



สารนิพนธ์

เรื่อง การกระตุ้นการแสดงหุ่นกระบอกน้ำตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

โดย

นางสาววรรณวี วรรณแก้ว

รหัสนักศึกษา 05590766

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



สารนิพนธ์

เรื่อง การกระตุ้นการแสดงหุ่นกระบอกน้ำตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

โดย

นางสาววรรณวี วรรณแก้ว

รหัสนักศึกษา 05590766

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อสารนิพนธ์/บทความวิจัย	การกระตุ้นการแสดงหุ่นกระบอกน้ำตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
ผู้เขียน	นางสาววรรณวี วรรณแก้ว
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์มูจรินทร์ อธิพิงษ์
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2562

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์เรื่องการกระตุ้นการแสดงหุ่นกระบอกน้ำตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการศึกษาการกระตุ้นการแสดงหุ่นกระบอกน้ำตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อศึกษาวิธีการกระตุ้นการจัดแสดงหุ่นกระบอกน้ำเพื่อการท่องเที่ยว และศึกษาแนวทางการกระตุ้นการจัดแสดงหุ่นกระบอกน้ำตามแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์โดยมีวิธีการศึกษา

ผลการศึกษาพบว่า ภาครัฐเข้าไปปรับปรุงรูปแบบการแสดงหุ่นน้ำให้มีแบบแผน จากนั้นจึงส่งเสริมให้มีการแสดงหุ่นน้ำในเขตพื้นที่นาชาติเพื่อให้เป็นที่รู้จัก มีนโยบายสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ส่วนภาคเอกชนมีส่วนช่วยในการประชาสัมพันธ์แก่นักท่องเที่ยว แนวทางการกระตุ้นการจัดแสดงหุ่นกระบอกน้ำตามแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ที่เน้นขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา การสร้างสรรค์ (Creativity) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การส่งเสริมความรู้ของสังคมและเทคโนโลยีนวัตกรรมสมัยใหม่ ซึ่งเวียดนามนำหุ่นน้ำมาพัฒนาโดยการเพิ่มเทคโนโลยีในการแสดงเพื่อดึงดูดใจผู้ชม เป็นการผสมผสานวัฒนธรรมกับนวัตกรรมอย่างลงตัว เพิ่มช่องทางการซื้อบัตรเข้าชมผ่านออนไลน์หรือตู้ขายตั๋วอิเล็กทรอนิกส์ทำให้การชมการแสดงทำได้ง่ายขึ้น และสินค้าที่ระลึกที่ช่วยให้ช่างหุ่นมีงานและรายได้เพิ่มขึ้นจากการพัฒนาให้หุ่นน้ำเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยว

คำสำคัญ : หุ่นกระบอกน้ำ, เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์, การท่องเที่ยวเวียดนาม

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่อง การกระตุ้นการแสดงหุ่นกระบอกน้ำตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450112 การศึกษาเอกเทศ (INDEPENDENT STUDY)

สารนิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการกรุณาอย่างสูงจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์มูจรินทร์ อธิพิงษ์ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างยิ่ง จนทำให้ งานวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์อย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ และขอขอบคุณ ครอบครัว และเพื่อนๆ ที่คอยให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ตลอดจนให้กำลังใจ ซึ่งเป็นแรงผลักดัน ให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

วรรณรวิ วรรณแก้ว

สารบัญ

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ช
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	2
1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
1.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	3
1.4.1 แนวคิดเรื่องเศรษฐกิจสร้างสรรค์.....	3
1.4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหุ่นกระบอกน้ำ.....	5
1.4.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์.....	5
1.5 วิธีการศึกษา.....	8
1.6 ขอบเขตการศึกษา.....	8
บทที่ 2 เศรษฐกิจสร้างสรรค์.....	8
2.1 ความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์.....	8
2.2 ประเภทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์.....	11
2.3 เศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการท่องเที่ยว.....	13
2.4 เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในต่างประเทศ.....	14
บทที่ 3 หุ่นน้ำ.....	16

3.1 ประวัติความเป็นมา.....	16
3.1.1 หุ่นน้ำในประวัติศาสตร์ราชสำนัก.....	16
3.1.2 หุ่นน้ำในประวัติศาสตร์ชาวบ้าน.....	17
3.1.3 หุ่นน้ำชาวบ้านปลายยุคอาณานิคม	18
3.1.4 หุ่นราชการ	18
3.2 ตัวละครหุ่นน้ำ	19
3.2.1 หุ่นโกลน.....	19
3.2.2 ตัวหุ่น	20
3.2.3 กลไกตัวหุ่น.....	20
3.3 วิธีการแสดง	21
3.4 เนื้อเรื่องที่ใช้แสดง.....	22
3.5 คนตรีในการแสดงหุ่นน้ำ	30
3.6 โรงหุ่น.....	32
3.7 สินค้าที่ระลึก.....	33
3.8 หุ่นน้ำในการท่องเที่ยว	34
3.8.1 นโยบายการท่องเที่ยวเวียดนาม.....	34
3.8.2 ผู้มาเยือนเวียดนาม.....	36
3.9 รอบการแสดงของโรงหุ่นน้ำในฮานอย.....	40
3.10 การซื้อบัตรเข้าชม	42
3.11 ทัวร์	43
3.12 หุ่นน้ำในเวทีนานาชาติ.....	44
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	47
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	49

5.1 สรุปผลการศึกษา.....	49
5.2 ข้อเสนอแนะ.....	49
บรรณานุกรม.....	50
ประวัติผู้วิจัย.....	54

สารบัญภาพ

ภาพที่ 1 กลไกการชักเชิดหุ่น.....	21
ภาพที่ 2 นักเชิดหุ่นหลังม่านไม้ไผ่.....	22
ภาพที่ 3 ร้านขายสินค้าที่ระลึกของโรงหุ่นน้ำต้งลอง.....	33
ภาพที่ 4 สัญลักษณ์โครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวแห่งชาติ.....	35
ภาพที่ 5 แผนภูมิแสดงจำนวนนักท่องเที่ยวที่มาเยือนฮานอยในปี 2008-2012.....	39
ภาพที่ 6 ตารางการแสดงหุ่นน้ำต้งของโรงหุ่นน้ำต้งลอง.....	41
ภาพที่ 7 โปสเตอร์การแสดงหุ่นน้ำต้งของโรงหุ่นแห่งชาติ.....	42
ภาพที่ 8 ผู้ชมที่มาทดลองใช้ตุ๊กตาวัดโนมัติคนแรก.....	43
ภาพที่ 9 โปสเตอร์ทัวร์ของปทุมธัญญาทัวร์.....	44

สารบัญตาราง

ตารางที่ 1 แสดงเครื่องดนตรีที่ใช้ในการแสดงหุ่นน้ำ.....	31
ตารางที่ 2 แสดงจำนวนนักท่องเที่ยวแบ่งตามประเทศ จากปี 1900 – 1998	37
ตารางที่ 3 แสดงจำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติผู้มาเยือนฮานอยปี 1994 – 2001	38
ตารางที่ 4 แสดงจำนวนนักท่องเที่ยวมาเยือนเวียดนามในปี 2014 - 2019.....	40

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

แนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์เป็นแนวคิดที่ได้รับการพูดถึงเป็นวงกว้างมากขึ้นในปัจจุบัน เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นแนวคิดในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา การสร้างสรรค์ (Creativity) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาที่เชื่อมโยงกับรากฐานวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคมและเทคโนโลยีวัฒนธรรมสมัยใหม่ และมีคำเรียกกลุ่มกิจกรรมการผลิตที่ต้องพึ่งพาความคิดสร้างสรรค์เป็นวัตถุดิบสำคัญว่า กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries) (ศักดิ์ชัย เกียรติวนิชินทร์, 2553) UNCTAD (United Nations Conference on Trade and Development) องค์การถาวรด้านการค้า การลงทุน และการพัฒนา หน่วยงานภายใต้การดูแลของสหประชาชาติแบ่งประเภทของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ ประเภทมรดกทางวัฒนธรรม ประเภทศิลปะ ประเภทสื่อ และประเภทงานสร้างสรรค์ การท่องเที่ยวสามารถนำแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาประยุกต์ใช้ร่วมด้วยได้เช่นกัน โดยการนำองค์ความรู้เดิมที่มีมาพัฒนาให้สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยว

การท่องเที่ยวในปัจจุบันเป็นอุตสาหกรรมที่เป็นแหล่งรายได้หลักของหลายประเทศ แต่ละประเทศล้วนพยายามพัฒนาการท่องเที่ยวให้แข็งแกร่ง ประเทศเวียดนามเช่นกัน การท่องเที่ยวเวียดนามก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 1979 สังกัดโดยตรงกับคณะรัฐมนตรีที่รับผิดชอบดูแลจัดการท่องเที่ยวของรัฐ จุดเปลี่ยนสำคัญของการท่องเที่ยวเวียดนามมาจากการประชุมใหญ่พรรคคอมมิวนิสต์เวียดนามครั้งที่ 6 ค.ศ. 1986 ต่อมาคณะรัฐมนตรีได้ประกาศให้ปี 1990 เป็นปีท่องเที่ยวเวียดนาม นับเป็นก้าวแรกของเวียดนามสู่กระแสการท่องเที่ยวโลก ในการประชุมใหญ่พรรคคอมมิวนิสต์ครั้งที่ 8 ได้มีมติสำคัญด้านการท่องเที่ยว คือ ค่อย ๆ ทำให้ประเทศกลายเป็นศูนย์กลางการท่องเที่ยว การพาณิชย์กรรม และการบริการที่สำคัญของภูมิภาค นำไปสู่โครงการรณรงค์เพื่อการท่องเที่ยวในปี ค.ศ. 2000 และมีคำขวัญว่า “เวียดนาม: จุดหมายปลายทางของสหประชาชาติใหม่” โดยมีจุดประสงค์เพื่อเพิ่มพูนเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาติ พยายามส่งเสริมสินค้าทางการท่องเที่ยวเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้ช็อกกลับประเทศมาก ๆ (ศิลปกิจ ตั้ขันติ

กุล, 2545) การท่องเที่ยวเวียดนามในปัจจุบันเติบโตสูงมาก รายงานของกรมการท่องเที่ยวเวียดนาม ในปี 2560 เวียดนามมีจำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติ 12.9 ล้านคน เพิ่มขึ้นร้อยละ 30 เมื่อเทียบกับปีก่อนหน้า ปัจจัยหลักที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวต่างชาติเข้ามาในเวียดนามมากขึ้นคือ การจัดกิจกรรมสนับสนุนการท่องเที่ยวต่าง ๆ (สถานกงสุลใหญ่ ณ นครโฮจิมินห์, 2561)

หนึ่งในสิ่งดึงดูดนักท่องเที่ยวของเวียดนามคือศิลปะการแสดงที่มีเอกลักษณ์คือ “หุ่นกระบอกน้ำ” เรื่องราวเป็นการผสมผสานระหว่างความหลงใหลในตำนานเทพกับความรักชาติอย่างรุนแรงซึ่งปลูกฝังกันมาในจิตใจชาวเวียดนาม นักเชิดหุ่นกระบอกจะยืนอยู่ข้างหลังฉากที่น้ำท่วมถึงเอวแล้วควบคุมการเคลื่อนไหวของหุ่นด้วยไม้ไผ่ลำยาว (สรณี วงศ์เปี้ยสังข์, 2549) การเดินทางมาชมการแสดงหุ่นกระบอกน้ำเป็นจุดหมายหลักของนักท่องเที่ยวที่เดินทางไปเที่ยวประเทศเวียดนามเพราะการแสดงนี้เป็นการแสดงที่ไม่เหมือนกับการแสดงหุ่นที่ใดในโลก เนื้อเรื่องที่นำเสนอมีหลายรสชาติสามารถเข้าใจได้แม้เข้าใจภาษาเวียดนามด้วยเหตุนี้การแสดงนี้จึงได้รับความนิยมตลอดมาตั้งแต่เริ่มเปิดการแสดง อย่างไรก็ตาม หุ่นกระบอกน้ำจะเป็นที่รู้จักแพร่หลายไม่ได้หากไม่ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานรัฐหรือเอกชน ในโรงแรมเวียดนามมักจะแนะนำให้แขกที่มาเข้าพักไปชมการแสดงนี้ สามารถซื้อตั๋วเข้าชมการแสดงได้จากบางโรงแรม จากกรณีนี้จะเห็นได้ว่าโรงแรมและโรงหุ่นมีความร่วมมือกันเพื่อเชิญชวนให้นักท่องเที่ยวเข้าชมหุ่นกระบอกน้ำ

จากความน่าสนใจดังกล่าวผู้วิจัยจึงศึกษา “การกระตุ้นการแสดงหุ่นกระบอกน้ำตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์” เพื่อศึกษาวิธีการกระตุ้นการจัดแสดงหุ่นกระบอกน้ำเพื่อการท่องเที่ยว และศึกษาแนวทางการกระตุ้นการจัดแสดงหุ่นกระบอกน้ำตามแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์

1.2 วัตถุประสงค์

1. ศึกษาวิธีการกระตุ้นการจัดแสดงหุ่นกระบอกน้ำเพื่อการท่องเที่ยว
2. ศึกษาแนวทางการกระตุ้นการจัดแสดงหุ่นกระบอกน้ำตามแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบวิธีการกระตุ้นการจัดแสดงหุ่นกระบอกน้ำเพื่อการท่องเที่ยว
2. ทราบการใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการท่องเที่ยวในประเทศเวียดนาม

1.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.4.1 แนวคิดเรื่องเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ (2553) เขียนหนังสือ ทุนความคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สรุปความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่าเป็น การสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดมนุษย์ และตามค่านิยมของ Jonh Howkins แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของโลก พลังขับเคลื่อนเศรษฐกิจใหม่ของโลกที่ไม่ขึ้นอยู่กับเครื่องจักร การรักษาต้นทุนให้ต่ำ และทรัพยากรที่ร่อยหรอ แต่ขึ้นอยู่กับพลังสมองในการคิดสร้างสิ่งใหม่ซึ่งมีนวัตกรรมจากเทคโนโลยีและสินทรัพย์ทางวัฒนธรรมเป็นองค์ประกอบ ต้นทุนหลักมาจากความคิดที่ต้องคิดให้ต่าง คิดให้เด่นจากคนอื่น โดยยังคงเอกลักษณ์และความเป็นตัวเองไว้

สมบัติ กุสุมาวลี (2558) กล่าวว่าเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ว่าเกิดจากปรากฏการณ์โลกาภิวัตน์ (Globalization) และ การเชื่อมโยงถึงกัน (Connectivity) ซึ่งกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงต่อวิถีชีวิตของคนทั่วโลกในทุกด้าน เกิดการปรับเปลี่ยนแบบแผนการบริโภคและการค้าที่ต้องประกอบด้วย รูปภาพ (Image) เสียง (Sound) ตัวบท (Text) และสัญลักษณ์ (Symbols) นำไปสู่การเชื่อมต่อกันของความสร้างสรรค์ วัฒนธรรม เศรษฐศาสตร์และเทคโนโลยี ก่อให้เกิดศักยภาพที่จะสร้างงานสร้างรายได้และการส่งออก และทำให้เกิด “เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์” ขึ้น เพราะเป็นองค์ประกอบสำคัญของการพัฒนาให้เศรษฐกิจเจริญเติบโต ได้สรุปนิยามของคำว่าเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ตามในรายงาน Creative Economy Report 2008 ซึ่งยึดความหมายตามแนวทางของ UNCTAD (United Nations Conference on Trade and Development) องค์การถาวรด้านการค้า การลงทุน และการพัฒนา เป็นหน่วยงานภายใต้การดูแลของสหประชาชาติ ว่า เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์คือแนวคิดพัฒนามาจากแนวคิดเศรษฐกิจบนพื้นฐานความรู้มีปัจจัยพื้นฐานสำคัญคือ สินทรัพย์ที่สร้างสรรค์ (Creative assets) สามารถก่อให้เกิดการเติบโตและพัฒนาทางเศรษฐกิจ สร้างงานและมีรายได้จากการส่งออกได้

สำนักคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2552) เขียนรายงานการศึกษาเบื้องต้นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ รวบรวมแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ โดยแบ่งเป็นความหมายที่กำหนดโดยประเทศที่เป็นผู้นำการพัฒนาและความหมายที่กำหนดโดยองค์การระหว่างประเทศ

เพื่อสร้างมาตรฐานอ้างอิง ได้แก่ องค์กรความร่วมมือการค้าและการพัฒนา(UNCTAD) องค์กรทรัพย์สินทางปัญญาโลก(WIPO) และองค์การยูเนสโก(UNESCO)

1. ความหมายที่กำหนดโดยประเทศที่เป็นผู้นำการพัฒนา คือ สหราชอาณาจักร ให้ ความหมายไว้ว่า เศรษฐกิจที่ประกอบด้วยอุตสาหกรรมที่มีรากฐานความคิดมาจาก บุคคล ทักษะความชำนาญ และความสามารถพิเศษ ซึ่งสามารถนำไปใช้ประโยชน์ ในการสร้างความมั่นคงและสร้างงานให้เกิดขึ้นได้ โดยที่สามารถสั่งสมและส่งผ่าน จากรุ่นเก่าสู่รุ่นใหม่ด้วยการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา
2. ความหมายที่กำหนดโดยองค์การระหว่างประเทศเพื่อสร้างมาตรฐานอ้างอิง
 - 1) องค์กรความร่วมมือการค้าและการพัฒนา(UNCTAD) ให้ความหมายว่าเป็น แนวความคิดในการพัฒนาและสร้างความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจโดยใช้ สิทธิที่ที่เกิดจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์
 - 2) องค์กรทรัพย์สินทางปัญญาโลก(WIPO) จะให้ความหมายเน้นบริบท ทรัพย์สินทางปัญญาว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ประกอบด้วยอุตสาหกรรม ทางวัฒนธรรมซึ่งรวมถึงผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและศิลปะทั้งหมด ทั้งใน รูปแบบสินค้าและบริการที่ต้องอาศัยความพยายามในการสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะ เป็นกาทำขึ้นมาโดยทันทีในขณะนั้นหรือผ่านกระบวนการผลิตมาก่อน
 - 3) องค์การยูเนสโก(UNESCO) ยึดความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ตาม กระทรวงวัฒนธรรม สื่อและการกีฬาของสหราชอาณาจักร ว่า เป็น อุตสาหกรรมที่เกิดขึ้นจากความคิดสร้างสรรค์ ความชำนาญและ ความสามารถที่มีศักยภาพในการสร้างงานและความมั่งคั่งโดยการผลิตและ ใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญา

ดังนั้นผู้เขียนจึงสรุปไว้ว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีองค์ประกอบร่วมของ แนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานการใช้องค์ความรู้(Knowledge) การศึกษา(Education) การสร้างสรรค์งาน(Creative) และการใช้ทรัพย์สินทาง ปัญญา(Intellectual Property) ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่ง สมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยีนวัตกรรมสมัยใหม่

1.4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหุ่นกระบอกน้ำ

ศิลปกิจ ตี๋ขันติกุล (2545) จัดทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “หุ่นน้ำ:พัฒนาการโรงหุ่นแห่งชาติ เวียดนามและศิลปะการแสดงเวียดนาม” เพื่อตอบคำถามหลัก 2 ประการ คือ (1) หุ่นน้ำได้ กลายมาเป็นการแสดงประจำชาติได้อย่างไร และ (2) รูปแบบ เนื้อหาของหุ่นน้ำที่ผ่านการผลิต ข้าของรัฐได้สะท้อนหรือสร้างความหมายใหม่แก่ผู้ชมในปัจจุบันอย่างไร การศึกษาพบว่า รัฐ เลือกชุดการแสดงจากชาวบ้านมาผลิตซ้ำและพัฒนาให้กลายเป็นการแสดงของรัฐ(ทั้งหมด 16 ชุด)โดยเพิ่มดนตรี สีเส้นตัวหุ่น แสงเสียง ฯลฯ เนื้อหาทั้ง 16 ชุดสะท้อนให้ผู้ชมในปัจจุบัน โดยเฉพาะนักท่องเที่ยวต่างชาติที่เป็นกลุ่มผู้ชมหลักได้เห็นภาพความเป็นเวียดนามผ่าน ภาพลักษณ์ของชาวชนบทที่มีวิถีชีวิตแบบเรียบง่าย สนุกสนานกับกีฬาพื้นบ้านแบบต่าง ๆ ใน ยามเทศกาล เป็นการตอกย้ำให้ต่างชาติได้รับรู้ว่าเวียดนามไม่ได้มีแต่สงครามและการสู้รบดังเช่น ในอดีต และได้กล่าวถึงหุ่นน้ำในพื้นที่ของการท่องเที่ยวว่า จากกระแสการท่องเที่ยวเวียดนามใน ปัจจุบันมีส่วนสำคัญทำให้หุ่นน้ำเป็น “ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม” ประเภทหนึ่งที่น่าสนใจ นักท่องเที่ยว สร้างรายได้ให้แก่เวียดนามค่อนข้างมากในแต่ละปี นักท่องเที่ยวต้องการซื้อหุ่นน้ำ เป็นที่ระลึกจึงได้มีการผลิตหุ่นน้ำจำลองออกมาขายทั้งตามร้านขายของที่ระลึกและยามที่มีรอบ การแสดงหน้าประตูทางออกของโรงหุ่น

