



THE PLAY ACTIVIST

นักออกแบบหญิงที่พิสูจน์ว่าเราเปลี่ยนแปลงสังคมได้ด้วยการ 'เล่น'

THE PLAY ACTIVIST

นักออกแบบหญิงที่พิสูจน์ว่าเราเปลี่ยนแปลง
สังคมได้ด้วยการ ‘เล่น’



หลายปีก่อน ในสังคมไทยที่ผู้ใหญ่ยังคง
จัดเส้นใต้ว่าการ ‘เล่น’ เป็นเรื่องสนุกของเด็ก
วงการออกแบบไทยได้ทำความรู้จักกับนิกออกแบบ
หญิงใส่แว่นร่างเล็กที่ชื่อ รัตติกาล วุฒิกร หรือ ต้อย
รัตติกาลเป็นรู้จักครั้งแรกในฐานะนิกออกแบบ
‘ของเล่น’ มีอรางวัล สังกัดบริษัทแปลนทอยส์
แต่ด้วยนิสัยที่รักการเรียนรู้สิ่งใหม่ ทำงานได้
ครบ 4 ปี เธอตัดสินใจลาออกไปใช้ชีวิตฟรีแลนซ์
พร้อมๆ กับทำงานอาสาสมัครที่ประเทศอังกฤษ
1 ปีกลับมาได้ไม่นาน ชื่อของเธอก็กลับมาโด่งดัง
อีกครั้งในฐานะนิกออกแบบเกมเจ้าของบริษัท
คลับ ครีเอทีฟ ผู้ออกแบบ ‘เกมเพื่อสังคม’
มากมาย

นิยามและบทบาทใหม่ของเกมที่เธอออกแบบ
เป็นบันไดให้รัตติกาลได้โอกาสทำงานออกแบบ
‘กระบวนการเล่น’ ให้กับหลากหลายโปรเจกต์
ทั้งในและนอกประเทศ ล่าสุด เราได้พูดคุยกับ
รัตติกาล หลังจากที่ได้ร่วมเป็นที่ปรึกษา
คนสำคัญในโปรเจกต์ของเจแปนฟาวน์เดชั่น
ที่ชื่อ ‘HANDs’

เธอบอกเราว่า วันนี้ เธอไม่เรียกตัวเองว่า
Game Designer อีกต่อไป อาจเพราะสิ่งที่เธอ
ลงมือทำไปแล้วและกำลังทำอยู่ยับยั้งไปสู่นิยามที่
ใหญ่กว่านั้น

“เรียกเราว่า Play Activist ก็ได้เนะ” เธอพูด
ยิ้มๆ

รอยยิ้มที่มั่นใจ น่าจะมาจากการที่ผลงาน
ของเธอพิสูจน์ให้สังคมได้รู้แล้วว่า เราสามารถ
เปลี่ยนแปลงสังคมได้ด้วยการ ‘เล่น’ จริงๆ

Play Activist ต่างกับ Game Designer ยังไง

สิ่งที่เราทำไม่ใช่การออกแบบเกมอย่างเดียว แต่งาน
ของเราคือการนำเอาการ ‘เล่น’ มาใช้เพื่อเปลี่ยนแปลง
สังคม เราจึงขอไม่เรียกตัวเองว่า Game Designer แต่
เราคือ Play Activist มากกว่า หัวใจของงานเราคือการ
เปลี่ยนแปลงสังคมโดยใช้เครื่องมือที่ทำให้คนเข้ามา
มีส่วนร่วมในกระบวนการเพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ ซึ่งเครื่องมือ
นั้นคือการเล่น ไม่จำเป็นต้องเป็นเกม ผ่าน activity
อะไรก็ได้ที่มี playable process มีกระบวนการที่สนุก
เต็มไปด้วยคำถาม กระตุ้นให้คนมีส่วนร่วม

ทำไมถึงคิดว่า ‘การเล่น’ เป็นเครื่องมือที่ดีในการ เปลี่ยนแปลงสังคม

เราคิดว่าคนที่คนจะเรียนรู้ สมองจะต้องเปิด และ
สมองจะเปิดก็ต่อเมื่อเราสนุกและดำดิ่งไปกับกิจกรรมนั้น
จริงๆ โดยที่ไม่มีอย่างอื่นเข้ามาแทรก ซึ่งการเล่นมันทำให้

เกิดสิ่งนี้ได้ ยกตัวอย่าง เราเอาเกมหนึ่งออกระบบไปเล่น
กับชาวบ้าน ชาวนา ชาวราชการ คนเหล่านี้ไม่เหมือน
เด็กนักเรียนเล่นเกมนะ ชีวิตเขาทำอะไรอะอยู่แล้ว เขา
มาด้วยความหวังว่าจะได้ไถ่ชีวิตโคกระบือไปแก้ปัญหาของตัวเอง
เวลาเราไปอบรมส่วนใหญ่เขาจะไม่ค่อยอยู่กับสิ่งที่เรา
อบรมให้เขาหรอก แต่พอเราเปลี่ยนจากการอบรมเป็น
เกม เป็นการเล่น ทุกคนมีส่วนร่วม เราแทบไม่เห็นคนที่
ยกมือถือขึ้นมาเล่นเลยนะ เวลาที่ทุกคนมีส่วนร่วมสูง
นี่แหละ คือเวลาที่เขาเปิดรับความรู้และประสบการณ์ที่
เรากำลังจะให้

สำหรับคุณ การเล่นไม่ใช่เรื่องของเด็ก

แน่นอน การเล่นมันเป็นธรรมชาติของมนุษย์ เราเกิดมา
เราก็ตเล่น แล้วกรอบของสังคมถึงค่อยมาบอกว่าการเล่น
เป็นกิจกรรมของเด็ก แต่จริงๆ ทุกคนก็อยากสนุก ทำไม
อยู่ดีๆ เราถึงตัดความสนุกในชีวิตออกไปเพียงเพื่อเรา
ต้องการที่จะเรียนรู้อะไรใหม่ๆ สองอย่างนี้มันอยู่ด้วยกันได้

