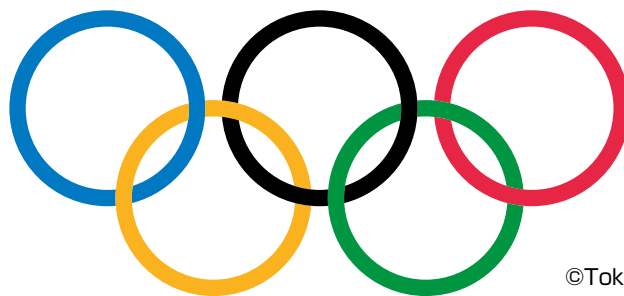


มหากฎญี่ปุ่น

ฉบับที่ 2/2559



TOKYO 2020



©Tokyo 2020

กีฬาญี่ปุ่น

ศิลปะการต่อสู้ กีฬาโบราณของประเทศญี่ปุ่น

ศิลปะการต่อสู้ คือ ศิลปะในการสู้รบของนักรบ วิชาแห่งนักรบ (บูโด) ถูกพัฒนามาจากศิลปะป้องกันตัวแบบโบราณของญี่ปุ่น โดยใช้ทักษะและการเคลื่อนไหวของร่างกายเป็นพื้นฐานในการตอบโต้การเคลื่อนไหวของคู่ต่อสู้ ก่อร่างในการรุกรานและรับถูกนำมาประยุกต์ใช้เพื่อการออกกำลังกาย และฝึกสอนในวิชาพลศึกษา

นับตั้งแต่ในอดีต ศิลปะการต่อสู้หลากหลายแขนงได้ถูกพัฒนาขึ้นใหม่ ซึ่งมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว วิชาของนักรบหรือศิลปะการต่อสู้ไม่ใช่ศิลปะเพื่อการสู้รบ แต่มุ่งหมายเพื่อการพัฒนาร่างกายและจิตใจของมนุษย์ วารสารจากญี่ปุ่นฉบับนี้ จึงขอแนะนำศิลปะการต่อสู้ของญี่ปุ่น กีฬาของญี่ปุ่น

ซูโมะ Sumo

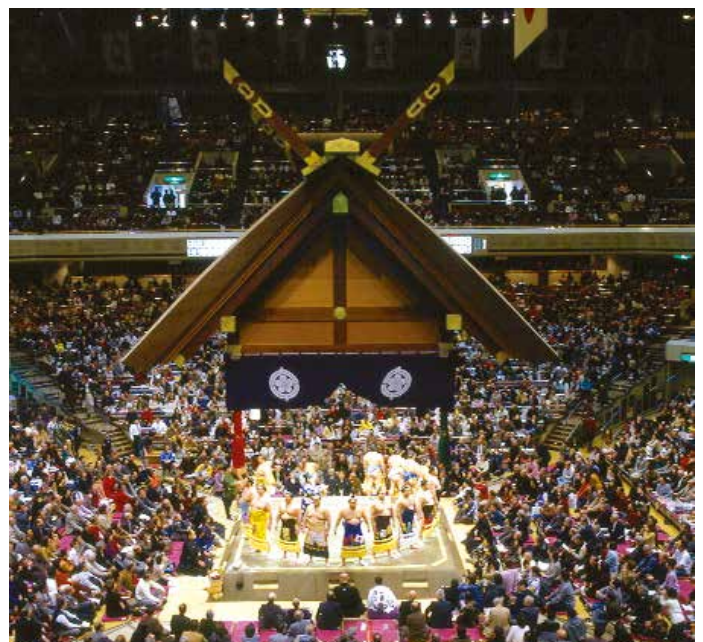
“ซูโมะ” กีฬาประจำชาติและวัฒนธรรมโบราณของประเทศญี่ปุ่น กีฬาซูโมะมีประวัติศาสตร์ยาวนานกว่า 1,500 ปี นักซูโมะ 2 คน ต่อสู้กันในสังเวียนรูปวงกลม (โดเฮียว) โดยการดัน การจับ การเหวี่ยง นักซูโมะที่สามารถทำให้คู่ต่อสู้ออกไปนอกสังเวียนได้จะเป็นผู้ชนะ

กีฬาซูโมะเริ่มขึ้นเมื่อหลายพันปีที่ผ่านมา โดยรูปแบบที่แข่งขันในปัจจุบันนั้นพัฒนามาจากรูปแบบในสมัยเอโดะ (ค.ศ. 1603-1868) การมัตผมของนักซูโมะ ก็เป็นรูปแบบทรงผมโดยทั่วไปในสมัยเอโดะ กรรมการผู้ตัดสินยังคงแต่งกายราวกับซามูไรเมื่อประมาณ 600 ปีก่อน ก่อนเริ่มการแข่งขัน นักซูโมะจะโปรยเกล็ดลงในสังเวียนเพื่อเป็นการบวงสรวงเทพเจ้าและเพื่อชำระล้างสังเวียนให้สะอาด ซึ่งถือเป็นวัฒนธรรมโบราณของญี่ปุ่นที่ยังคงเหลือให้เห็นอยู่ ซูโมะเป็นกีฬาที่มีประวัติศาสตร์มาอย่างยาวนานและเป็นกีฬาประจำชาติ นอกจากนี้ยังถือเป็นกีฬาอาชีพที่มีความเก่าแก่มากที่สุดของประเทศญี่ปุ่น

สมาคมซูโมะญี่ปุ่นจะจัดการแข่งขันกีฬาซูโมะอาชีพขึ้นปีละ 6 ครั้ง

ซึ่งแต่ละครั้งจะใช้เวลาในการแข่งขัน 15 วัน การแข่งขันจะจัดขึ้นที่กรุงโตเกียวในเดือนมกราคม พฤษภาคม และกันยายน ณ จังหวัดโอซาก้า ในเดือนมีนาคม ที่เมืองนาโงยา ในเดือนกรกฎาคม และ ณ จังหวัดฟุกุโอกะ ในเดือนพฤศจิกายน สังเวียนการแข่งขันกีฬาซูโมะ มีลักษณะเป็นวงกลม มีขนาดเส้นรอบวงกว้าง 4.55 เมตรตั้งอยู่บนเวทีสี่เหลี่ยม พื้นของสังเวียนเป็นดินแข็ง การต่อสู้อยู่ในสังเวียนวงกลม หลังจากจบการแข่งขัน ลำดับชั้นของนักซูโมะจะมีการเปลี่ยนแปลง ตารางลำดับ หรือเรียกว่า “บันชีเกะ” จะถูกประกาศก่อนการแข่งขันในครั้งต่อไป นักกีฬาซูโมะผู้แข็งแกร่งที่สุดจะครองตำแหน่ง “โยะโกะซุนะ

ในกีฬาซูโมะ วัฒนธรรมโบราณของญี่ปุ่นยังคงปรากฏให้เห็นอยู่อย่างมากมาย เช่น การมัตผม เครื่องแต่งกาย และประเพณีโบราณ เป็นต้น ดังนั้นนักกีฬาซูโมะจึงเป็นมากกว่านักกีฬา อีกทั้งเป็นผู้เผยแพร่วัฒนธรรมโบราณของญี่ปุ่น ในปัจจุบัน ทูตทางวัฒนธรรมเหล่านี้ ยังคงมีบทบาทสำคัญในการเผยแพร่ศิลปะการต่อสู้ของญี่ปุ่นในต่างประเทศ



©Photo/AFLO

ยูโด Judo

ยูโด กีฬาที่ถือกำเนิดขึ้นที่ประเทศญี่ปุ่น และเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายทั่วโลกในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก เมื่อศตวรรษที่ 12 ประเทศญี่ปุ่นเข้าสู่การปกครองโดยชามุไร ในสมัยคามะคุระ สืบเนื่องมาจนถึงศตวรรษที่ 17-19 ในสมัยเอโดะ ชามุไรผู้เชี่ยวชาญในการสงครามปกครองประเทศ ทำให้ศิลปะการต่อสู้ในหลากหลายแขนงได้ถูกพัฒนาขึ้น รวมไปถึงการต่อสู้ด้วยดาบและธนู ชามุไรได้พัฒนาการต่อสู้ด้วยมือเปล่าเพื่อใช้ในการต่อสู้แบบประชิดตัวกับศัตรูในสนามรบ ในสมัยเอโดะ ศิลปะการต่อสู้หลากหลายชนิดได้กำเนิดขึ้น และถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในการซ้อมรบของเหล่านักรบ จนกระทั่งในต้นสมัยเมจิ (ค.ศ. 1868 – 1912) จิโกะโร คะโน ได้ก่อตั้งสำนักยูโดขึ้น โดยมีจุดประสงค์ไม่ใช่เพื่อเป็นกีฬาเท่านั้น แต่เพื่อเป็นการฝึกฝนจิตใจด้วย กีฬายูโด ได้รับความสนใจในฐานะกีฬาสากล และได้รับการบรรจุเป็นกีฬาสำหรับการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก นับตั้งแต่ การแข่งขันกีฬาโอลิมปิกครั้งที่ 18 ณ กรุงโตเกียว ในปี ค.ศ. 1964 เป็นต้นมา