1.4.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

นรินทร์ สังข์รักษา (2555) วิจัยเรื่อง “การวิจัยเพื่อพัฒนาและยกระดับการท่องเที่ยวเชิง วัฒนธรรมสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมของภาคเครือข่ายอย่างยั่งยืนใน จังหวัดราชบุรี” มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการให้คุณค่าของศิลปวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยว ตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2) พัฒนารูปแบบการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ดันแบบ 3) ศึกษาการเทียบเคียงชุมชนที่จัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ประสบความสำเร็จ และล้มเหลว 4) ศึกษาแนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 3 ห่วง 2 เงื่อนไขตาม หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงโดยกระบวนการมีส่วนร่วมแบบภาคีเครือข่ายอย่างยั่งยืนและ 5) ศึกษาการกำหนดเส้นทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดราชบุรี การวิจัยเรื่องนี้ใช้วิธีการ วิจัยและพัฒนาร่วมกับการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอน ขั้นตอน ที่ 1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานขั้นตอนที่ 2 ออกแบบและพัฒนาเครื่องมือ ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้

และขั้นตอนที่ 4 การประเมินและปรับปรุงเครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามแนวทางการสัมภาษณ์ระดับลึกและแนวทางการสนทนากลุ่มการวิเคราะห์เชิงปริมาณด้วยโปรแกรมสถิติคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปและการวิเคราะห์เชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหาผลการวิจัยพบว่า 1) การให้คุณค่าของศิลปวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักท่องเที่ยวและผู้เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวอยู่ในระดับ 2) การพัฒนารูปแบบการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมต้นแบบได้รูปแบบมีชื่อเรียกว่า “ RATCHABURI Model ” ได้แก่ 1) R = Research (การวิจัยการท่องเที่ยว) 2) A = Action Learning (การเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้) 3) T = Technology (การใช้เทคโนโลยี) 4) C = Community of Practice (ชุมชนนักปฏิบัติ) 5) H = Horizontal (องค์กรแนวราบและเครือข่าย) 6) A = Awareness (ความตระหนักรู้) 7) B-Best Practice (การปฏิบัติที่เป็นเลิศตามแนวทางปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง) 8) U-Universal (การท่องเที่ยวสู่สากล) 9) R = Responsibility (ความรับผิดชอบต่อชุมชน) 10) I = Identity (การสร้างอัตลักษณ์ที่โดดเด่น) 3) ผลการเทียบเคียงปัจจัยแห่งความสำเร็จ ได้แก่ “ บวร ” บ้าน วัด โรงเรียน ในการมีส่วนร่วมมีผู้นำเข้มแข็งสมาชิกร่วมมือโครงสร้างองค์กรเทคโนโลยีความรู้ทักษะ/ความสามารถการจัดการวัฒนธรรมองค์กรจิตตุดุติศและทุนชุมชนส่วนปัจจัยความล้มเหลว ได้แก่ ความอิจฉาความขัดแย้งกันของสมาชิกและชุมชนการขาดความร่วมมือและผลประโยชน์ 4) แนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียงด้วยการตั้งอยู่บนพื้นฐานเดิมของชุมชนยึดหลักภูมิสังคมผลประโยชน์ของชุมชนและความคุ้มค่ามากกว่าความคุ้มทุนและ 5) เส้นทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดราชบุรีประกอบด้วย 4 รูปแบบคือ เส้นทางครึ่งวัน หนึ่งวันแบบไปเช้าเย็นกลับ (นิยมมากที่สุด) และแบบค้างคืน และแบบสองวันสองคืน กำหนดเส้นทางอยู่อารยธรรมและไหว้พระ วิถีชีวิตชาติพันธุ์ตัวตนคนราชบุรี เริ่มจากวัดคงคารามจนสุดท้ายเมืองโบราณและจิปาณะภัณฑ์สถานบ้านคูบัว

ปานฉัตร อีทร์คง (2557) วิจัยเรื่อง “ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ระลึกชนเผ่าภาคเหนือเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์: กรณีศึกษาชนเผ่าเย้า ” มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาการแต่งกายชนเผ่าเย้าในภาคเหนือ นำมาร่วมออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ระลึกชนเผ่าประเภทเสื้อยืดและกระเป๋าสะพาย 2) เพื่อออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ระลึกชนเผ่าเย้า ประเภทเสื้อ

ยึดและกระเป่าสะพายให้มีรูปแบบร่วมสมัย 3) เพื่อสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่ระลึกชนเผ่าเข้าประเภทเสื้อยืดและกระเป่าสะพายจากอัตลักษณ์การแต่งกายของชนเผ่า ผลการวิจัยพบว่า ควรนำอัตลักษณ์ชนเผ่าเข้าจากการแต่งกายมาสร้างสรรค์แบบผสมผสานด้วยการวาด การพิมพ์ การปัก และการปะติดร่วมกับลายดั้งเดิม ซึ่งเป็นการนำองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญามาสร้างสรรค์ให้เกิดความยั่งยืนในชุมชน สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เป็นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การสร้างสรรค์งาน (Creativity) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual) เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรมใน 4 กลุ่ม คือ มรดกทางวัฒนธรรม (Heritage of Cultural Heritage) ศิลปะ (Arts) สื่อ (\Media) และงานสร้างสรรค์เพื่อใช้สอย (Functional Creation)

วรรณวีร์ บุญคุ้ม ธนินทร์รัฐ รัตนพงศ์ภิญโญและพิกามาส พะวงษ์ (2561) ศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนา รูปแบบการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในกลุ่มทวารวดี 4 จังหวัดเพื่อรองรับประชาคมอาเซียน” มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อศึกษารูปแบบการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในกลุ่มทวารวดี 4 จังหวัดเพื่อรองรับประชาคมอาเซียน โดยกำหนดวัตถุประสงค์ย่อยไว้คือ 1) เพื่อศึกษาสภาพการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในกลุ่มทวารวดี 4 จังหวัด 2) เพื่อศึกษารูปแบบการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในกลุ่มทวารวดี 4 จังหวัดเพื่อรองรับประชาคมอาเซียน และ 3) เพื่อหาแนวทางในการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในกลุ่มทวารวดี 4 จังหวัดเพื่อรองรับประชาคมอาเซียน พื้นที่ศึกษาอยู่ใน 4 จังหวัดคือ กาญจนบุรี นครปฐม ราชบุรีและสุพรรณบุรี ผลการวิจัยพบว่า แนวโน้มของนักท่องเที่ยวเดินทางมาท่องเที่ยวมากขึ้น นักท่องเที่ยวมีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมากที่สุด สำหรับแรงจูงใจของนักท่องเที่ยวในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในกลุ่มทวารวดี 4 จังหวัดในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าแรงจูงใจด้านสิ่งดึงดูดใจในการท่องเที่ยวอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือด้านการประชาสัมพันธ์ ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกและด้านการให้บริการ ตามลำดับ และรูปแบบการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในกลุ่มทวารวดี 4 จังหวัดที่ได้นำเสนอไว้คือ DVARAVATI Model ได้แก่ ได้แก่ 1) D: Development for Sustainability

(การพัฒนาที่ยั่งยืน) 2) V: Variety of Activities (การมีกิจกรรมที่หลากหลาย) 3) A: Aim at Standard (การมุ่งสู่มาตรฐาน) 4) R: Relationship (สัมพันธภาพ) 5) A: Attendance (การมีผู้เข้าร่วมกิจกรรม) 6)V: Vision of Entrepreneur (วิสัยทัศน์ของผู้ประกอบการ) 7) A: Awareness of Community (ความตระหนักของชุมชน) 8)T: Transparency (ความโปร่งใส) และ 9) I: Innovation (การมีผลิตภัณฑ์ใหม่) สำหรับแนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในกรุงเทพมหานคร 4 จังหวัดที่สำคัญคือ การร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน ชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาการท่องเที่ยวและการจัดการกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมมากขึ้นในการบริหารจัดการ ควรเพิ่มการประชาสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องเพื่อให้แหล่งท่องเที่ยวเป็นที่รู้จักแก่นักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติ จัดทำเอกสารประชาสัมพันธ์และจัดทำปฏิทินเพื่อการท่องเที่ยวในรอบปี และมีการเชื่อมโยงเครือข่ายการท่องเที่ยวกับพันธมิตรทางธุรกิจการท่องเที่ยว

1.5 วิธีการศึกษา

1. เก็บรวบรวมข้อมูล เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการกระตุ้นการจัดการแสดงน้ำเพื่อการท่องเที่ยว ทั้งการสนับสนุนจากรัฐบาลและเอกชน
2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดทฤษฎีเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์
3. วิเคราะห์แนวทางที่ใช้เพื่อกระตุ้นการแสดงหุ่นกระบอกน้ำตามแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์
4. สรุปผลการศึกษาและอภิปรายผลในรูปแบบของรายงานความวิจัย

1.6 ขอบเขตการศึกษา

ศึกษาการแสดงหุ่นกระบอกน้ำเฉพาะในเมืองฮานอย

บทที่ 2

เศรษฐกิจสร้างสรรค์

2.1 ความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ศักดิ์ชัย เกียรติวนาคินทร์ (2553) เขียนหนังสือ ทุนความคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ รวบรวมความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ John Hawkins ผู้แต่งหนังสือ Creative Economy : How

People Make Money from Ideas ได้กล่าวไว้ว่า แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของโลก พลังขับเคลื่อนเศรษฐกิจใหม่ของโลกที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับเครื่องจักร การรักษาต้นทุนให้ต่ำ และทรัพยากรที่ร่อยหรอ หากแต่ขึ้นอยู่กับ “พลังสมองในการคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่” ซึ่งมีนวัตกรรมจากเทคโนโลยีและสินทรัพย์ทางวัฒนธรรมเป็นองค์ประกอบสำคัญ เป็นวิธีสร้างผลิตภัณฑ์ด้วยการใช้ทรัพย์สินที่เป็นตัวเงิน (Capital Assets) ในปริมาณที่น้อย แต่ใช้สินทรัพย์ทางความคิด (Intellectual) ในปริมาณที่มาก ต้นทุนหลักมาจากความคิดที่ต้องคิดให้ต่าง คิดให้เด่นจากคนอื่น ๆ โดยยังคงเอกลักษณ์ความเป็นตัวเองไว้ ความหมายอย่างง่ายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์คือ “การสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดของมนุษย์” สาขาที่พัฒนาไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์จะเรียกว่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries) ซึ่งหมายถึงกลุ่มกิจกรรมการผลิตที่ต้องพึ่งพาความคิดสร้างสรรค์เป็นวัตถุดิบสำคัญ

ที่ประชุมองค์การสหประชาชาติว่าด้วยการค้าและการพัฒนา หรือ UNCTAD ให้นิยาม เศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่า เป็นแนวคิดการพัฒนามนุษย์พื้นฐานของความคิดสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาประเทศทั้งในด้านเศรษฐกิจและสังคม โดยเป็นกลไกสำคัญในการกระจายรายได้ สร้างงาน และสร้างรายได้จากเงินตราต่างประเทศ ตลอดจนส่งเสริมความสมานฉันท์ให้เกิดขึ้นในสังคม เป็นการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างความหลากหลายทางวัฒนธรรม การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ มิติทางเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมเข้ากับเทคโนโลยี ทรัพย์สินทางปัญญาและการท่องเที่ยวเป็นรูปแบบกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่ใช้ฐานความรู้ดั้งเดิมมาใช้พัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ทั้งในระดับจุลภาคและมหภาค เป็นทางเลือกใหม่ในการพัฒนาเศรษฐกิจของโลกยุคใหม่

ศูนย์กลางความสร้างสรรค์ของโลก (World Creative Hub) ให้ความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไว้ว่า เศรษฐกิจที่ประกอบด้วยอุตสาหกรรมที่มีรากฐานมาจากความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลทักษะความชำนาญ และความสามารถพิเศษ ซึ่งสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการสร้างความมั่งคั่งและสร้างงานให้เกิดขึ้นได้ โดยที่สามารถสั่งสมและส่งผ่านจากรุ่นเก่าสู่รุ่นใหม่ด้วยการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา

ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) ให้ความหมายของ เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง การสร้างสรรค์ สินค้าและบริการใหม่ ๆ โดยเชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมปัญญา ผนวกเข้ากับเทคโนโลยี นวัตกรรมสมัยใหม่ นำเข้าสู่กระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ และสร้างแรงบันดาลใจจาก

รากวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่สั่งสมของสังคมเพื่อสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจและอาจขยายไปถึงการสร้างคุณค่าทางสังคมได้อีกด้วย

สำนักคณะกรรมการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2552) ให้คำจำกัดความเศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่า หมายถึง แนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ การสร้างสรรค์งานและการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา ที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรมสั่งสมความรู้ของสังคม เทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่ โดยเกิดจาก 2 ส่วนปัจจัยหลักด้วยกันคือ 1) ทูทางปัญญา หรือองค์ความรู้ และ 2) ทักษะการประยุกต์นำความคิดสร้างสรรค์ (หรือองค์ความรู้) นั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในเชิงพาณิชย์ โดย

1. ทูทางปัญญา (Intellectual Capital)

สามารถอยู่ในรูปแบบของ “ฐานความรู้” เดิม หรือ “ความรู้ใหม่” ที่สามารถนำไปต่อยอดความคิดโดยทุนในลักษณะนี้สามารถเกิดได้จากทุนมนุษย์ (Human Capital) เช่น ศึกษาและการฝึกอบรมที่นำมาสู่ความคิดใหม่ ๆ ทุนทางวัฒนธรรม (Culture Capital) เช่น ขนบธรรมเนียมและองค์ความรู้ในท้องถิ่น

2. ทักษะการประยุกต์ (Adaptive Skills)

ได้แก่ ทักษะที่สนับสนุนการนำองค์ความรู้และทุนทางปัญญานั้นมาประยุกต์ให้เกิดการผลิตหรือบริการที่สามารถสร้างคุณค่าหรือมูลค่าอย่างเป็นรูปธรรม

ฐิติเทพ สิทธิยศ (2553) อธิบายเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์หมายถึง เศรษฐกิจที่ส่งเสริมให้มีการผลิตสินค้าและบริการโดยอาศัยความได้เปรียบเชิงเปรียบเทียบ (Comparative Advantage) โดยใช้ประโยชน์จากสินทรัพย์ทางวัฒนธรรม (Cultural Assets) ซึ่งหมายความรวมถึงประวัติศาสตร์ ประเพณี วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ ผสมผสานกับความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และระดับเทคโนโลยีที่เหมาะสม เพื่อสร้างความแตกต่างให้กับสินค้าและบริการ รวมทั้งสามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค โดยสินค้าและบริการเชิงสร้างสรรค์เหล่านี้มีเอกลักษณ์เด่นร่วมกันคือ ความเป็นเอกลักษณ์ ยากต่อการเลียนแบบ และมักขายได้ราคา

เศรษฐกิจสร้างสรรค์จึงเป็นแนวคิดในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา การสร้างสรรค์ (Creativity) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual

Property) ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคมและเทคโนโลยีนวัตกรรมสมัยใหม่

อุตสาหกรรมสร้างสรรค์

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ (2553) อธิบายเกี่ยวกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ว่า กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพราะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ประเภทต่างๆ จะทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญในการผลักดันให้เศรษฐกิจสร้างสรรค์สามารถพัฒนาก้าวหน้า และเป็นที่ยอมรับในวงกว้างต่อไปได้

UNCTAD ให้นิยามอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ว่า เป็นวงจรของการผลิต การประดิษฐ์ และการสร้างรายได้จากสินค้าและบริการที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ และทรัพย์สินทางปัญญาที่มีอยู่มาเป็นวัตถุดิบ ใช้กิจกรรมและฐานความรู้ทางศิลปะที่มีศักยภาพทางการค้ามาสร้างรายได้รวมถึงค่าแห่งลิขสิทธิ์ของทรัพย์สินทางปัญญา ผลิตภัณฑ์และบริการทางความคิดและศิลปะ นอกจากนี้ยังเป็นการรวมกันระหว่างสาขาศิลปะ บริการและอุตสาหกรรม

องค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO) ได้จำกัดความของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไว้ว่า อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วยอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมซึ่งรวมถึงผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและศิลปะทั้งหมด ทั้งในรูปแบบสินค้าและบริการที่ต้องอาศัยความพยายามในการสร้างสรรค์งาน ไม่ว่าจะเป็นการสร้างขึ้นมาจากต้นที่ต้นใด หรือผ่านกระบวนการผลิตมาก่อน ซึ่งส่วนใหญ่จะเน้นไปที่อุตสาหกรรมการผลิตที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญา

กระทรวงวัฒนธรรม สื่อสารและการกีฬาของประเทศไทย ให้นิยามอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ว่าเป็นอุตสาหกรรมที่มีรากฐานมาจากความคิดสร้างสรรค์ ทักษะ และความสามารถของบุคคล ซึ่งมีศักยภาพในการสร้างงานและความมั่งคั่ง ผ่านการสร้างประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญา

2.2 ประเภทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

UNCTAD แบ่งประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

- 1) ประเภทมรดกทางวัฒนธรรม (Heritage or Cultural Heritage) เป็นนกลุ่มอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ โบราณคดี วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ และสภาพสังคม เป็นต้น แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มการแสดงออกทางวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม (Traditional Cultural Expression) เช่น ศิลปหัตถกรรมและงานฝีมือ งานจักสาน ถัก

ทอ เครื่องใช้ในการเดินทางจากหนัง ผลิตภัณฑ์ในครัวเรือน ดอกไม้ไปไม้ประดิษฐ์ เซรามิกที่ใช้วิธีการผลิตด้วยมือ เครื่องประดับ โลหะมีค่า เพชรพลอยเจียรระโน หรือเพชรพลอยร่วน เทศกาลงานพิธีหรืองานฉลองเฉพาะกลุ่มชน เป็นต้น และกลุ่มที่ตั้งทางวัฒนธรรม (Cultural Sites) เช่น โบราณสถาน พิพิธภัณฑ หอสมุด การแสดงนิทรรศการ เป็นต้น

- 2) ประเภทศิลปะ (Arts) เป็นกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์บนพื้นฐานของศิลปะ และวัฒนธรรม แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ งานศิลปะ (Visual Arts) เช่น ภาพวาด รูปปั้น ภาพถ่ายและวัตถุโบราณ อีกกลุ่มหนึ่งคือ งานศิลปะการแสดง (Performing Arts) เช่น การแสดงดนตรี การเต้นรำ โอเปร่า ละครสัตว์ และการเชิดหุ่นกระบอก เป็นต้น
- 3) ประเภทสื่อ (Media) เป็นกลุ่มสื่อผลิตงานสร้างสรรค์ที่สื่อสารกับคนกลุ่มใหญ่แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ งานสื่อสิ่งพิมพ์ (Publishing and Printed Media) เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ แผ่นพับ ใบปลิว ปฏิทิน และสิ่งตีพิมพ์อื่น ๆ รวมถึงการบริหารการพิมพ์ต่าง ๆ กลุ่มที่ 2 คือ การกระจายเสียงทางโทรทัศน์และวิทยุ ตลอดจนงานบริหารการกระจายเสียงสถานวิทยุ สถานีโทรทัศน์ รายการต่าง ๆ ที่ออกอากาศ เป็นต้น และกลุ่มที่ 3 งานภาพยนตร์และงานวีดิทัศน์ งานโสตทัศน์ (Audiovisual) การบริการ การผลิตหรือจำหน่าย การให้เช่าภาพยนตร์และแถบวีดิทัศน์ สถานประกอบการที่ดำเนินการเกี่ยวกับการขายหรือให้เช่าภาพยนตร์ เป็นต้น
- 4) ประเภทงานสร้างสรรค์ แบ่งตามลักษณะของงาน (Functional Creation) เป็นกลุ่มของสินค้าและบริการที่ตอบสนองความต้องการของลูกค้าที่แตกต่างกัน แบ่งออกเป็น 4 กลุ่มคือ
 1. การออกแบบ (Design) เช่น การผลิตและขายเฟอร์นิเจอร์ การออกแบบตกแต่งภายใน เครื่องครัว เครื่องแก้ว การออกแบบกราฟิก ออกแบบบรรจุภัณฑ์ อัญมณี และของเด็กเล่น เป็นต้น
 2. แฟชั่น (Fashion) เช่น การผลิตเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย การออกแบบ การจัดทำตัวอย่าง การจัดเตรียมการผลิต การขายเครื่องแต่งกายสำเร็จรูป และการรับจ้างตัดเสื้อผ้าให้ลูกค้า

3. งานโฆษณา (Advertising) เช่น การดำเนินงานเกี่ยวกับโฆษณาทั้งทางสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อบันทึกภาพและเสียงอื่น ๆ รวมถึงการออกแบบงานโฆษณา งานบริการทางโฆษณาและการดำเนินการที่เกี่ยวข้อง ส่วนกลุ่ม New Media ได้แก่ ซอฟต์แวร์ วิดีโอเกม และผลิตภัณฑ์ดิจิทัล เป็นต้น
4. งานสถาปัตยกรรม (Architecture) การดำเนินการเกี่ยวกับงานก่อสร้าง รวมถึงการบริการโครงการก่อสร้าง การออกแบบก่อสร้างและการให้คำปรึกษาทางเทคนิคที่เกี่ยวข้อง

