

เปิดตำนาน แชมป์เปี้ยนบทใหม่

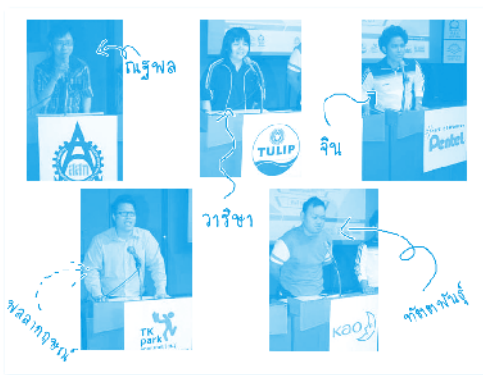
อนิล พยุงเกียรติคุณ
ฝ่ายพัฒนากิจการศึกษาระดับปริญญาตรี

ต้นฉี แชมป์เปี้ยน ปี 3

ลวัลดี ท่านผู้อ่าน TPA News ทุกท่าน ฉบับนี้ WEEvent ของเราเก็บบรรยากาศและภาพการแข่งขันคันทิงแชมป์เปี้ยนครั้งที่ 3 มาเล่าสู่กันฟังค่ะ ส่วนในคอลัมน์ Small Talk หน้าเคียงข้างกันนั้นจะนำทุกท่านไปร่วมพูดคุยกับแชมป์ของคันทิงแชมป์เปี้ยนหมาดๆ ของเรา ถ้าพร้อมแล้วไปอ่านกันเลย...

สำหรับการแข่งขันคันทิงแชมป์เปี้ยนครั้งที่ 3 นี้จัดขึ้นในวันที่ 30 ตุลาคม 2553 ตั้งแต่เวลา 14.30-15.00 น. ในครั้งนี้ทางสำนักพิมพ์ภาษาและวัฒนธรรมของเราก็ได้ออกไปจัดงานกันนอกบ้าน (สมาคมฯ) นั่นก็คือที่ **ศูนย์ประชุมแห่งชาติสิริกิติ์** ในงานมหกรรมหนังสือระดับชาติครั้งที่ 15 ซึ่งได้รับความสนใจจากผู้ที่ยื่นภาษาญี่ปุ่นและผู้ที่ยื่นชอบคันทิงเป็นจำนวนมาก ส่วนผู้เข้าแข่งขันที่ผ่านเข้ามาชิงแชมป์ในรอบนี้นั้นก็เป็นผู้ผ่านการคัดเลือกจากการสอบข้อเขียนความรู้คันทิงในด้านต่างๆ จำนวนทั้งสิ้น 5 ท่านด้วยกัน ได้แก่ **คุณจิน อังสุ คุณทัตตพันธุ์ สัตว์วิวัฒน์กุล คุณณัฐพล จิตวีระกุล คุณพลลาภฤกษ์ ศรีพิณิจัยและคุณวาริชานิติปริญาบุญวัฒน์** ซึ่งเมื่อดูจากผลคะแนนที่ผ่านเข้ามาแล้ว นับว่าความรู้ความสามารถของทั้ง 5 ท่าน ไม่มีใครได้เปรียบเสียเปรียบกันเลยทีเดียว

สำหรับเกมการแข่งขันคันทิงแชมป์เปี้ยนในรอบชิงชนะเลิศนี้แบ่งออกเป็น 3 เกมด้วยกัน คือ **เกมที่ 1 เกมความจำเป็นเลิศ** ซึ่งในเกมนี้เราจะให้ผู้เล่นแข่งขันทั้งหมดดูตัวอักษรคันทิง 30 คำที่จะปรากฏบนจอภาพและเมื่อดูจนจบแล้ว ผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนจะต้องเขียนตอบอักษรคันทิงและเสียงอ่านลงบนกระดาษและพูดตอบความหมายเรียงตามลำดับไปที่ละคน ซึ่งความยากของเกมนี้ คือ การจำคำที่มีตั้งแต่ตัวอักษรคันทิงตัวเดียว ไปจนถึงคำที่เป็นอักษรคันทิงผสมสี่ตัวและให้ระยะเวลาดูเพียงสั้นๆ เท่านั้น อย่างไรก็ตาม ในเกมนี้ก็กลับมีผู้