การแข่งขันยูโดจัดขึ้นภายในสังเวียนเสื้อสีเหลี่ยมจัตุรัสขนาด 8 – 10

เมตร มีการกรรมการตัดสิน 1 คน และผู้ช่วยผู้ตัดสิน 2 คน ในการแข่งขันเทคนิคกว่า 67 กระบวนท่าในการโยนคู่ต่อสู้ และ 29 กระบวนท่าในการล็อกคู่ต่อสู้เพื่อไม่ให้ขยับ อาจถูกนำมาใช้เพื่อตัดสินหาผู้ชนะ การให้คะแนนขึ้นอยู่กับเทคนิคต่างๆ แต่กรณีที่ผู้แข่งขันสามารถทุ่มคู่ต่อสู้จนหลังคู่ต่อสู้สัมผัสพื้น จะได้รับ “อิปปัง” คะแนนสูงสุด การบิดหรือล็อกแขนของคู่ต่อสู้ไว้กับเสื้อหรือร่างกาย จะสามารถได้รับคะแนน และทำให้การแข่งขันสิ้นสุดลงทันทีเมื่อคู่ต่อสู้กล่าวว่า “มะอิตตะ (ยอมแพ้)” หรือใช้มือตบลงบนร่างกายหรือเสื้อมากกว่า 2 ครั้ง

เสน่ห์อีกอย่างหนึ่งของกีฬายูโด คือ “มารยาท” ซึ่งแสดงถึงความเคารพต่อคู่ต่อสู้ ในการแข่งขัน 1 ครั้ง มีการโค้งเพื่อคารวะถึง 7 ครั้ง ก่อนและหลังการแข่งขัน ด้วยการโค้งร่างกายส่วนบนไปข้างหน้าท่ามุมประมาณ 30 องศา การโค้งเมื่อเข้าและออกจากบริเวณการแข่งขัน โค้งก่อนและหลังออกจากสังเวียน โค้งเมื่อพบคู่ต่อสู้ก่อนและหลังจากการแข่งขัน และสุดท้ายโค้งหลังจากกรรมการประกาศผลการแข่งขัน



เคนโด (ฟันดาบญี่ปุ่น) *Kendo*

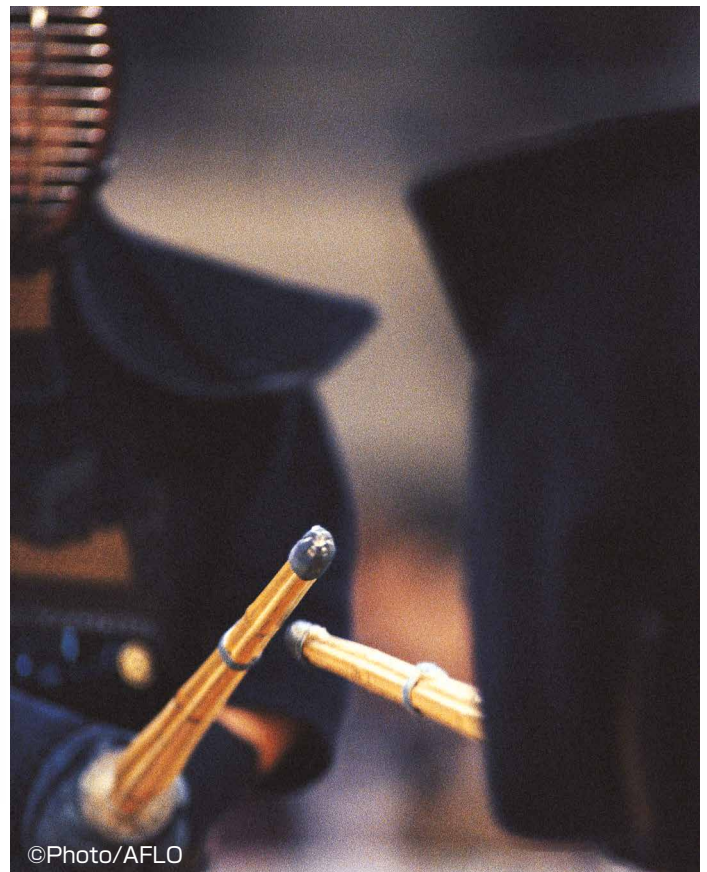
กีฬาเคนโด หรือ วิถีแห่งดาบ มีรูปแบบคล้ายคลึงกับกีฬาฟันดาบ ผู้แข่งขัน 2 คน ใส่หน้ากากและชุดเกราะเพื่อป้องกันใบหน้าและร่างกาย ใช้ดาบไม้ไผ่ เรียกว่า “ชินะอิ” ในปัจจุบัน กีฬาเคนโด เป็นการต่อสู้กันโดยใช้ดาบไม้ไผ่ญี่ปุ่น ในการโจมตีคู่ต่อสู้และป้องกันตัวเอง

ต้นกำเนิดของเคนโด เกิดจากการพัฒนาในการฝึกฝนเพลงดาบที่เป็นเอกลักษณ์ของญี่ปุ่น นับตั้งแต่ในอดีต เหล่านักรบมีความทุ่มเทในการฝึกฝนวิชาเพลงดาบ ในที่สุดการฝึกฝนเพลงดาบได้เข้ามามีส่วนร่วมในการฝึกฝนจิตใจ พุทธศาสนา และโดยเฉพาะอย่างยิ่งในการศึกษานิกายเซน ซึ่งชาวมุริ มิใช่เพียงแต่ฝึกฝนเคนโดเท่านั้น แต่ยังต้องฝึกฝนจิตใจด้วย จากนั้นในปลายศตวรรษที่ 18 ชุดเกราะเครื่องป้องกันและดาบไม้ไผ่ได้ถูกนำมาใช้ในการฝึกฝนเคนโด ซึ่งมีรูปแบบเช่นเดียวกับรูปแบบ

ในปัจจุบัน กีฬาเคนโด้นอกจากเป็นกีฬาที่ช่วยฝึกฝนร่างกายและจิตใจแล้ว ยังได้รับความนิยมอย่างมากในการเรียนการสอนในโรงเรียน การแข่งขันเคนโด จัดขึ้นในสังเวียนรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาด 9 – 11 เมตร โดยใช้เวลาในการแข่งขัน 5 นาที ผู้แข่งขันที่ใช้ดาบไม้ไผ่โจมตี ร่างกายส่วนต่างๆของคู่ต่อสู้ เช่น หัว คอ ท้อง แขน เป็นต้น จะได้รับ 1 คะแนน (อิปโปง) ผู้ที่ได้รับคะแนน 2 จากใน 3 ก่อนอีกฝ่าย จะเป็นฝ่ายชนะ

กีฬาเคนโดเป็นกีฬาที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในระดับนานาชาติ การแข่งขัน “World Kendo Championships” ถูกจัดขึ้นทุกๆ 3 ปี เมื่อปี ค.ศ. 2015 “World Kendo Championships ครั้งที่ 16” ได้จัดขึ้นที่ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งนอกจากประเทศญี่ปุ่นแล้ว ประเทศต่างๆ อีก 55 ประเทศรวมถึงประเทศไทย ได้เข้าร่วมการแข่งขันดังกล่าวด้วย

อุปกรณ์ในการเล่นเคนโด



เป็นเวลามายาวนาน ที่ All Japan Kendo Federation ได้มอบอุปกรณ์กีฬาเคนโดให้กับสมาคมกีฬาเคนโดในต่างประเทศ เพื่อเผยแพร่กีฬาเคนโด วัฒนธรรมโบราณของญี่ปุ่นในต่างประเทศ ในปีนี้ Japan Kendo Federation ได้มอบอุปกรณ์กีฬาเคนโดให้กับ Thailand Kendo Club จำนวน 21 ชุด โดยเมื่อวันที่ 11 พฤษภาคมที่ผ่านมาได้มีพิธีมอบอุปกรณ์กีฬาดังกล่าว ณ สถานเอกอัครราชทูตญี่ปุ่นประจำประเทศไทย



ไอคิโด *Aikido*

ไอคิโด ศิลปะการต่อสู้ร่วมสมัยของญี่ปุ่น กำเนิดขึ้นโดยปรมาจารย์ โมะริเออิ อุเอะซิบะ (ค.ศ.1883 – 1969) ปรมาจารย์ผู้มีความเชี่ยวชาญ ในศาสตร์ศิลปะการต่อสู้ในระดับสูงของญี่ปุ่น เพื่อฝึกฝนจิตใจให้เข้มแข็ง ไอคิโด มีวัตถุประสงค์เพื่อการฝึกฝนร่างกายและจิตใจร่วมกัน ไม่ได้เป็นการแข่งขันกันด้านพลังกำลังแต่ใช้เทคนิคอันเกิดจากการเคลื่อนไหวของร่างกายอย่างกลมกลืน ในการตอบสนองการโจมตีของคู่ต่อสู้ และตอบกลับด้วยพลังลมปราณ นอกจากนี้ ไอคิโดไม่ได้เป็นการแข่งขันกันเพื่อแพ้ชนะ จึงไม่มีการจัดการแข่งขันไอคิโดหรือสังเวียน แต่เรียนรู้ที่จะยอมรับซึ่งกันและกันด้วยการฝึกฝน จึงสามารถกล่าวได้ว่า ไอคิโด คือ ศิลปะการต่อสู้ซึ่งสามารถเรียนรู้และพัฒนาจิตใจให้กลมกลืนไปตามกฎแห่งธรรมชาติ

