การเล่าเรื่องของประเทศ ASEAN-7 ในงานเวิลด์เอ็กซ์โปโอซาก้า 2025: มิติการทูตวัฒนธรรมและการสร้างภาพลักษณ์ประเทศ

STORYTELLING OF ASEAN-7 COUNTRIES AT WORLD EXPO OSAKA 2025: PERSPECTIVES ON CULTURUL DIPLOMACY AND NATION BRANDING

ทรรศนันท์ธาร ประเสริฐวรชัย [1]

Received 29 January 2026
Revised 4 June 2026
Accepted 8 July 2026

บทคัดย่อ

บทความนี้ศึกษากลยุทธ์การเล่าเรื่องของประเทศ ASEAN-7 ในงานเวิลด์เอ็กซ์โปโอซาก้า 2025: มิติการทูตวัฒนธรรมและการสร้างภาพลักษณ์ประเทศ ณ เมืองโอซาก้า ประเทศญี่ปุ่น ภายใต้กรอบแนวคิดหลัก “Designing Future Society for Our Lives” โดยแต่ละศาลานำเสนอกรอบแนวคิดการเล่าเรื่องที่แตกต่างกัน เพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม นวัตกรรมทางเทคโนโลยี และอนาคตที่ยั่งยืน ภายในสามธีมย่อย ได้แก่ Saving Lives, Empowering Lives, และ Connecting Lives

อินโดนีเซียเน้นมรดกทางทะเลและความกลมกลืนกับธรรมชาติ ผ่านสถาปัตยกรรมทรงเรือ วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และการแสดงหุ่นเงา (Wayang) มาเลเซียสื่อสารความหลากหลายทางวัฒนธรรมและความยั่งยืนโครงสร้างไม้ไผ่ที่ออกแบบโดย Kengo Kuma และงานศิลปะ “ต้นไม้แห่งความสามัคคี” ฟิลิปปินส์ผสานศิลปะการทอพื้นเมืองเข้ากับการออกแบบร่วมสมัยและเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง ขณะที่สิงคโปร์ใช้ “Dream Sphere” เฉลิมฉลองวาระ SG60 ด้วยนิทรรศการ VR และงานศิลปะสิ่งแวดล้อม ส่วนไทยนำเสนอ “Bhumi Vimana” เน้นการดูแลสุขภาพองค์รวมโดยผสมผสานภูมิปัญญาดั้งเดิมเข้ากับนวัตกรรมการแพทย์สมัยใหม่ เวียดนามนำเสนอการผสมผสานระหว่างอดีตและอนาคตผ่านการแสดงหุ่นกระบอกน้ำและเทคโนโลยี VR ในขณะที่บรูไนตอกย้ำอัตลักษณ์อิสลามผ่านสถาปัตยกรรมเรขาคณิตและการสื่อสารวัฒนธรรม “Bridging to the Future”

การวิเคราะห์เปรียบเทียบชี้ให้เห็นถึงสามแนวทางหลัก ได้แก่ (1) การเน้นธรรมชาติและมรดกวัฒนธรรม (อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ เวียดนาม) (2) การนำเสนอด้านนวัตกรรมและสถาปัตยกรรมร่วมสมัย (มาเลเซีย สิงคโปร์ ไทย) และ (3) การเน้นอัตลักษณ์เชิงศรัทธาแบบอิสลาม (บรูไน) โดยรวมแล้ว ศาลาอาเซียนทั้งเจ็ดประเทศแสดงให้เห็นว่าการเล่าเรื่องมิได้เป็นเพียงการสื่อสารอัตลักษณ์ แต่ยังทำหน้าที่เป็น “สะพานทางวัฒนธรรม” ที่เชื่อมโยงอดีตและอนาคต ตอกย้ำบทบาทของอาเซียนในฐานะผู้มีส่วนร่วมสำคัญด้านการทูตวัฒนธรรมและความร่วมมือระหว่างประเทศในระดับโลก

คำสำคัญ : การเล่าเรื่อง, อาเซียน -7 , เวิลด์เอ็กซ์โป 2025

[1] อาจารย์ คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา

Abstract

This article examines the storytelling strategies employed by seven ASEAN countries (ASEAN-7) at the World Expo 2025 in Osaka, Japan, under the overarching theme "Designing Future Society for Our Lives." Each national pavilion adopts distinctive narrative frameworks to represent cultural identity, technological innovation, and sustainable futures within the three sub-themes: Saving Lives, Empowering Lives, and Connecting Lives.

Indonesia highlights maritime heritage and ecological harmony through ship-inspired architecture, eco-friendly materials, and wayang performances. Malaysia emphasizes multicultural unity and sustainability with bamboo-inspired façades designed by Kengo Kuma and the installation "Tree of Unity." The Philippines integrates traditional weaving practices with contemporary design and immersive media, while Singapore's "Dream Sphere" celebrates its SG60 anniversary through VR-based exhibitions and environmental art installations. Thailand's "Bhumi Vimana" reflects holistic health and wellness by combining traditional wisdom with modern medical innovations. Vietnam bridges tradition and innovation through water puppetry and virtual reality experiences, while Brunei underscores Islamic geometric design and cultural heritage in "Bridging to the Future."

A comparative analysis reveals three dominant narrative approaches: (1) emphasizing nature and cultural heritage (Indonesia, the Philippines, Vietnam), (2) showcasing innovation and contemporary architecture (Malaysia, Singapore, Thailand), and (3) reinforcing Islamic-inspired identity (Brunei). Collectively, the ASEAN-7 pavilions demonstrate how storytelling serves as a cultural bridge linking past and future, thereby positioning ASEAN as a dynamic regional actor in global cultural diplomacy and international collaboration.