ตอนทำงานที่แปลนทอยส์ คุณออกแบบของเล่นจน ได้รางวัลด้วยวิธีคิดแบบไหน

เวลาออกแบบในหัวเรามักจะมีเด็กคนหนึ่ง แล้วเราก็ก
จินตนาการว่าเด็กคนนี้จะเล่นของเล่นนี้ยังไง สิ่งที่น่าจะ
ทำให้เราต่างจากนิกออกแบบคนอื่นในตอนนั้นคือเรา
ออกแบบจากมุมมองของเด็ก ไม่ใช่จากมุมมองของผู้ใหญ่
ที่คิดว่าอยากให้เด็กเล่นแบบไหน

คุณโตมากับการเล่นหรือของเล่นแบบไหน

จริงๆ ไม่ได้มีของเล่นอะนะ ส่วนใหญ่เล่นเหมือน
เด็กผู้หญิงทั่วไปเลย กิ้งก่องแก้ว บอลลูก ขอนหา จระเข้
น้ำขึ้นน้ำลง เมื่อก่อนที่บ้านเป็นร้านอาหารที่มีสนามเด็กเล่น
เราก็คจะเป็นผู้คุมสนามเด็กเล่น ใครมาเล่นด้วยเราก็จะ
เป็นคนคอยจัดการควบคุมการเล่นมาตั้งแต่เด็ก

เป็นนิกออกแบบของเล่นอยู่ดีๆ ทำไมถึงไปทำงาน อาสาสมัคร

มีครั้งหนึ่งที่บริษัทส่งเราไปทำเวิร์กช็อปกับเด็กพิการ
ทางสายตาที่อังกฤษ เกิดมาเราไม่เคยออกแบบของเล่น
ให้เด็กตาบอด ไม่เคยรู้ว่าจริงๆ แล้วการออกแบบมันทำ
อะไรได้เยอะแยะมากมาย เมื่อก่อนรู้สึกสนุกเพราะทำ
ออกมาแล้วงานเราได้รางวัล ขายได้ เราก็แฮปปี้ แต่เรา
ไม่เคยเห็นคนเล่นของเล่นเราจริงๆ พอไปอยู่กับเด็กตาบอด
แล้วเราได้เห็นสิ่งนี้ ตอนนั้นเลยไม่อยากทำงานแล้ว บวกกับ
อึดตัว รู้สึกว่าต้องทำอะไรใหม่เลยตัดสินใจลาออกไป
เรียนภาษาที่อังกฤษ ระหว่างนั้นก็รับจ๊อบฟรีแลนซ์ แล้วก็
แอบไปเป็นอาสาสมัครที่ห้องสมุดของเล่นสัปดาห์ละ 2 วัน

ได้อะไรจากการไปอยู่อังกฤษ 1 ปีครานั้น

เรารู้สึกว่าคนที่นั่นมี ‘โอกาส’ ที่เท่ากัน ซึ่งคือเวิร์ดที่
อยู่ในเว็บไซต์ของบริษัทเราตอนนี้คือ ‘Accessibility to
Quality Play’ ตอนอยู่ที่อังกฤษเราเห็นเลยว่าเด็กตา
เด็กขา เด็กอ้วน เด็กจน เล่นด้วยกันหมด เป็นหลักใน
การทำงานของเรามาตั้งแต่ตอนนั้นว่าจะทำยังไงให้เกิด

ความเท่าเทียมในการเข้าถึงการเล่นที่มีคุณภาพ กลับมาไทยพักหนึ่งเราก็ไปร่วมโครงการ Youth Invitation Program (Children Welfare Group), Japan International Cooperation Agency (JICA), Japan ที่ญี่ปุ่น จำได้ว่าตอนที่ไปสัมภาษณ์เขาก็ถามว่าทำไม Toy Designer ถึงมาสมัคร เพราะตอนนั้นยังไม่มีคำว่า Social Designer มีแต่นักสังคมสงเคราะห์ แต่เราต้องการทำให้สังคมดีขึ้นโดยใช้ความสามารถที่เรามี เราก็โน้มน้าวทีมสัมภาษณ์ว่าทีมนี้ควรต้องมีเรา จนสุดท้ายเราก็ได้ไปเดือนนึง

หลังจากนั้น ทำไมถึงเปิดบริษัทของตัวเอง

ตอนนั้นอยากทำโปรเจกต์ของ Play Space for All ให้เด็กๆ ทุกเพศ วัย ฐานะ รวมถึงเด็กพิเศษ ได้มีโอกาสได้เล่นด้วยกัน และเข้าถึงการเล่นที่มีคุณภาพได้เท่าเทียมกัน แต่ไม่มีใครให้ทุนสนับสนุนเพราะคิดว่าโครงการแบบนี้ทำแล้วไม่ได้เงิน เราก็รู้สึกขึ้นมาว่าทำไมเราต้องขอเงินคนอื่นด้วย ต่อให้เราขอทุนได้สำเร็จ เราก็ต้องขอแบบนี้ไปตลอดชีวิตหรือ รู้สึกว่าถ้าเราจะทำสิ่งที่ดี ก็น่าจะมีคนจ่ายเงินให้เรา เลยตัดสินใจเปิดบริษัท คลับ ครีเอทีฟ เลย์

“บอร์ดเกมคือเครื่องมือที่ทำให้คนหลายอายุหลายอาชีพ มาคุยเรื่องเดียวกันได้อย่างเท่าเทียม เมื่อเกิดความเท่าเทียม จะเกิดการแลกเปลี่ยนที่เป็นธรรมชาติ”

ไอเดียที่จะทำงานออกแบบเพื่อสังคมเข้ามาอยู่ในหัวตอนไหน

ไม่รู้เหมือนกัน เราว่าจริงๆ แล้วทุกคนก็คิดว่างานเพื่อสังคมหรือสิ่งแวดลอมเป็นสิ่งที่ควรจะทำใช่ไหม แต่ไม่ใช่ทุกคนที่จะลงมือทำ เพราะทุกคนดูถูกตัวเองว่าทำไม่ได้ แต่เราว่ามันทำได้ บริษัทเราก็เลยตั้งใจแต่แรกเลยว่ายอยากทำของเล่นที่มี play value ทั้งในเรื่องพัฒนาการของสมอง ร่างกาย จิตใจ แล้วก็ต้องดีต่อสิ่งแวดล้อมด้วย

เกมดีๆ ส่วนใหญ่มักจะเน้นพัฒนาทักษะของเด็ก แต่เกมที่คุณออกแบบมันเข้าไปสู่อีกพื้นที่คือการพัฒนาจิตใจเพราะอะไร