ไอคิโด ได้เริ่มแพร่หลายไปในประเทศต่างๆทั่วโลกในช่วงทศวรรษที่ 50 ในปัจจุบัน มีสมาคมและกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับกีฬาไอคิโดในประเทศต่างๆทั่วโลกประมาณ 130 ประเทศ ด้วยวัตถุประสงค์เพื่อฝึกฝนร่างกายและจิตใจ กีฬาไอคิโดจึงสามารถฝึกฝนได้ทุกเพศทุกวัย



คาราเต้โด (คาราเต้) *Karatedo*

คาราเต้โด หรือ คาราเต้ได้รับการพัฒนาจากศิลปะการป้องกันตัวด้วยมือเปล่าที่เป็นเอกลักษณ์ของโอกินาวา ได้เผยแพร่ไปทั่วประเทศญี่ปุ่น และยังคงสืบทอดจิตวิญญาณวิถีแห่งนักรบของญี่ปุ่นมาตั้งแต่ในสมัยโบราณ พัฒนาจากเทคนิคการต่อสู้จนกลายเป็นวิถีซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของวิถีแห่งนักรบของญี่ปุ่น

ในการแข่งขันคาราเต้ จัดขึ้นในสังเวียนรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาด 8 เมตร ในการประลอง เมื่อสามารถโจมตีคู่ต่อสู้ด้วย การชก เตะ อย่างรุนแรงรวดเร็วและถูกตำแหน่ง จะได้รับ 1 คะแนน (อิปปง) ในการแข่งขันใช้เวลา 3 นาที หากใครสามารถได้ 3 คะแนนก่อนจะเป็นผู้ชนะในการประลอง

คาราเต้วิถีแห่งนักรบ ไม่ใช่เพียงแค่การฝึกฝนศิลปะและทักษะในการต่อสู้เท่านั้น แต่ยังเป็นการฝึกฝนจิตใจของผู้ฝึกด้วยการแสดงความ

เคารพ หนทางแห่งการหลอมรวม พัฒนาและขัดเกลาร่างกายและจิตใจให้เป็นหนึ่ง คาราเต้ได้สืบทอดจิตวิญญาณวิถีแห่งนักรบโบราณ และมีบทบาทในการสร้างอัตลักษณ์ให้กับชาวญี่ปุ่นจำนวนมากที่ศึกษาวิถีแห่งคาราเต้ นอกจากนี้ ปัจจุบันคาราเต้ไม่เพียงแต่แพร่หลายในประเทศญี่ปุ่นเท่านั้น ยังแพร่หลายไปยังนานาประเทศ คาราเต้ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสันติภาพให้กับโลกผ่านการแลกเปลี่ยนในระดับนานาชาติและอำนวยการผลด้านการเจริญเติบโตด้วยสุขภาพที่สมบูรณ์ และแข็งแรงให้กับเหล่าเยาวชน



©Photo/AFLO

คิโด (ยิงธนูญี่ปุ่น) *Kyudo*

ธนูถูกนำมาใช้มานานกว่า 10,000 ปีที่แล้ว เพื่อการล่าสัตว์และการสงคราม ในสมัยนาระ (ค.ศ. 710-794) จนถึงในสมัยเฮอัน (ค.ศ. 794-1185) ธนูเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่นำมาใช้บูชาเทพเจ้า เรามักจะเห็นคิโด (ยิงธนูญี่ปุ่น) ในงานต่างๆที่จัดขึ้นในพระราชวัง

ในสมัยเมจิ (ค.ศ.1868-1912) คิโดได้ถูกนำมาบรรจุในหลักสูตรการเรียนการสอนของโรงเรียน และในปัจจุบัน มหาวิทยาลัย โรงเรียนระดับมัธยมต้นและมัธยมปลายหลายแห่ง ได้สอนคิโดทั้งในห้องเรียนและในกิจกรรมพิเศษของสถาบัน เนื่องจากผู้ฝึกฝนคิโดสามารถเพิ่มหรือลดแรงเสียดทานของคันศรให้เหมาะสมกับพลังกำลังของตนเอง และระดับของพลังกำลังไม่ได้ส่งผลต่อความแม่นยำ คิโดจึงกลายเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยม และผู้คนทุกเพศทุกวัยสามารถสนุกสนานไปกับกีฬาคิโดได้

ในการแข่งขันคิโด แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ การประลองระยะใกล้ด้วยท่าคุกเข่า และระยะไกลด้วยท่ายืน ในประเภทแรก เป้ามีขนาดจุดศูนย์กลาง 36 เซนติเมตร ห่างจากจุดยิง 28 เมตร โดยผู้แข่งขันอยู่ในท่าคุกเข่า นำลูกศรวางบนคันธนูแล้วจึงลุกขึ้นยิง ในประเภทที่สอง เป้ามีระยะห่าง 3 ระยะ 90 เมตร 70 เมตร และ 60 เมตร เป้ามีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 1 เมตร ผู้แข่งขันอยู่ในท่ายืนยิงธนู สามารถแข่งขันทั้งในรูปแบบกลุ่มและรูปแบบเดี่ยวได้ โดยใช้จำนวนลูกศรที่ยิงถูกเป้าเป็นการตัดสินผู้ชนะ



©Photo/AFLO

กีฬาอาชีพ

ฟุตบอล Football

ลีกฟุตบอลอาชีพของประเทศญี่ปุ่น (Japan Professional Football League) หรือที่เรียกว่า “เจลีก” ในปี ค.ศ. 1993 ได้เริ่มต้นการแข่งขันฟุตบอลในฐานะกีฬาอาชีพ มีทีมเข้าร่วมในลีก จำนวน 10 ทีม จนกระทั่งถึงปี ค.ศ. 1998 ทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันในลีกขึ้นเป็น 18 ทีม ตั้งแต่ ค.ศ. 1999 เป็นต้นมา ใช้ระบบการเลื่อนชั้นและตกชั้นระหว่าง เจลีก ดิวิชัน 1 (ปัจจุบัน J1 League) กับ เจลีก ดิวิชัน 2 (ปัจจุบัน J2 League) และ ในปี ค.ศ. 2014 ได้ก่อตั้ง J3 League

ในฤดูกาล ค.ศ. 2016 J1 League มีจำนวน 18 ทีม ช่วงเวลาการแข่งขันแบ่งเป็น 2 ระยะ โดยเริ่มแข่งขันในระยะที่ 1 (ระหว่างวันเสาร์ที่ 27 กุมภาพันธ์ – วันเสาร์ที่ 25 มิถุนายน) และระยะที่ 2 (ระหว่างวันเสาร์ที่ 2 กรกฎาคม – วันพฤหัสบดีที่ 3 พฤศจิกายน) ในแต่ละระยะจะมีการแข่งขันกับทีมร่วมลีกทุกทีม 1 ครั้ง ด้วยรูปแบบเหย้าและเยือนสลับกันในระยะที่สอง แต่ละทีมจะลงแข่งขันทีมละ 17 นัด รวมการแข่งขันทั้งหมดทุกทีม 153 นัด (รวมตลอดฤดูกาล 306 นัด) ทีมที่ชนะในแต่ละนัดจะได้รับ 3 คะแนน ในกรณีที่เสมอกันจะได้รับ 1 คะแนน แต่ในกรณีที่แพ้จะ

ไม่ได้รับคะแนน ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดจนถึงการแข่งขันในนัดสุดท้ายจะเป็นที่ 1 ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุด 3 อันดับแรก จะได้สิทธิเข้าไปแข่งขันในรอบ Championship (รอบแรกหาผู้ชนะระหว่างอันดับที่ 2 กับอันดับที่ 3 จากนั้น ผู้ชนะจากนัดดังกล่าวจะเข้าไปแข่งขันในนัดชิงชนะเลิศกับทีมที่ได้อันดับที่ 1) เพื่อหาผู้ชนะเลิศในการแข่งขันประจำปีฤดูกาลนั้น

นอกจากจะแข่งขันในฤดูกาลปกติแล้ว ทีมจากเจลีกยังเดินทางมาร่วมจัดกิจกรรมเกี่ยวกับฟุตบอลในประเทศไทย ในปี ค.ศ. 2012 มีการแข่งขัน u-15 ของทีม Cerezo Osaka กับ Vissel Kobe ที่ประเทศไทย ในปี ค.ศ. 2013 ทีม Shonan Bellmare, Jubilo Iwata, Nagoya Grampus Eight, และ Cerezo Osaka เดินทางมาเก็บตัวฝึกซ้อมที่ประเทศไทย นอกจากนี้ ในเดือนมกราคม ค.ศ. 2015 ทีมจากลีกของประเทศญี่ปุ่นได้เดินทางมาเพื่อการแลกเปลี่ยนและให้ความร่วมมือกับทีมฟุตบอลสโมสรในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อาทิประเทศไทย เวียดนาม พม่า อินโดนีเซีย และมาเลเซีย เป็นต้น