Keywords : Storytelling, ASEAN-7, World Expo 2025

บทนำ

ทิวทัศน์อันน่าทึ่งของศูนย์จัดแสดงกว่า 100 หลังที่กระจายอยู่บนเกาะยูเมชิมะ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ถมจากทะเล ทุกหลังได้รับการออกแบบอย่างพิถีพิถันเพื่อสร้างความประทับใจ แสดงความภาคภูมิใจของชาติ สมบัติทางวัฒนธรรม และนวัตกรรมทางเทคโนโลยี และ มีอาหารรสเลิศที่คุ้มค่าแก่การเข้าแถว ซึ่งเปิดตั้งแต่เปิดในเดือนเมษายน เอ็กซ์โป 2025 ได้ดึงดูดผู้เข้าชมหลายล้านคนหลั่งไหลเข้ามา คือขนาดของเกาะยูเมชิมะ ที่จัดงาน เอ็กซ์โป 2025 เพื่อให้เห็นภาพสะท้อนการใช้

สถาปัตยกรรมขนาดใหญ่เพื่อสร้าง ประสบการณ์เชิงสัญลักษณ์เทียบเท่ากับสนามฟุตบอล 220 สนาม (Ishida, M. 2025, January 31) Grand Ring โครงสร้างของไม้หลายชั้นที่จำนวน 27,000 ลูกบาศก์เมตร (Sou Fujimoto Architects. 2025, September 3) ที่ถูกใช้สำหรับ ล้อมรอบพื้นที่งานเอ็กซ์โป สิ่งมหัศจรรย์ทางสถาปัตยกรรมนี้ทำจากไม้ซีดาร์และไซเปรสที่หาได้ในท้องถิ่นเป็นส่วนใหญ่ พร้อมด้วยไม้สนสก็อตที่นำเข้า



ภาพที่ 1 แกรนด์ริง (Grand Ring) สัญลักษณ์ทางสถาปัตยกรรมของงาน World Expo Osaka 2025
ที่มา: เอนกู ไทยแลนด์. (2568, 15 มีนาคม)

มาสคอตทางการของ เอ็กซ์โป 2025 มีชีวิตขึ้นมาโดยใช้ สีแดงเข้มเป็นสัญลักษณ์ของ ‘เซลล์’ และที่สีน้ำเงินเย็นเป็นตัวแทนของ ‘น้ำ’ เป็นการยืนยันถึงจิตวิญญาณของการเปลี่ยนแปลงและพลังชีวิตของโอซาก้า เราเรียกชื่อเจ้าตัวนี้ว่ามยากุ-มยากุ



ภาพที่ 2 มยากุ-มยากุ
ที่มา: โยมิอูริ ชิมบุน. (2568, 17 พฤษภาคม)

ในพื้นที่เกาะยูเมชิมะและจุดประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ ทั่วเมืองโอซาก้าใช้คนมากถึง 30,000 อาสาสมัคร World Expo หรือ World's Fair เป็นงานมหกรรมระดับนานาชาติที่จัดขึ้นเพื่อแสดงนวัตกรรม เทคโนโลยี ศิลปะ วัฒนธรรม และแนวคิดเพื่ออนาคตของประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก โดยมีจุดประสงค์เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ สร้างแรงบันดาลใจ และส่งเสริมความร่วมมือระหว่างประเทศ งานเอ็กซ์โป 2025 Osaka, Kansai, Japan เป็นงาน World Expo ที่จัดครั้งที่สองที่จัดในโอซาก้าแล้ว (ก่อนหน้านี้เคยจัดในปี 1970) ในครั้งนี้จัดระหว่างวันที่ 13 เมษายน – 13 ตุลาคม 2025 รวมระยะเวลา 184 วัน กรอบแนวคิดหลักคือ "การออกแบบสังคมแห่งอนาคตเพื่อชีวิตของพวกเรา" (Designing Future Society for Our Lives) แบ่งออกเป็น 3 ธีมย่อยคือ 1.เทคโนโลยีการแพทย์และสุขภาพ (Saving Lives), 2. นวัตกรรมที่ช่วยเพิ่มศักยภาพของมนุษย์ (Empowering Lives), และ 3. การสร้างความเชื่อมโยงทางดิจิทัล วัฒนธรรม และสังคม (Connecting Lives)

ตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 19 เป็นต้นมา งานมหกรรมนี้มิได้เป็นเพียงพื้นที่จัดแสดงนวัตกรรม อุตสาหกรรม แต่ยังทำหน้าที่เป็นเวทีทางการทูตวัฒนธรรม (Cultural Diplomacy) การสร้างภาพลักษณ์ประเทศ (Nation Branding) และการแสดงพลังอำนาจเชิงอ่อน (Soft Power) ของนานาประเทศ (Anholt, 2007; Nye, 2004) โดยเปิดโอกาสให้แต่ละประเทศสามารถนำเสนอ "เรื่องเล่า" (Storytelling) ที่สะท้อนวิถีทางวัฒนธรรม นวัตกรรม และการพัฒนาสู่อนาคตที่ยั่งยืน อันที่จริงแล้วงานเวิลด์เอ็กซ์โปในศตวรรษที่ 21 ไม่ได้เป็นเพียงพื้นที่จัดแสดงนวัตกรรม แต่ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างภาพลักษณ์ประเทศ (Nation Branding) และการทูตสาธารณะ (Public Diplomacy) ผ่านการออกแบบพื้นที่จัดแสดงและประสบการณ์ของผู้เข้าชม (Lee, 2015)

ในบริบทนี้ กลุ่มประเทศอาเซียน 7 ประเทศ (ASEAN-7) ได้แก่ อินโดนีเซีย มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ ไทย เวียดนาม และบรูไน ต่างใช้กลยุทธ์การเล่าเรื่องที่หลากหลายผ่านศาลาประจำชาติของตนเอง การเล่าเรื่องดังกล่าวมิได้จำกัดอยู่เพียงการออกแบบสถาปัตยกรรม แต่ยังครอบคลุมไปถึงการใช้สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม การผสมผสานภูมิปัญญาดั้งเดิมกับนวัตกรรมสมัยใหม่ และการสื่อสารอัตลักษณ์ร่วมสมัย เพื่อตอกย้ำบทบาทของแต่ละประเทศในเวทีโลก ขณะที่การทำความเข้าใจศาลาในฐานะ "เครื่องมือทางการสื่อสาร" ที่ทำหน้าที่เล่าเรื่องของประเทศกลับยังไม่ได้รับการสำรวจอย่างลึกซึ้ง ดังนั้น บทความนี้จึงมีเป้าหมายเพื่อเติมเต็มช่องว่างดังกล่าว โดยมุ่งศึกษาและเปรียบเทียบกลยุทธ์การเล่าเรื่องของประเทศ ASEAN-7 ในงาน World Expo 2025

วัตถุประสงค์

วัตถุประสงค์ของการศึกษาครั้งนี้ประกอบด้วย 2 ประการ ได้แก่ (1) เพื่อระบุและอธิบายกรอบแนวคิดการเล่าเรื่องที่แต่ละประเทศใช้ในการจัดแสดงศาลา (2) เพื่อเปรียบเทียบกลยุทธ์เชิงศิลปะการเล่าเรื่องในมิติของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม การศึกษานี้จึงไม่เพียงสะท้อนถึงการออกแบบและการจัดแสดงในเชิงศิลปะและวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังเป็นการขยายความเข้าใจในมิติการทูต