เราต้องการให้เด็กได้เรียนรู้เรื่องนั้นด้วย เจ้าแรกที่ให้เราทำเกมแบบนี้ไม่ใช่เอ็นจีโอะ แต่คือบริษัท Wonderland เขาอยากทำเกม Eco Series สอนเด็กเกี่ยวกับเรื่องสิ่งแวดล้อม ซึ่งตอนนั้นมันล้ำมาก ไม่มีเจ้าไหนที่ออกแบบของเล่นสอนเด็กเรื่องสิ่งแวดล้อมจะมีก็แค่ Eco Toy ที่ไม่มีสารเคมี ใช้ไม้ที่ตัดแล้วปลูกใหม่ทดแทน แต่ว่าไม่ได้สอนในแง่ของจิตวิญญาณ พอเราทำได้ หลังจากนั้นเราก็เลยได้ทำเกมแยกขยะ เกมเศรษฐกิจพอเพียง จนคนเริ่มจดจำว่าเราทำเกมแนวนี้ได้ ตอนนั้นมีคนถามเยอะว่าบริษัทเรามี identity อะไร เราก็ตอบไปว่าบริษัทเราไม่มี physical identity แต่ว่าเรามี emotional identity ถ้าเห็นแล้วรู้สึกว้า ‘คิดได้ยังวะ’ อันนี้เราทำ (ยิ้ม)

คิดว่าเกมเข้าไปเปลี่ยนคนในเชิงความคิดได้ยังไง

เกมมัน powerful นะ ยกตัวอย่างบอร์ดเกมหรือเกมที่ต้องเล่นบนโต๊ะด้วยกัน มันเป็นของชิ้นหนึ่งที่ทำให้คนหลายอายุ หลายอาชีพ มาคุยเรื่องเดียวกันได้อย่างเท่าเทียม เมื่อเกิดความเท่าเทียม นี่ก็จะเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดที่เป็นธรรมชาติมากๆ เพราะว่าเราไม่ได้สนใจตัวคุณเองจริงๆ เวลาอยู่ในเกมคุณก็เป็นคนนั้นในเกมอย่างเราเอาเกม Human Right ไปเล่นกับชาวบ้าน เราได้เห็นทุกคนคุยกันจนลืมตัวว่าคนนี้เป็นหมอ คนนี้เป็นชาวเล คนนี้เป็น อบต. แต่ทุกคนช่วยกันคิดแก้ปัญหา แล้วชาวเลก็บอกว่านี่เป็นครั้งแรกเลยที่คุณหมอฟังผม นี่คือพาวเวอร์ของเกม

นอกจากบอร์ดเกม ช่วงหลังเราเห็นคุณออกแบบ Action Game แนวให้ความรู้ด้วย อย่างเช่น เกมให้ความรู้เรื่องภัยพิบัติในนิทรรศการของ TCDC

ถ้าเป็น disaster education เป้าหมายคือต้องการให้รอด ไม่ใช่แค่มีความรู้ แต่ต้องมีสติด้วย อันนี้ต้องเรียนรู้ผ่าน Action Game เช่น เกมปฐมพยาบาลช่วยเหลือคนป่วย เราใช้เทคนิคที่เรียกว่า gamification คือการนำกลไกของเกมมาปรับใช้ในกระบวนการของอีเวนต์ เทคนิคนี้จะทำให้เราทำในสิ่งที่เราไม่คิดว่าเราจะทำได้ แล้วก็สนุกด้วย เทคนิคพวกนี้มันพาวเวอร์พูนนะ ทำให้คนสามารถวิ่งได้ไกล 20 ถึง 30 กิโลเมตร หรืออาจจะทำให้คนติดเกมจนไม่หลับไม่นอน แล้วแต่เราจะเอาหลักการมาใช้ในเชิงบวกหรือเชิงลบ ตอนนั้น เกมภัยพิบัติของเราเป็นส่วนหนึ่งเล็กๆ ของนิทรรศการเรื่องภัยพิบัติของญี่ปุ่นที่ TCDC เป็นงานออกแบบเกมสำหรับภัยพิบัติเวอร์ชันไทย และเป็นงานแรกที่ได้ร่วมงานกับเจแปนฟาวน์เดชั่น

อยากให้เล่าถึง HANDS โปรเจกต์ล่าสุดของคุณกับเจแปนฟาวน์เดชั่น

เราไปเป็นที่ปรึกษาของโปรเจกต์ HANDs เป็นโปรเจกต์ Youth Empowerment Program คือการรวมเอาเยาวชนจากทั่วอาเซียน อินเดีย เนปาล และญี่ปุ่นไปทัศนศึกษาที่หลายประเทศ ทริปแรกจะเป็นการไปดูว่าภัยพิบัติส่งผลกระทบอย่างไร ทั้งในด้านวัฒนธรรมและเศรษฐกิจ แต่ละประเทศมีการปรับตัวอย่างไร ลดความเสี่ยงอย่างไร หรือสอนให้รับมือกับภัยพิบัติอย่างไร แต่ทริปที่สองที่มาไทยเป็นเรื่องของการฝึกออกแบบกระบวนการ เราทำให้เขามีประสบการณ์ด้วยการใช้หลักการของ game education เข้ามา ค่อยๆ ซาเลนซ์เขาไปทีละเลเวลออกแบบเวิร์กช็อปว่าเราต้องสร้างกระบวนการยังไงให้ผู้เข้าร่วมเห็นศักยภาพของตัวเอง หน้าที่ของเราคือสร้างกระบวนการให้เขารู้ว่าเขาทำได้ มันก็เหมือนหลักการของเกม เวลาที่เราเล่นเกมแล้วผ่าน เราก็จะรู้สึกว้าวเฮ้ย เราทำได้แล้ว

มีคนบอกว่าว่างานช่วงหลังของคุณไม่ใช่ออกแบบเกม แต่คือการออกแบบ life time education