©Norio NAKAYAMA (<http://Flickr/p/drcT2y>)



©Siam Sport



©JeffBoyd (<http://flic.kr/p/aKZ9vg>)



©JeffBoyd (<http://flic.kr/p/8YjyGb>)

กีฬาที่กำเนิดในประเทศไทยญี่ปุ่น

เอะกิเดน (วิ่งผลัดระยะยาว) *Ekiden*

“เอะกิเดน” คือ การแข่งขันวิ่งผลัดระยะยาวบนท้องถนน ในการแข่งขันไม่ได้กำหนดระยะทาง ด้าน หรือจำนวนนักวิ่งไว้เป็นพิเศษ แต่โดยปกติแล้วในการแข่งขันจะมีด้านประมาณ 5-10 ด้าน นักวิ่ง 1 คน วิ่งแข่งขันสำหรับระยะทาง 5-20 กิโลเมตร นักวิ่งแต่ละคนจะคล้องสายสะพายขณะที่วิ่งในด้านของตน หลังจากนั้นจะส่งสายสะพายต่อไปยังนักวิ่งในด้านต่อไป กีฬาเอะกิเดน ได้เริ่มต้นที่ประเทศญี่ปุ่น ทว่าในปัจจุบันการแข่งขันวิ่งผลัดระยะยาว ได้เผยแพร่ไปยังต่างประเทศในชื่อกีฬา “Road Relay”

การแข่งขันเอะกิเดนครั้งแรกของโลก จัดขึ้นเพื่อรำลึกในโอกาสครบรอบ 50 ปี ของการย้ายเมืองหลวงมายัง กรุงโตเกียว เมื่อวันที่ 27 เมษายน ค.ศ. 1917 เริ่มต้นวิ่งจาก ชันโจโอะซะชิ จังหวัดเกียวโต เมือง

หลวงเก่า ไปยัง อุเอะโนะชิโนะบะชิโนะอิเคะ กรุงโตเกียว รวมระยะทาง 508 กิโลเมตร นักวิ่งได้วิ่งผ่าน 23 ด้านตลอดทั้งกลางวันและกลางคืน ใช้เวลาในการแข่งขัน 3 วัน ในปัจจุบัน ณ จุดเริ่มต้นที่ชันโจโอะซะชิ และเส้นชัยที่อุเอะโนะชิโนะบะชิโนะอิเคะ ได้ก่อสร้าง “อนุสาวรีย์เพื่อระลึกถึงการเริ่มต้นของการแข่งขันเอะกิเดน”

การแข่งขันเอะกิเดนในประเทศไทยญี่ปุ่น ได้จัดขึ้นมากมายในแต่ละท้องถิ่นทั่วทั้งประเทศไทย แบ่งการแข่งขันออกเป็นหลายประเภท ตั้งแต่ระดับมัธยมต้น มัธยมปลาย มหาวิทยาลัย กลุ่มองค์กร ตลอดจนถึงบุคคลทั่วไป และการแข่งขันมีหลายระดับตั้งแต่ระดับย่อย เช่น ระดับอำเภอ ระดับเมือง ไปจนถึงระดับใหญ่ ดังเช่นระดับประเทศ หรือระดับนานาชาติ



Gateball *Gateball*

กีฬา Gateball กำเนิดขึ้นโดย นายซุซูกิ คะซึโนะบุ เมื่อปี ค.ศ. 1947 เพื่อให้เด็กและเยาวชน เมืองเมะมูโระ จังหวัดฮอกไกโด ได้มีโอกาสเล่นกีฬา กีฬา Gateball ใช้เวลาในการแข่งขัน 30 นาที โดยผู้เล่นจะไม่ถูกตัวกัน จึงมีความปลอดภัย ด้วยเหตุนี้ กีฬานี้จึงไม่ใช้พลังกำลังของร่างกาย ทำให้ทุกคนซึ่งไม่จำกัดอายุหรือเพศ สามารถร่วมสนุกกับการเล่นกีฬานี้ได้โดยไม่มีข้อเสียเปรียบ นอกจากจะแข่งขันกันในกลุ่มผู้แข่งขันที่มีอายุรุ่นเดียวกันแล้ว ยังสามารถแข่งขันแบบทีมครอบครัว ซึ่งมีสมาชิกของทีมที่มีอายุแตกต่างกัน หรือจะแข่งขันกันแบบทีมเด็กกับทีมผู้ใหญ่ก็ได้เช่นกัน

กีฬา Gateball ใช้เวลาแข่งขัน 30 นาที มีผู้แข่งขันทีมละ 5 คน ในการแข่งขัน ทีมที่ตีลูกบอลก่อนจะตีลูกบอลเลขคู่ตามลำดับ (1, 3, 5, 7, 9) ส่วนทีมที่ตีบอลทีหลังจะตีลูกบอลเลขคู่ตามลำดับ (2, 4, 6, 8, 10) ผู้เล่นแต่ละคนจะใช้ลูกบอลที่มีหมายเลขที่ตรงกับตน เริ่มตั้งแต่หมายเลข 1 ผู้เล่นแต่ละคนตีบอลหมายเลขของตัวเองคนละ 1 ครั้ง เรื่อยๆไปจนถึงหมายเลข 10 จากนั้นหมายเลข 1 จะได้เริ่มตีบอลใหม่อีกครั้ง ดำเนินไป

เรื่อยๆจนจบการแข่งขัน ผู้เล่นตีบอลให้ผ่านประตูที่ 1 (ได้ 1 คะแนน) ประตูที่ 2 (ได้ 1 คะแนน) ประตูที่ 3 (ได้ 1 คะแนน) และสุดท้าย Goal-Pole (ได้ 2 คะแนน) เมื่อหมดเวลาการแข่งขันทีมที่ได้รับคะแนนมากที่สุด จะเป็นทีมชนะ

ในปัจจุบัน Gateball ได้เผยแพร่ไปยังประเทศต่างๆทั่วโลก มากกว่า 50 ประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในทวีปเอเชีย ผู้คนต่างสนุกสนานกับกีฬาสาขานี้ นอกจากนี้ ทุกๆ 4 ปีจะมีการจัดการแข่งขันในระดับนานาชาติ 1 ครั้ง



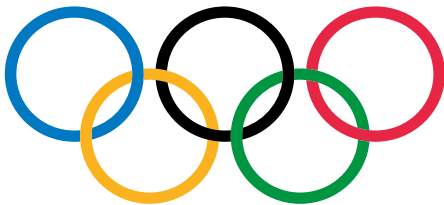
ภาพโดย : 公益財団法人日本ゲートボール連合

ตราสัญลักษณ์การแข่งขันกีฬาโอลิมปิกและพาราลิมปิก ณ กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น ปี ค.ศ. 2020

เมื่อวันที่ 25 เมษายนที่ผ่านมา คณะกรรมการจัดการแข่งขันโตเกียวโอลิมปิกและพาราลิมปิกเกมส์ ได้ประกาศตราสัญลักษณ์
ประจำการแข่งขันโตเกียวโอลิมปิกและพาราลิมปิกเกมส์ ในปี ค.ศ. 2020 ณ กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น มีดังรายละเอียด
ต่อไปนี้



TOKYO 2020



©Tokyo 2020

TOKYO 2020 PARALYMPIC GAMES



©Tokyo 2020

ผู้ออกแบบ : โทโคโระ อะซะโอะ

ชื่อผลงาน: “Harmonized Chequered Emblems”

แนวความคิด :

ในประวัติศาสตร์ พบว่ารูปแบบลายตารางได้รับความนิยมและแพร่หลายในหลายประเทศทั่วโลก สำหรับประเทศญี่ปุ่น ลายตาราง เป็นที่รู้จักกันดีมาตั้งแต่ในสมัยเอโดะ (ค.ศ. 1603 -1867) ในชื่อ “ichimatsu moyo” พร้อมการออกแบบลายตารางด้วยสีคราม (indigo blue) ซึ่งเป็นสีดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่น แสดงถึงความงดงาม และสะท้อนลักษณะความเป็นญี่ปุ่น การผสมผสานรูปทรงสี่เหลี่ยม 3 รูปแบบที่มีรูปทรงแตกต่างกันไปสะท้อนความหลากหลายในประเทศ วัฒนธรรม และความคิด ซึ่งแม้จะมีความแตกต่าง แต่ยังคงมีความกลมกลืนรวมกันเป็นหนึ่งเดียว ดังเช่นข้อความที่ว่า “เอกภาพในความหลากหลาย (Unity in Diversity)” และยังแสดงถึง จุดมุ่งหมายของการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกและพาราลิมปิกเกมส์ เพื่อส่งเสริมการยอมรับในความหลากหลาย ในการเชื่อมโยงโลกเข้าด้วยกัน

ประเทศไทยกับการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก

ในระหว่างวันที่ 5 – 21 สิงหาคม ค.ศ. 2016 จะมีการจัดการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกฤดูร้อน ครั้งที่ 31 “รีโอเดจาเนโร โอลิมปิกเกมส์” ณ เมืองรีโอเดจาเนโร ประเทศบราซิล และถัดต่อไป การแข่งขันกีฬาโอลิมปิกฤดูร้อน ครั้งที่ 32 ได้กำหนดให้จัดขึ้น ณ กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น

กรุงโตเกียวเคยได้รับเกียรติเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก ครั้งที่ 18 ในระหว่างวันเสาร์ที่ 10 – วันเสาร์ที่ 24 ตุลาคม ค.ศ. 1964 ซึ่งถือเป็นการจัดการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกครั้งแรกในทวีปเอเชีย

ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก ครั้งที่ 18 โตเกียวโอลิมปิกเกมส์ คณะเจ้าหน้าที่และนักกีฬาตัวแทนของแต่ละประเทศจาก 93 ประเทศ มากกว่า 5,100 คน เข้าร่วมการแข่งขัน สำหรับประเทศญี่ปุ่น มีเจ้าหน้าที่ 82 คน และนักกีฬา 355 คน (รวม 437 คน) เข้าร่วมชิงชัยในการแข่งขันกีฬา 20 ชนิด ผลสำเร็จของการแข่งขันกีฬาในครั้งนั้น ยังคงถูกจารึกอยู่ในประวัติศาสตร์การแข่งขันกีฬาโอลิมปิกของประเทศญี่ปุ่น และได้สะท้อนถึงความภาคภูมิใจของประเทศญี่ปุ่น

นอกจากนี้ มีเพียง 5 เมืองในโลกเท่านั้น ที่ได้เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกฤดูร้อน มากกว่า 2 ครั้ง ได้แก่ กรุงเอเธนส์ ประเทศกรีซ (ค.ศ. 1896 และ ค.ศ. 2004) กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส (ค.ศ. 1900 และ ค.ศ. 1924) กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ (ค.ศ. 1908 ค.ศ. 1948 และ ค.ศ. 2012) เมืองลอสแอนเจลิส ประเทศสหรัฐอเมริกา (ค.ศ. 1932 และ ค.ศ. 1984) กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น (ค.ศ. 1964 และ ค.ศ. 2020)



©PHOTO KISHIMOTO



©PHOTO KISHIMOTO

การแข่งขันกีฬาโอลิมปิกครั้งที่ 18 โตเกียวโอลิมปิกเกมส์

ระยะเวลา	ระหว่างวันเสาร์ที่ 10 – วันเสาร์ที่ 24 ตุลาคม ค.ศ. 1964 รวม 15 วัน
สถานที่จัดการแข่งขัน	กรุงโตเกียว (การแข่งขันบางรายการ จัดขึ้นที่ จังหวัดไซตามะ จังหวัดคานางะวะ จังหวัดชิบะ และจังหวัดนางาโนะ)
จำนวนประเทศที่เข้าร่วม	93 ประเทศและเขตการปกครอง
จำนวนนักกีฬา	5,152 คน (ชาย 4,474 คน หญิง 678 คน)
จำนวนชนิดกีฬา	20 ชนิด
จำนวนประเภทกีฬา	163 ประเภท
เจ้าหน้าที่-นักกีฬาญี่ปุ่น	437 คน แบ่งเป็นเจ้าหน้าที่ 82 คน นักกีฬา 355 คน (ชาย 294 คน หญิง 61 คน)
เหรียญรางวัลที่ประเทศญี่ปุ่นได้รับ	16 เหรียญทอง 5 เหรียญเงิน และ 8 เหรียญทองแดง

โครงการ Sport for Tomorrow

กีฬาสร้างอนาคต : การเผยแพร่กระบวนการของกีฬาโอลิมปิกและพาราลิมปิก และค่านิยมของกีฬาไปสู่พลมณุษยชาติ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เยาวชน ผู้ซึ่งเป็นอนาคตของชาติ เพื่อก้าวไปสู่อนาคตที่ดีของโลก โดยผ่านกิจกรรมที่เป็นรูปธรรมไปสู่การแข่งขันกีฬาโตเกียวโอลิมปิกและพาราลิมปิก ในปีค.ศ. 2020



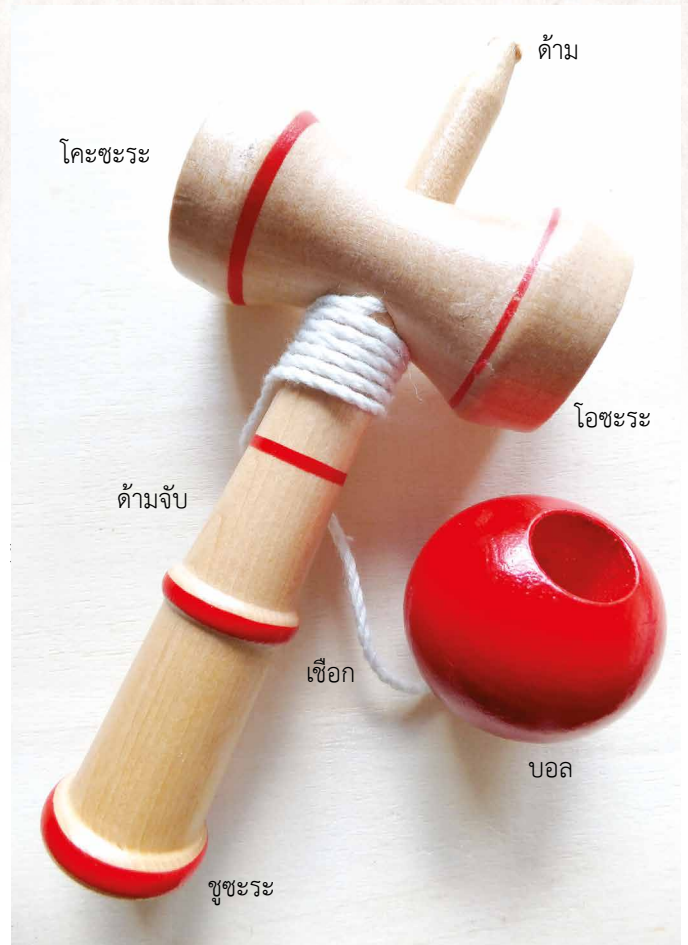
การละเล่นของญี่ปุ่น

เคนดามะ Kendama

เคนดามะเป็นของเล่นที่สร้างความสนุกสนาน และได้รับความนิยมจากเด็กและผู้ใหญ่มากมายอย่างยาวนานในประเทศญี่ปุ่น หากมองอย่างผิวเผิน เคนดามะมีลักษณะเรียบง่าย แต่แท้จริงแล้วผู้เล่นสามารถสนุกสนานไปกับการใช้เทคนิคต่างๆ ได้มากกว่า 1,000 รูปแบบ ผู้คนทุกเพศทุกวัยสามารถเล่นเคนดามะได้ และเล่นได้ในทุกสถานที่ กล่าวกันว่า การเล่นเคนดามะมีประโยชน์ต่อการพัฒนาสมาธิ และเสริมสร้างความเพียรพยายาม

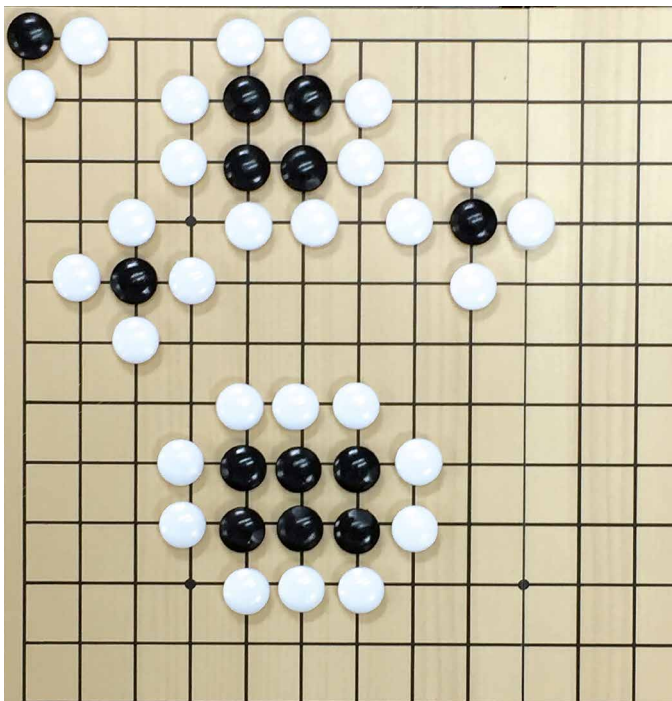
อุปกรณ์การเล่นเคนดามะในปัจจุบัน ประกอบไปด้วย ด้ามจับปลายแหลม มีถ้วยหลุมติดอยู่ 3 ด้าน และลูกบอลทรงกลมซึ่งมีรูเล็กๆ ถ้วยหลุมที่ติดอยู่กับด้ามในแต่ละด้าน เรียกว่า “โอชะระ” และ “โคชะระ” นอกจากนี้ ปลายด้ามยังมีถ้วยขนาดกลาง เรียกว่า “ชูชะระ” บอลเชื่อมกับด้ามจับด้วยเชือกยาวประมาณ 40 เซนติเมตร (16 นิ้ว) ซึ่งผู้เล่นจะพยายามใช้ปลายด้ามจับแทงลงไปที่รูของลูกบอล