วัฒนธรรมและการสร้างอัตลักษณ์ร่วมของอาเซียนในระดับนานาชาติ ในปีนี้ผู้เขียนได้เดินทางไปยังจุดหมายในวันที่ 20 สิงหาคม 2025 โดยพิจารณาเฉพาะประเทศสมาชิกอาเซียนที่มีศาลาประจำชาติและเข้าร่วมจัดแสดงในงาน World Expo Osaka 2025 จำนวน 7 ประเทศ ได้แก่ อินโดนีเซีย มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ ไทย เวียดนาม และบรูไน ทั้งนี้เพื่อเปรียบเทียบแนวทางการสื่อสารอัตลักษณ์และการนำเสนอภาพลักษณ์ประเทศผ่านการออกแบบศาลาและกิจกรรมการจัดแสดง กรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ประกอบด้วย แนวคิดสำคัญ ได้แก่ แนวคิดการเล่าเรื่อง (Storytelling) ซึ่งใช้พิจารณารูปแบบการสื่อสารเรื่องราว อัตลักษณ์ และคุณค่าที่แต่ละประเทศต้องการนำเสนอ แนวคิดการสร้างภาพลักษณ์ประเทศ (Nation Branding) ซึ่งใช้วิเคราะห์การสื่อสารภาพลักษณ์และจุดยืนของประเทศในเวทีนานาชาติ และแนวคิดอำนาจเชิงอ่อน (Soft Power) ของ Nye (2004) ซึ่งใช้พิจารณาศักยภาพของวัฒนธรรม ภูมิปัญญา และนวัตกรรมในการสร้างความดึงดูดและความน่าสนใจแก่ผู้ชมจากนานาประเทศ ในการวิเคราะห์ ผู้เขียนได้สังเคราะห์ข้อมูลผ่าน 3 มิติหลัก ได้แก่ (1) การสื่อสารอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Identity Communication) (2) การสร้างภาพลักษณ์ประเทศผ่านสถาปัตยกรรม นิทรรศการ และกิจกรรมการแสดง (Nation Branding) และ (3) การใช้วัฒนธรรม ภูมิปัญญา และนวัตกรรมเป็นเครื่องมือของอำนาจเชิงอ่อน (Soft Power) เพื่อนำไปสู่การเปรียบเทียบลักษณะเด่นและแนวทางการเล่าเรื่องของประเทศ ASEAN-7 ในงาน World Expo Osaka 2025 โดยเรียงลำดับทีละประเทศ ดังนี้

อินโดนีเซีย

กรอบแนวคิด “เจริญก้าวหน้าด้วยความสามัคคี” (Thriving in Harmony) อยู่ในโซน “Connecting Lives” ศาลามีรูปทรงเหมือนเรือสูงสื่อความหมายเชื่อมโยงสัญลักษณ์ของอดีตการค้าทางทะเลและการเดินหน้าต่อไปอย่างยั่งยืน และใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและสร้างด้วยไม้พลานา (Plana) ซึ่งผลิตจากเศษแกลบข้าวและพลาสติกรีไซเคิลใส่สารเติมแต่งธรรมชาติ ศาลาอินโดนีเซียต้องการแสดงออกถึงความเคารพต่อมรดกของทรัพยากรทางทะเลของประเทศ จัดแสดงพื้นที่ภายในให้มีป่าฝนในร่มที่เขียวชอุ่มเพื่อเชิญชวนผู้เยี่ยมชมให้สัมผัสกับความหลากหลายทางชีวภาพที่อุดมสมบูรณ์ของอินโดนีเซียอย่างใกล้ชิดด้วยพืชกล้วยไม้ ต้นไผ่ ต้นเฟิร์น และต้นปาล์มสูงโปร่งที่สร้างบรรยากาศเงียบสงบ สร้างบรรยากาศเสียงแวดล้อมด้วยเสียงของนกและเสียงน้ำไหลทำให้รู้สึกเหมือนอยู่ในป่าเขตร้อน

อีกหนึ่งไฮไลท์คือการจัดแสดงหุ่นกระบอกแบบโบราณ ตั้งแต่การแสดงการเล่นหุ่นเงาที่เรื่องวายัง กูลิต (wayang kulit) และ วายัง โกเล็ก (wayang golek) ไม้ ไปจนถึง วายัง กะมะสัน (wayang kamasan) ของบาหลีที่มีรายละเอียดประณีต ผู้ชมสามารถชมวายัง (Wayang) ภาพยนตร์ละครโดย การิน นูโกรโฮ (Garin Nugroho) และ ตีติมังสะ (Titimangsa) ซึ่งเจาะลึกเข้าไปในปรัชญาชาวชวาของ ตรีฮีตะการะณะ (Tri Hita Karana) ที่สะท้อนความสามัคคีระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ผ่านมุมมองของหุ่นกระบอก

กลุ่มตัวละครสนุกสนานสามตัวที่เป็นตัวแทนของธรรมชาติ วัฒนธรรม และความหวังเป็นมาสคอตที่น่ารักชื่อ ทัมทัม (TUMTUM) อินโดนีเซียวางตัวเองในฐานะเกาะหลายพันเกาะที่รวมกันเป็นชาติหนึ่งเดียว บริเวณด้านหน้าอาคารมีเวทีกิจกรรมจัดแสดงศิลปวัฒนธรรม

ภาพที่ 3 QR Code ศาลาอินโดนีเซีย ภาพที่ 4 QR Code การแสดงอินโดนีเซีย
ที่มา: ผู้นิพนธ์

