



เรียนรู้ญี่ปุ่นจากการ์ตูน (ญี่ปุ่น)

สิบปีแผ่นดินไหวคุมาโมโตะจากการฟื้นฟูผ่าน ONE PIECE

สู่ “เสียง” ของนักพากย์ในยุค AI

อำพัน เหล่าสุนทร

TPA News ฉบับนี้ ผมขอแบ่งเรื่องราวออกเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกขอพาทุกท่านกลับไปยังจังหวัดคุมาโมโตะ (Kumamoto) ซึ่งผมมีโอกาสเดินทางไปเยือนเมื่อเดือนมกราคมที่ผ่านมา ส่วนที่สองจะยังคงวนเวียนอยู่ในโลกของการ์ตูน แต่เปลี่ยนจาก “ภาพ” มาเป็น “เสียง” และความท้าทายใหม่ของนักพากย์ในยุค Generative AI

10 ปีผ่านไป คุมาโมโตะกับแผ่นดินไหวอีกครั้ง

หลายท่านคงจำเหตุการณ์แผ่นดินไหวคุมาโมโตะเมื่อเดือนเมษายน ค.ศ. 2016 ได้และในปี ค.ศ. 2026 นี้ก็เป็นเวลาครบ 10 ปีพอดีหลังจากเหตุการณ์ดังกล่าว แต่หลังจากครบรอบ 10 ปีได้เพียงไม่กี่เดือน เมื่อวันที่ 28 กรกฎาคม ค.ศ. 2026 เวลา 16.27 น. จังหวัดคุมาโมโตะต้องเผชิญกับแผ่นดินไหวขนาดใหญ่อีกครั้ง โดยมีศูนย์กลางอยู่บริเวณ Kumamoto Region ความลึกประมาณ 16 กิโลเมตร แมกนิจูด 7.1 และตรวจวัดความรุนแรงสูงสุดได้ถึงระดับ 7 ตามมาตรวัดความรุนแรงแผ่นดินไหวของญี่ปุ่น หรือ Shindo ที่เมือง Uki และเมือง Hikawa

นอกจากนี้ ยังมีการประกาศคำแนะนำเกี่ยวกับสึนามิ (Tsunami Advisory) สำหรับบริเวณทะเล Ariake และ Yatsushiro

ก่อนที่จะยกเลิกในเวลาต่อมา จากรายงานสถานการณ์ของรัฐบาลญี่ปุ่น ณ วันที่ 21 สิงหาคม ค.ศ. 2026 เหตุการณ์ครั้งนี้ส่งผลให้มีผู้เสียชีวิต 38 คน ผู้ได้รับบาดเจ็บรวม 364 คน และมีบ้านเรือนได้รับความเสียหายรวมกว่า 21,000 หลัง ขณะที่จำนวนผู้ที่อยู่ในศูนย์อพยพสูงสุดหลังเกิดเหตุอยู่ที่ 9,931 คน [1] หากมองจากช่วงชีวิตของคนคนหนึ่ง “10 ปี” อาจรู้สึกว่าเป็นเวลาที่ยาวนาน แต่หากมองในมิติของการฟื้นฟูจากภัยพิบัติ 10 ปีอาจไม่ได้ยาวนานอย่างที่เราคิด

ร่องรอยของแผ่นดินไหวที่ยังคงอยู่

เมื่อต้นปีที่ผ่านมา ผมมีโอกาสเดินทางไปจังหวัดคุมาโมโตะ และแน่นอนว่าสถานที่แห่งหนึ่งที่พลาดไม่ได้ก็คือ **ปราสาทคุมาโมโตะ** จากภาพที่ผมถ่ายไว้เมื่อเดือนมกราคม จะเห็นภาพที่น่าสนใจอยู่สองด้านด้านหนึ่งหลายส่วนของปราสาทได้รับการฟื้นฟูและกลับมาเปิดให้นักท่องเที่ยวเข้าชมแล้ว แต่อีกด้านหนึ่งเรายังคงเห็นร่องรอยความเสียหายจากแผ่นดินไหวเมื่อ 10 ปีก่อนได้ ในบางพื้นที่ สิ่งที่เราเห็นทำให้ผมนึกถึงคำว่า Recovery หรือการฟื้นฟู

การฟื้นฟูจากภัยพิบัติไม่ได้หมายความว่า เมื่อถนนกลับมาใช้ได้ อาคารกลับมาเปิดให้บริการ หรือประชาชนสามารถกลับ

บ้านได้แล้ว ทุกอย่างจะ “กลับมาเหมือนเดิม” ในทันที การฟื้นฟูบางพื้นที่อาจต้องใช้เวลาหลายปีหรือหลายสิบปี และบางสิ่งอาจไม่สามารถกลับคืนสู่สภาพเดิมได้อีกเลย ที่จริงแล้ว หากย้อนกลับไปในประวัติศาสตร์ คุมาโมโตะเคยประสบแผ่นดินไหวรุนแรงมาก่อน เมื่อวันที่ 28 กรกฎาคม ค.ศ. 1889 (ปีเมจิที่ 22) เกิดแผ่นดินไหวแมกนิจูด 6.3 ทางตะวันตกของเมืองคุมาโมโตะ มีผู้เสียชีวิต 20 คน และอาคารพังทั้งหมด 239 หลัง เหตุการณ์ดังกล่าวยังถือว่ามีความสำคัญต่อประวัติศาสตร์การศึกษาแผ่นดินไหวของญี่ปุ่น เนื่องจากเป็นแผ่นดินไหวที่เกิดขึ้นในเมืองในช่วงแรก หลังจากก่อตั้ง Seismological Society of Japan ในปี ค.ศ. 1880 [2]