หลักการสำหรับการเล่นเคนดามะ คือการ โยนบอลแล้วพยายามใช้ถ้วยด้านใดด้านหนึ่งรับลูกบอลหรือใช้ปลายของด้ามทิ่มให้ตรงกับรูของลูกบอล ถึงแม้ว่าจะดูง่าย ๆ แต่แท้จริงแล้วการเล่นเคนดามะมีเทคนิคในการเล่นมากมายนับไม่ถ้วน



ฮโงะ (หมากล้อม) Go

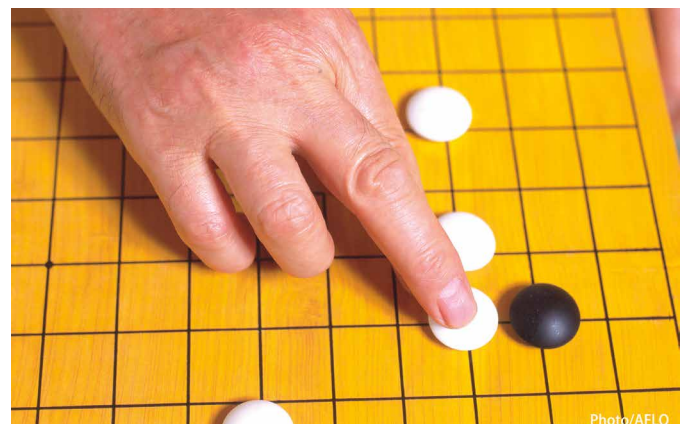
การละเล่นในร่ม มีผู้เล่น 2 คน สลับกันวางหมากสีดำและสีขาวลงบนที่ว่างในกระดาน



จากภาพ หมากสีขาวได้ล้อมหมากสีดำไว้ทั้ง 4 ด้าน หมากสีดำจึงถูกกิน

กติกาในการเล่น

- ผู้เล่นที่วางหมากบนกระดานก่อน หรือผู้เล่นที่มีฝีมืออ่อนกว่าจะวางหมากสีดำ ผู้เล่นจะสลับกันวางหมากสีดำกับสีขาวครั้งละ 1 หมาก (รวมหมากสีดำ 181 เม็ด หมากสีขาว 180 เม็ด)
- ผู้เล่นสามารถวางหมากบนตำแหน่งใดของกระดานก็ได้ ยกเว้นตำแหน่งที่มีหมากวางอยู่แล้ว หรือตำแหน่งที่ห้ามวาง (อย่าวางหมากลงบนตำแหน่งที่จะถูกปิดล้อม ซึ่งจะทำให้หมากถูกกิน)
- เมื่อการแข่งขันสิ้นสุดลง ผลการแข่งขันขึ้นอยู่กับพื้นที่ที่หมากสามารถล้อมเอาไว้ได้ และจำนวนหมากของฝ่ายตรงข้ามที่ถูกเรากิน



Photo/AFL0



กิฟุ ใจกลางของเกาะญี่ปุ่น

กิฟุเป็นแหล่งรวม “หัวใจความเป็นญี่ปุ่น” มากมายไว้ด้วยกัน วัฒนธรรมที่เติบโตขึ้นมาด้วยกันกับธรรมชาติอันสมบูรณ์และแหล่งน้ำบริสุทธิ์ สุดยอดฝีมือที่สืบทอดต่อกันมาและเทศกาลทุกฤดูกาล เมืองที่เต็มไปด้วยความเบิกบานและประวัติศาสตร์อันยาวนาน กิฟุที่จะนำคุณให้ได้พบกับ “หัวใจของความเป็นญี่ปุ่น”

มรดกโลกชิราคาวาโกะ

เยี่ยมชมหมู่บ้านที่เงียบสงบ มีบ้านเรือนกว่า 110 หลังคา เรือนเรียงรายกัน โดยเอกลักษณ์ของหมู่บ้านนี้คือหลังคามุงจากทรง “กัสโซสุคุริ” สถานที่นี้ได้รับการลงทะเบียนมรดกโลกจากยูเนสโก



เทศกาลทากายามะ

เทศกาลที่สวยงามหนึ่งในสามของญี่ปุ่นจัดขึ้นเดือนเมษายนและตุลาคมของทุกปีร่วมชมความสวยงามของขบวนแห่ที่เป็นผลงานการผสมผสานศิลปะและวัฒนธรรมออกมาเป็นงานชิ้นเอก



ประเพณีจับปลาด้วยนกกาบน้ำที่แม่น้ำนาการะ

ประเพณีการจับปลาด้วยนกกาบน้ำที่สืบทอดกันมายาวนานกว่า 1300 ปีเป็นประเพณีดั้งเดิมที่หาได้ยากในปัจจุบัน ชมการสาธิตการจับปลาด้วยนกกาบน้ำของชาวประมง โดยจะมีการออกเรือ6ลำไปด้วยกันกับโคมไฟนำทาง พร้อมกับควมคุมนกกาบน้ำ10-12ตัวในการหาปลา



จิ-คาบุกิ

ในบรรดालะครคาบุกินั้น จิ-คาบุกิ เป็นการแสดงโดยชนพื้นเมืองกิฟุซึ่งใช้นักแสดงมืออาชีพเล่นไม้ไผ่แสดงมืออาชีพ จัดได้ว่าเป็นการแสดงละครที่เป็นประเพณีสืบทอดกันมากกว่าหลายร้อยปีมาแล้ว การแสดงละครและท่าทางการร่ายรำที่เป็นเอกลักษณ์พิเศษของ จิ-คาบุกินี้จะได้รับการอนุรักษ์ไปสู่ชนรุ่นหลังของชาวกิฟุกันต่อไป



เนื้อวัวฮิดะ

เนื้อวัวที่ขึ้นชื่อประจำจังหวัดกิฟุ เนื้อนุ่ม ให้ความรู้สึกรับประทานที่อร่อยและรสชาติที่เข้มข้น นิยมใช้ทำอาหารประเภทเตี๊ยก นาเบะ สุกียากี้ ซูชิ เป็นต้น



For More Information

Official Tourism Website
<http://travel.kankou-gifu.jp/th>
f Gifu Crossroads



ข่าวสถานเอกอัครราชทูตญี่ปุ่น

News from Embassy of Japan

การประชุม “1st Round Table Conference of Human Resources Development”

เมื่อวันที่ 22 มีนาคม สถานเอกอัครราชทูตญี่ปุ่นประจำประเทศไทย และ องค์การความร่วมมือระหว่างประเทศแห่งญี่ปุ่น (JICA) โดยความสนับสนุนจาก Nation Multimedia Group ได้จัดการประชุม “1st Round Table Conference of Human Resources Development” ขึ้นที่โรงแรมเวสติน แกรนด์ สุขุมวิท การประชุมนี้เป็นการจัดขึ้นเป็นครั้งแรกของสถานเอกอัครราชทูตญี่ปุ่นในต่างประเทศทั่วโลก ตามนโยบาย Industrial Human Resource Development Cooperation Initiative ซึ่ง ฯพณฯ นายชินโซ อาเบะ นายกรัฐมนตรีญี่ปุ่นได้ประกาศไว้ในเดือนพฤศจิกายน 2558

ในช่วงที่ 1 ของการประชุม รศ.ดร. สุจิตต์ คุณธนกุลวงศ์ นายกสมาคมส่งเสริมเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น และ ดร. ปิติวุฒม์ อีกรัตติกุล สถาบันวิทยาการหุ่นยนต์ภาคสนาม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (KMUTT) ได้นำเสนอเรื่องเทคโนโลยีผ่านการแข่งขันหุ่นยนต์ หลังจากนั้น ฯพณฯ นายชิโร ซะโคะชิมะ เอกอัครราชทูตญี่ปุ่นประจำประเทศไทย ได้กล่าวสุนทรพจน์เปิดการประชุม ลำดับถัดมา นายซูอิชิ อิเคดะ ผู้อำนวยการองค์กร JICA ได้อธิบายเรื่องผลการศึกษาเกี่ยวกับสถานการณ์ของวิทยาลัยเทคนิคและวิทยาลัยอาชีวศึกษาของประเทศไทย และเรื่องโครงการที่ JICA กำลังพิจารณาอยู่เพื่อให้การสนับสนุน นอกจากนี้ นายโนบุโยชิ วาคาบายาชิ ผู้แทนสำนักพัฒนาทรัพยากรบุคคลและอุตสาหกรรมแห่งประเทศญี่ปุ่น (HIDA) ได้กล่าวอธิบายถึงโครงการพัฒนาบุคลากรใน