มาเลเซีย

กรอบแนวคิด “สานอนาคตในความสามัคคี” (Weaving A Future In Harmony) อยู่ในโซน “Empowering Lives” ได้รับการออกแบบโดยสถาปนิกชาวญี่ปุ่นผู้มีชื่อเสียงเคนโก คุมะ (Kengo Kuma) ศาลามาเลเซียมีหน้าอาคารที่โดดเด่นประกอบด้วยลำไม้ไผ่เกือบ 5,000 ต้น (Uchiyama, K., & Nippon.com. 2025, April 28) ซึ่งถูกนำมาถักทอเป็นลวดลายที่ไหลลื่นเหมือนริบบิ้นที่ได้แรงบันดาลใจมาจากสองเก็ต “songket” (ลายผ้าทอด้วยมือแบบโบราณ) ถ้ามองในเวลากลางคืนริบบิ้นไม้ไผ่นี้จะส่องแสงระยิบระยับเหล่านี้จะเปล่งแสงเป็นสีอ่อน เป็นสื่อแทนถึงประกายของเส้นด้ายสีทองและด้ายสีเงินสื่อถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการเติบโตอย่างยั่งยืน ภายในศาลาจะมีชิ้นงานหลักที่น่าประทับใจคือ “ต้นไม้แห่งความสามัคคี” ซึ่งมีความสูง 10 เมตร เป็นผลงานของศิลปินชาวมาเลเซียชื่อ เรด ฮง ยี (Red Hong Yi) และใบไม้ทั้ง 270 ใบบนต้นถักทอโดยช่างฝีมือด้วยการใช้วัสดุรีไซเคิลรวมถึงกระดาษและพลาสติก ร่วมกับวัสดุธรรมชาติเช่นใบสนเข็ม ไผ่ และหวาย อีกทั้งผู้เยี่ยมชมสามารถลองสวมใส่เครื่องแต่งกายแบบดั้งเดิม ดูการสาธิตงานฝีมือ และเพลิดเพลินไปกับรสชาติของอาหารจานโปรดของชาวมาเลเซียที่ได้รับการรับรองฮาลาลอย่างข้าวหุงกับกระทิ (Nasi lemak) และฉ่าก๋วยเตี๋ยว (Char kuey teow) ที่ศูนย์อาหารมะกัน (Makan-Makan) โอเอซิสบนดาดฟ้าของศาลาซึ่งได้รับการตกแต่งด้วยเฟอร์นิเจอร์ไม้และพืชพรรณเขตร้อนที่เขียวชอุ่มผ่อนให้ผู้เยี่ยมชมได้ผ่อนคลาย บริเวณด้านหน้าอาคารมีเวทีกิจกรรมจัดแสดงศิลปวัฒนธรรม

ภาพที่ 5 QR Code ศาลามาเลเซีย ภาพที่ 6 QR Code การแสดงมาเลเซีย
ที่มา: ผู้นิพนธ์

ฟิลิปปินส์

กรอบแนวคิด “ธรรมชาติ วัฒนธรรม และชุมชน การถักทอความหลากหลายเข้าด้วยกันเพื่อสร้างอนาคตที่ยั่งยืนกว่า” (Nature, Culture & Community — Woven Together for a Better Future) อยู่ในโซน “Empowering Lives” การจัดแสดงของฟิลิปปินส์ในงานครั้งนี้เปิดตัวด้วยศาลาที่ออกแบบโดยบริษัทสถาปนิกที่นำโดยชาวฟิลิปปินส์ คือ Carlo Calma Consultancy Inc. ร่วมกับสถาปนิกผู้บริหารชาวญี่ปุ่น Cat Inc. ที่รับผิดชอบการจัดการโครงการด้วย ภายใต้ชื่อ “Woven” แนวคิด “Woven” ใช้ฉาก façade จากผ้าทอมือของช่างใน 18 ภูมิภาค (กว่า 200 ชิ้น) การออกแบบศาลาได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะการทอของชาวฟิลิปปินส์ ซึ่งมุ่งหมายที่จะเป็นสัญลักษณ์ของการเชื่อมโยงและความยืดหยุ่น สถาปัตยกรรมสะท้อนโครงสร้างของเส้นยืน Warp (เส้นด้ายที่พาดในแนวตั้งบนกี่ทอผ้า) และ เส้นพุ่ง หรือ เส้นพาด Weft (เส้นด้ายที่ทอพาดไปตามแนวนอน สอดเข้าไปในเส้นยืน) เมื่อทอผ้า เส้น warp (ยืน) และ weft (พุ่ง) จะไขว้สานกันจนกลายเป็นผืนผ้า ซึ่งเป็นตัวแทนของความเป็นหนึ่งเดียว ความแข็งแกร่ง และความก้าวหน้า สร้างขึ้นด้วยเส้นหวายมากกว่า 1,000 เส้น และมีแผงถักทอด้วยมือ 212 แผง แผงเหล่านี้สร้างขึ้นโดยช่างฝีมือท้องถิ่นจากชุมชนต่างๆ ทั่วฟิลิปปินส์ เป็นการแสดงความเคารพต่อมรดกการทอของประเทศและแสดงให้เห็นถึงความหลากหลายของ 18 กลุ่มชาติพันธุ์ภาษาในประเทศฟิลิปปินส์ที่แสดงอยู่เป็นการยกระดับเทคนิคการทอแบบดั้งเดิมสู่ระดับสถาปัตยกรรม พาวิลเลียนของฟิลิปปินส์มีการแสดงสด live performance façade เป็นครั้งแรกในประวัติศาสตร์งานโดยมีการสลับหมุนหน้าต่าง (pivoting panels) ที่ติดตั้งผ้าทอพื้นถิ่น ปลุกชีวิตให้กับสถาปัตยกรรม และเชื่อมโยงการเคลื่อนไหวของนักแสดงเข้ากับตัวอาคาร นอกจากนี้ ในงานมีการจัดแสดง ระบำประจำชาติ (traditional dances) จากหลายภูมิภาค เช่น คีนะคูลางัน (Kinakulangan dance) โดยกลุ่มบัลเล่ (Ballet Philippines) และ รามอน โอบูซัน Ramon Obusan Folkloric Group ซึ่งสอดคล้องกับผ้าทอและวัสดุวัฒนธรรมที่จัดแสดงภายในพาวิลเลียน ศาลาแห่งนี้มุ่งหวังที่จะแสดงให้เห็นถึงความเกี่ยวข้องของงานฝีมือฟิลิปปินส์ในบริบทร่วมสมัย ผู้เยี่ยมชมจะได้สัมผัสประสบการณ์การเดินทางที่ให้ความรู้สึกเสมือนจริงผ่านป่าแห่งงานศิลปะที่แบบโต้ตอบที่ขับเคลื่อนด้วยปัญญาประดิษฐ์พื้นที่ใช้เทคโนโลยีอินเทอร์แอคทีฟ ให้ประสบการณ์สื่อเสมือนจริง (immersive media) และ ปัญญาประดิษฐ์ที่ตอบโต้ได้ (interactive AI-powered installations) ในการแสดงชื่อ “Dancing with Nature” ที่ผู้เข้าชมเคลื่อนไหวและภาพนั้นถูกแปลงเป็นภาพโต้ตอบ เช่น ใบไม้ ปลา หรือดอกไม้ ซึ่งสะท้อนเรื่องราวของธรรมชาติและวัฒนธรรมผ่านเทคโนโลยีสมจริงบนกรอบแนวคิด “ธรรมชาติ ศิลปวัฒนธรรม และชุมชน” ศาลาแห่งนี้เน้นย้ำเรื่องความยั่งยืนผ่านการออกแบบ การใช้วัสดุพื้นเมือง และแผนการสำหรับชีวิตที่สองในฟิลิปปินส์ นอกจากเฉลิมฉลองงานฝีมือของชาวฟิลิปปินส์แล้ว ศาลาแห่งนี้ยัง ส่งเสริมการท่องเที่ยว การค้า และการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม บริเวณด้านหน้าอาคารมีเวทีกิจกรรมจัดแสดงศิลปวัฒนธรรม