องค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO) ได้จัดประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยใช้ประเด็นด้านลิขสิทธิ์เป็นตัวกำหนดแบ่งออกเป็น 20 สาขา คือ โฆษณา งานสะสม ภาพยนตร์และวิดีโอ ดนตรี ศิลปะการแสดง สื่อสิ่งพิมพ์ ซอฟต์แวร์ โทรทัศน์และวิทยุ งานศิลปะและกราฟิก สื่อบันทึก เครื่องใช้ไฟฟ้า เครื่องดนตรี กระจก เครื่องถ่ายภาพเอกสารและอุปกรณ์ถ่ายภาพ สถาปัตยกรรม เครื่องนุ่งห่มและรองเท้า งานออกแบบ แฟชั่น สินค้าแต่งบ้าน และของเล่น

กระทรวงวัฒนธรรม สื่อสารและการกีฬาของประเทศไทย แบ่งประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ออกเป็น 13 สาขา คือ โฆษณา สถาปัตยกรรม งานศิลปะและวัตถุโบราณ งานฝีมือ แฟชั่น งานออกแบบ ภาพยนตร์และวิดีโอ ดนตรี ศิลปะการแสดง สื่อสิ่งพิมพ์ ซอฟต์แวร์ โทรทัศน์และวิทยุ และวิดีโอเกม คอมพิวเตอร์เกม

สำนักคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ได้จัดกลุ่มของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ตามลักษณะของบัญชีรายได้ประชาชาติ โดยแบ่งออกเป็น 9 กลุ่ม ดังนี้ งานฝีมือและหัตถกรรม งานออกแบบ แฟชั่น ภาพยนตร์และวิดีโอ การกระจายเสียง ศิลปะการแสดง ธุรกิจโฆษณา ธุรกิจการพิมพ์ สถาปัตยกรรม

2.3 เศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการท่องเที่ยว

องค์การเพื่อความร่วมมือและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ (OECD) ได้กล่าวถึงความสำคัญของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ว่าสามารถสร้างการเติบโตทางเศรษฐกิจ และเน้นถึงความจำเป็นในการเชื่อมโยงวัฒนธรรมกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เพื่อนำไปสู่การท่องเที่ยว ในขณะที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้รับการให้ความสำคัญมากขึ้น การเชื่อมโยงและการผนึกกำลังกันระหว่างการท่องเที่ยวและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ก็เพิ่มขึ้นเช่นกัน อุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถกระตุ้นการเจริญเติบโตของการท่องเที่ยวโดยการสร้าง

ประสบการณ์ท่องเที่ยวอย่างสร้างสรรค์ โดยส่งเสริมนวัตกรรมเพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวและการตลาด ซึ่งสามารถส่งผลต่อภาพลักษณ์ของจุดหมายปลายทาง การเชื่อมโยงการท่องเที่ยวกับอุตสาหกรรม สร้างสรรค์ช่วยเพิ่มโอกาสในการพัฒนาและเพิ่มความหลากหลายให้กับผลิตภัณฑ์และประสบการณ์การท่องเที่ยว พื้นฟูผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวที่มีอยู่ ใช้เทคโนโลยีสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาและยกระดับประสบการณ์การท่องเที่ยว และข้ามผ่านข้อจำกัดของรูปแบบการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมดั้งเดิม (OECD, 2014)

2.4 เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในต่างประเทศ

สหราชอาณาจักร เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศอังกฤษเริ่มต้นขึ้นตั้งแต่ปี 2005 โดยรัฐบาลอังกฤษจัดให้มีโปรแกรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (The Creative Economy Program) มีการทำแผนสร้างสรรค์ (Creative Mapping) โดยกำหนดให้ลอนดอนเป็นศูนย์กลาง (Hub) อย่างชัดเจน มีการจัดตั้งหน่วยงาน Department of Culture, Media and Sport (DCMS) เป็นหน่วยงานยุทธศาสตร์กำกับดูแลอุตสาหกรรมความคิดสร้างสรรค์โดยมีการขับเคลื่อนธุรกิจที่อยู่ในเครือข่ายที่ได้จำแนกออกเป็น 13 กลุ่มอุตสาหกรรม ได้แก่ 1) ทิวทัศน์ 2) โฆษณา 3) สถาปนิก 4) แฟชั่นดีไซน์ 5) คอมพิวเตอร์และวิดีโอเกม 6) ภาพยนตร์และวิดีโอ 7) ออกแบบสร้างสรรค์ 8) ศิลปะงานฝีมือ 9) ดนตรี 10) ช่างศิลป์ 11) ซอฟต์แวร์ 12) สิ่งพิมพ์ 13) ศิลปะร่วมสมัยโดยมุ่งให้ความสำคัญกับทรัพย์สินทางปัญญาทั้งจากภาคศิลปะพื้นบ้านและวัฒนธรรมรวมทั้งซอฟต์แวร์และคอมพิวเตอร์วิดีโอเกม

ความสำเร็จของอุตสาหกรรมความคิดสร้างสรรค์ของอังกฤษเกิดขึ้นจากภาครัฐบาลที่มีการกำหนดนโยบายสนับสนุนและส่งเสริมอุตสาหกรรมความคิดสร้างสรรค์อย่างจริงจังขนาดกลางและขนาดย่อม (SME) NESTA ได้มีการพัฒนาโปรแกรมบริหารจัดการโดยเฉพาะโดยเริ่มจาก 6 อุตสาหกรรมแรก อาทิ ทิวทัศน์ โฆษณา สถาปนิก แฟชั่นดีไซน์เนอร์ คอมพิวเตอร์และวิดีโอเกม และภาพยนตร์และวิดีโอ โดยโครงการนำร่อง ได้แก่ การจัดตั้งสภาภาพยนตร์อังกฤษเพื่อทำหน้าที่สนับสนุนอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของประเทศอังกฤษทั้งยังมีการจัดเสริมทักษะฝึกอบรมสร้างสรรค์และพัฒนาช่องทางใหม่แบบดิจิทัลให้กับผู้ประกอบการบริษัทที่ทำธุรกิจภาพยนตร์ที่มีศักยภาพเติบโต อีกทั้งยังมีการออกกฎหมายการสื่อสาร (Communications Act, 2003) เพื่อสนับสนุนใช้สื่อรัฐสนับสนุนกิจกรรมอุตสาหกรรมความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างกว้างขวางทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการอิสระอื่นเข้าร่วมสร้างสรรค์ได้อย่างกว้างขวาง ด้านการพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อการค้นคว้าวิจัยได้มีการจัดทำเป็นแผนอย่างเป็น

ระบบมีงบประมาณแผนงานดำเนินงานชัดเจนมีระบบภาษีช่วยดูแลสิทธิประโยชน์แก่ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ (ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, 2552)

สาธารณรัฐเกาหลี เป็นประเทศที่รู้จักใช้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง เกาหลีได้ส่งออกวัฒนธรรมเกาหลีไปทั่วโลกหลากหลายรูปแบบ โดยเกาหลีส่งออกวัฒนธรรมในรูปของภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ เพลง นักร้อง แฟชั่น การท่องเที่ยว ศิลปะการแสดง อาหาร ฯลฯ ซึ่งสร้างการจ้างงานและรายได้มหาศาล ด้วยอาศัยความได้เปรียบด้านภาพยนตร์และวงดนตรีในการครอบงำทางวัฒนธรรม สอดแทรกสินค้าเทคโนโลยี สถานที่ท่องเที่ยว และอาหารมากับสื่อดังกล่าว (วารสาร สามโกเศศ, 2552) เกาหลีได้สามารถสร้างตำแหน่งครองตลาด (Positioning) ที่เหมาะสมสอดคล้องกับความได้เปรียบเชิงเปรียบเทียบของตนเอง (Comparative Advantage) จึงเห็นได้ว่าเกาหลีได้สามารถสร้างสรรค์ทุกอย่างที่มีทั้งศิลปะ วัฒนธรรม วิถีชีวิต รวมไปถึงเทคโนโลยี เพื่อเป็นสินค้าและบริการออกจำหน่ายทั่วโลก

ความสำเร็จของอังกฤษและเกาหลีใต้ในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์สิ่งหนึ่งที่เป็นโครงสร้างพื้นฐาน (Creative Infrastructure) ในการเติบโตของทั้งสองประเทศนี้คือ หลักสูตร “วัฒนธรรมศึกษา (Cultural Study)” ที่มุ่งเน้นการศึกษาค้นคว้าวัฒนธรรมร่วมสมัยและวิถีชีวิตของกลุ่มคนต่าง ๆ ในสังคม ซึ่งแม้ว่าในจุดเริ่มต้นจะเป็นเพียงการวิจัยในรั้วมหาวิทยาลัย แต่สุดท้าย “รากฐานความรู้ (Knowledge based)” ที่บ่มเพาะมายาวนานนับสิบปีนี้เอง ได้ถูกนำมาใช้ต่อยอดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ (Creative Product) ของธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งหลายให้มีความโดดเด่นหลากหลายและสะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะตนของคนในชาตินั้นจากรากฐานการวิจัยค้นคว้าที่แข็งแกร่งเช่นนี้เอง จึงไม่น่าแปลกใจที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศเกาหลีใต้และประเทศอังกฤษจะเจริญรุดหน้าประเทศอื่นไปหลายช่วงตัว

บทที่ 3

หุ่นน้ำ

3.1 ประวัติความเป็นมา

3.1.1 หุ่นน้ำในประวัติศาสตร์ราชสำนัก

ในประวัติศาสตร์เวียดนามมีการย้ายราชธานีมาจาก “ฮวาลือ” (ปัจจุบันคือ หมู่บ้านเล็ก ๆ ในจังหวัดนิงบิ่ง ตั้งอยู่ห่างจากฮานอยเมืองหลวงประมาณ 60 กิโลเมตร) มาตั้งราชธานีใหม่ชื่อว่า “ห่งลอง” ของปฐมกษัตริย์แห่งราชวงศ์หลี(ค.ศ. 1010-1224) ซึ่งปัจจุบันคือฮานอย นักวิชาการเวียดนามเชื่อว่ายุคดังกล่าวนี้เป็นยุคเริ่มแรกของการละเล่นหุ่นน้ำเวียดนาม (ศิลปะกึ่ง ต่ขันตักกุล, 2545)

เวียดนาม ในอดีตชื่อว่า “ต่ายเวียด” (คือดินแดนส่วนที่เป็นภาคเหนือของเวียดนามในปัจจุบัน) เป็นดินแดนที่มีกลุ่มคนอยู่กันอย่างกระจัดกระจาย มีเพียงผู้นำระดับกลุ่มเท่านั้น ในสมัยนั้นบริเวณดังกล่าวอยู่ภายใต้การครอบครองของจีน ต่อมาจึงเกิดเป็นราชธานีที่เรียกว่า “ฮวาลือ” มีกษัตริย์ราชวงศ์โจงซิ่นปกครอง แต่เป็นเพียงช่วงระยะเวลาสั้น ๆ เท่านั้น ระบบการปกครองแบบกษัตริย์เริ่มมาชัดเจนขึ้นในสมัยราชวงศ์ดิง (ค.ศ. 968-979) ซึ่งถือเป็นช่วงรุ่งเรืองช่วงหนึ่ง ต่อมากษัตริย์เลฮ้วนแห่งราชวงศ์เลซิ่นปกครอง (ค.ศ. 979-1009) ซึ่งถือเป็นช่วงรุ่งเรืองช่วงหนึ่ง เพราะกษัตริย์เลฮ้วนได้ยกทัพลงใต้บุกอาณาจักรจามปาเป็นครั้งแรก เมื่อราชวงศ์เลฮ้วนแอ ราชวงศ์หลีนำโดยหลิงอ้วนขึ้นครองราชย์แทน (ค.ศ. 1010-1225) หลิงอ้วนได้ย้ายราชธานีจากเมือง “ฮวาลือ” มายังเมือง “ห่งลอง” ทำให้มีการระดมชาสงฆ์มีหลากหลายสาขาจากหมู่บ้านต่าง ๆ มาร่วมกันก่อสร้างราชธานีใหม่ ถือเป็นยุคที่รุ่งเรืองมากในด้านสถาปัตยกรรม งานแกะสลัก และจิตรกรรม การสร้างพระราชวังและวัดวาอารามกลายเป็นภารกิจที่กษัตริย์รุ่นต่อมาให้ความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง สมัยกษัตริย์หลีเถาโต ราวปีค.ศ. 1031 ทรงมีรับสั่งให้สร้างวัดขึ้นพร้อมกัน 150 วัดภายในปีเดียว ปีค.ศ. 1070 กษัตริย์หลีเถาโตทรงมีรับสั่งให้สร้างสถานที่สอบจอหงวนที่มีชื่อว่า “วันเหมียว” ช่วงสมัยนี้เองที่เริ่มปรากฏหลักฐานแสดงให้เห็นว่าหุ่นได้รับการบันทึกว่าเป็นการละเล่นอย่างหนึ่งที่ตอบสนองชนชั้นสูงในราชสำนัก แม้ร่องรอยจากหุ่นน้ำจากพงศาวดารเมืองจะไม่ชัดเจนนักแต่ก็ให้ภาพเบื้องต้นเกี่ยวกับการแสดงหุ่นดังหลักฐานที่ว่า

เดือนสอง (มีนาคม) ฤดูใบไม้ผลิ ค.ศ. 1021 ได้เอา

วันเกิดของกษัตริย์มาเป็นวันของการจัดงานเฉลิมฉลอง มีการ

เอาไม่ไผ่มาทำเป็นภูเขาวานเถาะนามเขิน นอกประตูกว้างฟุ่
กบนภูเขามิรูปนกกำลังบิน สัตว์สี่เท้ากำลังวิ่ง มีคนทำเสียง
เลียนแบบสัตว์สร้างความสนุกสนาน

นักวิชาการเวียดนามเชื่อว่า บทแสดงหุ่น “จิมมวง” ที่ปรากฏอยู่ในพงศาวดารนั้นไม่ได้มีความแตกต่างจากที่เหงวียน กง เบ็ด บันทึกลงไว้ในศิลาจารึก “ซ่ง เทียน เซียน ลิง” (ค.ศ. 1121) ที่วัดหลงต๋อย เซิน อำเภอสวีเตียน จังหวัดนามท่า ซึ่งบันทึกไว้ในช่วงเวลาห่างจากพงศาวดารข้างต้น 100 ปี และจากศิลาจารึกดังกล่าวยังยืนยันถึงการมีอยู่ของหุ่นน้ำเวียดนามมาตั้งแต่สมัยราชวงศ์หลี จากข้อความในศิลาจารึกที่บันทึกไว้ว่า

เต่าทองบนกระดองมีเขา 3 ลูก ว่ายอยู่บนผิวน้ำอย่าง
เปลิดเปลิน กระดองและเท้าทั้ง 4 โพล่เหนือน้ำ เมยมอง
มายังฝั่ง อ้าปากพ่นน้ำไปยังวสะพาน มองไปยังมงกุฎของ
กษัตริย์ ดนตรีเริ่มบรรเลงขึ้น เขาบนกระดองเต่าทองค่อยเปิด
ออก หุ่นนางฟ้าออกมาร้ายรำร้องอวยพร ผุ่บนกอออกมาร้องรำ
กวางออกมากกระโดดโลดเต้น

แม้ว่ารูปแบบการแสดงหุ่นที่ปรากฏในศิลาจารึกจะแตกต่างจากรูปแบบการแสดงหุ่นน้ำที่มี “หุ่ยดิ่ง” เป็นเวทีและฉากอย่างไรในปัจจุบัน แต่นักวิชาการเวียดนามเชื่อว่ารูปแบบการแสดงที่มีเต่าทองเนโรงหุ่นนั้นเป็นที่มาของการแสดงหุ่นน้ำในปัจจุบัน (ศิลปกิจ ตี๋ซันตีกูล, 2545)

3.1.2 หุ่นน้ำในประวัติศาสตร์ชาวบ้าน

คณะหุ่นน้ำของชาวบ้านมีอยู่ด้วยกันหลายคณะในหลายจังหวัดบริเวณที่ราบลุ่มปากแม่น้ำแดง คณะหุ่นน้ำ “ฝูดา” อำเภอก๊กเก็ด จังหวัดท่าต๋าย เป็นคณะที่เก่าแก่กว่าคณะอื่น ๆ เนื่องจากเป็นคณะที่สัมพันธ์กับวัดไถ่โดยทุกปีคณะนี้จะแสดงสมโภชในวันคล้ายวันมรณภาพของอดีตเจ้าอาวาสรูปหนึ่งของวัด และยังได้รับการแบ่งปันที่นาส่วนหนึ่งจากวัดเพื่อเก็บดอกผลมาใช้ในการสนับสนุนกิจกรรมของคณะ เหตุที่ได้รับการพิจารณาว่าเป็นคณะเก่าแก่คณะหนึ่งเพราะจากหลักฐานเชื่อว่า โรงหุ่นที่ตั้งอยู่ในวัดไถ่นั้นสร้างมาตั้งแต่สมัยราชวงศ์เล (ค.ศ. 1428-1788) ซึ่งน่าจะสร้างมาก่อนปีค.ศ. 1775 กรณีคณะหุ่น “ด่าวกุก” อำเภอดงแอง จังหวัดฮานอย ผู้เฒ่าในคณะกล่าวว่าผู้ที่ก่อตั้งคณะคือด่าวฟุกเคียม ซึ่งเป็นบุคคลที่มีชีวิตอยู่ในช่วงระหว่างปีค.ศ. 1736-1739 โดยทุก ๆ ปีคณะจะจักงานบาท่าน เชื่อว่าคณะดังกล่าวมีมานานกว่า

300 ปี ส่วนคณะหุ่นน้ำ “นามซาง” ตามตำนานผู้เฒ่าเล่าว่าหุ่นน้ำของเวียดนามมีมาตั้งแต่สมัยตั้งบ้านตั้งเมือง ผู้เฒ่าคณะหุ่นน้ำ “บ่อเซียง” กล่าวว่าหุ่นน้ำมีมาตั้งแต่สมัยฮ่งบาง (กษัตริย์ฮ่งเวือง) และตำนานของผู้เฒ่าจังหวัดฮ่ายฮึง กล่าวว่าหุ่นน้ำมีมาตั้งแต่สมัยหลินนามเต่ หากคิดตามสมัยของการตั้งบ้านตั้งเมืองซึ่งเริ่มมาตั้งแต่วันกลางหรือสมัยฮ่งบาง หุ่นน้ำน่าจะมียุ่ราว 4,000 ปี จะเห็นได้ว่าในแง่ประวัติศาสตร์ชาวบ้าน ชาวบ้านพยายามโยงหุ่นน้ำของตนเองให้เข้าไปอยู่ในพื้นที่ประวัติศาสตร์ที่ค่อนข้างยาวไกลเพื่อแสดงถึงความเก่าแก่ของการแสดงประเพณีนี้ (ศิลปกิจ ตี๋ซันติกุล, 2545)

3.1.3 หุ่นน้ำชาวบ้านปลายยุคอาณานิคม

ช่วงปลายสมัยอาณานิคมหรือก่อนที่จะมีการประกาศเอกราชของท่านโฮจิมินห์ในปีค.ศ. 1945 การแสดงหุ่นน้ำของชาวบ้านยังแพร่หลายมาก นอกจากจะแสดงบริการชาวบ้านในชุมชนตัวเองแล้วยังมีการเดินทางไปแสดงบริการชุมชนอื่น ๆ และบางคณะได้รับเชิญไปแสดงยังกรุงเฮว้ เช่น หุ่นน้ำคณะ “เอียนโตน” แต่บางคณะเลิกแสดงไปก่อนที่จะมีการประกาศเอกราชเพราะกลัวฝรั่งเศสมาเอาหุ่นไปหมด เช่น คณะผู้ดา กล่าวคือ หลังจากเจ้าหน้าที่ฝรั่งเศสบางคนได้มีโอกาสชมการแสดงจึงมีความคิดจะนำหุ่นกลับไปยั้งเมืองแม่ทำให้ชาวบ้านต้องนำหุ่นไปซ่อน คณะจึงต้องเลิกแสดงไป นับตั้งแต่ปีค.ศ. 1945 เป็นต้นมา ภาวะสงครามที่ชาวบ้านต้องเข้าร่วมต่อต้านฝรั่งเศสทำให้กิจกรรมการแสดงหุ่นน้ำต้องหยุดลงชั่วคราว ตำบลงเวินสาที่ถือว่ามึคณะหุ่นน้ำที่มั่นคงยังต้องหยุดเพื่อเข้าร่วมการต่อสู้เช่นกัน และต่อมาได้รับการยกย่องว่าเป็นตำบลหนึ่งทีทุ่มเทให้การต่อสู้เพื่อความเป็นเอกราช นอกจากนี้คณะหุ่นอื่น ๆ บางแห่งหุ่นถูกไฟไหม้เนื่องจากการโจมตีของฝรั่งเศสอีกด้วย เวียดนามได้เอกราชเมื่อค.ศ. 1954 ตลอดช่วงเวลาที่อยู่ในภาวะสงครามความต่อเนื่องของกิจกรรมหุ่นน้ำของชาวบ้านแทบไม่มีการเคลื่อนไหว แต่ภายหลังที่สันติภาพกลับคืนมาและมีการก่อตั้งคณะหุ่นของทางราชการขึ้นทำให้คณะหุ่นชาวบ้านบางแห่งได้รับความช่วยเหลือจากทางราชการในการฟื้นฟูคณะหุ่นขึ้นใหม่อีกครั้ง เช่น คณะงเวินสา จังหวัดถายบึง (ศิลปกิจ ตี๋ซันติกุล, 2545)

3.1.4 หุ่นราชการ

ในปีค.ศ. 1956 ประธานาธิบดีโฮจิมินห์ได้ชมการแสดงหุ่นกระบอกโดยคณะราโดสจากเซโกสโลวะเกีย หลังจากการแสดงประธานาธิบดีโฮจิมินห์ได้ขอให้คณะราโดสช่วยจัดตั้งกลุ่มหุ่นกระบอกแห่งชาติเวียดนามเพื่อความบันเทิงแก่ประชาชน ในตอนท้ายของโครงการกลุ่มนักแสดงชาวเวียดนาม