ต่างประเทศ ที่ HIDA กำลังดำเนินการอยู่

ในช่วงที่ 2 ของการประชุม เป็นวาระ Panel Discussion เพื่อหารือเรื่องความต้องการบุคลากรด้านอุตสาหกรรมและมาตรการที่ควรดำเนินการเพื่อตอบสนองความต้องการบุคลากรในด้านดังกล่าว โดยมี นายสุทธิชัย หยุ่น ที่ปรึกษาคณะกรรมการบริหาร และกองบรรณาธิการ เครือข่ายเซ็นทรัล เป็นพิธีกรดำเนินรายการ ส่วนผู้เข้าร่วมเสวนา ได้แก่ ฯพณฯ นายแพทย์ธีระเกียรติ เจริญเศรษฐศิลป์ รัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ, นายกานต์ ตระกูลฮุน กรรมการและประธานที่ปรึกษาฝ่ายจัดการ เอสซีจี, นายเคียวอิจิ ทานาดะ กรรมการผู้จัดการใหญ่ บริษัทโตโยต้า มอเตอร์ ประเทศไทย จำกัด, รศ.ดร.ศักรินทร์ ภูมิรัตน อธิการบดี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (KMUTT), รศ.ดร. บัณฑิต ไรจน์อารยานนท์ อธิการบดี สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น (TNI) และ ฯพณฯ นายชิโร ซะโคะชิมะ เอกอัครราชทูตญี่ปุ่น

นับจากนี้ไป สถานเอกอัครราชทูตญี่ปุ่นประจำประเทศไทย จะมุ่งหน้าส่งเสริมความร่วมมือด้านการพัฒนาบุคลากรระหว่างประเทศไทยกับประเทศญี่ปุ่นอย่างเป็นรูปธรรม ตามพื้นฐานของการเสวนาในครั้งนี้ และกำหนดจะจัดการประชุมครั้งที่ 2 ในเดือนมิถุนายน พร้อมทั้งมุ่งหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะสามารถประกาศ “Thailand - Japan industrial human resources development initiative” ได้ในการประชุมครั้งหน้าที่จะมาถึง



รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการต่างประเทศญี่ปุ่นเข้าพบหารือทวิภาคีกับรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการต่างประเทศไทย

เมื่อวันที่ 1 พฤษภาคม ที่ผ่านมา นายฟูมิโอะ คิชิดะ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการต่างประเทศญี่ปุ่น ได้พบหารือกับนายดอน ปรมดีรัตน์ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการต่างประเทศไทยในโอกาสเยือนประเทศไทย ในระหว่างการหารือ ได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นนานาประการ เพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ของทั้งสองประเทศ ในฐานะ “หุ้นส่วนทางยุทธศาสตร์” รวมทั้งจะส่งเสริมความร่วมมือในด้านต่างๆอย่างกว้างขวาง เนื่องในโอกาสฉลองครบรอบ 130 ปี ความสัมพันธ์ทางการทูตไทย-ญี่ปุ่นในปีหน้า อาทิ การดูแลความปลอดภัยแก่ชาวญี่ปุ่น การส่งเสริมสภาพแวดล้อมในการลงทุนของ

บริษัทญี่ปุ่น เป็นต้น

นอกจากนี้ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการต่างประเทศญี่ปุ่น ได้แจ้งให้ทราบถึงผลสำเร็จจากการประชุมประจำปีของรัฐมนตรีต่างประเทศกลุ่มประเทศ G7 ที่จังหวัดฮิโรชิม่า (G7 Hiroshima Foreign Ministers' Meeting) และคาดหวังว่าประเทศไทยจะเข้ามามีบทบาทมากยิ่งขึ้นในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในฐานะประเทศที่มีความสำคัญในภูมิภาคนี้ อีกทั้งยังตระหนักถึงความจำเป็นในการร่วมมือเพื่อแก้ไขปัญหาทะเลจีนใต้ ด้วยวิถีทางการทูตและภายใต้กรอบของกฎหมาย รวมถึงการรวมตัวกันของประชาคมอาเซียน เป็นต้น



การเข้าพบหารือทวิภาคีไทย-ญี่ปุ่น



การแถลงข่าวร่วมไทย-ญี่ปุ่น

ภายหลังการหารือ ทั้งสองฝ่ายได้ลงนามบันทึกแสดงเจตจำนง (MOI) ว่าด้วยการส่งเสริมความร่วมมือในสาขาเกษตรและสาขาการผลิต เพื่อกระชับความสัมพันธ์ของทั้งสองประเทศให้แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น

รัฐบาลญี่ปุ่นให้ความร่วมมือสนับสนุน โครงการ “การก่อสร้างต่อเติมอาคารคลังยา ของโรงพยาบาลกระบือชัยพัฒน์ จังหวัดพังงา”

รัฐบาลญี่ปุ่นให้การสนับสนุนเงินทุนจำนวนทั้งสิ้น 1,466,200 บาท แก่โครงการ “การก่อสร้างต่อเติมอาคารคลังยาของโรงพยาบาลกระบือชัยพัฒน์ จังหวัดพังงา” ผ่านความร่วมมือทางด้านการเศรษฐกิจแบบให้เปล่าเพื่อพื้นฐานและความมั่นคงของมนุษย์ (จีจีพี)

พิธีส่งมอบโครงการจัดขึ้น เมื่อวันที่ 15 มกราคม พ.ศ. 2559 ในการนี้ ฯพณฯ นายชิโร ซะโตะชิมะ เอกอัครราชทูตญี่ปุ่นประจำประเทศไทย นายภักพงศ์ ทวีพัฒน์ ผู้ว่าราชการจังหวัดพังงา นายธนิศ เสริมแก้ว นายแพทย์สาธารณสุขจังหวัดพังงา และนายภาณุมาศ ทวีกิจ ผู้อำนวยการโรงพยาบาลกระบือชัยพัฒน์ ให้เกียรติร่วมในพิธีดังกล่าว ณ โรงพยาบาลกระบือชัยพัฒน์

ในครั้งนี้นี้รัฐบาลญี่ปุ่นเล็งเห็นความสำคัญในการดำเนินโครงการที่จะมีส่วนช่วยส่งเสริมการมีสุขภาพที่ดี และสนับสนุนการพัฒนาบริการทางการแพทย์ขั้นพื้นฐานในพื้นที่ ทำให้ผู้คนในพื้นที่รวมทั้งแรงงานข้ามชาติ ชนกลุ่มน้อยซึ่งเป็นกลุ่มคนชายขอบ ได้มีสุขภาพที่ดีในการดำเนินชีวิต ทางรัฐบาลญี่ปุ่นจึงพิจารณาให้การสนับสนุนเงินทุนแก่โครงการ

รัฐบาลญี่ปุ่นยินดีให้การสนับสนุนโครงการ ที่ส่งเสริมและพัฒนาความมั่นคงของมนุษย์ผ่านความร่วมมือทางด้านการเศรษฐกิจแบบให้เปล่าเพื่อพื้นฐานและความมั่นคงของมนุษย์ (จีจีพี)



เปิดตัวโครงการ Japan – ASEAN Science and Technology Innovation Platform (JASTIP)

เมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ ที่ผ่านมา มีการเปิดตัวโครงการ Japan –ASEAN Science and Technology Innovation Platform (JASTIP) ณ ทำเนียบเอกอัครราชทูตญี่ปุ่น โครงการนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อดำเนินงานวิจัยทางด้านวิทยาศาสตร์ สร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ และสนับสนุนความร่วมมือด้านการวิจัยจากประเทศญี่ปุ่นและประเทศในอาเซียน โดยมีสำนักงานใหญ่ตั้งอยู่ในมหาวิทยาลัยเกียวโตน และศูนย์อาเซียนในกรุงเทพฯ โครงการมุ่งเน้นงานวิจัยด้านพลังงานและสิ่งแวดล้อม ซึ่งได้รับความร่วมมือจากสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช) นอกจากนี้ มีการวิจัยทางด้านทรัพยากรชีวภาพ โดยดำเนินงานร่วมกับสถาบัน Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) ประเทศอินโดนีเซีย และด้าน

การป้องกันภัยพิบัติ ซึ่งร่วมดำเนินงานกับสถาบัน Malaysia-Japan International Institute of Technology (MJIT) ประเทศมาเลเซีย ศ.ดร. โยชิยุกิ โคโนะ หัวหน้าโครงการ JASTIP กล่าวว่า โครงการนี้เกิดจากความร่วมมือทางด้านการวิจัยระหว่างประเทศญี่ปุ่นและประเทศในอาเซียนที่ดำเนินมายาวนานและยังคงสืบเนื่องต่อไป เพื่อสร้างความสำเร็จในด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ความร่วมมือในการวิจัยได้ก่อให้เกิดผู้นำทางด้านวิจัยมากขึ้น และยังเป็นการเพิ่มทักษะในสาขานั้นๆอีกด้วย โครงการมีเป้าหมายที่จะพัฒนาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความสำเร็จทางวิชาการในสังคมญี่ปุ่นและอาเซียนเพื่อความรู้ความภาคภูมิใจของสังคม และขับเคลื่อนงานวิจัยเพื่อนำไปสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืนภายใต้ความสัมพันธ์อันแน่นแฟ้นระหว่างประเทศญี่ปุ่นและประเทศในอาเซียน