ภาพที่ 7 QR Code ศาลาฟิลิปปินส์ ภาพที่ 8 QR Code การแสดงฟิลิปปินส์
ที่มา: ผู้นิพนธ์

สิงคโปร์

กรอบแนวคิด “โดมทรงกลมแห่งความฝัน” (Dream Sphere) แนวคิดคือ ที่ซึ่งความฝันก่อรูปร่าง “Where dreams take shape” เป็นประเทศเดียวในกลุ่ม ASEAN-7 ที่อยู่ในโซน “Saving Lives” มีการจัดนิทรรศการผ่านประสบการณ์หลายประสาทสัมผัสและงานศิลปะเชิงจัดวางแบบเสมือนจริงที่ผู้ชมมีส่วนร่วมเต็มที่ เนื่องในโอกาสครบรอบ 60 ปีแห่งความเป็นอิสระของสิงคโปร์ในปี SG60 โดยจัดแสดงโครงสร้างเป็นทรงกลมสูง 17 เมตร ในนิยามแผ่นดิสก์แห่งความฝัน “Dream Disks”ออกแบบโดย DP Architects คลุมด้วยแผ่นดิสก์รีไซเคิลนี้มีการออกแบบที่รักษ์สิ่งแวดล้อม ซึ่งผสมผสานการระบายอากาศตามธรรมชาติและการบังแสงแดดเข้ากับต้นไม้เขียวชอุ่ม และภายในมีป่า “Dream Forest” เสมือนป่าในวงกลมซึ่งเป็นการแสดงความมุ่งมั่นของประเทศเกาะแห่งนี้ ศาลามีโครงสร้างเป็นชั้น ๆ ที่สะท้อนถึงชั้นของป่าเขตร้อน เต็มไปด้วยพืชพันธุ์พื้นเมืองของสิงคโปร์และญี่ปุ่นผสมอยู่ด้วย ควบคู่ไปกับกล้วยไม้สีสันสดใส นอกจากนี้ยังมีงานศิลปะจัดวางโดยศิลปินท้องถิ่นอย่างแอชลี (Ashley Yeo), เจอโรล (Jerrold Chong), เมลิสสา (Melissa Tan) และ ซูล (Zul Mahmod) ในขณะที่มีการแสดงโดย ไอซ์แลนด์ วอยซ์ (The Island Voices) และ ออเคสตรา เมลายู สิงคะปุรา (Orkestra Melayu Singapura) เพิ่มความมีชีวิตชีวา ผู้เยี่ยมชมสามารถลิ้มรสอาหารโปรดของชาวสิงคโปร์เช่นข้าวมันไก่และลักซา (Laksa) หรือชิมรสแอลกอฮอลประจำชาติ (Singapore Gin) เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะที่ผสมผสานกับสมุนไพรต่าง ๆ เช่นใบมะกรูด เมล็ดพริกแห้ง และพริกกำปอต ซึ่งสร้างสรรค์โดยโรงกลั่นท้องถิ่น (Tanglin Gin)

ภาพที่ 9 QR Code ศาลาสิงคโปร์
ที่มา: ผู้นิพนธ์

ไทย

กรอบแนวคิด “แผ่นดินแห่งภูมิคุ้มกัน” (Bhumi Vimana: The Land of Immunity) อยู่ในโซน “Connecting Lives” เล่าเรื่องผ่านแนวคิด “SMILE” (Siam-Siamese Smiles, Medical & Wellness, Innovation, Local wisdom, etc.) เน้นสุขภาพ ความเป็นอยู่ และเอกลักษณ์ไทย ด้วยการยืมองค์ประกอบการออกแบบมาจากสถาปัตยกรรมไทยโบราณ ศาลาไทยมีหลังคาจั่วครึ่งใบที่เรียกว่า “จอมแห” และประดับด้วยรายละเอียดหวายสาน แต่นั่นยังไม่ใช่จุดเด่นที่โดดเด่นที่สุด เพราะสร้างกำแพงกระจกสะท้อนแสงยาว 100 เมตรทอดยาวไปตามด้านข้างของโครงสร้าง สร้างภาพลวงตาของอาคารขนาดใหญ่แบบเต็มรูป เมื่อพระอาทิตย์ตกดิน กำแพงจะสะท้อนสีสันที่เปลี่ยนแปลงของท้องฟ้าและลานที่จะส่องแสงอย่างนุ่มนวล ซึ่งมีช้างไม้แกะสลักอย่างประณีตสามตัวคอยต้อนรับผู้เยี่ยมชม เมื่อก้าวเข้าไปข้างในจะพบกับการจัดแสดงแบบประสบการณ์สื่อเสมือนจริง (Immersive Experience) ภายในโรงภาพยนตร์ Wisdom of life Immersive Theater ที่ถ่ายทอดความงดงามของภูมิวิถี, ธรรมชาติ, ความเป็นเลิศด้านการแพทย์, การบริการและรอยยิ้มของผู้คน ซึ่งทั้งหมดนี้คือการดูแลสุขภาพแบบองค์รวมสำหรับจิตใจ ร่างกาย และจิตวิญญาณในแบบเฉพาะของคนไทย ด้วยสมุนไพรและเสริมนวัตกรรมทางการแพทย์สมัยใหม่ อาทิ นวัตกรรม AI คัดกรองเบาหวานที่ตา ฟองน้ำห้ามเลือด จากแป้งข้าวเจ้า หุ่นทางการแพทย์เพื่อดูแลผู้สูงอายุ อาหารทางการแพทย์-สุขภาพทางเลือกแห่งอนาคต ตามมาด้วยประสบการณ์ที่ดื่มด่ำกับการได้ลิ้มลองอาหารไทยแท้ ผัดกระเพา แกงเขียวหวานไก่ และต้มยำกุ้ง เลือกซื้อของที่ระลึกงานฝีมือ เช่น น้ำมันหอม ยาดม สมุนไพร กางเกงช้าง โดยมีน้อง “ภูมิใจ” มาสคอตประจำซึ่งมีสัญลักษณ์ “เฉลว” ปักอยู่บนศีรษะ (เครื่องหมายอย่างหนึ่งทำด้วยไม้ไผ่หรือหวายขัดกันเป็นมุม ตั้งแต่ ๕ มุมขึ้นไป ใช้ปักบนหม้อต้มยา) และชมการสาธิตการนวดไทยแบบดั้งเดิมอีกทั้งมีหมอนวดคอยให้บริการ และการบำบัดสปาแบบไทย และมีผลิตการนวดแจกให้ผู้เข้าร่วมชมงาน นอกเหนือจากนั้น บริเวณด้านหน้าอาคารมีเวทีกิจกรรมจัดแสดงศิลปวัฒนธรรมไทยร่วมสมัยนำเสนอภายใต้แนวคิด “ยิ้มสยามงามสู่สังคมโลก”