เราคิดว่าชีวิตคือ life time education ในตัวเองอยู่แล้ว คือคนเราไม่มีวันไหนที่หยุดเรียนรู้ เราไม่รู้สึกรู้ว่าเรากำลังเรียนแต่เราก็ได้รับอะไรใหม่ๆ เข้ามาในชีวิตทุกวัน เราเลยมองว่าเป็นเรื่องโอกาสมากกว่า เวลาเราทำโครงการพวกนี้ มันไม่ใช่แค่เด็กเท่านั้นที่ได้รับความรู้และประสบการณ์ จริงๆ ตัวเราเองก็ได้เรียนรู้จากเด็ก ผู้ปกครอง และครู ทุกคนที่เกี่ยวข้องในโครงการที่มาเห็นกระบวนการ ก็ได้รับความรู้และประสบการณ์ มันจะเปลี่ยนความคิดของเขาได้มากน้อยก็แล้วแต่ว่าใครจะเปิดรับ

สำหรับคุณ การเล่นเกมเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่พิเศษกว่าในตำรายังไง

มันเป็นกระบวนการศึกษาที่เราเรียนแบบไม่มีกำแพง ในตำราจะจำกัดทางเลือกอยู่แค่สิ่งที่บอกในนั้น แต่เราไม่ชอบสอนว่าอะไรถูกหรือผิด ยกเว้นบางหัวข้อนะ เช่น disaster education ก็อาจต้องบอกไปเลยว่าทางเลือกนี้ผิด ถ้าทำคือตายนะ แต่ว่าส่วนใหญ่ถ้าหัวข้อไม่ได้เป็นแบบนั้น เราจะไม่บอกว่าอะไรถูกผิด แต่เราจะให้ประสบการณ์เขา เราเชื่อว่าทุกคนเลือกทางเลือกที่ดีที่สุดสำหรับตัวเองได้

การคลุกคลีกับการออกแบบเกมและการเล่น ส่งผลต่อการมองชีวิตยังไงบ้าง

เราว่ามันอาจจะไม่ได้เป็นเพราะเราเป็นนักออกแบบ แต่มันคือการที่เราได้เดินทางมากกว่า ที่เปิดโลกทัศน์ และทำให้เราได้เห็นอะไรๆ มากมาย ที่ทำให้เราเข้าใจโลกมากขึ้น ลดอคติให้เหลือน้อยลง

อยากออกแบบอะไรขึ้นมามบนโลกนี้อีก

เราอยากทำเกมสำหรับคนสูงอายุ ตอนนั้นไปฟังบรรยายเรื่อง Aging Society แล้วเขาบอกว่าภายในอีก 20 ปีเราจะมีผู้สูงอายุจำนวนมาก คิดไปคิดมาเราก็เป็นส่วนหนึ่งในนั้นด้วยนี่นา ยิ่งช่วงหลังเราเริ่มความจำไม่ค่อยดี คิดว่าเป็นเพราะการใช้ชีวิต เลยไปปรึกษาหมอ ด้านสมอง คุยไปคุยมาเราก็เลยชวนหมอมาร่วมทำเกมกันเถอะ คือไม่ใช่อะไรหรอก เราอยากทำเกมให้ตัวเอง (ยิ้ม)

www.ruttikorn.com

๓





JF THEATRE

รู้จักสองผู้กำกับภาพยนตร์ผ่านเรื่องราวหลากหลายและสไตล์จัดจ้านของพวกเขาในรอบฉายหนึ่งประจำเดือน เริ่มต้นที่เดือนสิงหาคมกับอิซึกะ จุน และเดือนกันยายนกับชิโนบุ ยะงุจิ เข้าชมฟรีที่เจแปนฟาวน์เดชั่น ทุกเย็นวันศุกร์

*ภาพประชาสัมพันธ์บางภาพเป็นขาวดำเนื่องจากเงื่อนไขทางลิขสิทธิ์



04.08.60 | 18.30 น.

Osaka Story : เรื่องของโอซาก้า

อิซึกะ จุน / 1999 / 119 นาที

เรื่องราวของวาคานะ เด็กสาวน่ารักวัย 14 กับปัญหายุ่งเหยิงในครอบครัวและการเริ่มต้นชีวิตใหม่



11.08.60 | 18.30 น.

Busu : ชีโร่

อิซึกะ จุน / 1987 / 95 นาที

ความตั้งใจของเด็กสาวชื่อยามิโกะ ที่ต้องการจะร่ำร่ำให้สวยงามเช่นเดียวกับมารดาสักครั้งในชีวิต



18.08.60 | 18.30 น.

Tsumugi : ชีงุมิ

อิซึกะ จุน / 1990 / 105 นาที

การแก้แค้นในวันหยุดฤดูร้อนของทซุงุมิ เด็กสาววัย 18 ที่ชุดคลุมพรางสีส่อนกลุ่มวัยรุ่นที่ทำร้ายชายหนุ่มและสุนัขของเธอ



25.08.60 | 18.30 น.

Dying at Hospital : ตายที่โรงพยาบาล

อิซึกะ จุน / 1993 / 100 นาที

ภาพยนตร์ที่ฉายภาพการรักษาผู้ป่วยโรคมะเร็งในยุค 90 และการต่อสู้กับความตายของผู้ป่วยหลากหลายชีวิต



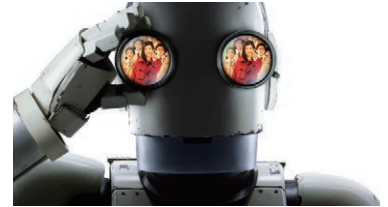
01.09.60 | 18.30 น.

Water Boys : ระเบิดน้ำชาย

ชิโนบุ ยะงุจิ / 2001 / 91 นาที

(unussายภาษาอังกฤษ)

เรื่องราวรุ่นๆ ในชมรมว่ายน้ำโรงเรียนมัธยมปลาย กับความตั้งใจของผู้ฝึกสอนคนสวยที่จะสอนเด็กหนุ่มให้เด่นบัลเลต์ได้น้ำ



08.09.60 | 18.30 น.

Robo-G : สุกยอกุลคนตาฟลั๋วหุ่นยนต์

ชิโนบุ ยะงุจิ / 2011 / 111 นาที

แผนลวงโลกในการให้ชายแก่เข้าไปใส่ในชุดหุ่นยนต์เพื่อหลอกใครต่อใครว่า การพัฒนาหุ่นยนต์สำเร็จเรียบร้อยแล้ว กลับไม่เป็นไปตามแผน



15.09.60 | 18.30 น.

Happy Flight : เกี่ยวกับมหาสนุก

ชิโนบุ ยะงุจิ / 2008 / 103 นาที

ฉากและชีวิตของเจ้าหน้าที่ในสนามบินที่มีเป้าหมายเดียวกันคือความปลอดภัยของผู้โดยสาร จนกระทั่งเกิดเรื่องในเครื่องที่กำลังมุ่งหน้าไปยังไฮโนลูลู...