ที่สามารถตอบถูกทุกรอบและทำคะแนนเต็มไปจนได้นั่นก็คือ **คุณณัฐพล** นั่นเอง ถือว่าเทคนิคและความจำของเขาไม่ธรรมดาเลยทีเดียว...จบเกมที่ 1 มีผู้ผ่านเข้ารอบมา 4 คนด้วยกันคือ คุณจิน คุณทัตตพันธุ์ คุณณัฐพล และคุณพลลาภฤกษ์

เข้าสู่**เกมที่ 2 คือ เกมสัมผัสที่ยอดเยี่ยม** ซึ่งจะให้ผู้เล่นเข้าแข่งขันได้ใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ อันได้แก่ ตา หู และมือ ในการฟัง ดู และสัมผัสตัวคันทิง หรือวัตถุที่บอกไปถึงตัวคันทิงและเกมนี้ถือเป็นเกมที่เรียกเสียงฮือฮาและความสนใจจากผู้ชมได้มากที่สุด เพราะโจทย์แต่ละข้อมีการพลิกแพลงและทดสอบประสาทสัมผัสของผู้เข้าแข่งขันจริงๆ เช่น การให้ดูคลิปกของตัวอักษรคันทิงที่จะปรากฏออกมาเพียงแวบเดียวเท่านั้น หรือจะเป็นการสัมผัสโฟมยางซึ่งเขาจะร้องเป็นตัวอักษรคันทิงที่แอบไว้ในกล่อง แต่ในข้อนี้ คุณจิน ก็ยังสามารถตอบถูกได้และเป็นผู้ที่ตอบถูกเพียงผู้เดียว จบการแข่งขันเกมที่ 2 นี้เราได้คู่ชิงที่ผ่านเข้าไปเล่นรอบตัดเชือกเพียงสองคนคือ **คุณทัตตพันธุ์และคุณณัฐพล**

เกมที่ 3 ของเราคือ **เกมบิงโกไอ.เอ็กซ์**. ในเกมนี้เราจะมีตารางขนาด 7x7 ช่อง แต่ละช่องจะบรรจุตัวอักษรฮิรางานะ ซึ่งเป็นเสียงอ่านของอักษรคันทิงไว้ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเขียนตอบอักษรคันทิงให้ได้ถูกต้องติดกัน 5 คำ (ในแนวใดก็ได้) จึงจะถือว่าบิงโกและเป็นแชมป์เปี้ยนคนที่ 3 ไปในที่สุด ทว่าในรอบนี้ ผู้เข้าแข่งขันทั้งสองท่านกลับแข่งขันขับเคี่ยวกันอย่างคู่คี่สูสี ผลัดกันรุกและดักทางกัน จนในที่สุดไม่สามารถมีผู้ใดบิงโกได้ จึงต้องนับคะแนนตัวอักษรที่ตอบถูกต้อง ดังนั้นจึงทำให้ **คุณณัฐพล จิตวีระกุล** **คว้าตำแหน่งคันทิงแชมป์เปี้ยนคนที่ 3 ไปได้ในที่สุด...**ก็ต้องขอแสดงความยินดีและดีใจด้วยนะค่ะ ส่วนท่านผู้อ่าน TPA News ท่านใดอยากชมคลิปการแข่งขันและภาพบรรยากาศในวันแข่งแบบเต็มๆ สามารถชมได้ที่ <http://www.tpa.or.th/tpapress/> หรือ <http://www.facebook.com/tpapress> ได้ค่ะ



SmallTalk

ทว่าจะเป็น **คันจิ** แซมเปียน **3**

นันทพร นกน้อย

ฝ่ายพัฒนากิจการการศึกษาและสัมพันธ์

อย่างที่เกริ่นไปตอนต้นแล้วว่า Small Talk ในฉบับนี้จะนำทุกท่านไปร่วมพูดคุยกับแชมป์ของ คันจิแซมเปียนหมาดๆ **คุณณัฐพล จิตวีระกุล** คันจิ แซมเปียนคนที่ 3 มาดูสิว่าเขาจะมีเทคนิคในการ เรียนและจำคันจิอย่างไร