ภาพที่ 10 QR Code ศาลาไทย
ที่มา: ผู้นิพนธ์

ภาพที่ 11 QR Code การแสดงไทย
ที่มา: ผู้นิพนธ์

เวียดนาม

กรอบแนวคิด “สังคมที่ครอบคลุมทุกคน ซึ่งประชาชนเป็นศูนย์กลาง” (An Inclusive Society Where People Are Centered) อยู่ในโซน “Empowering Lives” เพื่อสะท้อนวิสัยทัศน์ของสังคมที่ยั่งยืนและเป็นธรรม ผ่านการจัดแสดงประเพณี วัฒนธรรม และนวัตกรรม ศาลาเวียดนามมีชีวิตชีวาด้วยการแสดงที่น่าหลงใหลของ “หุ่นกระบอกน้ำ” ประเพณีการเล่นหุ่นกระบอกบนผิวน้ำที่มีประวัติศาสตร์มากกว่า 100 ปี ซึ่งเสมือนภาพฉายจิตวิญญาณของและการเล่าเรื่องชีวิตหมู่บ้านเวียดนาม ขณะที่ชมหุ่นไม้สีสันสดใส เต้นรำอย่างลื่นไหล และต่อสู้กันบนสระน้ำที่ระยิบระยับ ก็จะมีเพลงเวียดนามดั้งเดิมเป็นเสียงประกอบ นอกเหนือจากเวที จิตรกรรมฝาผนังไผ่ ลายมังกร และงานศิลปะวาดมือยังจะชวนให้นึกถึงนาข้าวอันเขียวขจีและชีวิตริมแม่น้ำ ผู้เยี่ยมชมจะได้รับการต้อนรับจากสตรีที่แต่งกายด้วยชุดอ๊าวหย่ายดั้งเดิม การจัดแสดงใช้เทคโนโลยีการฉายภาพแมปปิ้งและ 3 มิติเพื่อสร้างวัฒนธรรมอันน่าหลงใหลของเวียดนามขึ้นมาใหม่ ในศาลายังมีโฮโลแกรม และ เทคโนโลยีที่สร้างสภาพแวดล้อมเสมือน VR แบบโต้ตอบ และท้องฟ้าเพดานตกแต่งภาพโคมไฟแบบเวียดนามสื่อถึงอนาคตที่เชื่อมโยงอดีตและปัจจุบัน และการจัดแสดงมรดกทางวัฒนธรรมและศิลปะของเวียดนาม เช่น มีการแสดงเต้นรำ ภาชนะเครื่องเคลือบและเซรามิก และเพื่อเติมเต็มประสบการณ์ ของผู้เข้าชมจะได้ลิ้มลองชานมเวียดนามที่เสิร์ฟในถ้วยกระดาษน่ารักที่ประดับด้วยหมวกกรวยจิ๋ว

ภาพที่ 12 QR Code ศาลาเวียดนาม
ที่มา: ผู้นิพนธ์

ภาพที่ 13 QR Codeการแสดงเวียดนาม
ที่มา: ผู้นิพนธ์

บรูไน

กรอบแนวคิด “สะพานสู่อนาคต” (Bridging to the future) อยู่ในโซน “Connecting Lives” ศาลาอยู่ใน Commons-F โดดเด่นด้วยประตูโค้งทำจากโครงสร้างไม้ไผ่ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากราชสำนักบรูไน “Indera Buana” โดยใช้สถาปัตยกรรมทรงเรขาคณิตแบบอิสลาม (sacred geometry) และองค์ประกอบกระจกสะท้อนเพื่อสื่อถึงความยั่งยืนและความแข็งแกร่งทางวัฒนธรรม นับเป็นโอกาสสำคัญที่ประเทศบรูไนจะได้เผยแพร่และส่งเสริมสมบัติของชาติและมรดกทางวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่า อาทิ กัมปงแอร์ (หมู่บ้านน้ำที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในโลก ซึ่งได้รับสมญานามว่า ‘เวนิสแห่งตะวันออก’), ทรัพยากรธรรมชาติ เช่น อาหารประจำชาติและอาหารพื้นเมือง เช่น อัมบูยัต, นาซีกาโต๊ะ, และขนม เพนยารัม, ตลอดจนสถาปัตยกรรมและวิถีชีวิต เช่น บ้านยาวของชนเผ่าอีบันและเทอราจา, มัสยิดกัมปงตามอย, โบสถ์สีน้ำเงิน และวัดจีน นอกจากนี้ยังรวมถึงวัฒนธรรมการอบขนม

พื้นบ้านและผลิตภัณฑ์พื้นเมือง เช่น อัมบุค ฮิดุง บาซาร์ ซึ่งสะท้อนถึงความหลากหลายทางชาติพันธุ์ ศาสนา และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ของบรูไน มีการแสดงสดของศาลาบรูไน (Brunei Pavilion) จัดขึ้น ณ หอประชุมวันชาติ (National Day Hall) หรือที่เรียกว่าสวนเรย์ 'Ray Garden' โดยบรูไนได้ใช้สถานที่ดังกล่าวในการจัดงานเฉลิมฉลองวันชาติเมื่อวันที่ 7 สิงหาคม พ.ศ. 2568