ได้รับการคัดเลือกและฝึกฝนกับคณะราโด้สให้เข้าร่วมคณะละครแห่งชาติ เมื่อคณะราโด้สเดินทางกลับไป แล้ว นักเซตหุ่นเวียดนามทำการทดลองด้วยเทคนิคและปรับการแสดงให้เหมาะกับรูปแบบของตัวเอง ในปี ค.ศ. 1957-1958 รัฐบาลเวียดนามนำเสนอนโยบายในการฟื้นฟูความสนใจในหุ่นกระบอกน้ำแบบดั้งเดิมในประเทศเพื่อให้ศิลปะแขนงนี้ไม่ได้หายไปจากประวัติศาสตร์เวียดนาม ศิลปินแห่งชาติไปที่หมู่บ้านในท้องถิ่นและในชนบทต่าง ๆ ในพื้นที่เวียดนามเหนือเพื่อศึกษาและวิเคราะห์การแสดงหุ่นน้ำของนักเซตท้องถิ่น โครงการนี้ริเริ่มโดยประธานาธิบดีโฮจิมินห์ นับเป็นจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนแปลงที่ทำให้หุ่นกระบอกน้ำกลายเป็นศิลปะการแสดงประจำชาติของเวียดนาม (Sarisa Prateepchuang, Supunee Leaboonthoo และ Truong Ngoc Thang, 2016)

3.2 ตัวละครหุ่นน้ำ

ตัวละครหุ่นประกอบด้วยตัวละครที่เป็นภาพแทนสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ เช่น มังกร สิงโต เต่าและนก ตัวละครที่เป็นภาพตัวแทนคน เช่น “เต๋ว” (ตัวแนะนำรายการ) ขาวนาหญิง-ชาย และตัวละครที่เป็นภาพตัวแทนสัตว์ เช่น ควาย เป็ด ปลา แมวป่า ในการแสดงของคณะหุ่นเมืองฮานอย “เต๋ว” จะออกมาปรากฏตัวเพียงเล็กน้อย หากเป็นหุ่นน้ำชาวบ้านจะใช้ “เต๋ว” แนะนำรายการแสดง บางคณะอาจใช้เป็นตัวละครที่พูดจาเสียดสีการทำงานของผู้มีอำนาจหรือบอกเล่าเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในหมู่บ้านตั้งนั้นบทบาทของ “เต๋ว” ในหุ่นน้ำชาวบ้านจึงมีความสำคัญและเป็นตัวเด่นของการแสดง

ตัวละครหุ่นทำจากไม้ที่มีน้ำหนักเบา เช่น ไม้ทองเหลือง ไม้มะเดื่อ ไม้แก่นจันทน์ และไม้เนื้อแข็งชนิดหนึ่ง แต่ส่วนใหญ่ทำจากไม้มะเดื่อเพราะแกะตัวหุ่นง่าย มีน้ำหนักเบา ไม้อุ้มน้ำ หลังจากแกะตัวหุ่นเสร็จจะทาสีเคลือบ ส่วนขนาดตัวหุ่นของแต่ละคณะจะแตกต่างกันไป ส่วนประกอบหลักของตัวหุ่นคือส่วนที่อยู่บนน้ำและใต้น้ำทั้งสองส่วนสัมพันธ์กันในการแสดง (ศิลปกิจ ตี๋ซันติกุล, 2545)

3.2.1 หุ่นโกลน

การทำตัวละครหุ่นในขั้นแรกเริ่มจากช่างจะแกะไม้ให้เป็นส่วนหัว ตัว ขาและส่วนรองตัวหุ่น จากนั้นจึงแกะใบหน้าหุ่นโดยให้ความสำคัญกับส่วนนี้มากที่สุดเนื่องจากหุ่นน้ำส่วนใหญ่จะเคลื่อนไหวได้เฉพาะส่วนแขนเท่านั้น ดังนั้นหน้าตาของหุ่นจึงต้องสร้างให้มีลักษณะเด่นเฉพาะเพื่อให้เป็นที่ดึงดูดของผู้ชม เมื่อแกะหุ่นเป็นรูปร่างที่สมบูรณ์แล้ว ช่างจะเลื่อยบริเวณแผ่นหลังของหุ่นออกแล้วใช้สิ่วเจาะให้เป็นโพรงเพื่อให้ช่างคนอื่นประกอบกลไกหุ่น จากนั้นเอาตะปุดอกปิดแผ่นหลัง ขั้นตอนสุดท้ายช่างแกะจะเลื่อย

แผ่นไม้ให้เป็นรูปแขนของตัวหุ่นแล้วตอกตะปูเข้ากับตัวหุ่น จะได้ออกเป็น หุ่นโคลน (ศิลปกิจ ตีพิมพ์, 2545)

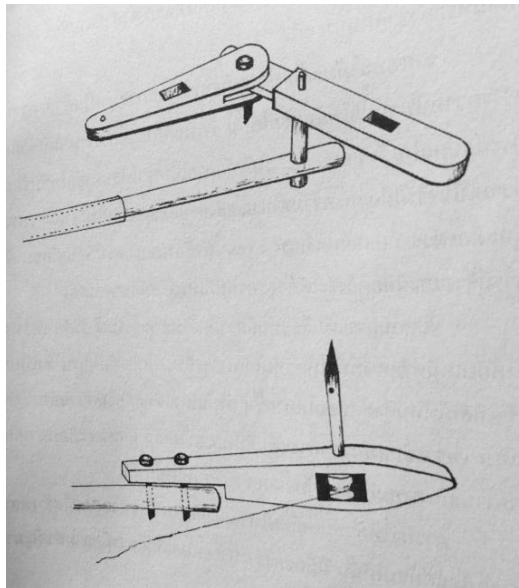
3.2.2 ตัวหุ่น

หุ่นโคลนหลังจากตากแดดให้ความชื้นออกจากเนื้อไม้จนหมดแล้วจึงหุ้มมาแต่มีสีสัน หากไม่ตากแดดก่อนจะทำให้สีที่แต้มตัวหุ่นหลุดออกมาภายหลัง ช่างนำเอาหุ่นโคลนมาขัดด้วยกระดาษทรายเพื่อให้พื้นผิวของตัวหุ่นเรียบและง่ายต่อการลงสี เมื่อขัดเสร็จจะทิ้งไว้ให้แห้งหรือนำไปตากแดดแล้วจึงเข้าสู่ขั้นตอน “ฮอมบ่อ” หรือ “เชินตา” (คล้ายเทคนิคการลงรัก) คือนำยางไม้ชนิดหนึ่งเรียกว่า “โกเชิน” มาผสมกับดินขาวในอัตรา 1 ต่อ 2 (ยางไม้ 1 ส่วนต่อดินขาว 2 ส่วน) คุณสมบัติของยางไม้ดังกล่าวเมื่อโดนอากาศจะกลายเป็นสีดำแล้วนำมาทาตัวหุ่น จากนั้นนำมาขัดและปล่อยให้แห้ง แล้วทาดำด้วยสีดำ ขัดและปล่อยให้แห้งอีกครั้งหนึ่ง จากนั้นนำกระดาษเงินมาทาดูดเข้ากับส่วนที่ต้องการให้มีสีสันสะท้อนแสง ส่วนมากจะเป็นเสื้อผ้าของตัวหุ่น ขั้นตอนนี้เรียกว่า “เทพบาก” หรือเทคนิคปิดทอง โดยมากใช้ผงเงินราคาถูกกว่าแล้วปล่อยให้แห้ง ขั้นตอนสุดท้ายจะเป็นการลงสีเรียกว่า “เลนเมา” ตัวหุ่นมักใช้สีขาว เส้นผม ขน และตาใช้สีดำ ส่วนเครื่องแต่งกายมักใช้สีหลักดั้งเดิมที่มี 3 สี คือ แดง เหลือง เขียวหรือน้ำเงิน เทคนิค “เชินซอนเทพหว่าง” (อาจเทียบได้กับเทคนิค “ลงรักปิดทอง” ของไทย) เป็นเทคนิคที่ปรากฏให้เห็นตามวัดของเวียดนามที่กลายมาเป็นเทคนิคสำคัญในการแต่งแต้มสีของหุ่นนี้ ระยะเวลาที่ช่างใช้ในการแต่งแต้มสีหุ่นประมาณหนึ่งเดือนใกล้เคียงกับระยะเวลาในการแกะตัวหุ่น หากยามใดที่อากาศหนาวหรือมีความชื้นในอากาศมาก ๆ จะสร้างปัญหาให้กับช่างแต้มสีเป็นอย่างยิ่งเพราะตัวหุ่นจะแห้งช้าทำให้ขั้นตอนต่อไปล่าช้ายิ่งขึ้น (ศิลปกิจ ตีพิมพ์, 2545)

3.2.3 กลไกตัวหุ่น

เครื่องชักตัวหุ่นมีอยู่ 2 ลักษณะ คือ 1. แบบท่อนไม้ยาวซึ่งมีความยาวประมาณ 3-4 เมตร โดยตัวหุ่นจะติดอยู่บริเวณปลายท่อนไม้ มีการเคลื่อนไหวไม่ซับซ้อนนัก เช่น เดินหน้า ถอยหลัง ยกแขน ยกขา ฯลฯ 2. เครื่องชักด้วยเชือก การประกอบกลไกเพื่อให้หุ่นแต่ละตัวเคลื่อนไหวนั้นจะแตกต่างกันออกไป ตัวละครหุ่นที่เป็นภาพตัวแทนคนจะมีกลไกที่ทำให้แขนยกขึ้นลงอยู่ภายในตัวหุ่น โดยมีสายเอ็นสอดออกมาด้านล่างใต้ส่วนที่เรียกว่า “ฟาว” หรือหุ่นให้ตัวหุ่นสามารถลอยน้ำได้ ฟาวมี 2 ชนิด คือชนิดที่ทำจากโพงและชนิดที่ทำจากเหล็ก ฟาวทำจากโพงจะมีผ้าขาวบาง ๆ ห่อแล้วทาดำด้วยสีเขียวทับอีกชั้นหนึ่ง ตัวละครที่

เป็นสัตว์ เช่น เต่า นก ปลา จะมีส่วนที่เรียกว่า “แบ่งหลาย” หรือหางเสือช่วยในการเคลื่อนไหว ตัวละครสัตว์บางตัวยังมีการใช้ยางในของรถยนต์มาทำเป็นส่วนกระดูกของปลาและคอของควาย เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวได้อย่างสมจริงมากที่สุด รวมทั้งมีการใช้โชรตจักรยานยนต์มาทำเป็นโครงของมังกรและฝูงเปิด เพื่อให้มีลีลาพลิ้วไหวเมื่อมีการชักเชิด ส่วนกลไกที่ดูซับซ้อนที่สุดคือกลไกของกลุ่มร้านนางฟ้า 8 ตัว ตัวหุ่นจะถูกประกอบติดอยู่บนแผ่นไม้ (คู่ละแผ่น) ซึ่งเสียบอยู่บนเสาเหล็ก ที่มีฐานเป็นแผ่นไม้กระดานกว้างประมาณ 2 ฟุต หุ่นนางฟ้าสามารถเคลื่อนไหวเฉพาะยกแขนขึ้นลงและหมุนได้ 160 องศา เพราะมีรอกไม้ที่สามารถดึงด้วยเชือกอยู่เหนือแผ่นกระดาน ส่วนตัวหุ่นที่เป็นแมวป่าจะมีรอกอยู่ภายใต้ต้นหมากจึงสามารถชักหุ่นแมวป่าให้ขึ้นหรือลงจากต้นหมากได้ (ศิลปกิจ ตีพิมพ์, 2545)



ภาพที่ 1 กลไกการชักเชิดหุ่น

ที่มา ศิลปกิจ ตีพิมพ์, 2545

3.3 วิธีการแสดง

ในระหว่างการแสดงหุ่นกระบอกนักเชิดอยู่หลังฉากและต้องแช่ตัวอยู่ในน้ำ การแสดงหุ่นน้ำมีสามเทคนิคหลักที่ใช้ได้แก่ (1) การควบคุมด้วยท่อนไม้ยาว สามารถควบคุมหุ่นในระยะไกลและใช้ไม้ยาวควบคุมให้หุ่นกระบอกเปลี่ยนทิศทางและท่าทาง (2) การควบคุมด้วยท่อนไม้ยาวและเชือก นักเชิดหุ่นสามารถควบคุมตำแหน่งหุ่นกระบอก และตำแหน่งของหัวและแขนพร้อม ๆ กัน และ (3) การควบคุมด้วย

เชือก ใช้เทคนิคสำหรับควบคุมหุ่นที่เคลื่อนไหวซับซ้อน (Sarisa Prateepchuang, Supunnee Leaboonschoo และ Truong Ngoc Thang, 2016)



ภาพที่ 2 นักเชิดหุ่นหลังม่านไม้ไผ่

ที่มา <https://sites.google.com/site/trallnamchau/van-hoa-dan-gian-mua-roi-nuoc-oha-noi>

3.4 เนื้อเรื่องที่ใช้แสดง

ในยุคที่เสรีภาพกลับคืนมา (หลังปีค.ศ. 1954) และภายหลังที่ได้มีการจัดตั้งโรงหุ่นแห่งชาติขึ้นมา ในปีค.ศ. 1956 ทำหุ่นน้ำได้รับความสนใจจากรัฐ โดยได้จัดตั้งกลุ่มเจ้าหน้าที่ของรัฐลงไปเรียนรู้เทคนิคการแสดงจากศิลปินชาวบ้านที่จังหวัดถายบิ่งและนามहां ในที่สุดก็สามารถจัดตั้งกลุ่มหุ่นน้ำอาชีพซึ่งสังกัดอยู่ในโรงหุ่นแห่งชาติขึ้นมาได้ จากการสำรวจคณะหุ่นกระบอกน้ำพื้นบ้านว่า 30 คณะ สามารถรวบรวมบทแสดงได้มากกว่า 200 บท แต่ถูกเลือกนำเสนอเพียงบางส่วนเท่านั้น โดยมี 2 ส่วนหลักคือ

- 1) บทเบิกโรง ประกอบด้วย
 - 1.1. จุดประทัดสะบัดธง
 - 1.2. เชิญกินหมากพลู บุหรี่ น้ำ เหล้า
 - 1.3. ชีปลามอบดอกไม้
 - 1.4. จุดประทัดเป็นรูปตัวหนังสือ

- 1.5. นกปล่อยธง
- 1.6. ขบวนทหาร
- 1.7. รำเตี๊ยะ
- 2) บทแสดงซึ่งสามารถแบ่งออกได้ดังนี้
 - 2.1. กิจกรรมต่าง ๆ ของชาวบ้าน เช่น สี่ข้าวตำข้าว เลี้ยวควาย เล่นว่าว มวยปล้ำ ตีแมวป่า จับปลา ตำหูก ตกกบ ชนควาย ฯลฯ
 - 2.2. สัตว์ศักดิ์สิทธิ์ เช่น รำสี่สัตว์ศักดิ์สิทธิ์ (มังกร สิงโต เต่า นก) รำสิงโต สิงโตไล่แย่งลูกบอล มังกรพ่นน้ำทำเป็นฝน
 - 2.3. บุคคลสำคัญของชาติ เช่น กษัตริย์เวียงลำสัตว์ วีรสตรีจิ้งจิกจิ้งฉิว ฯลฯ
 - 2.4. นิยายอิงประวัติศาสตร์ เช่น ทูยเจียน บ่างตีก (ตัวละครในเรื่องสามก๊ก) ตัยชู (นิยายเรื่องไซอิ๋ว)

ส่วนในเนื้อหาการแสดงของโรงหุ่นแห่งชาติ ส่วนใหญ่ตัวละครจากการได้รับการชัดเจนด้วยท่อนไม้ไผ่ ยาว 2-3 เมตร มีเพียงขบวนแห่จอบหวนชุดเดียวที่ได้รับการชัดเจนด้วยเชือก ลำดับการแสดงมีดังนี้

1) โหมโรง

เสียงกลองเร่งเร้าผสมกับเสียงเครื่องสาย เสียงฉาบ คือเสียงสัญญาณการโหมโรงเพื่อบอกผู้ชมว่าช่วงเวลาการแสดงหุ่นน้ำกำลังจะมาถึงแล้ว หลังจบเสียงโหมโรง นักร้องสาวลูกขึ้นยืนกล่าวแนะนำผู้ชมว่า ทุกท่านจะได้รับฟังเพลงพื้นบ้านเวียดนาม (กวานเหาะบั๊กนิง) เสียงเพลงจากนักร้องสาวผสมกับท่วงทำนองดนตรี จากนั้นกลุ่มตัวละครชุดแรก คือ ชุดขบวนแห่จอบหวน ชุดการแสดงนี้แสดงให้เห็นถึงขบวนแห่จอบหวนหนุ่มที่เดินทางกลับไปเยี่ยมพ่อแม่ ภรรยา ที่บ้านเดิม หลังจากได้รับยศถาบรรดาศักดิ์เป็นขุนนางในราชสำนัก

2) เบิกโรง แนะนำรายการ: ชุดสะบัดธง “เตี๊ยะ”

เสียงนักเชิดชายคนหนึ่งดังก้องออกมาจากหลังฉาก “พ่อแม่พี่น้องครับ” ลูกคู่ร้องรับเชิงถาม “ทำไม?” ชายนักเชิดกล่าวถ้อยประโยคที่แสดงถึงความภาคภูมิใจในชาติว่า “แผ่นดินกษัตริย์สูงเวียงที่มีมาอย่างยาวนานแห่งนี้พวกเราได้หลังเสียดเสียเนื้อรักษาไว้มาจนถึงปัจจุบัน” สิ้นเสียงชายนักเชิด ธงที่ถูกซ่อนอยู่ในกระบอกได้น้ำก็ถูกดึงขึ้นมาพร้อมกันอย่างรวดเร็ว เสียงกลองเสียงเครื่องเคาะและเสียงประทัดดังเร่งเร้าขึ้นทันทีตัวละครหุ่นที่เรียกว่า “เตี๊ยะ” (หน้าตา

เหมือนเด็กยิ้มเรีงร่าไว้ผม 2 จุกเล็ก ๆ ตัวอ้วนกลม พุงยื่นออกมาเล็กน้อย นุ่งผ้าเตี่ยวผืนเล็ก) โผล่
ออกมาจากม่านไม้ไผ่ แขนกระดุกกระดิกไปมา การเคลื่อนไหวของตัวหุ่นประกอบกับแสงไฟ
หลากสีที่สาดทาบทาลงมายังผิวน้ำทำให้เกิดแสงสะท้อนระยิบระยับตัวหุ่นแสดงลีลาท่าทางคล้าย
เด็กขี้เล่นพร้อมกับเสียงแนะนำ “เต๋ว” ที่ดังมาจากหลังฉาก “เดิมทีอาศัยอยู่บนสวรรค์แต่
เหตุที่ต้องลงมาอยู่เมืองมนุษย์เพราะต้องมาดูแลครุฑน้ำนั่นแหละ” และก่อนที่ตัวหุ่นจะหาย
เข้าหลังฉากได้ขอร้องเพลง “ตา ต่ำ อ่าว ตา ตา ล่าย เท่ว” ถอดความได้ว่า “อยู่ที่ไหนก็ไม่สุขใจ
เท่าบ้านตัวเอง”

3) เรื่องราวดำเนินต่อไป

- 3.1. ชุดมังกรพ่นไฟพ่นน้ำ มังกร 2 ตัว โผล่ขึ้นมาจากใต้น้ำ แต่ละตัวพ่นไฟออกจากปากขณะ
วาดลีลาเคลื่อนไหวเป็นวงกลมและมุดน้ำแบบผลุบ ๆ โผล่ ๆ ดนตรีบรรเลงในจังหวะเร่
เร้า แสงไฟที่หริ่งทำให้มองเห็นประกายไฟที่พุ่งออกจากปากมังกรอย่างเด่นชัด
จากนั้นมังกรทั้ง 2 ตัวก็เอาหัวมุดน้ำก่อนที่โผล่ขึ้นมาและพ่นน้ำออกมาทันที การ
เคลื่อนไหวคล้ายเร่ระบำกระทำให้ไปพร้อม ๆ กับการพ่นน้ำแล้วทั้งคู่ก็มุดหายเข้าไป
หลังฉากอย่างรวดเร็วพร้อมจังหวะจบของเสียงดนตรี การแสดงชุดนี้ของคณะหุ่นเมือง
ฮานอยจะแตกต่างเล็กน้อยโดยการให้มังกรพ่นน้ำก่อนแล้วจึงพ่นไฟ
- 3.2. ชุดสิงโตแย่งชิงลูกบอล เสียงตะโกนดังมาจากหลังฉาก “พ่อแม่พี่น้องครับ” เสียงลูกคู่
ร้องรับ “ทำไม?” “สิงโตจ้าวแห่งสัตว์จะมาแย่งชิงลูกบอล ไม่รู้ว่าจะตกเป็นของใคร”
เมื่อสิ้นเสียงหุ่นสิงโตตัวหนึ่งก็โผล่ขึ้นจากใต้น้ำ ตามด้วยลูกบอลไม้ที่ได้รับการแต้มสี
อย่างสวยงามและหุ่นสิงโตอีกตัวหนึ่งก็โผล่ขึ้นมา ทั้งคู่วางชิ้นเชิงอยู่คนละมุมโดยมีลูก
บอลอยู่ตรงกลาง จังหวะดนตรีเริ่มเร่เร้าขึ้นสิงโตทั้งคู่ก็ค่อย ๆ เคลื่อนกายเข้าหาลูก
บอลหมายจะเตะครุบให้ได้ แต่ลูกบอลก็เคลื่อนตัวออกห่างทันทีบางครั้งลูกบอลก็ผลุบ
หายลงน้ำ สิงโตทั้งคู่ก็มุดน้ำตาม เมื่อการไล่จับลูกบอลผ่านไปครู่หนึ่งทั้งคู่จึงหยุดดูชิ้น
เชิงกันและพักเหนื่อยโดยมีลูกบอลเคลื่อนไหวผลุบ ๆ โผล่ ๆ อยู่ระหว่างกลาง เมื่อ
ดนตรีเร่เร้าขึ้นทั้งคู่ก็ไล่เตะครุบลูกบอลอีกครั้งพร้อมทั้งเข้าต่อสู้กัน เมื่อตัวหนึ่งพ่ายแพ้
มุดน้ำหายไปสิงโตตัวที่เหลือก็เป็นฝ่ายได้ครอบครองลูกบอลหลังจากชื่นชมลูกบอลอยู่
ครู่หนึ่งจึงมุดน้ำหายเข้าหลังฉาก

