรวบรวมข้อมูลและเรียบเรียงโดยเจ้าหน้าที่ชาวไทยประจำสำนักข่าวสารญี่ปุ่น แห่งสถานเอกอัครราชทูตญี่ปุ่นประจำประเทศไทย

นับจากนี้ไป ผมปรารถนาเป็นอย่างยิ่งว่า ท่านผู้อ่านจะชื่นชอบอ่านวารสาร “จากญี่ปุ่น” สืบไป และขอขอบพระคุณทุกท่าน ณ ที่นี้ด้วยครับ



เป้าหมายการทำงานของเอกอัครราชทูตชะโตะชิมะ

1. การให้ความร่วมมือสนับสนุนการเพิ่มมูลค่าของอุตสาหกรรม

เศรษฐกิจของประเทศไทยมีการพัฒนาและเติบโตอย่างต่อเนื่อง ค่าเฉลี่ยของผลิตภัณฑ์มวลรวมต่อประชากรต่อปีอยู่ที่ประมาณ 6,000 ดอลลาร์ ในทางกลับกันอัตราการว่างงานที่ต่ำกว่า 1 เปอร์เซ็นต์และจำนวนแรงงานในภาคอุตสาหกรรมที่มีแนวโน้มลดลงอันเป็นผลมาจากอัตราการเกิดที่น้อยลง จึงมีการคาดการณ์ว่าประเทศไทยอาจจะติด “กับดักประเทศที่มีรายได้ปานกลาง” อันเนื่องมาจากการเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศที่พึ่งพาแรงงานพื้นฐานเป็นจำนวนมากในภาคอุตสาหกรรม

การพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทยให้ก้าวกระโดดจำเป็นจะต้องมีการเพิ่มมูลค่าในภาคอุตสาหกรรม ซึ่งในจุดนี้ประเทศญี่ปุ่น

ยินดีเป็นอย่างยิ่งในการให้ความร่วมมือด้านยุทธศาสตร์การลงทุนแบบใหม่ของ BOI ด้วยการส่งเสริมการลงทุนของญี่ปุ่นที่มีมูลค่าเพิ่มในไทย และยังสามารถถ่ายทอดเทคโนโลยีต่างๆ ทั้งระบบรางรถไฟ การผลิตไฟฟ้าพลังงานถ่านหินที่มีประสิทธิภาพสูง โรงงานผลิตเหล็ก เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โครงสร้างพื้นฐานทางด้านอวกาศซึ่งล้วนเป็นเทคโนโลยีขั้นสูงที่ประเทศญี่ปุ่นได้ปรับใช้ในปัจจุบัน นอกจากนี้ประเทศญี่ปุ่นต้องการสนับสนุนการพัฒนาอุปกรณ์และเทคโนโลยีทางการแพทย์ขั้นสูง และยินดีที่จะให้ความร่วมมือในการส่งเสริมการเพิ่มมูลค่าทางอุตสาหกรรมของไทยอย่างเต็มที่

2. การให้ความร่วมมือสนับสนุนการวิจัยและพัฒนา และการพัฒนาบุคลากร

ประเทศญี่ปุ่นยินดีให้การสนับสนุนการลงทุนเพื่อการวิจัยและพัฒนา (R&D) การพัฒนาด้านบุคลากรรวมถึงการลงทุนด้านการศึกษาเนื่องจากการพัฒนาเหล่านี้ถือเป็นปัจจัยสำคัญในการเพิ่มมูลค่าภาคอุตสาหกรรมของประเทศ ซึ่งเห็นได้จากในปัจจุบันบริษัทผลิตรถยนต์ของญี่ปุ่นได้จัดตั้งศูนย์เพื่อการวิจัยและพัฒนาขึ้นในประเทศไทยเป็นจำนวนมาก

ในปัจจุบัน มหาวิทยาลัยหลายแห่งในประเทศญี่ปุ่นได้เปิดสาขาในประเทศไทยเป็นจำนวนมาก และตัวอย่างความร่วมมือด้านการศึกษาระหว่างไทยและญี่ปุ่นก็มีมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ทางเรายินดีที่

จะสนับสนุนการพัฒนาฝีมือด้วยการจัดการอบรมทางด้านวิชาชีพให้แก่บุคลากรระดับกลางผ่านการสนับสนุนสถาบันที่มีผลงานมาอย่างยาวนานอย่างสถาบันเทคโนโลยีไทยญี่ปุ่น และส่งเสริมการพัฒนาระบบการทดสอบวัดระดับฝีมืออีกด้วย รวมถึงการส่งเสริมให้บุคคลมีความสนใจในประเทศญี่ปุ่นมากขึ้นด้วยการสนับสนุนผู้เรียนภาษาญี่ปุ่น ผู้เข้าทดสอบวัดระดับความรู้ภาษาญี่ปุ่น นักเรียนแลกเปลี่ยนในญี่ปุ่น รวมถึงส่งเสริมจำนวนบุคลากรให้เพียงพอต่อความต้องการเพื่อเข้าทำงานในบริษัทญี่ปุ่น