22.09.60 | 18.30 น.

Adrenaline Drive : ขับแบบคึกคัก

ชิโนบุ ยะงุจิ / 1999 / 112 นาที

เรื่องล้นตะโฆะของเสมียนบริษัทรถเช่าที่ถูกข่มขู่จากยาгуเข้ากับพยาบาลสาวชื่อ และต้องขับจากรั้วสีด่านหน้าตายจากเหล่าวายร้ายชวนหัว



08.09.60 | 18.30 น.

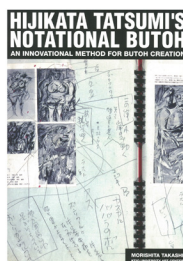
My Secret Cache : ขุนทรัพย์ของอัน

ชิโนบุ ยะงุจิ / 1992 / 100 นาที

เมื่อซากิโกะ สาวแบงก์ผู้รักเงินมากกว่าอะไรทั้งหมดในโลกออกค้นหาเงิน 500 ล้านเยนที่ซ่อนอยู่ในป่า กับเรื่องตลกแสบสันแบบชิโนบุ ยะงุจิ



BOOK



HIJIKATA TATSUMI'S NOTATIONAL BUTOH : โบริซัทะ ทาคาชิ

หลายคนอาจจะได้ยินชื่อศิลปะการแสดงร่วมสมัยแขนงหนึ่งจากญี่ปุ่นที่ชื่อว่า บุต หรือ Dance of the Darkness ที่มีภาพจำเป็นนักแสดงทาดัวชาวโพลน ขยับร่างกายตะคุ่มๆ พร้อมใบหน้าบิดเบี้ยว แต่

หนังสือเล่มนี้จะพาเราไปเรียนรู้ลึกลงถึงต้นกำเนิดและวิธีการสร้างงานบูโตจากอิซึกะ ทัทสุมิ หนึ่งในบิดาผู้ให้กำเนิดบูโต โดยโมริซึกะผู้เขียน เป็นทั้งผู้จัดบันทึกการซ้อมของทัทสุมิ และเป็นนักวิจัยบูโตอีกด้วย รับประกันเนื้อหาหนักแน่นผ่านต้นฉบับภาษาอังกฤษและญี่ปุ่น

 EXHIBITION EVENTS

17.08.60 – 05.12.60

MANGA HOKUSAI
MANGA EXHIBITION 2017

17.08.60 – 22.09.60

หอศิลป์ g23 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสานมิตร กรุงเทพฯ

07.10.60 – 02.11.60

ซิวศิลปะ เชียงราย

14.11.60 – 05.12.60

ศูนย์ส่งเสริมศิลปะและวัฒนธรรม

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ หาดใหญ่



นิทรรศการสัญจรของเจแปนฟาวนด์ชั่นว่าด้วยการเข้าถึงผลงานของปรมาจารย์คะสึชิกะ โฮะคุไซ ศิลปินภาพพิมพ์แกะไม้เจ้าของผลงาน The Great Wave ผ่านมุมมองของการดูร่วมสมัยหรือมังงะ โดยนิทรรศการนี้ จะเน้นแสดงผลงานแบบเฉพาะการเล่าเรื่องผ่านภาพและวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมบนข้อสังเกตว่างานของโฮะคุไซเป็นจุดเริ่มต้นของมังงะในปัจจุบัน นอกจากนี้จะได้เห็นพัฒนาการความหลากหลาย และคุณค่าทางศิลปะและวรรณกรรมในนิทรรศการที่แตกต่างจากรวมผลงานของโฮะคุไซทั่วไป ยังมี

การบรรยายพิเศษในหัวข้อบริบททางสังคมวัฒนธรรมสมัยเอโดะ ประเทศญี่ปุ่นและมังงะ และเวิร์กช็อปเทคนิคการวาดมังงะ การสร้างลักษณะตัวการ์ตูน และการดำเนินเรื่องจากมุมมองของนักวาดมังงะชาวญี่ปุ่นด้วย ซึ่งนิทรรศการนี้จะสัญจรไปใน 3 จังหวัดของประเทศไทย คือกรุงเทพฯ เชียงราย และสงขลา ก่อนจะสัญจรไปยังประเทศออสเตรเลียในลำดับต่อไป



26.09.60 – 08.10.60

130 YEARS
OF JAPAN – THAILAND
FRIENDSHIPสถานที่ : บัณฑิตนิทรรศน์โกสินทร์
หอศิลป์กรุงเทพฯ

นิทรรศการเนื่องในการรำลึกถึงวาระครบรอบ 130 ปีความสัมพันธ์ทางการทูตไทย - ญี่ปุ่น ที่แบ่งการเล่าเรื่องราวออกเป็นสามส่วนหลักคือ การแลกเปลี่ยนความสัมพันธ์ระหว่างราชวงศ์ การแลกเปลี่ยนความสัมพันธ์ระหว่างรัฐบาล และการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมระหว่างบุคคลร่วมจัดโดยกระทรวงการต่างประเทศแห่งประเทศไทย สถานทูตญี่ปุ่นในประเทศไทย และเจแปนฟาวนด์ชั่น กรุงเทพฯ

What Happened?

เรื่อง: nananippon team

การบรรยาย เวิร์กช็อป ละครเวที นิทรรศการศิลปะ วารสาร และโครงการที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย
ของเจแปนฟาวนิเดชั่น กรุงเทพฯ ในช่วงที่ผ่านมา



WHY DO WE WRITE FOR CHILDREN?

09.05.17

เจแปนฟาวนิเดชั่น กรุงเทพฯ

เสวนาอันละเอียดอ่อนและอบอุ่นหัวใจ จาก 3 นักเขียนหญิงชาวญี่ปุ่นที่ผลิตงานหนังสือเพื่อเด็กและวรรณกรรมเยาวชนอันโด่งดังและได้รับรางวัลมากมาย โซะโกะ จินซะกิ, มิโตะ มะฮะระ และเคียวโกะ ฮะมะโมะ รวมทั้งนักแปล นักวิชาการ และเจ้าของสำนักพิมพ์เล็กๆ ที่มาร่วมกันถกแถลงแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ และตอบคำถามที่เรียบง่ายแต่มีความหมายลึกซึ้งที่ว่า เหตุใดเราถึงเขียนหนังสือเพื่อเด็ก?