- 3.3. ชุดระบำนกเฟื่อง ดนตรีบรรเลงจังหวะช้า ๆ ไฟสีแดงสอดแสงลงกลางเวทีแสงสว่างถูกหรือล่งเล็กน้อย ตัวละครหุ่นนกตัวหนึ่งโผล่ขึ้นมาจากใต้น้ำเคลื่อนไหวกระพือปีกวาดลวดลายอยู่ครู่หนึ่งแล้วนกที่เป็นคู่กันอีกตัวหนึ่งก็โผล่ตามขึ้นมา ทั้งคู่เคลื่อนไหวคลอเคลียแสดงความรักต่อกันอยู่พักใหญ่ ดนตรีประกอบคำร้องที่บรรยายถึงความรักก็ตั้งขึ้นแสงไฟที่มีดลงขณะที่ทั้งคู่คลอเคลียและมุดหายลงใต้น้ำ เมื่อแสงไฟเริ่มสว่างทั้งคู่ก็โผล่ขึ้นมาอีกครั้งหนึ่งวาดลีลาเคลื่อนไหวสลับปีกและหางครู่หนึ่งจึงมุดหายกลับเข้าหลังฉาก กรณีคณะหุ่นน้ำเมืองฮานอยและคณะหุ่นน้ำสวนสนุกฮวงซา จังหวัดกว๋างบิ่งเมื่อนกทั้งคู่โผล่ขึ้นมาจะมีไขโผล่ขึ้นมาด้วยหลังจากที่นกทั้งคู่มุดลงน้ำ เมื่อไขมุดลงน้ำลูกนกตัวเล็กก็โผล่ขึ้นมาแทน ครอบครัวนกว่ายน้ำเล่นครู่หนึ่งแล้วทั้งหมดก็มุดเข้าหลังฉาก
- 3.4. ชุดชีวิตชนบท เสียงขลุ่ยกังวานพลีว หุ่นเด็กน้อยแสดงทำนองเป่าขลุ่ยบนหลังควายค่อย ๆ ปรากฏตัวออกมาจากหลังม่านไม้ไผ่ หลังจากเคลื่อนไหวไปรอบเวทีรอบหนึ่งก็หายกลับเข้าหลังฉาก ตัวละครหุ่นชายที่แสดงท่าทางไถนาโผล่ออกมาจากหลังฉาก ระหว่างที่เคลื่อนไหวตัวไปมาบางขณะควายก็เอาหัวมุดน้ำแล้วสลับไปมาอย่างกับควายที่มีชีวิต เสียงจากนักร้องตั้งขึ้นว่า “จะขอเล่าเรื่องราวชีวิตในท้องนาชนบทหมู่บ้านที่มีไผ่เขียวข่มเสียงขลุ่ยที่ตั้งแว่วมาจากหลังควายใครคิดถึงบ้านก็ขอให้กลับมา ” ตัวละครหุ่นชายวิดน้ำ หญิงทำนา ชายดำข้าว ชายสีข้าว ต้นกล้าค่อย ๆ ทอยออกมามาปรากฏตัวต่อผู้ชมกลุ่มนักแสดงหญิงร่วมกันขับทำนองว่า “ชวนกันไปทำนา ช่วงลำบากจึงมีวันที่ได้มาเชื่อมสัมพันธ์กัน” ลูกคู่ร้องขึ้นว่า “ในท้องทุ่งนาผัวไถเมียดำ ควายคราด น้องสงสารที่เหลือเกิน...ความรักเราดั่งเส้นไหมทอง อย่าให้แห้งเหือดกลายเป็นเงิน อย่าให้เลื่อนรางเพราะสายน้ำ...” เมื่อลูกคู่ร้องขับทำนองเร็วขึ้น ตัวละครหุ่นแต่ละตัวก็เคลื่อนไหวตามบทบาทของตนเองอยู่ครู่ใหญ่ ตอนท้ายตัวละครทั้งหมดมุดน้ำหายไปหลังฉาก จากนั้นใบบัว 2 ใบ โผล่ขึ้นมาริมลูกกรงไม้มุ่มซำมีผู้ชมพร้อมกับผีเสื้อ 2 ตัวที่เคลื่อนไหวคล้ายกำลังโบกบินอยู่เหนือกอบัว หุ่นชายนักตบเคลื่อนไหวออกมาหน้าฉาก เสียงร้องดังมาจากหลังฉากว่า “นี่ พี่บ้าน้ำอ่าทั้งหลาย” “ทำไม?” ลูกคู่ร้องถาม “คนอื่นเขาตกเบ็ดกันในแม่น้ำหรือทะเล แต่ฉันจะตกเอาลูกหลานพวกคุณนะ” แล้วพูดแนะนำตัวว่า

“ชื่อจ่าง วันนี้จะมาตกกบ” พอสิ้นเสียงหุ่นกบก็โผล่จากใต้น้ำกระโดดวนไปวนมา จ่าง ทำท่าทางตกกบด้วยการตวัดเบ็ดขึ้นลง “โน่น กบอยู่ทางโน้น” เสียงดังออกมาจากหลัง ฉาก และแล้วกบก็ตืดเบ็ดลอยขึ้นมาเหนือน้ำ งูตัวหนึ่งโผล่ตามขึ้นมาใกล้กบที่ตืดเบ็ด จ่าง ยกคันเบ็ดหนี แล้วตัวละครทั้งหมดหายเข้าหลังฉาก

- 3.5. ชุดสองตายายเลี้ยงเป็ด เสียงชายดังก้องออกมาจากหลังฉาก “เห็นแปลกเหมือนเป็ด รู้จักเกิดแต่ไม่รู้จักเลี้ยง” ฝูงเป็ด 2 ฝูงค่อย ๆ เคลื่อนตัวผ่านม่านไม้ไผ่ออกมาสู่หน้าฉาก หุ่นชายเลี้ยงเป็ดที่ชื่อว่า “องหลาว” (ชายสูงวัยไว้หนวดนุ่งผ้าเตี๋ยมมือขวาถือไม้ไล่เป็ด) เคลื่อนตัวตามออกมาแล้วก็พูดว่า “นี่พี่ป้าなあา” “ทำไม?” เสียงลูกคู่ร้องรับ “สองผัวเมียฉันนี้มีอาชีพเลี้ยงเป็ด” หลังจากแนะนำตัวองหลาวหันหน้าไปทางหลังฉาก “ยายหายไปในไหนแล้ว” องหลาวร้องขึ้น “ฉันอยู่นี่” เสียงหญิงร้องรับ หุ่นหญิงเลี้ยงเป็ด “ป้าหลาว” (หญิงสูงวัยมือถืออมย้อยโผล่ให้เห็น) เคลื่อนตัวออกมาจากหลังม่าน องหลาว พูดขึ้นว่า ดูชียายช่วงนี้ฝูงเป็ดของเราอ้วนท้วนดีจัง” ป้าหลาวพูดว่า “เราต้องเลี้ยงดูอย่างระมัดระวังไม่อย่างนั้นแมวป่าจะมาจับเป็ดเราไปกินหมด” เสียงดนตรีเร่งเร้าแมวป่าโผล่ออกมาจากใต้พุ่มไม้ องหลาวแสดงท่าทางไล่ตีแมวป่าและร้องบอกให้ป้าหลาว ต้อนเป็ดออกไป บรรยากาศซุกซนก็เกิดขึ้นแมวป่าตกใจได้หนีขึ้นไปบนต้นหมาก พอสองตายายเผือกก็ลงมาไล่ตะครุบลูกเป็ดที่แตกฝูงตัวหนึ่งแล้วคาบขึ้นไปบนต้นหมาก ป้าหลาวพูดขึ้นว่า “หากเลี้ยงกันอย่างนี้คงไม่ได้อะไรแน่” แล้วทั้งคู่ก็ต้อนฝูงเป็ดกลับเข้าหลังฉาก กรณีคณะหุ่นน้ำเมืองฮานอยหรือของคณะหุ่นน้ำสวนสนุกฮว่างซา แมวป่าจะต้องโดน “องหลาว” ตีตาย
- 3.6. ชุดแข่งเรือ ตัวละครหุ่นตัวหนึ่งออกมาร้องว่า “ลว ลว ลว...” ลูกคู่ร้องถามว่า “ลวอะไรทำไมถึงยาวจัง” เสียงดังออกมาจากหลังฉาก “เชิญชวนพ่อแม่พี่น้องออกมาชมการแข่งขันเรือ บ้านจุงคาคัดผ้าสีแดง บ้านคว่ายคาคัดผ้าสีฟ้า บ้านหมุกคาคัดผ้าสีเหลือง” เรือแข่ง 3 ลำค่อย ๆ เคลื่อนตัวออกมายังหน้าฉาก “อ้าวทั้งหมดจงเข้าแถวเตรียมทดสอบความสามารถ” เสียงลูกคู่ร้องขับ “พาย พายเรือ แหวกว่ายเหนือผิวน้ำ” เรือทุกลำแข่งขันกันวนกลับไปกลับมาหน้าฉาก 3 รอบ ในที่สุดมีเสียงร้องบอก “บ้านจุงได้เข้าเป็นที่หนึ่ง” ทั้งหมดก็หายเข้าหลังฉาก

- 3.7. ชุดจับปลา ผุงปลาไหลขึ้นเหนือผิวน้ำว่ายไปมา “บ้านเรามีท้องทะเลและท้องทุ่งนา เหลืองอร่าม” นักดนตรีขับร้อง จบเพลงปลาก็มุดลงน้ำหายไปขณะสองเมียผัวนั่งเรือ โผล่ออกมาจากม่านไม้ไผ่เสียงเพลงดังขึ้นว่า “เราถือคันเบ็ดเรานั่งเหงา” จากนั้นชายสู่มปลา ชายยกยอ หญิงช้อนปลาต่างทยอยกันออกมา ผุงปลาไหลขึ้นแหวกว่ายอีกครั้ง ตัวละครแต่ละตัวแสดงกิริยาการจับปลาชายถือสู่มเอาสู่มครอบไปยั้งหัวของหญิงที่นั่งเรือ ชายยกยอได้ปลาตัวโตแล้วทั้งหมดก็หายเข้าหลังฉาก การแสดงชุดนี้ของคณะหุ่นน้ำ เมืองฮานอยจะเริ่มด้วยปลาตัวโต 1 ตัวออกมาว่ายน้ำ สองผัวเมียนั่งเรือออกมาตกลา เมียนั่งอยู่ท้ายเรือเป็นคนพาย ผัวนั่งอยู่หัวเรือเป็นคนตกลา ระหว่างรอปลากินเบ็ดผัว เอาบ่วงยาเส้นมาสูบ (คล้ายบ่วงกัญชา) เสียงสูดเข้าปอดดังออกมาจากหลังฉากแล้วก็ พ่นออกมาเป็นควัน ปลาว่ายไปมาไม่กินเบ็ดสักทีฝ่ายผัวทนรอไม่ไหวกระโดดลงจากหัว เรือว่ายจับปลาทันที จากนั้นจึงเปลี่ยนท่าว่ายแบบคว่ำหน้าและหงายหน้าขึ้น ในที่สุดก็ จับปลาได้ ดนตรีเริ่มเร้าใจ ปลาตัวโต 3 ตัวออกมาว่ายวนอยู่หน้าฉาก สองผัวเมียนั่งเรือ ออกมาอีกครั้งตามมาด้วยชายสู่มปลา หญิงช้อนปลา ตัวละครแต่ละตัวแสดงการจับ ปลา ตอนท้ายชายสู่มปลาเอารู่มครอบหัวหญิงช้อนปลา เสียงตกใจดังออกมาจากหลัง ฉากแล้วทั้งหมดก็มุดน้ำหายเข้าหลังฉาก
- 3.8. ชุดว่ายน้ำจับเบ็ดและเด็กน้อยเล่นน้ำ เสียงดังมาจากด้านหลังฉาก “พ่อแม่พี่น้อง” “ทำไม?” “ออกมาดูอะไรนี่” หุ่นชายคนหนึ่งโผล่ขึ้นมาทำท่าว่ายน้ำไล่จับลูกเบ็ดแต่ ปรากฏว่าจับไม่ได้หุ่นชายอีกตัวโผล่ขึ้นมาทั้งคู่ช่วยกันว่ายน้ำจับเบ็ดแล้วมุดน้ำหายไป ทั้ง คนทั้งเบ็ด กลุ่มหุ่นเด็ก 3-4 ตัวโผล่ขึ้นมาแทน แล้วแสดงลีลาว่ายน้ำเล่น กระโดดตีสังกา ม้วนหน้าม้วนหลังเป็นจังหวะเดียวกัน เสียงหัวเราะครื้นเครงสนุกสนานดังออกมาจาก หลังฉากอยู่ตลอดเวลาโดยมีดนตรีเร้าใจอย่างสนุกสนานประกอบ หลังจากนั้นหุ่นเด็ก ตัวหนึ่งก็โผล่ขึ้นริมฉากกลางเวที ตัวหุ่นเด็กแต่ละตัวว่ายน้ำเข้าไปใกล้กระโดดมุดหายลงใต้ น้ำแล้วก็โผล่ออกมาต่อตัวซ้อนกันสูงขึ้นก่อนทั้งตัวลงน้ำว่ายน้ำต่ออย่างสนุกสนาน ทั้งหมดจึงมุดน้ำหายเข้าฉากไป
- 3.9. ชุดกษัตริย์เลเลย์ เสียงร้องดังแว่วมาจากนักดนตรี “นาม ก๊วก เจิน ฮา” เสียงควบม้าดัง ขึ้น หุ่นขี่ม้ามุดออกมาจากหลังฉาก 3 ตัว หัวหน้าชื่อว่า “เหลียวทัง” ทั้งสามควบม้าวน

หน้าเวทีแล้วจึงหายเข้าหลังฉาก ฉากไม้รูปบ้านเมืองโผล่เหนือน้ำบริเวณมุมด้านหนึ่ง ด้านซ้ายมือผู้ชม เสียงควบม้ำดังขึ้น เหลียวทังและลูกน้องโผล่ขึ้นกลางเวที แล้วเหลียวทังจึงสั่งให้ลูกน้องเผาเมือง (ฉากไม้ที่วาดเป็นเมือง) สะเก็ดดอกไม้ไฟและควันพุ่งตลบ แล้วทั้งหมดก็หายเข้าฉากไป เสียงควบม้ำดังขึ้น ตัวละครหุ่นขี้ม้า 3 ตัวออกมา หัวหน้าชื่อว่า “เลเลย์” สั่งให้ลูกน้องติดตาม “เหลียวทัง” ไป ตัวหุ่นขี้ม้ามุดเข้าฉาก ต่อมาเหลียวทังและทหารออกมาเผชิญหน้ากับเลเลย์ และแล้วการต่อสู้ก็เริ่มต้นขึ้น เหลียวทังกับเลเลย์ควบม้ำเข้าต่อสู้กัน แสงไฟหรือแสงประกายไฟและควันจากประทัดที่โยนมาจากข้างเวทีสร้างบรรยากาศของการต่อสู้ให้ดูเดือดเพิ่มขึ้น ในที่สุดเหลียวทังถูกฟันคอขาด หัวห้อยลงมาอยู่ข้างลำตัว ทหารเห็นว่าหัวหน้าตายจึงควบม้ำหนีไป เลเลย์จึงสั่งให้ลูกน้องตั้งขบวนแล้วขี่ม้าย่างสง่าเข้าหลังฉาก

ฉากต่อมาดนตรีบรรเลงเร้าใจ ฉากสะพานไม้ของบึงคินดาบโผล่ขึ้นตรงมุมหนึ่งข้างเวที ด้านซ้ายมือของผู้ชม แล้วเรือมังกรของกษัตริย์เลเลย์ (เลเลย์พร้อมด้วยอำมาตย์ 2 คนนั่งในเรือมีฝีพาย 1 คน) โผล่ออกมาหน้าฉากบริเวณฉากสะพานไม้มี คลื่นน้ำและกลุ่มควันลอยขึ้นเลเลย์จึงสั่งให้แล่นเรือเข้าไปใกล้ เต้าทองตัวหนึ่งโผล่ขึ้นมาแล้วเสียงพูดแบบสั้น ๆ ก็ดังมาจากหลังฉาก เต้าทองค่อย ๆ ว่ายเข้ามาใกล้เลเลย์ แล้วเอาปากคาบดาบจากมือเลเลย์มุดลงน้ำหายไปทั้งหมด จึงกลับเข้าหลังฉาก

การแสดงชุดนี้ คณะหุ่นเมืองฮานอยมักจะไม่แสดงตอนสู้รบกัน แต่จะแสดงเฉพาะตอนกษัตริย์เลเลย์ล่องเรือมาถึงบึงคินดาบ เพราะเกรงว่าจะไปกระทบความสัมพันธ์ระหว่างเวียดนามกับจีน เคยมีเหตุการณ์ว่ามีผู้ชมชาวจีนมาเข้าชม พอมาถึง การแสดงชุดนี้ผู้ชมทั้งหมดเดินออกจากโรงแสดงการแสดงส่วนนี้จึงต้องงดไป

เนื้อหาการแสดงชุดนี้เป็นนิทานอิงประวัติศาสตร์ที่แสดงถึงบุญญาธิการของเลเลย์ที่เทพเจ้าเต้าทองได้มอบดาบวิเศษให้ไปต่อสู้กับศัตรู (จีน) จนสามารถกู้เอกราชให้แก่เวียดนามได้สำเร็จ ดังนั้นหลังจากได้รับชัยชนะจึงต้องคินดาบศักดิ์สิทธิ์ให้แก่เทพเจ้าเต้า ซึ่งเป็นที่มาของชื่อ “บึงคินดาบ” ที่ตั้งอยู่กลางเมืองฮานอย

- 3.10. ชุดนักดนตรีบรรเลง ตัวหุ่นนักดนตรีตีกลอง สีซอ ตีฉาบ เป่าแตร เคาะเกราะ โพล์ขึ้นสู่หน้าฉาก แล้วแสดงลีลาท่าทางเล่นดนตรี ถึงช่วงที่ต้องโชว์เดี่ยวก็ขยับขึ้นมาเหนือตัวละครอื่น ๆ หลังจากกวาดลอยตายเสร็จสิ้นทั้งหมดก็มุดน้ำหายเข้าหลังฉาก
- 3.11. ชุดระบำนางฟ้า ค้วนสีขาวค่อย ๆ ลอยขึ้นสู่ผิวน้ำเสมือนว่าพื้นที่หน้าฉากกำลังได้รับการเนรมิตให้เป็นสวรรค์ เสียงกระดิ่งดังขึ้นพร้อมกับบทขับของนักดนตรี “น้ำคือที่อยู่ของเหล่านางฟ้า” นางฟ้าทั้ง 8 นางค่อย ๆ โผล่ผ่านม่านไม้ไผ่ออกสู่พื้นที่หน้าฉาก ตามมาด้วยนางฟ้าอีก 2 นางแล้วเหล่านางฟ้าก็รำร่าตามจังหวะเพลง “ค้วนธูปนางฟ้าช่างหอมหวาน” มีการหมุนตัวไปมาในลีลาอ่อนช้อย มือแขนยกขึ้นยกลง เมื่อมาถึงช่วงทำนางฟ้าที่อยู่ด้านข้างทั้งสองนางหมุนตัวหลายรอบก่อนจะเข้าหลังฉาก กลุ่มนางฟ้า 8 นางก็ค่อย ๆ เข้าหลังฉากทีละคู่ กลุ่มนางฟ้าที่อยู่ตรงกลางบางครั้งก็มีเพียง 6 นางซึ่งอาจทำให้การชักเชิดง่ายขึ้นเพราะมีน้ำหนักเบา กลุ่มนางฟ้าจะต้องใช้นักเชิด 4 คนโดยมี 2 คนคอยพยุงแผ่นกระดานที่รองรับนางฟ้าและอีก 2 คนคอยชักเชิด คนหนึ่งทำให้นางฟ้าหมุน อีกคนหนึ่งทำให้แขนยกขึ้นลงส่วนนางฟ้าตัวโตที่อยู่ด้านข้างอีก 2 นางจะมีนักเชิดอีกนางละ 2 คน คนหนึ่งคอยพยุงและเคลื่อนไหวตัวหุ่นอีกคนคอยหมุนและขยับแขนของตัวหุ่นขึ้นลง การแสดงชุดนี้รวมนักเชิดทั้งหมด 8 คน
- 3.12. ชุดระบำสี่สัตว์ศักดิ์สิทธิ์ เสียงดังมาจากหลังฉาก “สวรรค์ (พระเจ้า) สร้างโลก” มังกรพ่นไฟโผล่ขึ้นหน้าฉาก วาดลีลาเคลื่อนไหว ตัวละครเต่า สิงโตและนกซึ่งถือเป็น สัตว์ศักดิ์สิทธิ์ของคนเวียดนามค่อย ๆ โผล่ออกมาวาดลีลาเคลื่อนไหว ดนตรีเร่งเร้า ทั้งหมดเคลื่อนไหวไปมาคล้ายกำลังเร่งระบำแล้วก็มุดน้ำเข้าหลังฉาก
- 3.13. ชุดชนควาย เสียงขับขานดังมาจากกลุ่มนักดนตรี “แม้ใครทำการค้าขายอยู่แห่งหนใด วันที่ 5 เดือนตุลาคมชนควายขอให้กลับบ้าน” แล้วมีเสียงดังออกมาจากหลังฉาก “พ่อแม่พี่น้อง” “ทำไม?” เสียงตอบดังมาว่า “กินกับชนจึงจะเรียกได้ว่าเป็นควาย เชิญพ่อแม่พี่น้องออกไปกลางทุ่งชมการชนควายนะ” ตัวละครหุ่นควาย 2 ตัวขวากับดำ โผล่มาจากหลังม่าน ทั้งคู่ออกมาชนกัน เสียงนกร้องและเสียงร้องส่ำทับดังมาจากหลังฉาก “เจ้าควายดำพยายามเข้า พยายามเข้าเจ้าควายดำแพแล้ว” ทั้งคู่มุดน้ำหายเข้า