3. การให้ความร่วมมือด้านโครงสร้างพื้นฐานที่มีศักยภาพสูง

เนื่องมาจากการปรับค่าแรงขั้นต่ำของประเทศ บริษัทญี่ปุ่นในประเทศไทยเริ่มดำเนินกลยุทธ์ Thailand Plus One กล่าวคือกิจกรรมที่จำเป็นต้องใช้กระบวนการผลิตที่มีศักยภาพสูงจะดำเนินการในประเทศไทย ส่วนกระบวนการผลิตที่จำเป็นต้องใช้กำลังคนหรืองานที่ไม่มีความซับซ้อนมาก ได้ย้ายการผลิตไปยังประเทศเพื่อนบ้านของไทย ดังนั้นจึงจำเป็นต้องผลักดันประเทศไทยให้เป็นทั้งศูนย์กลางประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนและศูนย์กลางของประเทศกลุ่มแม่น้ำโขงเพื่อสนับสนุนกลยุทธ์ดังกล่าว นอกจากนี้ประเทศไทยต้องพัฒนาปัจจัยพื้นฐานให้มีคุณภาพเพื่อพัฒนาความสัมพันธ์ทั้งในประเทศและกับประเทศเพื่อนบ้าน และมุ่งเน้นจัดสรรแรงงานภายในภูมิภาคให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ทางญี่ปุ่นยินดีที่จะให้การสนับสนุนในการพัฒนาปัจจัยพื้นฐานโดยประยุกต์ใช้ระบบโครงสร้างพื้นฐานของญี่ปุ่นที่มีความน่าเชื่อถือ ปลอดภัย เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และตั้งอยู่บนพื้นฐานความต้องการของผู้บริโภค หากยึดหลักการคำนวณต้นทุน เทคโนโลยีของญี่ปุ่นนั้นมีความคุ้มค่าและไม่สิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายในระยะยาว

โดยระหว่างการประชุมสุดยอดผู้นำ นายกรัฐมนตรีญี่ปุ่น นาย

ชินโซ อาเบะ และ นายกรัฐมนตรีไทย พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา ได้มีการหารือและตระหนักถึงความสำคัญในการสนับสนุนความร่วมมือด้านโครงสร้างพื้นฐานอย่างเต็มที่ เช่น การพัฒนารถไฟฟ้าในเมือง รถไฟฟ้าเส้นทางไกล และการพัฒนาเขตเศรษฐกิจพิเศษทวาย



4. การให้ความร่วมมือด้านการปรับปรุงสภาพแวดล้อมทางธุรกิจ

ประเทศไทยและประเทศญี่ปุ่นมีความสัมพันธ์ทางด้านเศรษฐกิจอย่างเหนียวแน่นและช่วยเหลือเกื้อกูลกันเป็นอย่างดีมาโดยตลอด ประเทศญี่ปุ่นนับเป็นประเทศที่ลงทุนในไทยมากเป็นอันดับต้นๆ โดยมีบริษัทที่จดทะเบียนเป็นสมาชิกหอการค้าญี่ปุ่น-กรุงเทพฯ มากกว่า 1,600 บริษัท นอกจากนี้ ประเทศไทยยังเป็นฐานการผลิตที่สำคัญที่ใหญ่ที่สุดของประเทศญี่ปุ่นในกลุ่มประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ กล่าวได้ว่าการลงทุนจากประเทศญี่ปุ่นเป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทย ดังนั้น การพัฒนาสภาพ

แวดล้อมทางด้านธุรกิจจึงเป็นสิ่งจำเป็นในการส่งเสริมให้ประเทศไทยเป็นประเทศที่น่าลงทุนสำหรับนักลงทุนญี่ปุ่นต่อไป โดยเฉพาะในเรื่องความโปร่งใสของขั้นตอนภาษีศุลกากรและการปรับปรุงระเบียบเกี่ยวกับการลงทุนจากต่างประเทศ นอกจากนี้ทางประเทศญี่ปุ่นต้องการสนับสนุนการจัดตั้งบริษัทจัดสรรด้านพื้นที่ในไทย โดยทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมในประเด็นหารือระหว่างกลุ่มบริษัทของญี่ปุ่นและรัฐบาลไทยในเรื่องการพิจารณาปรับเปลี่ยนมาตรการต่างๆ อีกด้วย