ณัฐพล จิตวีระกุล หรือที่เพื่อนๆ เรียกกันว่า หมิง หมู่มวย 25 ปี เข้าร่วมการแข่งขันคันจิ แซมเปียนมาตั้งแต่ครั้งแรกที่เริ่มจัด จนถึงครั้งนี้เป็น ครั้งที่ 3 จบจากคณะอักษรศาสตร์ เอกภาษาญี่ปุ่น จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ขณะนี้กำลังศึกษาต่อ ในระดับปริญญาโท ด้านการสอนภาษาญี่ปุ่น ใน คณะและมหาวิทยาลัยเดียวกัน และทำงานเป็น เจ้าหน้าที่กองบรรณาธิการ บริษัท บงกชพัชลิซซิ่ง จำกัด เขียนคอลัมน์ ลงนิตยสารการ์ตูนและแปลหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น



ฐานะนักศึกษาแลกเปลี่ยนเป็นเวลา 1 ปี

• เทคนิคการเรียนรู้คันจิที่ทำให้รอบรู้และคว้า แซมเปียนปีไปครองได้สำเร็จ

ผมชอบอ่านหนังสือภาษาญี่ปุ่นครับ เลยทำให้ คลุกคลีกับอักษรคันจิและก็จำได้ไปเอง บางครั้งก็จะใช้การ สังเกตและจินตนาการเพื่อช่วยให้จดจำได้เร็วขึ้น เช่น ตัว **測** ที่แปลว่า วัด (ความยาว พื้นที่) จะคล้ายกับ **測** และ **測** จนบางครั้งก็จำสับสน ผมก็จะจำว่าส่วนของคันจิ 「宀」 (ซันชุยเฮน) หมายถึง “น้ำ” แล้วจะคิดเชื่อมโยงว่าเหมือนน้ำ ในถ้วยยูเรก้า หรือบีกเกอร์ที่มีขีดวัดปริมาตร ทำให้เข้าใจได้ทันทีว่าหมายถึง “การวัด” แต่ถ้าถามว่าวิธีไหนที่ทำให้จำ

คันจิได้แม่นและนานที่สุด ผมขอตอบว่าเป็น “การคิด” ครับ **ปัจจุบันคนที่เรียนหรือใช้ภาษาญี่ปุ่นในการทำงานมีแนวโน้มที่จะคัดตัวคันจิน้อยลง เพราะเรามักจะพิมพ์คอมพิวเตอร์แทนการเขียน คนส่วนใหญ่จึงอ่านคันจิได้ แต่เขียนไม่ได้** ผมเชื่อว่าการคิดนี้แหละจะช่วยแก้ปัญหานี้ได้ อยากให้ทุกคนคิดว่าแต่ละเส้นที่ขีดไปจะทำให้เราเก่งขึ้น หลายๆ เรื่องจำเป็น ต้องใช้สมองในการจำ แต่มีคันจินี้แหละที่ต้องใช้ ‘มือ’ จำ

หากถามว่าผมชอบคันจิตัวไหนมากที่สุด โดยส่วนตัวแล้วชอบ ตัว **楽** ครับ เพราะนอกจากจะหมายถึง “ดนตรี” ที่ผมชอบแล้ว ยังหมายถึง “ความสุข สนุกสนาน ง่ายๆ สบายๆ” ด้วย ผมว่าคันจินั้น ถ้าเราเรียนรู้ด้วยความสนุก มันก็ทำให้ง่ายขึ้นเยอะครับ (ยิ้ม)

• พูดถึงการแข่งขัน “คันจิแซมเปียน” รอบชิงแซมเปียน

บอกตามตรงเลยครับว่า ไม่คิดว่าจะได้เข้ามารอบนี้ เพราะไม่มี เวลาเตรียมตัวเลย แล้วปีนี้รอบชิงแซมเปียนคัดเหลือเพียง 5 คนเท่านั้น พอรู้ว่าได้เข้ารอบก็ดีใจครับ แต่ก็ไม่ได้คาดหวังอะไร เพราะคิดว่าอีก 4 คน คงเก่งมากทุกคน ซึ่งก็เป็นอย่างนั้นจริงๆ กว่าจะผ่านแต่ละรอบมาได้ไม่ใช่เรื่องง่าย โดยเฉพาะเกมสุดท้าย (บิงโกโอ.เอ็ทซ์.) ที่ต้องลุ้นจน นาทีสุดท้าย ผมเชื่อว่าการที่ผมได้ตำแหน่งแซมเปียนคราวนี้ ไม่ใช่เพราะ เก่งกว่าคนอื่นฯ หรือครับ เท่าที่เห็นมีหลายคนเลยทีเดียวที่มีความรู้เรื่อง คันจิมากกว่าผม แต่อาจเป็นเพราะโชคที่คำถามกับรูปแบบการแข่งขัน เอื้ออำนวยให้ผมตอบถูกได้มากกว่าคนอื่นเท่านั้นเอง