ดังนั้น การเกิดแผ่นดินไหวครั้งใหญ่อีกครั้งในปี ค.ศ. 2026 จึงเป็นเครื่องเตือนใจอย่างหนึ่งว่าการฟื้นฟูจากภัยพิบัติครั้งหนึ่งไม่ได้หมายความว่าความเสี่ยงจากภัยพิบัติจะหายไปด้วย

เมื่อ ONE PIECE เข้ามามีส่วนร่วมกับการฟื้นฟู

การฟื้นฟูคุมาโมโตะไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในรูปแบบของการซ่อมแซมอาคาร ถนนหรือระบบสาธารณูปโภคเท่านั้น แต่ยังเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม การท่องเที่ยว และแม้กระทั่ง “การ์ตูน” หากใครเป็นแฟนการ์ตูนญี่ปุ่น โดยเฉพาะ ONE PIECE น่าจะเคยเห็นรูปปั้นสมาชิกกลุ่มโจรสลัดหมวกฟางที่กระจายอยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ ของจังหวัดคุมาโมโตะ เหตุผลที่ ONE PIECE เข้ามามีบทบาทกับการฟื้นฟูคุมาโมโตะนั้นไม่ใช่เรื่องบังเอิญ เพราะ Eiichiro Oda ผู้เขียน ONE PIECE มีบ้านเกิดอยู่ที่จังหวัดคุมาโมโตะ และหลังจากแผ่นดินไหว ค.ศ. 2016 ได้มีการดำเนินโครงการ ONE PIECE Kumamoto Revival Project เพื่อสนับสนุนการฟื้นฟูพื้นที่ [3]

หนึ่งในรูปปั้นที่ผมมีโอกาสไปตามรอยคือ Roronoa Zoro ซึ่งตั้งอยู่ที่ Ozu Central Park ในเมือง Ozu ซึ่งส่วนเป็นสถานที่หลบภัยด้วย สำหรับแฟน ONE PIECE การเดินทางตามรอยรูปปั้นสมาชิกกลุ่มหมวกฟางเหล่านี้ก็น่าสนุกไม่น้อย แต่จากประสบการณ์ของผม ขอเตือนไว้ก่อนว่า หากต้องการตามเก็บให้

ครบทุกตัวอาจไม่ได้ง่ายอย่างที่คิด เพราะรูปปั้นกระจายอยู่ตามพื้นที่ต่าง ๆ ของจังหวัดคุมาโมโตะ และบางแห่งอยู่ห่างกันพอสมควร การเดินทางจริงจึงต้องมีการวางแผนและใช้เวลา แต่ในฐานะคนที่ทำงานเกี่ยวข้องกับเรื่องภัยพิบัติ ผมอยากชวนคิดอีกมุมหนึ่ง ระหว่างที่เรากำลังสนุกกับการตามรอยการ์ตูน หากเกิดแผ่นดินไหวขึ้นตรงนั้นจริง ๆ เราจะทำอย่างไร ? เรารู้หรือไม่ว่าสถานที่ที่พวยพวยที่ไหน ? หากรถไฟหยุดวิ่ง เราจะกลับที่พักอย่างไร ? หากโทรศัพท์ไม่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ เรายังรู้หรือไม่ว่าควรทำอะไร ? และหากเราไม่สามารถอ่านภาษาญี่ปุ่นได้ เราจะรับข้อมูลเกี่ยวกับภัยพิบัติจากที่ใด ? การท่องเที่ยวในพื้นที่ที่มีความเสี่ยงจากภัยพิบัติจึงอาจไม่ได้มีเพียงคำถามว่า “เราจะไปที่ไหน ?” แต่ควรมีอีกคำถามหนึ่งติดอยู่ในแผนการเดินทางด้วยว่า “หากเกิดเหตุขึ้น เราจะทำอย่างไร ?”

จาก “ภาพ” ของตัวละคร สู่ “เสียง” ที่ทำให้ตัวละครมีชีวิต

จากเรื่อง ONE PIECE ขอเปลี่ยนมาอีกเรื่องหนึ่งที่ยังเกี่ยวข้องกับโลกของการตูนต่อ เมื่อพูดถึงตัวละครในอนิเมะ สิ่งหนึ่งที่ทำให้ตัวละครซึ่งเดิมอยู่บนหน้ากระดาษ “มีชีวิต” ขึ้นมาก็คือเสียง ในภาษาญี่ปุ่น นักพากย์เรียกว่า 声優 (Seiyū) สำหรับผู้ชมอนิเมะหลายคน เสียงของนักพากย์ไม่ได้เป็นเพียงเสียงประกอบตัวละครเท่านั้น แต่เมื่อเรติดตามตัวละครหนึ่งเป็นเวลานาน เสียงของนักพากย์คนนั้นก็อาจกลายเป็นส่วนหนึ่งของตัวละคร และความทรงจำของเราไปด้วย บางครั้งเพียงได้ยินเสียงไม่กี่วินาที แม้ยังไม่ได้เห็นภาพ เราก็อาจรู้ทันทีว่า “นี่คือตัวละครตัวนั้น” รูปแบบของอาชีพนักพากย์ในญี่ปุ่นเองก็เปลี่ยนแปลงไปมากจากเดิมที่งานส่วนใหญ่อยู่เบื้องหลัง นักพากย์ในปัจจุบันอาจทำงานหลากหลาย ทั้งพากย์อนิเมะ เกม ภาพยนตร์ ร้องเพลง ออกคอนเสิร์ต รายการวิทยุ หรือปรากฏตัวในกิจกรรมต่าง ๆ แต่ความก้าวหน้าของ Generative AI กำลังทำให้เกิดคำถามใหม่ขึ้นว่า

อ่านต่อบนหน้า



รูปที่ 1 ปราสาทคุมาโมโตะ เดือนมกราคม ค.ศ. 2026