5. การจัดตั้งวิธีการด้านการกงสุลในเขตนิคมอุตสาหกรรมภาคตะวันออก

สุดท้ายนี้ ทางสถานเอกอัครราชทูตญี่ปุ่นประจำประเทศไทย กำลังพิจารณาที่จะจัดตั้งสถานกงสุลในเขตพื้นที่ที่บริษัทญี่ปุ่นลงทุนเป็นจำนวนมาก เช่นเขตนิคมอุตสาหกรรมภาคตะวันออกในจังหวัดชลบุรีซึ่งการลงทุนของบริษัทญี่ปุ่นมีจำนวนเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ อีกทั้งยังมี

ชาวญี่ปุ่นที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ดังกล่าวเพิ่มมากขึ้นอย่างรวดเร็วถึง 3 เท่า ในช่วงเวลา 10 ปีที่ผ่านมา เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ชาวญี่ปุ่นที่อาศัยอยู่ในพื้นที่และสนับสนุนการลงทุนจากประเทศญี่ปุ่นรวมไปถึงการปรับปรุงสภาพแวดล้อมทางธุรกิจด้วย

ในฐานะ “ทีมชะโคะชิมะ” สถานเอกอัครราชทูตญี่ปุ่นประจำประเทศไทย จะขอตั้งใจทำงานตามแผนงานที่ได้วางไว้อย่างสุดความสามารถ ผมเชื่อมั่นว่าประเทศไทยและประเทศญี่ปุ่นจะมีความเกื้อกูลและมีความสัมพันธ์อันแน่นแฟ้นยิ่งขึ้นไป



การประชุมสหประชาชาติระดับโลกว่าด้วยการลดความเสี่ยงจากภัยพิบัติ ครั้งที่ 3 (The Third United Nations World Conference on Disaster Risk Reduction - 3WCDRR)

ในระหว่างวันที่ 14 -18 มีนาคม ที่ผ่านมา ตลอดทั้ง 5 วัน ได้มีการจัดการประชุมสหประชาชาติระดับโลกว่าด้วยการลดความเสี่ยงจากภัยพิบัติ ครั้งที่ 3 (The Third United Nations World Conference on Disaster Risk Reduction - 3WCDRR) ณ เมืองเซนได เมืองซึ่งฟื้นคืนกลับมาจากเหตุการณ์แผ่นดินไหวครั้งใหญ่ทางฝั่งตะวันออกของประเทศญี่ปุ่น การประชุมในครั้งนี้ มีผู้แทนระดับสูง เช่น นายกรัฐมนตรี และรัฐมนตรี จากนานาประเทศทั่วโลก รวมถึงพลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา นายกรัฐมนตรีไทยด้วย

มีการรับรองเอกสาร “กรอบการดำเนินงานเซนไดเพื่อการลด

ความเสี่ยงจากภัยพิบัติ ค.ศ. 2015-2030” ตามแนวนโยบายการป้องกันภัยพิบัติใหม่โดยประชาคมโลก มีเป้าหมายในการลดความเสี่ยงของภัยพิบัติและความสูญเสียขนาดใหญ่ โดยกำหนดเป้าหมาย 7 ข้อ และ พันธกิจ 4 ข้อ ซึ่งเน้นถึงความสำคัญในเรื่องหุ้นส่วนทั่วโลกกับความร่วมมือในระดับนานาชาติ บทบาทของสื่อมวลชน ภาคธุรกิจ และประชาสังคม ซึ่งรวมถึงสตรีและคนพิการ

การประชุมสหประชาชาติระดับโลกว่าด้วยการลดความเสี่ยงจากภัยพิบัติ ถูกจัดขึ้นทุกๆ 10 ปี ในครั้งนี้ผู้เข้าร่วมประชุมต่างแสดงความซาบซึ้งใจในความเป็นผู้นำของประเทศญี่ปุ่นในฐานะเจ้าภาพการจัดประชุม