RETRACE & REFACE

03.06.17

หอศิลปวัฒนธรรมแห่ง
กรุงเทพมหานคร

กิจกรรมวาดอนาคตของสองเมืองคืออย่างกึ่ง และพนมเปญ ผ่านสายตาของศิลปินชาวเมียนมา โค ลัก และสถาปนิกชาวทันพูซา เพ็ญ เซแฟงงา โดยเริ่มจากการอภิปรายหัวข้อเกี่ยวกับเมืองและนำไปสู่การทำแผนที่เมืองออกมาในรูปแบบของวัตถุที่จับต้องได้ ไม่ว่าจะเป็นงานเขียน ภาพถ่าย งานพิมพ์ หนังสือพิมพ์ หรือแม้แต่ชุดประจำชาติ

J-TALK: DIGGIN' CULTURE #02
ท่องเที่ยวตามรอยเรื่องราว

17.06.17

เจแปนฟาวนิเดชั่น กรุงเทพฯ

เสวนาในบรรยากาศเป็นกันเองว่าด้วยเรื่องการท่องเที่ยวตามรอยหนังแอนิเมชันในญี่ปุ่น โดย ดร.โกะชิยุกิ มาสุบุจิ ศาสตราจารย์จากมหาวิทยาลัยโอเซะ ประธานจากสถาบัน Contents Tourism ผู้มีผลงานวิจัยและเขียนหนังสือเรื่องวัฒนธรรมป๊อปของญี่ปุ่น โดยการบรรยายครั้งนี้ได้วิเคราะห์และยกตัวอย่างการท่องเที่ยวตามรอยหนังเรื่อง Your Name และอื่นๆ อีกมากกว่ามีความเป็นไปได้ที่จะส่งผลต่อการฟื้นฟูและพัฒนาท้องถิ่นอย่างไร



What Happened?



THE 4TH SILENT FILM FESTIVAL

11.06.17
โรงภาพยนตร์ลิโด้

ไฮไลต์ของเทศกาลภาพยนตร์เจียมครั้งที่ 4 ซึ่งหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) จับมือกับสถาบันเทอเร่ประเทศไทย และเจแปนฟาวน์เดชั่นในครั้งนี้ คือการร่วมฉลองครบรอบ 130 ปี ความสัมพันธ์ทางการทูตไทย-ญี่ปุ่น ด้วยการเชิญอิชิโระ คะตะโอกะ นักแสดงเบนชิร่วมสมัยที่ได้รับการถ่ายทอดวิชาเบนชิ (Benshi) ตามธรรมเนียมของญี่ปุ่นมาร่วมพูดคุยกับนักวิจารณ์หนังชื่อดังอย่างท้อม ฤทธิดี พร้อมแสดงการพากย์เบนชิประกอบหนังเจียมเรื่อง Chushingura และหนังสั้นน่ารักๆ เรื่อง Our Pet แบบสดๆ พร้อมการบรรเลงดนตรีโดย Ayumi Kamiya นักเปียโนชาวญี่ปุ่น ซึ่งหาดูได้ยากมากแล้วแม้กระทั่งในประเทศญี่ปุ่นเอง

เราได้มีโอกาสไปร่วมฟังเสวนาและชมการแสดงเบนชิในครั้งนี้ สิ่งที่ได้เราได้สัมผัสนอกจากการแสดงที่มีสีสันและทรงพลังจนได้รับเสียงปรบมือจากผู้ชมชาวไทยอย่างกึกก้อง เรายังได้รับความรู้ใหม่เรื่องวัฒนธรรมหนังเจียมในยุคโบราณของญี่ปุ่นและการอนุรักษ์ของบ้านเขาไปด้วย

การพากย์หนังแบบ 'เบนชิ' เกิดขึ้นในยุคที่ภาพยนตร์จากฝั่งอเมริกาและยุโรปเริ่มเข้ามาในประเทศไทยช่วงแรกๆ ราว ค.ศ. 1800 สมัยนั้นคนญี่ปุ่นยังไม่รู้ภาษาอังกฤษและจำเป็นต้องมีคนบรรยายและพากย์เสียงเล่าเรื่องราว ซึ่งเรื่องน่าขันก็คือนักพากย์เบนชิเองบางครั้งก็ต้องแต่งเรื่องไม่จริงขึ้นมา เพื่อให้คนดูรู้สึกสนุกตามไปด้วย (คล้ายๆ กับนักพากย์หนังกลางแปลงบ้านเราในอดีต) สิ่งนี้เองที่เป็นเสน่ห์ของการแสดงเบนชิ

จนมีเรื่องเล่าว่าในยุคที่เบนชิรู้เรื่อง นักพากย์เบนชิได้ค่าตัวสูงกว่าเงินเดือนนายกรัฐมนตรีเสียอีก!

เช่นเดียวกับหนังเจียมทั่วโลก การแสดงเบนชิซบเซาลงและตายจากไปเมื่ออุตสาหกรรมหนังเสียงพัฒนาและเข้ามาทดแทน แต่ก็ยังมีกลุ่มคนจำนวนหนึ่งที่เห็นความสำคัญและรักษาเอาไว้ หนึ่งในนั้นคืออาจารย์ของอิชิโระ คะตะโอกะ ผู้ถ่ายทอดความรู้จนทำให้อิชิโระมีชื่อเสียงด้านการแสดงประเภทนี้จนได้เดินทางไปแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมหลายประเทศทั่วโลก

อิชิโระ คะตะโอกะ บอกว่าความยากของการแสดงเบนชิที่แท้จริงไม่เพียงแต่คอยยิงลูกตลกให้คนดูสนุกเท่านั้น แต่อยู่ที่การสร้างความเจียมให้ถูกเวลาเพื่อเปิดโอกาสให้คนดูได้จินตนาการ