ภาพที่ 14 QR Code ศาลาบรูไน
ที่มา: ผู้นิพนธ์

ภาพที่ 15 QR Code การแสดงบรูไน
ที่มา: ผู้นิพนธ์

ประเทศ	วิธีการเล่าเรื่องหลัก	ศิลปะ
อินโดนีเซีย	Thriving in Harmony: Nature, Culture, Future	ตรี ฮิตะ กะระณะ (Tri Hita Karana), เรือ, สื่อส่งเสริมความยั่งยืน, มีการแสดงสด
มาเลเซีย	Weaving a Future in Harmony	ผ้า songket, แสงไฟ, ความหลากหลายวัฒนธรรม, มีการแสดงสด
ฟิลิปปินส์	Nature, Culture & Community — Woven Together	ผ้าทอมือ 200 ชิ้น, เทคโนโลยีเสมือนจริงที่สร้างประสบการณ์หลายประสาทสัมผัส, มีการแสดงสด
สิงคโปร์	Dream Sphere: Where dreams take shape	โดมทรงกลม, แผ่นดิสก์แห่งความฝัน, ป่าแห่งความฝัน, หลายประสาทสัมผัส, นวัตกรรม
ไทย	Bhumi Vimana: The Land of Immunity	วิมานไทย, รอยยิ้ม, ความเป็นอยู่แบบไทย, นวัตกรรม, มีการแสดงสด
เวียดนาม	An Inclusive Society Where People Are Centered	สังคมมีส่วนร่วม, การผสมผสานวัฒนธรรมดั้งเดิมเข้ากับความทันสมัย, มีการแสดงสด
บรูไน	Bridging to the future	สถาปัตยกรรมทรงเรขาคณิตแบบอิสลาม, วัฒนธรรม, มีการแสดงสด

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบแนวคิดการนำเสนอและจุดเด่นของศาลาประเทศ ASEAN-7 ในงาน World Expo Osaka 2025 ที่มา: ผู้นิพนธ์

ประเทศ	วิธีการเล่าเรื่องหลัก	ศิลปะ
อินโดนีเซีย	ความหลากหลายของหมู่เกาะ สถาปัตยกรรมเรือ, ศิลปะท้องถิ่น ความสมดุลระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และสิ่งศักดิ์สิทธิ์	สถาปัตยกรรมได้แรงบันดาลใจจากเรือ ใช้วัสดุอย่างไม้ Plana ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
มาเลเซีย	เทคโนโลยี & วัฒนธรรมพหุชาติพันธุ์ สะท้อนวัฒนธรรมหลากหลายของชาติผ่านลวดลายแบบ songket	สถาปัตยกรรมที่สะท้อนวัฒนธรรมผ่านวัสดุธรรมชาติ ทำจากไม้ไผ่กว่า 5,000 ท่อน , ตกแต่งด้วยไม้ไผ่ที่ดึงลวดลายผ้า songket สานลวดลาย และเมื่อกลางคืนจะให้แสงส่องผ่านลวดลายนั้นเพื่อสะท้อนความหรูหรา ทอด้วยมือ แทนการทออนาคต พร้อมการแสดงสดว่ายรำวัฒนธรรมหลายเชื้อชาติ
ฟิลิปปินส์	ศิลปะ ดนตรี และชุมชน ผ่านการแสดงและระบำ, ประสบการณ์สื่อเสมือนจริง (immersive media)	นำเสนอผ่านการเดินเรื่องด้วยศิลปะการแสดง และประสบการณ์สื่อเสมือนจริง (immersive media)
สิงคโปร์	ยุทธศาสตร์ประเทศอัจฉริยะ, เมืองสีเขียว	เทคโนโลยีที่สร้างสภาพแวดล้อมเสมือน VR, โมเดลเมืองในนิทรรศการสร้างภาพเมืองอัจฉริยะ
ไทย	ภูมิวิมาน แผ่นดินแห่งภูมิคุ้มกัน Bhumi Vimana: The Land of Immunity – ผสมอาหาร ศิลปะ และ โมเดลเศรษฐกิจบีซีจี (BCG Economy)	นวดไทย, ครัวไทย, การแสดง
เวียดนาม	วัฒนธรรมดั้งเดิม นวัตกรรม เชื่อมโยงความทรงจำของอดีตกับอนาคต	ใช้สถาปัตยกรรมดั้งเดิมที่เน้นเทคโนโลยีและสื่อเสมือน (VR) ในการเล่าเรื่องเชิงนวัตกรรมดิจิทัล
บรูไน	ความมั่งคั่ง และ ศรัทธา ต่อลมหายใจวัฒนธรรมดั้งเดิมสู่อนาคต	การออกแบบโดยใช้ศิลปะแบบอิสลามในลวดลายเรขาคณิตเพื่อสื่อถึงสะพานเชื่อมระหว่างอดีตและอนาคต

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่องและองค์ประกอบการนำเสนอของประเทศ ASEAN-7 ในงาน World Expo Osaka 2025 ที่มา: ผู้นิพนธ์

สรุปเชิงวิชาการ

การเล่าเรื่องในงาน World Expo 2025 ของ ASEAN-7 ไม่เพียงแต่สะท้อนความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะของแต่ละประเทศ แต่ยังเป็นการสร้าง “สะพาน” เชื่อมโยงระหว่างอดีตกับอนาคต ผ่านการผสานมรดกทางวัฒนธรรมเข้ากับนวัตกรรมร่วมสมัย การวิเคราะห์รูปแบบการเล่าเรื่อง (Storytelling) นี้ชี้ให้เห็นถึงบทบาทของอาเซียนในการสร้างภาพลักษณ์บนเวทีโลก และยืนยันถึงความสำคัญของศิลปะ วัฒนธรรม และเทคโนโลยี ในการสื่อสารอัตลักษณ์และความร่วมมือระดับนานาชาติ ซึ่งการเล่าเรื่องไม่เพียงแต่จะเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความหมาย ในรูปแบบวรรณกรรมหรือศิลปะการแสดง แต่ยังขยายไปสู่การสื่อสารทางสังคม วัฒนธรรม และการตลาด (Denning, 2005) กรอบแนวคิดนี้สามารถนำมาใช้ในการอธิบายการเล่าเรื่องในงาน World Expo ซึ่งศาลาประจำชาติทำหน้าที่เป็น “เวทีเล่าเรื่อง” ผ่านสถาปัตยกรรม ศิลปะ และเทคโนโลยี ถัดมาคือแนวคิด Nation Branding ซึ่งชี้ให้เห็นว่าประเทศสามารถ “สร้างแบรนด์” ได้เช่นเดียวกับองค์กรหรือผลิตภัณฑ์ โดยใช้การสื่อสารเชิงกลยุทธ์ในการสร้างภาพลักษณ์ที่พึงประสงค์ต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียระหว่างประเทศ (Anholt, 2007) จำลองแบบ Nation Brand Hexagon ของ Anholt ไว้ซึ่งประกอบด้วย 6 มิติ ได้แก่ (1) การท่องเที่ยว (Tourism) (2) การส่งออก (Exports) (3) การปกครอง (Governance) (4) การลงทุนและการเข้าใจธุรกิจ (Investment and Immigration) (5) วัฒนธรรมและมรดก (Culture and Heritage) และ (6) ประชาชน (People) มี งานวิจัยจำนวนหนึ่ง ระบุว่าการเข้าร่วมงาน World Expo เป็นหนึ่งในเครื่องมือที่สำคัญที่สุดของ Nation Branding (Monclús & Díez Medina, 2016) เนื่องจากศาลาประจำชาติเป็นพื้นที่ที่จับต้องได้ (tangible space) ในการถ่ายทอดอัตลักษณ์และวิสัยทัศน์ ตัวอย่างเช่น การใช้วัสดุจากภูมิปัญญาท้องถิ่น (local materials) หรือการจัดแสดงงานศิลปะร่วมสมัย ล้วนมีบทบาทในการสร้างความรับรู้เชิงบวกและความแตกต่างให้กับประเทศนั้น ๆ ข้อค้นพบที่น่าสนใจประการหนึ่งคือ ประเทศ ASEAN-7 มีรูปแบบร่วมในการสื่อสารอัตลักษณ์ผ่านการเชื่อมโยง “อดีต–ปัจจุบัน–อนาคต” กล่าวคือ ใช้ทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นรากฐาน ก่อนเชื่อมโยงเข้าสู่การพัฒนา นวัตกรรม และความยั่งยืนในอนาคต แม้ว่าจะมีบริบทและจุดเน้นแตกต่างกันในแต่ละประเทศก็ตาม นอกจากนี้ ยังพบแนวโน้มการใช้สื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีแบบ Immersive Media เช่น Virtual Reality (VR), Interactive Exhibition, Projection Mapping และสื่อผสมมัลติมีเดีย เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเล่าเรื่องและสร้างประสบการณ์ร่วมแก่ผู้เข้าชม ซึ่งสะท้อนแนวโน้มสำคัญของการทูตวัฒนธรรมร่วมสมัยที่มุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์มากกว่าการสื่อสารข้อมูลเพียงด้านเดียว ดังนั้น องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ คือ การเสนอให้มองศาลาประจำชาติในงาน World Expo ไม่เพียงในฐานะพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการ แต่เป็น “พื้นที่การสื่อสารเชิงยุทธศาสตร์” ที่ประเทศต่าง ๆ ใช้บูรณาการ Storytelling, Nation Branding และ Soft Power เข้าด้วยกัน เพื่อสร้างการรับรู้และความสัมพันธ์กับประชาคมโลก