งาน JAPAN EXPO IN THAILAND 2016

ระหว่างวันที่ 12 – 14 กุมภาพันธ์ ที่ผ่านมา ตลอดทั้งสามวัน มีการจัดงาน JAPAN EXPO IN THAILAND 2016 ขึ้น ณ ห้างสรรพสินค้าสยามพารากอน งานครั้งนี้ได้รวบรวมกิจกรรมและเสน่ห์ต่างๆ ของประเทศญี่ปุ่นเพื่อเผยแพร่แก่ชาวไทย เช่น การศึกษาต่อในประเทศญี่ปุ่น การสมัครงานในบริษัทญี่ปุ่น วัฒนธรรมญี่ปุ่น แฟชั่นและเทคโนโลยีของญี่ปุ่น เป็นต้น

ในงานครั้งนี้ยังมีการแสดงฟรีคอนเสิร์ตของศิลปินชาวญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียงหลายคน อาทิ วง World Order เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีกิจกรรมแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมไทย-ญี่ปุ่น เช่น กิจกรรมสาธิตการทำซูชิ อาหารของประเทศญี่ปุ่นด้วยวัตถุดิบของประเทศไทย

กิจกรรม J-Challenge Contest ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นการแข่งขันความรู้ทางด้านภาษาญี่ปุ่นเท่านั้น แต่ยังเป็นการแข่งขันความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมและประเทศญี่ปุ่น เป็นต้น ตลอดทั้ง 3 วัน มีชาวไทยที่ชื่นชอบประเทศญี่ปุ่นประมาณ 2 แสนคน เข้าร่วมงานดังกล่าว

ประเทศญี่ปุ่นและประเทศไทย มีความสัมพันธ์อันแน่นแฟ้นต่อกันมาอย่างยาวนานตั้งแต่ในอดีต ซึ่งไม่เพียงแต่การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ประเทศทั้งสองยังช่วยเสริมสร้างแรงบันดาลใจให้แก่กัน ช่วยเติมเต็มส่วนที่ขาดหาย ลดทอนข้อเสีย และนำข้อดีมาสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ร่วมกัน



พลการประกวดรางวัลมังงะนานาชาติ ครั้งที่ 9 (The 9th International MANGA Award)

รางวัลมังงะนานาชาติ (International MANGA Award) ได้ก่อตั้งขึ้นเมื่อ พฤษภาคม พ.ศ. 2550 โดยกระทรวงการต่างประเทศ ญี่ปุ่น เพื่อมอบรางวัลให้กับนักเขียนการ์ตูน ผู้ช่วยส่งเสริมวัฒนธรรม การวาดการ์ตูนในต่างประเทศ สำหรับการประกวดในครั้งนี้ มีผู้ส่งผลงานจาก 46 ประเทศ และเขตการปกครองทั่วโลกเข้าร่วมการประกวดรวมทั้งสิ้น 259 ผลงาน โดยประเทศที่ส่งผลงานเข้าประกวดมาก อันดับที่ 1 คือ ประเทศไทย (43 ผลงาน) อันดับที่ 2 คือ ไต้หวัน (35 ผลงาน) อันดับที่ 3 คือ ประเทศบราซิล (34 ผลงาน)

คณะกรรมการการประกวดรางวัลมังงะนานาชาติ ซึ่งมีรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการต่างประเทศญี่ปุ่น ดำรงตำแหน่งประธานคณะกรรมการ ได้พิจารณาตัดสินผลงานที่ส่งเข้าประกวดเพื่อรับรางวัลมังงะนานาชาติครั้งที่ 9 ซึ่งประกอบด้วย รางวัลชนะเลิศ รางวัลรองชนะเลิศ 3 รางวัล และรางวัลอื่นๆ รวมทั้งสิ้น 15 รางวัล จากการประกาศผลของการประกวด นักเขียนมังงะชาวไทยได้รับรางวัลจากการประกวดในครั้งนี้ด้วย คือ คุณมินทร์ สายประสาท (มินิน) และคุณพัชรกัญญ์ พิศาลสุพงศ์ (Plariex) ได้รับรางวัลชมเชย

เมื่อวันอังคารที่ 12 เมษายน ที่ผ่านมา ได้มีพิธีมอบรางวัลแก่ผู้ที่ได้รับรางวัลจากการประกวดรางวัลมังงะนานาชาติ ครั้งที่ 9 ณ โรงแรมคอนราด โดย นายชิงเกิ โคบายาชิ ที่ปรึกษาสถานเอกอัครราชทูตญี่ปุ่นประจำประเทศไทย และผู้อำนวยการสำนักข่าวสารญี่ปุ่น เป็นผู้อบรมประกาศเกียรติคุณ

ในครั้งนี้นขอแนะนำนักเขียนมังงะชาวไทย ทั้ง 2 ท่าน และผลงานที่ได้รับรางวัลจากการประกวดรางวัลมังงะนานาชาติในครั้งนี้

รางวัลชมเชย



ผลงาน :
ประโยชน์สัญลักษณ์
นักเขียน :
มินินทร์ สายประสาท (มินิน)



ผลงาน :
โสดนี้ ไม่ลืม
นักเขียน :
พัชรกัญญ์ พิศาลสุพงศ์ (Plariex)





การพับกระดาษ แบบโอะริอะมิ

การใช้กระดาษหนึ่งแผ่น พับจนเกิดเป็นรูปร่างต่างๆนานานั้น ไม่เพียงแต่เป็นแค่กิจกรรมในยามว่างเท่านั้น แต่ยังเป็นวิธีการหนึ่ง ในการสัมผัสกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นและความสวยงามที่สืบทอดกันต่อมา ในปีนี้ จะแนะนำวิธีการพับกระดาษแบบโอะริอะมิง่ายๆ ที่ไม่ว่าใครๆ ก็สามารถพับได้

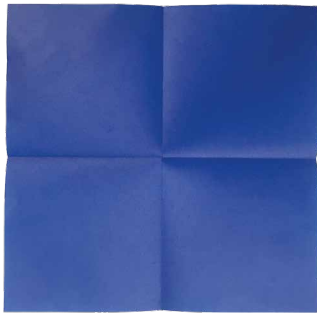


ธงปลาการ์ป

วันที่ 5 พฤษภาคม เป็นวันเด็กผู้ชาย จะมีการเฉลิมฉลองและขอพรให้เด็กผู้ชายมี สุขภาพที่แข็งแรงและเจริญเติบโตอย่างสมบูรณ์ สำหรับบ้านที่มีเด็กผู้ชายจะแขวน ธงปลาการ์ปไว้หน้าบ้าน ตั้งแต่ในอดีตชาวญี่ปุ่นเชื่อว่าปลาการ์ปเป็นสัญลักษณ์ของการประสบความสำเร็จ ในครั้ง นี้จะขอแนะนำวิธีการพับกระดาษโอะริอะมิรูปธงปลาการ์ป เพื่อใช้สำหรับใส่ตะเกียบ



วิธีการพับ



1. พับครึ่งทั้งแนวตั้งและแนวนอน แล้ว คลี่ออก



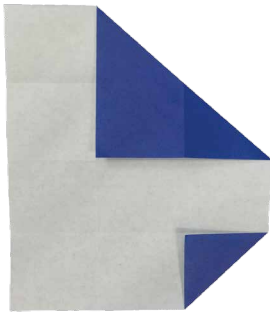
2. พับตามรูป



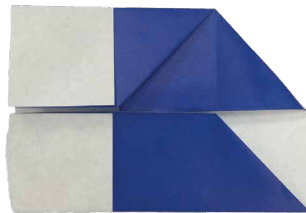
3. พลิกกลับด้าน



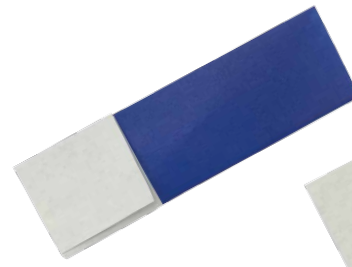
4. พับจากด้านบนและด้านล่างเข้าหา กึ่งกลางกระดาษ และคลี่ออก



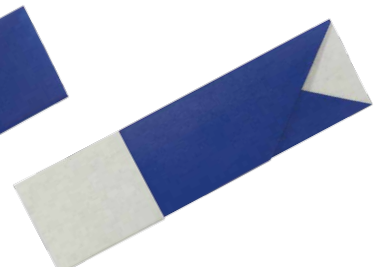
5. พับตามรูป



6. พับด้านบนและด้านล่างเข้าหา กึ่งกลางของกระดาษ



7. สอดกระดาษเข้าข้างใน



8. พลิกกลับหลัง

เสร็จ
เรียบร้อย



9. วาดตาและเกร็ดปลา



สำนักข่าวสารญี่ปุ่น
สถานเอกอัครราชทูตญี่ปุ่นประจำประเทศไทย

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