ผมรู้สึกดีใจและภูมิใจมากครับ พยายามมาตั้งแต่ครั้งแรกและ ในที่สุดก็สำเร็จเสียที ตอนแรกตัดใจว่าจะไม่สมัครแล้ว แต่ก็ได้แรง เชียร์จากคนรอบตัวนี้แหละครับ ที่ทำให้มีกำลังใจจนกระทั่งมีวันนี้ใน ที่สุด **อยากให้ทุกคนสนุกกับการเรียนรู้อักษรคันจิ แล้วมาร่วมสนุกกับ กิจกรรมดีๆ แบบนี้เยอะๆ นะครับ ความมันรอคุณอยู่...**

• จุดเริ่มต้นของภาษาญี่ปุ่น

ความสนใจภาษาญี่ปุ่นของผมเริ่มมาจากการ์ตูนและวิดีโอเกม จำได้ว่าในวัยเด็ก เวลาดูดราม่าก่อนบอลจะมีชื่อทีมสร้างที่เขียนเป็นภาษา ญี่ปุ่นขึ้นมาตอนท้าย ผมเลยพยายามเขียนเลียนแบบ เคยออกมาแล้ว เหมือนภาษาต่างดาวมาก (หัวเราะ) แต่ก็มีตัวหนึ่งที่เขียนถูกโดยบังเอิญ คือ ตัว **田** นั่นเอง คงเพราะมีคันญี่ปุ่นใช้อักษรตัวนี้ในนามสกุลจำนวนมาก พอลองนึกย้อนไปก็รู้สึกได้ว่า **‘นี่เราเขียนคันจิได้ก่อนฮิรางานะกับคาตากานะอีก’** (หัวเราะ)

ต่อมา ผมได้เล่นเกม Final Fantasy 6 ซึ่งในหนังสือ บทสรุปจะมีตารางอักษรคาตากานะมาให้ เข้าใจว่าคงน่าไปคงไม่ได้สนใจ แต่เด็ก 12 อย่างผมกลับเอามาเขียนเล่นเป็นชื่อตัวการ์ตูนอย่างสนุกสนานเลย ครับ นับเป็นครั้งแรกที่ผมหัดเขียนคาตากานะเลยก็ว่าได้ และอาจเป็น เพราะเหตุนี้ผมจึงเขียนคาตากานะคล่องกว่าฮิรางานะ ซึ่งต่างจากคน ส่วนใหญ่ที่จะชินกับฮิรางานะมากกว่า

พอเริ่มจะชอบการ์ตูนและเกมหนักขึ้น เลยยิ่งสนใจในภาษา ญี่ปุ่นมากขึ้นจึงเริ่มเรียนภาษาญี่ปุ่นอย่างจริงจังตอนมัธยมต้น โดยจะ ไปเรียนที่บ้านของอาจารย์ท่านหนึ่ง จากนั้นก็เปลี่ยนไปเรียนที่โรงเรียน สอนภาษาของสมาคมนักเรียนเก่าญี่ปุ่น จนกระทั่งขึ้นชั้นมัธยมปลาย ก็หยุดเรียนไปช่วงหนึ่ง เพราะผมเรียนมาทางสายวิทย์-คณิต เลยต้อง ทุ่มเทเวลาให้กับวิชาอื่นๆ จึงไม่มีเวลาให้ภาษาญี่ปุ่น แต่ช่วงสอบเข้า มหาวิทยาลัยไม่รู้เหมือนกันว่าจะโหดใจ สุดท้ายก็ตัดสินใจเลือกคณะ อักษรศาสตร์และเลือกเรียนภาษาญี่ปุ่น ทั้งที่ตั้งใจว่าจะเข้าคณะสถา บัทยฯ มาตลอด หลังจากเข้าอักษรฯ แล้ว ผมก็เรียนพิเศษเพิ่มเติมและ พอขึ้นปี 4 ก็ได้มีโอกาสไปเรียนที่มหาวิทยาลัยคิวชู ประเทศญี่ปุ่น ใน