“จุดสำคัญไม่ได้อยู่ที่พากย์อะไร แต่อยู่ที่เจียมอย่างไร” เขากล่าวทิ้งท้าย



คาเฟ่น่ารักที่ซ่อนตัวอยู่ในชอกหลังตลาด



การเดินทางไปคาเฟ่ที่เรากำลังจะแนะนำต่อไปนี้ ต้องเดินฝ่าตลาดสดย่านปากคลองตลาดที่เต็มไปด้วยผัก ผลไม้ และดอกไม้ ผ่านคนเข็นรถกันจั่วหัววัน แต่อย่าเพิ่งรีบหันหลังกลับไปเสียก่อน เพราะถ้าคุณผ่านสิ่งเหล่านั้นเข้ามาได้ เลี้ยวเข้าซอยไปอีกนิด คุณจะพบกับบ้านสีขาวหลังเล็กๆ ที่ถูกแปลงให้เป็นคาเฟ่บรรยากาศน่ารัก ซ่อนตัวอยู่แบบสมชื่อร้าน Farm to Table, Hideout

“โอ้โฮ เจ๋งว่ะ เข้ามาซะในหลืบ แต่ก็ยังมีร้านอยู่ได้นะแล้วด้วย” เปิด-ภาคภูมิ ลมูลพันธ์ กราฟิกดีไซน์เนอร์ไทยที่ไปอาศัยและทำงานอยู่ที่โตเกียว ประเทศญี่ปุ่น หลายปี เป็นผู้แนะนำคาเฟ่แห่งนี้กับเรา เหตุผลที่เลือกที่นี่ไม่ใช่เพราะอาหารหรือขนมหรอก แต่เปิดซังบอกเราว่าเพราะความหายากและตั้งอยู่ในที่แปลกๆ ต่างหากละที่ทำให้เรานึกถึงคาเฟ่ในโตเกียว

“เหตุผลที่เราชอบมากคือทำเล คือตอนที่เรายู่โตเกียว เวลาเดินหลงเข้าไปในเขตที่พักอาศัย อยู่ๆ จะมีร้านอาหารหรือคาเฟ่ดีๆ โผล่มาเฉยเลย ตอนเราเข้าไปนั่งก็สงสัย เอ๊ะ เขาจะมีลูกค้าไหมเนี่ย สำหรับที่ญี่ปุ่นเรารู้สึกว่าเหมือนเขาไม่มีทางเลือก พื้นที่เขามีแค่ตรงนี้จะย้ายหรือจะซื้อที่อื่นทำร้านก็เป็นเรื่องยาก

พอเขาทำอะไรกับโลกภายนอกไม่ได้ เขาก็จะกลับมาตกแต่งและสร้างโลกในร้านของเขาเอง เราารู้สึกว่าที่ฟาร์มทูเทเบิลก็เป็นอย่างนั้น” กราฟิกดีไซน์เนอร์เล่า

นอกจากสนุกกับทำเลแปลกขนมไทย เครื่องดื่ม และไอศกรีมรสชาติไทยๆ ของร้านนี้เป็นจุดดึงดูดเปิดซังได้ไม่แพ้กัน เวลากลับมาไทยนานๆ ครั้ง ไอศกรีมรสชาติหายากของที่นี่ก็ช่วยให้เขาหายคิดถึงบ้านไปได้บ้าง

“เราอยากให้ไทยมีที่แบบนี้เยอะๆ นะ มันทำให้เมืองน่าเดินขึ้น อย่างตอนอยู่โตเกียวเราก็จะมีกำหนดเลยว่าวันนี้จะไปเดินมั่วที่สถานีนี้ แล้วเราก็จะไม่พลาดเจอร้านใหม่ๆ ที่ชอบทุกครั้ง”

๓



ภาคภูมิ ลมูลพันธ์ (เปิด)

กราฟิกดีไซน์เนอร์ไทยที่ไปทำงานอยู่ญี่ปุ่นเป็นสิบปีจนกลายเป็นบ้านหลังที่สอง เจ้าของฟ็อกเก็ตบูทน้ำเกวียญี่ปุ่นซีรีส์ Ok Go Tokyo ปัจจุบันอาศัยอยู่ที่โตเกียว เพิ่งลาออกจากบริษัทกราฟิกดีไซน์ชื่อดังของญี่ปุ่นอย่าง Groovisions มาเป็นฟรีแลนซ์แบบหมาดๆ

<https://sorry061.wordpress.com>

Farm to Table, Hideout

ตั้งอยู่ที่ซอยท่ากลาง (ในตลาดส่งเสริมเกษตรไทย) ถนนวังบูรพาภิรมย์ เปิดทุกวัน เว้นวันพุธ 10.00 - 21.00 น.

Farm to Table, Hideout



IG: jibmhaba



IG: Nut Nicha



IG: nutcrackerz



IG: phanuphan_vee



IG: Real Papilio



FB: annednpr



IG: chommcherished



IG: jayjay



FB: Pat Glueblue

หยิบจับภาพถ่ายติดแฮชแท็ก #nananippon จากโลกโซเชียลมีเดียหลากช่องทาง และนี่คือมุมมองแบบ 'ญี่ปุ่น ญี่ปุ่น' ไปจนถึงปกแมกกาซีนนานานิโปนของเราด้วย! ใครอยากร่วมสนุกในฉบับถัดไป อย่าลืมติดแฮชแท็กแล้วมาลุ้นกัน