สุดท้ายที่ผู้เขียนอยากจะกล่าวถึงคือเรื่อง ซอฟพาวเวอร์ Joseph Nye (2004) ได้บัญญัติ

คำว่า ซอฟพาวเวอร์ (Soft Power) เพื่ออธิบายพลังอำนาจรูปแบบใหม่ที่ไม่ได้อาศัยกำลังทหารหรืออำนาจเศรษฐกิจ แต่เกิดจากความสามารถในการโน้มน้าวและดึงดูด (attraction and persuasion) ผ่านวัฒนธรรม ค่านิยม และนโยบายที่ได้รับการยอมรับ งาน World Expo เป็นเวทีที่ประเทศต่าง ๆ ใช้ซอฟพาวเวอร์อย่างเข้มข้น ผ่านการออกแบบประสบการณ์ที่สร้างแรงบันดาลใจ การสื่อสารอัตลักษณ์ที่โดดเด่น และการแสดงศักยภาพทางนวัตกรรม สำหรับกลุ่มประเทศอาเซียน ซอฟพาวเวอร์ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ “วัฒนธรรมดั้งเดิม” เช่น ศิลปะ การแสดง หรืออาหาร แต่ยังรวมถึง ภูมิปัญญาท้องถิ่นผสมผสานนวัตกรรมร่วมสมัย ซึ่งสะท้อนการปรับตัวเข้าสู่บริบทโลกาภิวัตน์ได้อย่างดี ตัวอย่างเช่น ไทยใช้การนวดแผนไทยควบคู่กับนวัตกรรมการแพทย์สมัยใหม่ หรือสิงคโปร์ที่ใช้เทคโนโลยี VR และแนวคิด ยุทธศาสตร์ประเทศอัจฉริยะ (Smart Nation) ในการเล่าเรื่อง เป็นต้น การมาเยือนงานครั้งนี้จึงมิใช่เพียงการชมงานแสดง แต่คือการเดินทางผ่าน “เรื่องเล่า” (Storytelling) ที่ทุกประเทศได้บรรจงถ่ายทอด ทั้งเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ เติมเต็มจินตนาการ และเปิดประตูสู่ความร่วมมือในระดับโลก ผู้เขียนขอเชิญชวนทุกท่านมาร่วมสัมผัสเวทีที่ยิ่งใหญ่ที่สุดแห่งหนึ่งของโลก ที่ซึ่ง อดีต ปัจจุบัน และอนาคต จะถูกเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน

รายการอ้างอิง

Anholt, S. (2007). Competitive identity: The new brand management for nations, cities and regions. Palgrave Macmillan.

Denning, S. (2005). The leader’s guide to storytelling: Mastering the art and discipline of business narrative. Jossey-Bass.

Ishida, M. (2025, January 31). Osaka gears up to host World Expo 2025. Channel News Asia. https://www.channelnewsasia.com/east-asia/osaka-gears-up-host-world-expo-2025-4908256

Lee, J. W. (2015). Public diplomacy and place branding: The role of expos in the construction of national images. Place Branding and Public Diplomacy, 11(4), 275–287.

Monclús, J., & Díez Medina, C. (2016). World expositions and urban design: The case of Expo 2008 Zaragoza. Routledge.

Nye, J. S. (2004). Soft power: The means to success in world politics. PublicAffairs.

Sou Fujimoto Architects. (2025, September 3). Largest wooden architectural structure now open at Expo 2025 Osaka. Timber Design & Technology. https://www.timberdesignandtechnology.com/articles/largest-wooden-architectural-structure-now-open-at-expo-2025-osaka/

Uchiyama, K. (2025, April 28). Malaysia Pavilion: Weaving a future in harmony. Nippon.com. https://www.nippon.com/en/guide-to-japan/expo2025060/

เอนกู ไทยแลนด์. (2568, 15 มีนาคม). The Grand Ring is world's largest wooden structure at Expo 2025. เอนกูเดลี่นิวส์. https://engoo.co.th/app/daily-news/article/expos-grand-ring-is-worlds-largest-wooden-structure/Me3a3PqrEe-eh2uf4rLzvQ

โยมิอูริ ชิมบุน. (2568, 17 พฤษภาคม). 2025 Expo Osaka: Myaku-Myaku character mascot toy filched from Baltic Pavilion. เดอะเจแปนนิวส์. https://japannews.yomiuri.co.jp/society/general-news/20250517-254907/