หลังฉาก การแสดงชุดนี้ของคณะหุ่นน้ำสวนสนุกฮวงซางจะมีตัวหุ่นถือธงที่เป็นเจ้าของควายออกมาก่อน แล้วตามมาด้วยควาย จากนั้นจึงให้ควายต่อสู้กัน

- 3.14. ชุดเชิดสิงโต เสียงดังออกมาจากหลังฉาก “ข้าวน้ำอุดมสมบูรณ์ เก็บเกี่ยวได้ผลดีเทศกาลเฉลิมฉลองของหมู่บ้าน เชิญพ่อแม่พี่น้องออกมาชมเชิดสิงโต” เสียงลูกคู่ “ออกมาชมการเชิดสิงโต” ตัวละครเชิดสิงโตโผล่ผ่านม่านไม้ไผ่ออกมา ตามมาด้วยตัวละครที่ถือพัดล่อสิงโตที่มีชื่อว่า “เตี้ย” เสียงดนตรีเน้นที่เสียงกลองกับฉาบเป็นหลัก ตัวละครทำท่าทางเคลื่อนไหวแสดงอยู่ครู่หนึ่งก็หายเข้าหลังฉาก เสียงร้องทำนองเร้าใจ “เราไปเที่ยวงานเลี้ยง...” จากนักดนตรีกลายเป็นสัญญาณบอกว่าการแสดงได้จบลงแล้ว ดอกไม้ไฟหมุนและการปรากฏตัวของนักเชิดชายหญิงต่อผู้ชมคือขั้นตอนจบสมบูรณ์ของการแสดงหุ่นน้ำ

ชุดแสดงดังที่กล่าวมาข้างต้นเป็นชุดแสดงที่คณะหุ่นของทางราชการนำมาใช้ในการแสดงเหมือนกันหมดทุกคณะ แต่อาจจะมี ความแตกต่างในรายละเอียด เนื้อหาในบทแสดงอาจแตกต่างกันบ้าง หรือตัวละครในบางชุดอาจจะมีเพิ่มมากขึ้นบ้างน้อยบ้างแตกต่างกันไปเพื่อสร้างเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละคณะ ดังนั้น 16 ชุดการแสดงที่ประดิษฐ์สร้างใหม่โดยรัฐก็ยังคงเป็น “แม่แบบ” ที่ทุกคณะใช้แสดงอยู่ในปัจจุบัน (ศิลปกิจ ตีพิมพ์, 2545)

3.5 ดนตรีในการแสดงหุ่นน้ำ

การแสดงหุ่นน้ำดั้งเดิมประกอบด้วยเครื่องดนตรีหลัก 3 ชิ้น ได้แก่ Trống Cái (กลองขนาดใหญ่), Chũm Choe (ฉิ่ง), Mõ (เครื่องกระทบไม้) ปัจจุบันใช้เครื่องดนตรี 15 ชนิด

ตารางที่ 1 แสดงเครื่องดนตรีที่ใช้ในการแสดงหุ่นน้ำ

ประเภท	ชื่อ	คำอธิบาย
เครื่องสาย	Đàn Tranh / Thập Lục	พิณ 16 สาย ผู้เล่นสวมเล็บทำด้วยกระที่นิ้วหัวแม่มือ นิ้วกลางและนิ้วชี้ใช้ดีด
เครื่องสาย	Đàn Nhị / Nhi	ซอ 2 สาย ได้รับอิทธิพลมาจากจีนและอินเดีย คล้ายฮูฉินของจีน
เครื่องสาย	Đàn Bầu	พิณสายเดี่ยวมีกะลามะพร้าวหรือผลน้ำเต้าแห้งอยู่ตรงคันทโยกเป็นตัวกำธรเสียง
เครื่องสาย	Đàn Nguyệt / Đàn kim	พิณพระจันทร์ มี 2 สาย เดิมสายใช้เส้นไหมปัจจุบันใช้ไนลอน
เครื่องสาย	Đàn Tam Thập Lục	ซิม 36 สาย มีลักษณะคล้ายหางฉินของจีน
เครื่องลม	Sáo Trúc	ขลุ่ยไม้ไผ่ มี 7 รู ถือเป่าแนวนอน
เครื่องหนัง	Trống Cái, Trống Bắn และ Trống Đế	กลองตีด้วยไม้ มักจะเล่นคู่กับฉิ่ง
เครื่องหนัง	Trống Cơm	กลอง 2 หน้า บรรเลงโดยใช้ไม้ตีและด้วยมือ ใช้ไฟล่คอแขวนตีหรือนั่งวางบรรเลงบนตัก
เครื่องกระทบ	Chùm Ma Hình	เครื่องดนตรีทองเหลืองของกลุ่มชาติพันธุ์ไทในเวียดนามเล่นด้วยการเขย่าเป็นกลุ่ม 5-8 คน
เครื่องกระทบ	Chiêng	ฆ้องมีปทุมทำจากโลหะผสมตีด้วยไม้
เครื่องกระทบ	Tiêu Cảnh	จานโลหะดั้งเดิมของเวียดนามตีด้วยไม้
เครื่องกระทบ	Thanh La	ชานโลหะดั้งเดิมของเวียดนามตีด้วยไม้
เครื่องกระทบ	Chũm Chọ	ฉาบทำจากโลหะของผสม
เครื่องกระทบ	Sênh Tiên	ทำจากไม้ 3 ชั้น 2 ชั้นแรกเขาจะร้องให้เป็นรอยหยักสำหรับขูดให้เกิดเสียง อีกชั้นมีเหรียญตรึงไว้เพื่อให้เกิดเสียงกรังกรังขณะเล่น
เครื่องกระทบ	Mõ	เครื่องไม้สำหรับเคาะ

ที่มา Sarisa Prateepchuang, Supunee Leauboonshoo และ Truong Ngoc Thang, 2016

ในอดีตนักดนตรีเป็นชาวบ้านท้องถิ่น แต่ปัจจุบันดนตรีได้รับการดัดแปลงและพัฒนาเพื่อให้มีความหลากหลายของเสียงเครื่องดนตรีมากขึ้น เช่น Đàn Tranh (พิณ 16 สาย), Đàn Nhị (ซอ 2 สาย อยู่ในตระกูลเดียวกับซอฉินของจีน), Đàn Bầu (พิณสายเดียว), Đàn Nguyệt (พิณพระจันทร์), Đàn Tam Thập Lục (ซิม 36 สาย) และ Sáo Trúc (ขลุ่ยไม้ไผ่) ในโรงละครแห่งชาติจะมีนักดนตรี 6 คนแบ่งหน้าที่เป็นนักร้อง 2 คนและนักดนตรี 4 คน ซึ่งนักร้องจะเล่นเครื่องกระทบอย่าง Sênh Tiễn ด้วย ส่วนที่โรงละครทั้งหมดมีนักดนตรี 9 คนแบ่งเป็นนักร้อง 2 คนและนักดนตรี 7 คน เนื้อเพลงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงหุ่นน้ำได้รับการสืบทอดมาจากเพลงพื้นบ้านดั้งเดิมและบทประพันธ์แห่งชาติ

ชื่อเพลงที่ใช้ในการแสดงหุ่นกระบอกน้ำคือ Chèo ซึ่งเกิดขึ้นจากเพลงพื้นบ้านดั้งเดิมของเวียดนามเหนือ เนื้อหาของดนตรี Chèo คือการมองสังคมและศิลปะในสะท้อนวิถีชีวิตของชาวเวียดนามผ่านดนตรี ทำนองดนตรีนั้นเข้ากับท่าเต้นของหุ่น จังหวะช้าปานกลางหรือเร็ว และสามารถสลับจากช้าไปเร็วได้ ปัจจุบันเพลงในการแสดงหุ่นกระบอกน้ำได้รับมรดกมาจากนิทานพื้นบ้าน ความรู้และภูมิปัญญาซึ่งสามารถเพิ่มมูลค่าให้กับวัฒนธรรมของเวียดนาม (Sarisa Prateepchuang, Supunnee Leaboonthoo และ Truong Ngoc Thang, 2016)

3.6 โรงหุ่น

พื้นที่โรงหุ่นน้ำประกอบด้วย 2 ส่วนหลักคือส่วนที่เป็นพื้นผิวน้ำด้านหน้าซึ่งเป็นเวทีการแสดงและ "โรง" หรือ "ศาลน้ำ" ที่เป็นทั้งฉากและพื้นที่ซักเชิดตัวละครหุ่น โรงหุ่นของชาวบ้านจะใช้สระน้ำธรรมชาติเป็นสถานที่แสดงมีคันดินขอบสระจึงเป็นม้านั่งสำหรับผู้ชมไปโดยปริยาย (ศิลปกิจ ตีฆันติกุล, 2545) โรงแสดงหุ่นในการท่องเที่ยวจะเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าและยาวประมาณ 9 ฟุตโดยทั่วไปผู้ชมจะนั่งที่บริเวณสามด้านของพื้นที่เล่น ด้านที่เหลือใช้โดยนักแสดงหุ่น ฉากได้รับการตกแต่งให้คล้ายกับเจดีย์หรือบ้านในชนบทของเวียดนาม นักเชิดหุ่น 8-10 คนยืนอยู่ในน้ำลึกประมาณเอว ควบคุมหุ่นจากด้านหลังม่านไม้ไผ่ ม่านไม้ไผ่ถูกตัดเป็นซี่เล็ก บางและมีรอยแยกทำให้นักเชิดหุ่นสามารถดูหุ่น ปฏิริยาของผู้ชม และเพื่อให้แน่ใจว่าท่าเต้นหุ่นกระบอกนั้นถูกต้อง โรงหุ่นมี 2 ประตูด้านละ 1 ประตูคือประตูทางทิศตะวันออกเป็น "ประตูแห่งชีวิต" ที่หุ่นเข้าไปในพื้นที่แสดง และประตูไปทางทิศตะวันตกคือ "ประตูแห่งความตาย" ที่หุ่นจะกลับเข้ามาหลังม่านไม้ไผ่หลังจบการแสดง การแสดงหุ่นน้ำแสดงในเป็นแหล่งน้ำตามธรรมชาติ นักเชิดหุ่นจึงอาจเป็นหวัดได้ง่าย เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหานี้ นักเชิดจะต้ม เนื้อกัมหม่ม (nuóc mắm) หรือ

“น้ำปลา” เพื่อบรรเทาปัญหานี้ นักเซตหุ่นสมัยใหม่จะสวมชุดประดาน้ำแบบครึ่งตัวเพื่อหลีกเลี่ยงภาวะ
อุมหภูมิต่ำ (Derek Gaboriault, 2009)

3.7 สินค้าที่ระลึก

นับจากปี 1990 ที่รัฐได้ประกาศให้เป็นปีท่องเที่ยวเวียดนาม โรงหุ่นแห่งชาติมีโอกาสด้อนรับและ
แสดงหุ่นน้ำให้นักท่องเที่ยวชม และเนื่องจากมีนักท่องเที่ยวต้องการจะซื้อหุ่นน้ำกลับไปเป็นของที่ระลึก
เหล่าคนที่คลุกคลีอยู่ในวงการหุ่นของโรงหุ่นแห่งชาติจึงเริ่มทดลองผลิตหุ่นน้ำจำลองออกมาขายให้แก่
นักท่องเที่ยว การหันมาผลิตหุ่นน้ำจำลองขายในฐานะของที่ระลึกไม่ใช่เรื่องแปลกนักสำหรับช่างศิลป์
เพราะส่วนหนึ่งเป็นวิชาชีพที่ร่ำเรียนมา หุ่นน้ำที่ทำขึ้นมาเป็นสินค้าที่ระลึกไม่ได้มีวางขายเฉพาะตามร้าน
ขายของที่ระลึกเท่านั้น ยามที่มีรอบแสดงทั้งที่โรงหุ่นแห่งชาติและโรงหุ่นทดลองจะนำหุ่นน้ำจำลองมา
วางขายที่หน้าประตูทางออกของโรงหุ่นให้นักท่องเที่ยวที่ประทับใจตัวละครในชุดการแสดงเลือกซื้อ
กลับไปเป็นของที่ระลึก หุ่นน้ำจากที่เคยเป็นของชาวบ้านจึงถูกผลิตสร้างซ้ำผ่านการแสดงในโรงหุ่นของรัฐ
โรงหุ่นเอกชน จนกลายมาเป็นสินค้าที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยว (ศิลปกิจ ตี๋ขันติกุล, 2545)



ภาพที่ 3 ร้านขายสินค้าที่ระลึกของโรงหุ่นน้ำทดลอง

ที่มา ferogife

3.8 ทุนน้ำในการท่องเที่ยว

กระแสการท่องเที่ยวเวียดนามในปัจจุบันมีส่วนสำคัญที่ทำให้ทุนน้ำได้รับความสนใจและกลายมาเป็น “ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม” ประเภทหนึ่งที่ตั้งจุดจูนนักท่องเที่ยว โดยเฉพาะนักท่องเที่ยวต่างชาติ ผลจากกระแสการท่องเที่ยวที่เริ่มพัฒนาไปได้ด้วยดีในเวียดนามโดยเฉพาะในเมืองหลวงฮานอยส่งผลให้ทุนน้ำกลายเป็นสิ่งสร้างรายได้ให้แก่เวียดนามค่อนข้างมากในแต่ละปี รัฐจึงตื่นตัวที่จะมีการพัฒนาทุนน้ำในระดับท้องถิ่นเพิ่มมากขึ้น

3.8.1 นโยบายการท่องเที่ยวเวียดนาม

การท่องเที่ยวเวียดนามได้ก่อตั้งขึ้นราวเดือนมกราคม ปี ค.ศ. 1976 สังกัดโดยตรงกับคณะรัฐมนตรีที่รับผิดชอบดูแลจัดการการท่องเที่ยว จุดเปลี่ยนสำคัญของการพัฒนาการท่องเที่ยวของเวียดนามเริ่มมาจากการประชุมใหญ่พรรคคอมมิวนิสต์เวียดนามครั้งที่ 6 ค.ศ. 1986 ต่อมาในวันที่ 20 กรกฎาคม 1989 คณะรัฐมนตรีได้ประกาศให้ปี 1990 เป็นปีท่องเที่ยวเวียดนาม แม้ว่าปีท่องเที่ยวเวียดนามจะไม่ประสบความสำเร็จนักแต่นับได้ว่าเวียดนามได้เปิดประตูกระแสการท่องเที่ยวของโลก

ในการประชุมพรรคคอมมิวนิสต์ครั้งที่ 8 ได้มีมติสำคัญเกี่ยวกับการท่องเที่ยว คือ ค่อย ๆ ทำให้ประเทศกลายเป็นศูนย์กลางการท่องเที่ยว การพาณิชย์กรรม และการบริการที่สำคัญของภูมิภาค อันนำไปสู่การประกาศโครงการรณรงค์เพื่อการท่องเที่ยวในปีค.ศ. 2000 และมีคำขวัญว่า “เวียดนาม: จุดหมายปลายทางแห่งสหัสวรรษใหม่” โดยมีจุดประสงค์สำคัญคือเพิ่มพูนเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาติในกิจกรรมต่าง ๆ ทางการท่องเที่ยวทำให้เวียดนามกลายเป็นแหล่งดึงดูดนักท่องเที่ยวแห่งหนึ่งของโลก พยายามส่งเสริมสินค้าทางการท่องเที่ยวเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้ซื้อกลับประเทศมาก ๆ และพยายามชักจูงนักท่องเที่ยวต่างชาติให้เข้ามาเวียดนามปีค.ศ. 2000 ให้ได้จำนวน 2 ล้านคน (ศิลปกิจ ตีชัย ตีกุล, 2545)

ธนาคารแห่งประเทศไทย (ค.ศ. 2008) รายงานว่าสภาการท่องเที่ยวและการเดินทางโลก (World Travel and Tourism Council – WTTC) คาดหมายให้เวียดนามมีอัตราการท่องเที่ยวสูงสุดเป็นอันดับ 7 ของโลกในปีค.ศ. 2005 – 2015 รัฐบาลเวียดนามก็ให้ความสำคัญของการท่องเที่ยวตามลำดับ รัฐบาลเวียดนามได้มีโครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวแห่งชาติเวียดนามช่วงปีค.ศ. 2012 - 2015 โดยหวังที่จะนำการท่องเที่ยวมาเป็นตัวขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ (สำนักงานข้าราชการพลเรือน(ก.พ.), 2558)

ปี 2012 การท่องเที่ยวเวียดนามเปิดตัวโลโก้และสโลแกนใหม่คือ “Vietnam – timeless charm” หรือเวียดนามเสน่ห์ที่เป็นอมตะ ดอกบัวบานคือสัญลักษณ์ของโครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวแห่งชาติเวียดนามช่วงปี 2012 – 2015 โดยดอกบัว 5 กลีบและแต่ละกลีบมีสีที่แตกต่างกัน ซึ่งหมายถึงผลิตภัณฑ์ของหน่วยงานการท่องเที่ยวเวียดนาม เช่น การท่องเที่ยวหมู่เกาะและทะเล การท่องเที่ยวเชิงนิเวศวิทยา การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ และการท่องเที่ยวเชิงผจญภัย (Lan Anh, 2012)



ภาพที่ 4 สัญลักษณ์โครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวแห่งชาติ

ที่มา <https://www.traveldailynews.asia/vietnam-timeless-charm-inspires-your-soul>

หน่วยงานการท่องเที่ยวเวียดนามได้เริ่มปฏิบัติและเผยแพร่ยุทธศาสตร์การพัฒนาช่วงปี 2012-2020 และวิสัยทัศน์ถึงปี 2030 อย่างเป็นทางการ ร่างแผนการพัฒนาภูมิภาคโดยเฉพาะ 7 ภูมิภาคท่องเที่ยวที่สำคัญ เพื่อผลักดันให้หน่วยงานการท่องเที่ยวเวียดนามพัฒนายิ่งขึ้น ช่วยให้เวียดนามกลายเป็นจุดท่องเที่ยวที่น่าสนใจและมีชื่อเสียงของภูมิภาคและโลก โดยตั้งเป้าไว้ว่า จนถึงปี 2020 หน่วยงานการท่องเที่ยวเวียดนามจะกลายเป็นหน่วยงานเศรษฐกิจที่สำคัญ มีวิชาชีพ มีระบบโครงสร้างพื้นฐานและเทคโนโลยีอย่างพร้อมเพรียงและทันสมัย มีผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวมีคุณภาพและรูปแบบหลากหลาย มีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมและสามารถแข่งขันกับประเทศอื่น ๆ ในภูมิภาคได้ (Lan Anh, 2012)

เมื่อวันที่ 8 กันยายน 2016 นายกรัฐมนตรีอนุมัติยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมวัฒนธรรมซึ่งระบุถึง 12 อุตสาหกรรมวัฒนธรรมคือการโฆษณา สถาปัตยกรรม ซอฟต์แวร์และเกมสันทนาการ หัตถกรรมและศิลปกรรม ออกแบบ ภาพยนตร์ สื่อสิ่งพิมพ์ แฟชั่น ศิลปะการแสดง ศิลปะการถ่ายภาพ

และการจัดนิทรรศการ โทรทัศน์และวิทยุ และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ดังกล่าวยืนยันว่า อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของเศรษฐกิจของประเทศและรัฐเวียดนามจะสร้างเงื่อนไขที่เอื้ออำนวยเพื่อดึงดูดศักยภาพสูงสุดจากชุมชนธุรกิจและสังคมเพื่อการพัฒนาอุตสาหกรรม วัฒนธรรม (Vietnam Law and Legal Forum Magazine, 2016)