๑

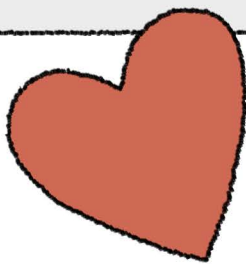
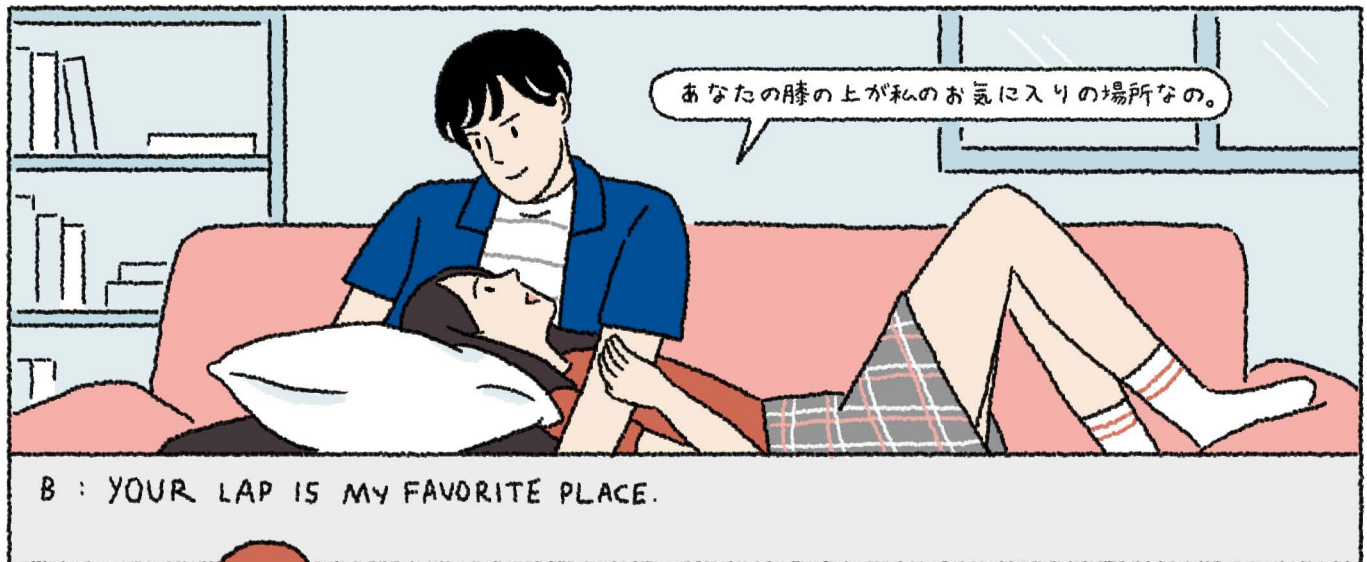
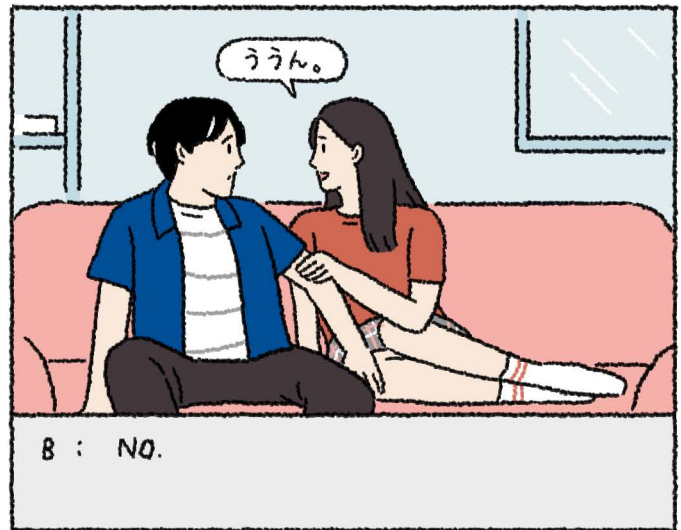
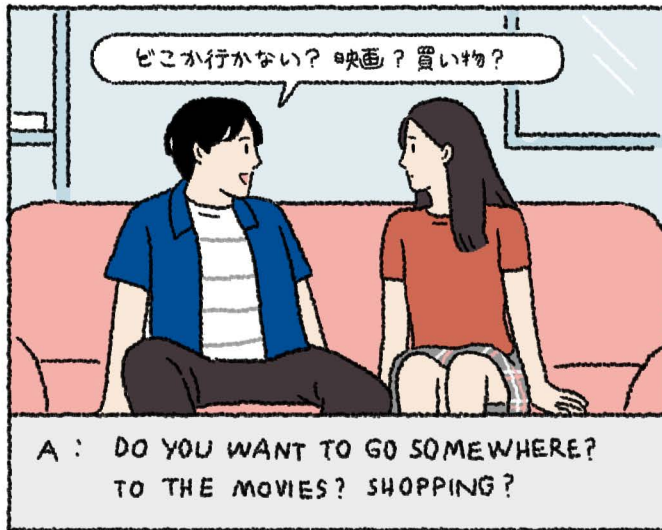


ที่ปรึกษา คาสึเอะ ซุซูกิ, สิริ รื้อไพบูลย์ บรรณาธิการ สลิลลา มหันต์เชิดชูวงศ์ นักเขียน จิราภรณ์ วิหวา บรรณาธิการ-
ศิลปกรรม รุ่งนภา คาน ช่างภาพ พิชาย สุจริตสาธิต พิสูจน์อักษร วาริณี วรวิทย์ยานนท์
แยกสีและพิมพ์ที่ บริษัท กู๊ดเฮด ฟรันทด์ติ้ง แอนด์ แพคเกจจิ้ง กรุ๊ป จำกัด โทรศัพท์ 0-2718-2951

เจแปนฟาวนิเดชัน กรุงเทพฯ เจ้าของลิขสิทธิ์ 2560 ห้ามนำส่วนใดส่วนหนึ่งจากหนังสือเล่มนี้ไปเผยแพร่หรือพิมพ์ซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษร
Copyright © 2017 The Japan Foundation, Bangkok All right reserved. No reproduction or republication without written permission

1 2 3 NIPPON!

BY
SUNDAE
KIDS



お気に入り

OKINI-IRI
(FAVORITE)

PRONUNCIATION

A : DOKOKA IKANAI? EIGA? KAIMONO?
B : U-UN.
B : ANATA NO HIZA NO UE GA WATASHI
NO OKINI-IRI NO BASHO NANO.

JAPAN FOUNDATION

WHAT'S JFBKK

เจแปนฟาว์นเดชัน กรุงเทพฯ เป็นองค์กรหลักของญี่ปุ่นที่จัดกิจกรรมส่งเสริมความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรม ร่วมด้วยคอร์สเรียนภาษาญี่ปุ่น งานแสดงศิลปะและวัฒนธรรมของญี่ปุ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เช่น การแสดงบงบะทึ งานแสดงนิทรรศการศิลปะ งานเทศกาลภาพยนตร์ การประชุมเชิงปฏิบัติการ เกี่ยวกับ วัฒนธรรมและอื่นๆ และการสนับสนุนทางด้านวิชาการ การศึกษาที่เกี่ยวกับประเทศไทยญี่ปุ่น

เจแปนฟาว์นเดชัน กรุงเทพฯ

ชั้น 10 อาคารเสริมมิตร ทาวเวอร์ 159 ถนนสุขุมวิท 21 กรุงเทพฯ 10110

โทรศัพท์ : 0-260-8560-4 www.jfbkk.or.th www.facebook.com/jfbangkok