การพบปะหารือระดับทวิภาคีไทย-ญี่ปุ่น

ในวันที่ 14 มีนาคม ที่ผ่านมา นายชินโซ อาเบะ นายกรัฐมนตรีญี่ปุ่น ได้เข้าร่วมหารือระดับทวิภาคีกับ พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา นายกรัฐมนตรีไทย ในระหว่างการเดินทางมาเยือนประเทศญี่ปุ่นเพื่อเข้าร่วมการประชุมสหประชาชาติระดับโลกว่าด้วยการลดความเสี่ยงจากภัยพิบัติ ครั้งที่ 3 (The Third UN World Conference on Disaster Risk Reduction) ณ เมืองเซนได นายชินโซ อาเบะ นายกรัฐมนตรีญี่ปุ่น ได้แสดงความยินดีที่ได้มีโอกาสต้อนรับพลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา อีกครั้ง หลังจากที่ท่านได้เดินทางเยือนประเทศญี่ปุ่นเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ และมิ

ความประสงค์อย่างยิ่งที่จะให้ความร่วมมือในโครงการพัฒนาระบบรางของประเทศไทย ทั้งยังกล่าวถึงการเดินทางโดยรถไฟความเร็วสูงโทโฮคุชินคันเซนไปยังเมืองเซนไดของนายกรัฐมนตรีไทย นอกจากนี้ นายกรัฐมนตรีทั้งสองท่านยังได้หารือเกี่ยวกับการพัฒนาความร่วมมือในด้านต่างๆ เช่น การป้องกันภัยพิบัติ การพัฒนาเศรษฐกิจพิเศษทวาย และความมั่นคง เป็นต้น

อ่านรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ (เว็บไซต์กระทรวงการต่างประเทศญี่ปุ่น)
http://www.mofa.go.jp/s_sa/sea1/th/page4e_000214.html



นิทาน

1

ญี่ปุ่น

นิทานของญี่ปุ่นที่น่าสนใจเล่าสืบทอดต่อกันมาตั้งแต่ในอดีต
เกิดขึ้นจากชีวิตประจำวันของชาวบ้าน เล่ากันมาจากปากต่อปาก
ในปีนี้จะขอแนะนำนิทานญี่ปุ่นที่สนุกสนาน
ให้ทุกท่านได้อ่านตลอดทั้งปี

เจ้าหญิง คะงุยะ (เจ้าหญิงดวงจันทร์)

1



กาลครั้งหนึ่ง มีชายแก่ตัดไม้ไผ่ขาย วันหนึ่งได้มองเห็นแสงสว่างจาก
ปล่องไฟ จึงตัดปล่องไผ่นั้น พบว่ามีเด็กทารกผู้หญิงที่น่ารักอยู่ จึงตั้งชื่อ
ให้เด็กหญิงคนนั้นว่า “คะงุยะฮิเมะ (เจ้าหญิงคะงุยะ)” เด็กหญิงเติบโต
เป็นหญิงสาวที่งดงาม และความงามเป็นที่เลื่องลือไปทั่ว

3



ขณะนั้น เมื่อใดที่ดวงจันทร์เต็มดวงตาของคะงุยะฮิเมะก็จะคลอไปด้วย
น้ำตา ความจริงแล้ว ประชาชนแห่งดวงจันทร์ ได้เตรียมตัวต้อนรับ
เจ้าหญิงซึ่งมาจากดวงจันทร์ และถึงเวลาแล้วที่เดินทางกลับ ชายแก่
ได้รับรองขอต่อพระจักรพรรดิ ให้ทรงช่วยส่งทหาร เพื่อป้องกันเจ้าหญิง

2



เจ้าชาย 5 พระองค์จากเมืองต่างๆ มาสู่ขอเจ้าหญิงไปแต่งงาน แต่เจ้า
หญิงได้ตั้งเงื่อนไขกับเจ้าชายทั้ง 5 พระองค์ว่า หากสามารถทำตาม
คำร้องได้สำเร็จ จะยอมแต่งงานด้วย ทว่าคำร้องขอต่างๆ นั้นยากเย็น
แสนเข็ญเกินความสามารถของเจ้าชายทุกพระองค์ อาทิ ต้องนำอัญมณี
ห้าสีจากคอมังกรมามอบให้ เป็นต้น

4



แต่เมื่อขบวนจากดวงจันทร์มาถึง แสงสว่างอันเรืองรองทำให้ไม่มีใคร
สามารถเคลื่อนไหวได้ เจ้าหญิงหันกลับมามองชายแก่และภรรยาด้วยความ
อาลัยที่จะต้องจากกันไป และแล้วเจ้าหญิงก็ได้เดินทางกลับยัง
ดวงจันทร์พร้อมกับขบวน



สำนักข่าวสารญี่ปุ่น

สถานเอกอัครราชทูตญี่ปุ่นประจำประเทศไทย

177 ถนนวิภาวดี แขวงจตุรัส เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330
TEL: 0-2696-3004, 0-2207-8504 FAX: 0-2207-8512
<http://www.th.emb-japan.go.jp/th/>