ยุทธศาสตร์นี้ยังเน้นว่าการพัฒนาอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมจะเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับการ เผยแพร่ภาพลักษณ์ของประเทศเวียดนามและชาวเวียดนามที่เอื้อต่อการปกป้องและส่งเสริมเอกลักษณ์ ทางวัฒนธรรมของชาติ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ข้างต้นจึงได้เสนอวิธีการใช้กลไกและนโยบายในการ ปรับปรุงสภาพแวดล้อมทางธุรกิจสำหรับสินค้าและบริการทางวัฒนธรรม โดยเพิ่มการบังคับใช้สิทธิใน ทรัพย์สินทางปัญญา และสิทธิที่เกี่ยวข้องและส่งเสริมการแข่งขันที่เป็นธรรมในตลาด รัฐจะสนับสนุนการ สร้างแบรนด์สำหรับอุตสาหกรรมวัฒนธรรมส่งเสริมการลงทุนในรูปแบบที่หลากหลายโดยเฉพาะการลงทุน ภายใต้อุปกรณ์แบบภาครัฐและเอกชน และยินดีต้อนรับการจัดตั้งและการพัฒนากองทุนการลงทุน ทางวัฒนธรรม และยังคงกล่าวอีกว่าศูนย์อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม 3 แห่งในฮานอย ดานัง และโฮจิมินห์ ซิตี้จะได้รับการพัฒนา (Vietnam Law and Legal Forum Magazine, 2016)

ในส่วนของศิลปะการแสดงนั้นเน้นถึงความจำเป็นในการอนุรักษ์และพัฒนาศิลปะดั้งเดิมควบคู่ไป กับศิลปะร่วมสมัยสร้างผลงานคุณภาพแสดงความเป็นเอกลักษณ์ของศิลปะดั้งเดิม รัฐจะส่งเสริมการจัดตั้ง และการดำเนินงานของรัฐวิสาหกิจในด้านดนตรีการแสดงการแสดงและการจัดกิจกรรม นอกจากนี้ยังจะ สนับสนุนการพัฒนาหน่วยงานศิลปะที่ก่อตั้งขึ้นโดยหน่วยงานรัฐหรือหน่วยงานเอกชน และการจัดตั้งศูนย์ การแสดงศิลปะอเนกประสงค์ในเมืองใหญ่ (Vietnam Law and Legal Forum Magazine, 2016)

3.8.2 ผู้มาเยือนเวียดนาม

นับจากปีค.ศ. 1990 เวียดนามได้ต้อนรับนักท่องเที่ยวจากทั่วโลกเพิ่มมากขึ้น ในช่วงแรก ๆ นักท่องเที่ยวที่เข้ามาเวียดนามมากที่สุดคือ ไต้หวัน รองลงมาคือฝรั่งเศส ญี่ปุ่น อเมริกา อังกฤษ ฮองกง ไทย และจีน ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนนักท่องเที่ยวแบ่งตามประเทศ จากปี 1900 – 1998

ประเทศ	1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998
ไต้หวัน	45,000	54,000	70,143	96,257	185,067	224,127	175,468	154,566	138,520
ฝรั่งเศส	23,650	28,500	19,204	61,883	111,657	118,044	73,599	67,022	83,371
ญี่ปุ่น	15,975	19,170	19,119	31,320	67,596	119,540	118,310	122,083	95,251
สหรัฐฯ	10,425	12,510	14,563	102,892	152,176	57,515	43,171	40,409	176,530
อังกฤษ	-	-	6,662	19,901	39,227	52,820	40,692	44,719	39,630
ฮ่องกง	-	-	13,985	17,538	24,223	21,133	14,918	10,696	8,570
จีน	3,525	4,230	2,738	17,509	14,381	62,640	377,555	405,279	420,740
ไทย	-	-	10,557	15,977	23,838	23,117	19,626	18,337	16,970
เวียดนาม*	68,825	82,590	80,858	152,810	202,046	261,300	196,907	272,157	-
อื่น ๆ	81,500	89,000	202,171	228,642	206,014	411,060	546,891	580,369	540,970
รวม	250,000	300,000	440,000	670,000	1,018,062	1,358,182	1,607,155	1,715,637	1,520,120

ที่มา ศิลปกิจ ตีพิมพ์ครั้งที่ 2545

* คนเชื้อสายเวียดนามที่อยู่ต่างแดน

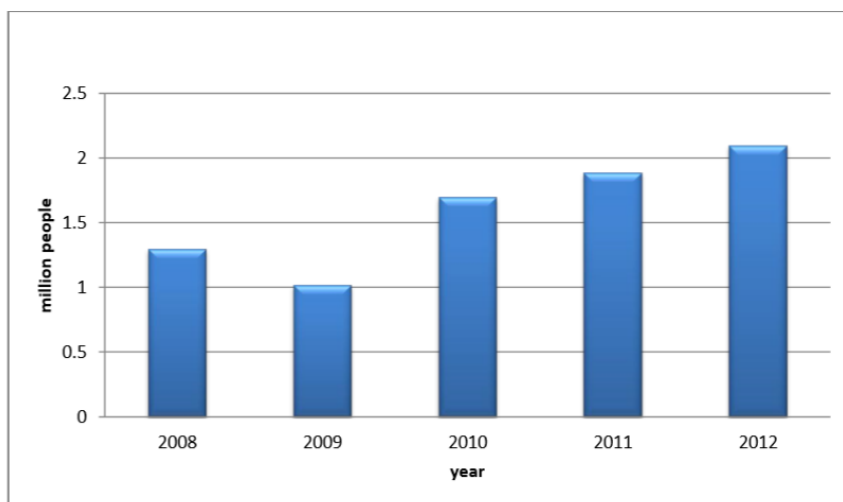
ในการประชุมพรรคคอมมิวนิสต์ครั้งที่ 8 ได้มีมติสำคัญเกี่ยวกับการท่องเที่ยว คือ ค่อย ๆ ทำให้ประเทศกลายเป็นศูนย์กลางการท่องเที่ยว การพาณิชย์กรรม และการบริการที่สำคัญของภูมิภาค อันนำไปสู่การประกาศโครงการรณรงค์เพื่อการท่องเที่ยวในปีค.ศ. 2000 และมีคำขวัญว่า “เวียดนาม: จุดหมายปลายทางแห่งสหัสวรรษใหม่”

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติผู้มาเยือนฮานอยปี 1994 – 2001

ปี	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001
จำนวนนักท่องเที่ยว	350,000	358,400	352,000	391,000	370,000	380,000	500,000	700,000

ที่มา ศิลปะกิจ ตี๋ซันติกุล, 2545

ในจำนวนนักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวในเวียดนาม ชาวไต้หวันและญี่ปุ่นเป็นกลุ่มสำคัญที่ช่วยให้การท่องเที่ยวของเวียดนามเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว ตามด้วยฝรั่งเศสที่ถือได้ว่าเป็นตัวแทนของประเทศแถบตะวันตก ที่ฮานอยมีนักท่องเที่ยวเพิ่มจำนวนขึ้นเรื่อย ๆ โดยมีชาวฝรั่งเศสเป็นนักท่องเที่ยวกลุ่มใหญ่ที่สุด คิดเป็น 16% ส่วนนักท่องเที่ยวไต้หวันมักไปเที่ยวที่เมืองโฮจิมินห์คิดเป็น 45% (ศิลปะกิจ ตี๋ซันติกุล, 2545) จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี 1994 – 1997 และตัวเลขลดลงในปี 1998 จากวิกฤตเศรษฐกิจฟองสบู่แตกในประเทศไทยที่ส่งผลกระทบต่อการท่องเที่ยวในเวียดนามด้วยเช่นกัน ในปี 2000 นักท่องเที่ยวเพิ่มขึ้นเป็น 5 แสนคน คิดเป็น 31% ของปี 1999 จากการโครงการรณรงค์เพื่อการท่องเที่ยวในปีค.ศ. 2000 ทำให้ในปีถัดมามีจำนวนนักท่องเที่ยวมาเยือนฮานอยเพิ่มเป็น 700,000 คน คิดเป็น 40% เมื่อเทียบกับปีก่อนหน้า



ภาพที่ 5 แผนภูมิแสดงจำนวนนักท่องเที่ยวที่มาเยือนฮานอยในปี 2008-2012
ที่มา Giang Quach

จากแผนภูมิข้างต้นเปรียบเทียบตัวเลขของนักท่องเที่ยวต่างชาติที่มาเยือนฮานอยตั้งแต่ปี 2008 - 2012 มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นในจำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติที่เดินทางมายังฮานอยจาก 1.3 ล้านคนเป็น 2 ล้านคน ซึ่งหมายความว่าเปอร์เซ็นต์ของจำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติโดยเฉลี่ยเพิ่มขึ้นสูงถึง 18% หรือ 20% ต่อปี ในปี 2008 ฮานอยต้อนรับนักท่องเที่ยว 1.3 ล้านคน ในปีถัดมามีนักท่องเที่ยวมาเยือนลดลงเหลือเพียง 1.02 ล้านคน เนื่องจากปี ค.ศ. 2009 เป็นปีที่เกิดวิกฤตเศรษฐกิจโลกและโรคระบาดซึ่งนำไปสู่การตัดสินใจไม่เดินทางของนักท่องเที่ยวจำนวนมาก อย่างไรก็ตามสามารถสังเกตได้ว่าจำนวนนักท่องเที่ยวที่เลือกไปฮานอยนั้นเติบโตอย่างมากตั้งแต่ปี 2010 ถึงปี 2012 และในระหว่างปี 2009 ถึงปี 2010 มีจำนวนนักท่องเที่ยวเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน เนื่องด้วยมีการฉลองครบรอบ 1,000 ปี Thang Long - Hanoi ทำให้จำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วเป็น 1.7 ล้านคน ในปี 2010 หลังจากปี 2010 จำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติเพิ่มขึ้นเล็กน้อยโดยมีจำนวนทั้งสิ้น 1.89 ล้านคน ในปี 2012 กรุงฮานอยมียอดนักท่องเที่ยวสูงสุดเป็นประวัติการณ์โดยมีนักท่องเที่ยวต่างชาติมากกว่า 2 ล้านคน (Giang Quach, 2013)

การท่องเที่ยวของเวียดนามมีจำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องโดยเฉลี่ยประมาณ 11% ต่อปี ในปี 2016 จำนวนผู้มาเยือนสูงถึง 10 ล้านคนเพิ่มขึ้น 26% เมื่อเทียบกับปี 2015 นักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเวียดนามมาเวียดนามมากที่สุดคือ จีน รองลงมาคือ เกาหลีใต้และญี่ปุ่น โดยในปี 2018 จำนวนนักท่องเที่ยวจีนคิดเป็น 32% ของนักท่องเที่ยวทั้งหมด

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนนักท่องเที่ยวมาเยือนเวียดนามในปี 2014 - 2019

ปี ประเทศ	2014	2015	2016	2017	2018	2019
สหรัฐฯ	443,776	491,249	552,644	614,117	687,226	746,171
เกาหลีใต้	847,958	1,112,978	1,543,883	2,415,245	3,485,406	4,290,802
ญี่ปุ่น	647,956	671,379	740,592	798,119	826,674	951,962
ไทย	246,874	214,645	266,984	301,587	349,310	509,802
จีน	1,947,236	1,780,918	2,696,848	4,008,253	4,966,468	5,806,425
ไต้หวัน	388,998	438,704	507,301	616,232	714,112	926,744
อื่น ๆ	3,437,126	3,525,610	3,982,573	4,168,598	4,471,595	4,776,685
รวม	7,959,924	8,235,483	10,290,825	12,922,151	15,497,791	18,008,591

ที่มา Tổng cục Thống Kê, 2020

3.9 รอบการแสดงของโรงหุ่นน้ำในฮานอย

โรงหุ่นน้ำที่มีชื่อเสียงในฮานอยมีอยู่ 2 แห่งคือ โรงหุ่นแห่งชาติตั้งอยู่ในเขต Thanh Xuan และ โรงหุ่นน้ำถังลงในเขตHoan Kiem โดยโรงหุ่นน้ำถังลงจะได้รับคามนิยมจากนักท่องเที่ยวมากกว่า เนื่องจากอยู่ในบริเวณใจกลางเมืองใกล้แหล่งท่องเที่ยวหลายแห่ง เช่น ถนนเมืองเก่า 36 สาย ทะเลสาบ คินดาบ วิหารวรรณกรรม-วันเหมียว

คณะหุ่นน้ำถังลงเดิมชื่อคณะหุ่นน้ำฮานอยที่แสดงเพียงหุ่นบก หลังเปิดประเทศในค.ศ. 1987 สถานการณ์ของคณะย่ำแย่ลงทำให้นักเชิดลาออกจากคณะไปทำอาชีพอื่น จนกระทั่งปี 1991 หัวหน้าคณะได้กลับมาฟื้นฟูและเริ่มมีการทดลองแสดงหุ่นน้ำโดยมีอดีตนักเชิดจากโรงหุ่นแห่งชาติมาให้คำแนะนำ พร้อมกับไปเรียนรู้จากคณะหุ่นน้ำชาวบ้านและใช้บึง “ฮวนเกียม” ซึ่งอยู่บริเวณศูนย์กลางเมืองเป็นสถานที่ทดลองแสดง แต่ไม่ค่อยประสบความสำเร็จ จนต้นปีค.ศ. 1993 คณะหุ่นน้ำฮานอยได้รับมอบโรงหนัง “กิมด่ง” จากผู้บริหารเมืองฮานอยให้ใช้เป็นทีแสดงหุ่นน้ำด้วยเห็นว่าหุ่นน้ำกำลังมีแนวโน้มจะกลายเป็นที่นิยมของผู้คน นับจากนั้นมาสถานการณ์ของคณะก็ดีขึ้นและเปลี่ยนชื่อจากคณะหุ่นเมืองฮานอยมาเป็นคณะหุ่นน้ำถังลงจนถึงปัจจุบัน เมื่อต้นปี 1993 มีการแสดงเพียง 4 รอบต่อสัปดาห์ แล้ว

ค่อย ๆ เพิ่มขึ้นกลายเป็นการแสดงที่มีทุกวัน และมีวันละหลายรอบ (ศิลปกิจ ตี๋ซันติกุล, 2545) ปัจจุบันการแสดงหุ่นน้ำได้รับความนิยมจากชาวต่างชาติมากเห็นได้จากรอบการแสดงในปัจจุบันที่มีการแสดงทุกวัน วันละ 5 รอบ และในปี 2013 โรงหุ่นน้ำทั้งลองได้รับการบันทึกว่า เป็นโรงละครหุ่นกระบอกเพียงแห่งเดียวในเอเชียที่ดำเนินการ 365 วันต่อปี พร้อมกับทำการแสดงมากกว่า 2,000 ครั้งต่อปี

Show Schedule 2019					
Monday	15:00	16:10	17:20	18:30	20:00
Tuesday	15:00	16:10	17:20	18:30	20:00
Wednesday	15:00	16:10	17:20	18:30	20:00
Thursday	15:00	16:10	17:20	18:30	20:00
Friday	15:00	16:10	17:20	18:30	20:00
Saturday	15:00	16:10	17:20	18:30	20:00
Sunday	15:00	16:10	17:20	18:30	20:00
For more information, please contact:					
Nhà hát Múa rối Thăng Long - Thăng Long Water Puppet Theater 57B Dinh Tien Hoang Str, Hoan Kiem, Hanoi, Vietnam Tel: +84 243 8249494 Email: ticket2013.wpt@gmail.com http://thanglongwaterpuppet.com					

ภาพที่ 6 ตารางการแสดงหุ่นน้ำของโรงหุ่นน้ำทั้งลอง
 ที่มา <http://thanglongwaterpuppet.com/lich-dien-hang-ngay/>

สำหรับโรงหุ่นแห่งชาติเน้นให้บริการแก่เด็ก ๆ มากกว่าการทำธุรกิจ มาในระยะหลังก็เริ่มให้ความสนใจบริการนักท่องเที่ยวเพิ่มมากขึ้น มีการติดต่อบริษัททัวร์ให้พานักท่องเที่ยวมาชมการแสดงที่โรงหุ่น บางครั้งมีโรงแรมมาเช่าใช้สถานที่โรงหุ่นการจัดเลี้ยงอาหารค่ำให้แก่นักท่องเที่ยวก่อนที่จะรับชมการแสดง โดยทางโรงแรมเป็นผู้จัดการทั้งหมด (ศิลปกิจ ตี๋ซันติกุล, 2545) การแสดงที่โรงหุ่นน้ำแห่งชาติจะแตกต่างจากโรงหุ่นน้ำทั้งลองโดยจะแบ่งเป็นการแสดงประจำที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับวิถีชีวิต สัตว์ศักดิ์สิทธิ์ บุคคลสำคัญของชาติ และการแสดงพิเศษที่เป็นเรื่องราวเฉพาะ เช่น ตัดตอนมาจากเรื่องเล่าพื้นบ้าน โดยการแสดงประจำเปิดการแสดงทุกวัน วันละ 2 รอบ เวลา 17.00 น. และ 18.00 น.



ภาพที่ 7 โปสเตอร์การแสดงหุ่นน้ำของโรงหุ่นแห่งชาติ

ที่มา <http://nhahatmuaroivietnam.vn/vi/mua-roi-nuoc-truyen-thong>

3.10 การซื้อบัตรเข้าชม

การซื้อบัตรเข้าชมการแสดงหุ่นน้ำจำเป็นต้องจองบัตรล่วงหน้าเพราะแต่ละวันมีนักท่องเที่ยวเดินทางไปชมการแสดงจำนวนมาก โรงแรมที่ตั้งอยู่บริเวณศูนย์กลางแหล่งท่องเที่ยวอย่างบึงฮ่วนเกียมจะมีโบรชัวร์ประชาสัมพันธ์การแสดงหุ่นน้ำของโรงหุ่นน้ำทั้งลองอยู่เกือบทุกโรงแรม พนักงานจะแนะนำแหล่งท่องเที่ยวให้กับนักท่องเที่ยวและเชิญชวนนักท่องเที่ยวให้เข้าชมการแสดงหุ่นน้ำดังนั้นจึงมีบริการจองบัตรเข้าชมให้นักท่องเที่ยวด้วย หรือสามารถจองล่วงหน้าด้วยตัวเอง เพราะหากล้นซื้อตัวก่อนการแสดงนั้นเสี่ยงกับความผิดหวัง ที่นั่งเต็มทุกรอบ จนบางครั้งต้องเสริมเก้าอี้ริมทางเดิน (อาคิส จิตรกรสร, 2546) ปัจจุบันสำหรับโรงหุ่นน้ำทั้งลองสามารถจองบัตรเข้าชมผ่านออนไลน์ได้จากหน้าเว็บไซต์ และเมื่อวันที่ 22 พฤษภาคม 2561 ได้เปิดระบบขายตั๋วอิเล็กทรอนิกส์ ติดตั้งตู้จำหน่ายตั๋วอัตโนมัติ 2 ตู้ ติดกับ

เคาน์เตอร์ขายบัตรแบบเดิม ผู้ซื้อสามารถเลือกรอบการแสดง และแถวที่นั่ง แล้วการชำระเงินโดยตรงด้วยบัตรวีซ่า หรือบัตรATM (Thanglongwaterpuppet, 2020)



ภาพที่ 8 ผู้ชมที่มาทดลองใช้ตู้ขายตั๋วอัตโนมัติคนแรก
ที่มา <http://thanglongwaterpuppet.com/wp-content/uploads/2018/08/Untitled3.png>

ค่าบัตรของโรงหุ่นน้ำแห่งชาติดราคา 80,000 ด่งเวียดนาม ส่วนโรงหุ่นน้ำทั้งลองจะมีหลายราคา ตั้งแต่ 100,000 – 200,000 ด่งเวียดนาม

3.11 ทัวร์

หุ่นน้ำเป็นศิลปะการแสดงที่เป็นเอกลักษณ์ มีชื่อเสียงของประเทศไทยเวียดนาม และถือเป็นสิ่งที่ห้ามพลาด หากเดินทางมาเที่ยวเวียดนามแล้วต้องไม่พลาดที่จะชมการแสดงนี้ ในโปรแกรมท่องเที่ยวของบริษัททัวร์ที่มาเวียดนามเหนือมักจะปรากฏการเข้าชมหุ่นน้ำเป็นหนึ่งในโปรแกรมเสมอ โดยที่โรงหุ่นน้ำทั้งลอง ผู้เข้าชมกว่า 80% มาเป็นคณะทัวร์ (Hà Nội Mói, 2019)



ภาพที่ 9 โปสเตอร์ทัวร์ของปทุมธัญญาทัวร์

ที่มา

https://www.packagetourhub.com/img/packagehub/packagehub_12019_12_27_21_53_48.jpg (2563)

3.12 หุ่นน้ำในเวทีนานาชาติ

หุ่นน้ำเริ่มปรากฏสู่เวทีนานาชาติครั้งในปี 1980 เพราะมีงานเทศกาลหุ่นนานาชาติจัดขึ้นที่ประเทศโปแลนด์ ทางคณะผู้จัดงานได้ติดต่อเชิญผ่านมาทางรัฐบาลเวียดนาม จากนั้นเรื่องผ่านกระทรวงวัฒนธรรมมาลงมายังโรงหุ่น โดยค่าใช้จ่ายทั้งหมดทางคณะผู้จัดเป็นผู้ออกให้ คณะหุ่นของเวียดนามที่ส่งไปครั้งนั้นมีเพียง 3 คน คือ หัวหน้าโรงหุ่น และนักเชิดหุ่นชาวบ้านอีก 2 คน ส่วนบทที่แสดงมีเพลง 3 บท คือ ชุดสิงโตแย่งลูกแก้ว ชุดหาปลา และชุดชนควาย และใช้เสียงดนตรีประกอบจากเทพประกอบการแสดง ส่วนฉากมีเพียงม่านไม้ไผ่ผืนเดียวพาดซึงกับเสาเหล็ก 2 ต้น แต่ละชุดประมาณ 3 นาทีรวมแล้ว 10 นาที พอแสดงจบผู้ชมตบมืออยู่นาน อยากจะชมอีก แต่เตรียมไปแค่นี้แสดงให้ชมได้แค่นี้ ความจริงแล้วทางผู้จัดไม่ทราบว่าการเชิดหุ่นน้ำต้องใช้คนมากกว่านี้จึงเชิญไปเพียง 3 คน คณะหุ่นจากเวียดนามจึงแสดงได้เพียงบางชุดเท่านั้น นี่คือการครั้งแรกที่คณะหุ่นน้ำเวียดนามได้มีโอกาสไปอวดโฉมในต่างประเทศ และงานหุ่นนานาชาติในคราวนี้ทำให้หุ่นน้ำกลายเป็นรูปแบบการแสดงหุ่นที่สร้างความตื่นตาให้กับผู้ชม

เพราะเป็นการแสดงประเภทหุ่นชนิดเดียวในโลก อย่างไรก็ตามการแสดงในครั้งนี้เป็นลักษณะหุ่นน้ำแบบชาวบ้านมากกว่าของรัฐ เนื่องจากนักเชิด 2 คนที่ไปเป็นนักเชิดชาวบ้าน และหุ่นน้ำในขณะนั้นยังไม่ได้มีภาครัฐเข้าไปจัดการปรับปรุงเรื่องราวในการแสดงให้เป็นแบบแผนอย่างในปัจจุบัน (ศิลปกิจ ตีพิมพ์, 2545)

ในทศวรรษที่ 1980 เจิ่น วัน เค ชาวเวียดนามสัญชาติฝรั่งเศสได้มาทำการศึกษาดนตรีพื้นบ้านเวียดนามและมีโอกาสได้ชมการแสดงหุ่นน้ำของชาวบ้านทำให้เกิดความสนใจที่จะทำให้หุ่นน้ำกลายเป็นที่รู้จักของชาวต่างชาติโดยเฉพาะฝรั่งเศสที่เป็นที่อยู่อาศัย เขาจึงกลายมาเป็นผู้มีบทบาทสำคัญที่ทำให้หุ่นน้ำเวียดนามเป็นที่รู้จักของชาวโลกมาจนถึงปัจจุบัน นับตั้งแต่ปีค.ศ. 1984 ถือได้ว่าเป็นปีบุกเบิกของหุ่นน้ำเวียดนามยังทวีปยุโรปและเป็นครั้งแรกที่ทำให้ชาวยุโรปได้รับรู้และสัมผัสหุ่นน้ำเวียดนามที่เดิมซ่อนตัวอยู่ในหมู่บ้านชนบทเวียดนาม และปีต่อมาคือค.ศ. 1987 (ฝรั่งเศส อิตาลี ฮอลแลนด์) หุ่นน้ำในการจัดการทั้งหมดโดยโรงหุ่นแห่งชาติก็ได้เป็นตัวแทนของชาวบ้านในการนำศิลปะแขนงนี้ไปสู่สายตาและการรับรู้ของผู้คนในประเทศโลกตะวันตกโดยเฉพาะทวีปยุโรป โอกาสของหุ่นน้ำโดยโรงหุ่นแห่งชาติได้ไปแสดงในต่างประเทศอยู่เนื่อง ๆ ดังนี้

- 1988 ไปแสดงในงานเทศกาลหุ่นนานาชาติที่ประเทศญี่ปุ่น
ไปแสดงยังประเทศออสเตรเลีย
- 1990 งานฉลองวันชาติเวียดนามที่สถานทูตเวียดนาม ณ ประเทศอินเดีย
- 1991 ไปแสดงยังประเทศฝรั่งเศสและสวิตเซอร์แลนด์
- 1992 ไปแสดงยังประเทศฝรั่งเศสและสวิตเซอร์แลนด์
- 1993 ไปแสดงยังประเทศอังกฤษและสวีเดน
- 1994 ไปแสดงยังประเทศโคลัมเบียและสิงคโปร์
- 1995 ไปแสดงยังประเทศแคนาดา สวีเดน โปแลนด์ อียิปต์ และซีเรีย
- 1996 ไปแสดงยังประเทศเดนมาร์ก
- 1998 ไปแสดงยังประเทศฮังการี เชโกสโลวาเกีย ฝรั่งเศส อังกฤษ เบลเยียม เยอรมัน
รวมเวลาประมาณ 4 เดือน
- 1999 ไปแสดงยังประเทศฮอลแลนด์ อังกฤษ สวิตเซอร์แลนด์ เยอรมัน รวมเวลา 2 เดือน
- 2000 ไปแสดงยังประเทศเกาหลีใต้ รวมเวลา 3 เดือน

2001 ไปแสดงยังประเทศฝรั่งเศส สวิตเซอร์แลนด์ เยอรมัน

ไปแสดงในงานเทศกาลหุ่นที่ประเทศรัสเซีย รวมเวลา 4 เดือน

การเดินทางไปส่วนใหญ่จะไปร่วมงานเทศกาลหุ่นหรือไม่ก็เป็นเอกชนของยุโรปติดต่อเซ็นสัญญาไว้ล่วงหน้า(ศิลปกิจ ตีพิมพ์, 2545) ส่วนเบี้ยเลี้ยงจะได้ค่าอาหารและค่าแสดง ในอดีตโรงหุ่นแห่งชาติมักจะเป็นตัวแทนในการเข้าร่วมเทศกาลหุ่นต่าง ๆ แต่ในปัจจุบันโรงหุ่นทั้งลองได้มีโอกาสเข้าร่วมเทศกาลหุ่นระดับนานาชาติด้วยเช่นกัน ในปี 2017 คณะหุ่นน้ำหึ่งลองได้เข้าร่วมเทศกาลMateria Prima ที่ประเทศโปแลนด์ (Thanglongwaterpuppet, 2017)

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

การกระตุ้นการจัดแสดงหุ่นกระบอกน้ำเพื่อการท่องเที่ยวเริ่มขึ้นหลังจากนโยบายเปิดประเทศในปี 1968 ภาครัฐเริ่มให้ความสนใจกับศิลปะการแสดงประเภทนี้และตระหนักว่าควรส่งเสริมการจัดแสดงหุ่นกระบอกน้ำหลังจากได้รับเชิญไปแสดงในเทศกาลหุ่นนานาชาติที่ต่างประเทศ ทำให้ชาวโลกได้รับรู้ถึงการมีอยู่ของศิลปะการแสดงประเภทนี้และสนใจเดินทางมาเวียดนามเพื่อชมการแสดงหุ่นกระบอกน้ำ ภาครัฐมีส่วนในการดูแลจัดการโรงหุ่นแห่งชาติ ส่วนโรงหุ่นทั้งลองเดิมควบคุมดูแลทุกด้านโดยสำนักงานวัฒนธรรม กีฬาและการท่องเที่ยวฮานอย ในปัจจุบันบริหารจัดการด้านการเงินด้วยตัวเองแล้วทำให้สามารถพัฒนาโรงหุ่นได้อย่างอิสระมากขึ้น ค่าบัตรเข้าชมของโรงหุ่นน้ำทั้งสองแห่งของฮานอยจึงแตกต่างกันเนื่องจากการบริหารเป็นของคนละภาคส่วน นอกจากนี้รัฐยังเป็นผู้ประสานงานให้หุ่นน้ำได้ออกไปแสดงยังต่างประเทศเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเวียดนามด้วย ในส่วนของภาคเอกชนโรงแรมต่าง ๆ ในบริเวณแหล่งท่องเที่ยวมีส่วนช่วยประชาสัมพันธ์การแสดงหุ่นน้ำให้กับนักท่องเที่ยวที่เข้าพักในโรงแรม อีกทั้งยังมีบริการจองบัตรเข้าชมการแสดงล่วงหน้าด้วยทำให้นักท่องเที่ยวรู้จัก สนใจจะชมการแสดงมากขึ้น สำหรับบริการทัวร์ มีส่วนช่วยกระตุ้นการจัดแสดงหุ่นกระบอกน้ำเช่นกัน เนื่องจากในโปรแกรมทัวร์มักจะมีการพาไปชมการแสดงหุ่นน้ำอยู่เสมอทั้งในโปรแกรมทัวร์แบบ One Day Trips ที่สามารถหาซื้อได้ตามแหล่งท่องเที่ยว และทัวร์จากต่างประเทศ

ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์หมายถึงการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา การสร้างสรรค์ (Creativity) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคมและเทคโนโลยี นวัตกรรมสมัยใหม่ ในนโยบายพัฒนาการท่องเที่ยวเวียดนามได้มีการกล่าวถึงการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม นำเอาศิลปะการแสดงหุ่นน้ำซึ่งเป็นรูปแบบการแสดงหุ่นชนิดเดียวในโลกมาเป็นหนึ่งตัวขับเคลื่อนการท่องเที่ยว ในแต่ละปีดึงดูดนักท่องเที่ยวได้จำนวนมาก รัฐได้เข้ามาปรับปรุงรูปแบบหุ่นน้ำโดยการประยุกต์นำเทคโนโลยีเข้าไปในการแสดง เช่น แสง พลุ เพื่อให้ดึงดูดใจผู้ชมมากขึ้น ขณะเดียวกันเนื้อหาที่ถ่ายทอดยังคงเป็นเรื่องของวิถีชีวิตคนเวียดนาม ความคิดความเชื่อ วัฒนธรรมดั้งเดิมแสดงถึงความเรียบง่ายและสงบสุข นอกจากนี้ยังได้มีการนำนวัตกรรมสมัยใหม่อย่างการจองบัตรเข้าชมการแสดง

ผ่านออนไลน์หรือให้ผู้ชมสามารถซื้อผ่านตู้ขายตั๋วหน้าโรงหุ่นได้ ในด้านสินค้าที่ระลึกนำเอารูปแบบหุ่นน้ำที่มีอยู่เดิมมาทำให้เล็กลงเพื่อให้ผู้ชมสามารถซื้อกลับไปเป็นสินค้าที่ระลึกได้ อีกทั้งยังเป็นการสร้างงานสร้างรายได้ให้กับช่างทำหุ่นด้วย

หุ่นน้ำรูปแบบการแสดงอันโดดเด่นนี้เองเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ชาวโลกหันมามองเวียดนามิในมุมใหม่ จากสนามรบสู่ดินแดนเกษตรกรรมแสนเรียบง่าย เวียดนามิจึงนำศิลปะอันโดดเด่นนี้มาเป็นหนึ่งการตัวขับเคลื่อนการท่องเที่ยว ส่งเสริมให้มีการพัฒนาและปรับปรุงการแสดงให้เป็นแบบแผนทันสมัยแต่ยังคงสะท้อนวิถีดั้งเดิม ซึ่งแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวที่วางอยู่บนพื้นฐานแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ที่ช่วยให้การพัฒนาการท่องเที่ยวเป็นไปอย่างมั่นคงและยั่งยืน

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการศึกษา

จากการศึกษาการกระตุ้นการแสดงหุ่นกระบอกน้ำตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อศึกษาวิธีการกระตุ้นการจัดแสดงหุ่นกระบอกน้ำเพื่อการท่องเที่ยว และศึกษาแนวทางการกระตุ้นการจัดแสดงหุ่นกระบอกน้ำตามแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. วิธีการกระตุ้นการจัดแสดงหุ่นกระบอกน้ำเพื่อการท่องเที่ยว

การกระตุ้นการจัดแสดงหุ่นกระบอกน้ำเพื่อการท่องเที่ยวเริ่มต้นจากภาครัฐเข้าไปปรับปรุงรูปแบบการแสดงหุ่นน้ำให้มีแบบแผน จากนั้นจึงส่งเสริมให้มีการแสดงหุ่นน้ำในเวทีนานาชาติเพื่อให้เป็นที่รู้จัก มีนโยบายสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ส่วนภาคเอกชนมีส่วนช่วยในการประชาสัมพันธ์แก่นักท่องเที่ยว เช่น ในโรงแรมมีการแนะนำนักท่องเที่ยวให้ไปชมการแสดงหุ่นน้ำ บริษัททัวร์จัดโปรแกรมให้มีการแสดงหุ่นน้ำ

2. แนวทางการกระตุ้นการจัดแสดงหุ่นกระบอกน้ำตามแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์

เวียดนามนำหุ่นน้ำมาพัฒนาโดยการเพิ่มเทคโนโลยีในการแสดงเพื่อดึงดูดใจผู้ชม เป็นการผสมผสานวัฒนธรรมกับนวัตกรรมอย่างลงตัว เพิ่มช่องทางการซื้อบัตรเข้าชมผ่านออนไลน์หรือดูขายตัวอิเล็กทรอนิกส์ทำให้การชมการแสดงทำได้ง่ายขึ้น และสินค้าที่ระลึกที่ช่วยให้ช่างหุ่นมีงานและรายได้เพิ่มขึ้นจากการพัฒนาให้หุ่นน้ำเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยว

5.2 ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้จำกัดอยู่แค่หุ่นน้ำและโรงหุ่นน้ำในพื้นที่ภาคเหนือ ดังนั้นควรศึกษาการแสดงหุ่นน้ำของภาคกลางและภาคใต้ของเวียดนามที่ได้รับความนิยมเช่นกัน เช่น The Hoi An Theater, ฮอยอัน The Golden Dragon Water Puppet Theater, โฮจิมินห์ ซึ่งรูปแบบการแสดงและพัฒนาอาจแตกต่างจากหุ่นน้ำภาคเหนือ

บรรณานุกรม

สื่อสิ่งพิมพ์

- ฐิติเทพ สิทธิยศ. (2553). “ที่มา ที่ไป และทำไมต้องเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์.” **นักบริหาร** 30, 1 มกราคม-มีนาคม: 9-12.
- นรินทร์ สังข์รักษา. (2555). รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ การวิจัยเพื่อพัฒนาและยกระดับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการการมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่ายอย่างยั่งยืนในจังหวัดราชบุรี. เสนอต่อ สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ
- ปานฉัตร อีทรัง. (2557). “การพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ระลึกชนเผ่าภาคเหนือ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาชนเผ่าม้งและเย้า.” **ศิลปกรรมศาสตร์วิชาการ วิจัย และงานสร้างสรรค์** 1, 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม): 21-41.
- วรรณวีร์ บุญคุ้ม, ธนินท์รัฐ รัตนพงศ์ภิญโญและผกามาส พะวงษ์. (2561). “การพัฒนารูปแบบการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในกลุ่มทวารวดี 4 จังหวัดเพื่อรองรับประชาคมอาเซียน.” **สังคมศาสตร์บูรณาการ** 5, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม): 3-28.
- วรากรณ์ สามโกเศศ. (2552). “รู้จักเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy).” **มติชนรายวัน** (18 มิถุนายน): 6.
- ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์. (2553). **ทุนความคิด เศรษฐกิจสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: ไวลาย.
- ศิลปกิจ ตี๋ขันติกุล. (2545). “หุ่นน้ำ: พัฒนาการของโรงหุ่นแห่งชาติและศิลปะทางการของประเทศเวียดนาม.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ. (2552). “ทางรอด...ทางเลือก” (Facing the Challenge).” เอกสารประกอบการสัมมนา Creative Thailand : สร้างเศรษฐกิจไทยด้วยความคิดสร้างสรรค์ จัดโดยสำนักนายกรัฐมนตรี สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ และศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC), 13 มีนาคม.

- สมบัติ กุสุมาวลี. (2558). **เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ : รุ่งอรุณของเศรษฐกิจดิจิทัล**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สรณี วงศ์เปี้ยสัจจ, บรรณาธิการ. (2549). **เวียดนาม**. กรุงเทพฯ: หน้าต่างสู่โลกกว้าง.
- สิปวิชญ์ กิ่งแก้ว. (2562). “วัฒนธรรมดนตรีอาเซียน.” เอกสารประกอบการสอนวิชา 083 108 สาขาวิชาสังคีตศิลป์ไทย ภาควิชานาฏยสังคีต คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สำนักคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2552). **รายงานการศึกษาเบื้องต้นเศรษฐกิจสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ.
- สำนักงานข้าราชการพลเรือน (ก.พ.). 2558. **ระบบบริหารราชการของสาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม**. กรุงเทพฯ: กรรณการพิมพ์
- อาศิร จิตรไกรสร. (2546). **แบกเป้ท่องมังกรแห่งเวียดนาม**. กรุงเทพฯ: บริษัท ด้านสุทธการพิมพ์.

ฐานข้อมูลออนไลน์

- Derek Gaboriault. (2009). “VIETNAMESE WATER PUPPET THEATRE: A LOOK THROUGH THE AGES.” Thesis, Honors College, Western Kentucky University. Accessed March 8, 2020. Available from https://digitalcommons.wku.edu/stu_hon_theses/205/.
- Giang Quach. (2013). “Examining international tourists’ satisfaction with Hanoi tourism.” Pro gradu thesis, Faculty of Social Sciences, University of Lapland. Accessed March 8, 2020. Available from <https://lauda.ulapland.fi/handle/10024/61352>.
- OECD. (2014). **Tourism and the Creative Economy, OECD Studies on Tourism**. OECD Publishing. Accessed March 16, 2020. Available from <http://dx.doi.org/10.1787/9789264207875-en>.
- Sarisa Prateepchuang, Supunnee Leaboonschoo and Truong Ngoc Thang. (2016). “The musical heritage of water puppet performance in Hanoi, Socialist Republic of Vietnam.” **Wacana Seni Journal of Arts Discourse** 15: 95–112. Available from <http://dx.doi.org/10.21315/ws2016.15.4>.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- Hà Nội Mới. (2019). **Đưa nghệ thuật truyền thống thành sản phẩm du lịch**. Accessed March 10. Available from <https://baotuyenquang.com.vn/du-lich/dua-nghe-thuat-truyen-thong-thanh-san-pham-du-lich-114561.html>.
- Huyền Linh. (2017). **Du lịch Việt Nam bứt phá, trở thành ngành kinh tế mũi nhọn**. Accessed March 10. Available from <https://vovworld.vn/vi-VN/binh-luan/du-lich-viet-nam-but-pha-tro-thanh-nganh-kinh-te-mui-nhon-524291.vov>.
- Lam Phương. (2017). **Du lịch sáng tạo: Cơ hội cho du lịch Việt Nam**. Accessed March 10. Available from <http://vietnamtourism.gov.vn/index.php/items/25076>.
- Lan Anh. (2012). **Chiến lược phát triển của du lịch Việt Nam**. Accessed March 8. Available from <https://vovworld.vn/vi-VN/kinh-te/chien-luoc-phat-trien-cua-du-lich-viet-nam-185567.vov>.
- Nguyễn Hà. (2018). **Đất Đà Nẵng tăng 7-8 lần từ 2012**. Accessed October 27. Available from <https://vnexpress.net/kinh-doanh/dat-da-nang-tang-7-8-lan-tu-2012-3697824.html>.
- Thanglongwaterpuppet. (2017). **NHÀ HÁT MÚA RỐI THĂNG LONG THAM DỰ LIÊN HOAN QUỐC TẾ TẠI BA LAN**. Accessed February 22. Available from <http://thanglongwaterpuppet.com/nha-hat-mua-roi-thang-long-tham-du-lien-hoan-quoc-te-tai-ba-lan/>.
- Thanglongwaterpuppet. (2020). **NHÀ HÁT MÚA RỐI THĂNG LONG KHAI TRƯỞNG HỆ THỐNG BÁN VÉ ĐIỆN TỬ**. Accessed February 22. Available from <http://thanglongwaterpuppet.com/nha-hat-mua-roi-thang-long-khai-truong-he-thong-ban-ve-die%cc%a3n-tu/>.
- Tổng cục Thống kê. (2020). **KHÁCH QUỐC TẾ ĐẾN VIỆT NAM**. Accessed March 8. Available from <http://thongke.tourism.vn/index.php/statistic/sub/6>.

Vietnam Law and Legal Forum Magazine. (2016). **Vietnam adopts strategy to foster cultural industries**. Accessed March 8. Available from <http://vietnamlawmagazine.vn/vietnam-adopts-strategy-to-foster-cultural-industries-5553.html>.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นางสาววรรณวิ วรรณแก้ว
วันเกิด	23 สิงหาคม 2541
ที่อยู่	82/32 หมู่ที่ 14 ตำบลท่าไข่ อำเภอเมือง จังหวัดฉะเชิงเทรา 24000
ประวัติการศึกษา	สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายจากโรงเรียนตัดตรุณี ฉะเชิงเทรา สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเอเชียศึกษา(เวียดนาม) คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์

แบบโอนลิขสิทธิ์วิจัย

เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ข้าพเจ้า	นางสาววรรณวี วรรณแก้ว
นักศึกษาชั้นปีที่ 4	วิชาเอกเอเชียศึกษา(เวียดนาม)
ชื่อสารนิพนธ์	การกระตุ้นการแสดงหุ่นกระบอกน้ำตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์มูจรินทร์ อธิพิงษ์
ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้	82/32 หมู่ที่ 14 ตำบลท่าไข่ อำเภอเมือง จังหวัดฉะเชิงเทรา 24000
หมายเลขโทรศัพท์	087-784-8931

ลิขสิทธิ์สารนิพนธ์อันเป็นผลจากการศึกษาเล่าเรียน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรระดับปริญญาบัณฑิต ข้าพเจ้ายินดีโอนสิทธิ์ตามมาตรา 17 วรรค 2 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เป็นของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยมีกำหนดตลอดอายุการคุ้มครองสิทธิ์

ลงนามผู้โอน.....

(นางสาววรรณวี วรรณแก้ว)

ลงนามผู้รับโอน.....

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....