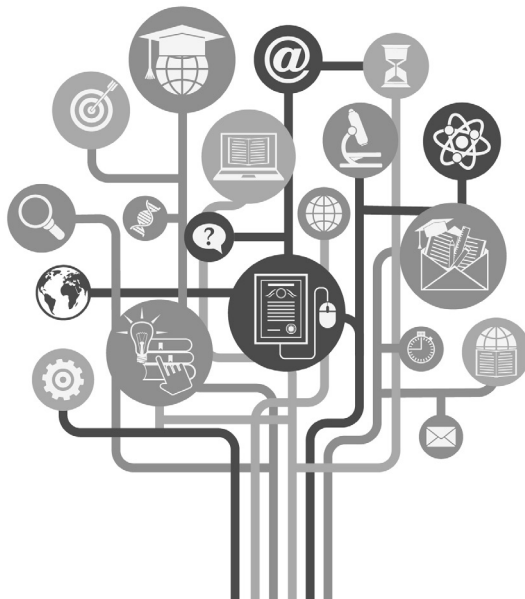


การสร้างภาพแทนตัวละครเจ้าแม่กาลีในเกมอีสปอร์ตเอาโอวี (ROV) จากความเชื่อเรื่องเจ้าแม่กาลีในเทวตำนานของ ศาสนาฮินดู

The representation of Goddess Kali in an Esports Game, ROV and Goddess Kali in Hindu Mythology

เทวากร คำสัตย์ และ หลู ซินฮุย

Teavakorn Khumsat and Lu XinHui





# การสร้างภาพแทนตัวละครเจ้าแม่กาลีในเกมอีสปอร์ตอาโอวี (ROV) จากความเชื่อเรื่องเจ้าแม่กาลีในเทวดำนานของศาสนาฮินดู

The representation of Goddess Kali in an Esports Game,  
ROV and Goddess Kali in Hindu Mythology

เทวากร คำสัตย์<sup>1</sup> และ หลู ซินฮุย<sup>2</sup>

Teavakorn Khumsat and Lu XinHui

<sup>1</sup>สำนักงานการศึกษาทั่วไป สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ จังหวัดนนทบุรี 11120 ประเทศไทย

General Education Panyapiwat Institute of Management, Nonthaburi, 11120 Thailand

e-mail : Teavakornkhu@pim.ac.th

<sup>2</sup>คณะภาษาต่างประเทศ สถาบันผู้เจียงแห่งมหาวิทยาลัยอุตสาหกรรมหนานจิง มณฑลเจียงซู 211200

สาธารณรัฐประชาชนจีน

School of Foreign Languages Nanjing Tech University Pujiang Institute,

Jiangsu 211200, People's Republic of China

e-mail : 111948@njpi.cn

Received : January 28, 2022 Revised : April 30, 2022 Accepted : May 18, 2022

## บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งศึกษาการสร้างภาพแทนตัวละครเจ้าแม่กาลีในเกมอีสปอร์ตอาโอวี (ROV) จากความเชื่อเรื่องเจ้าแม่กาลีในเทวดำนานของศาสนาฮินดู มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและค้นหาภาพแทนของตัวละครฮีโร่ในเกมมาศึกษาวิเคราะห์ โดยการวิจัยนี้เป็นการวิจัยเอกสาร (Documentary Research) และการพรรณนาวิเคราะห์ (Description Analysis) ผลการศึกษา พบว่า บริษัทการ์ริน่า (Garena) สัญชาติสิงคโปร์ ผู้ผลิตเกมออนไลน์ที่ใหญ่ที่สุดในอาเซียน ได้นำข้อมูลในเทวดำนานของศาสนาฮินดูเกี่ยวกับเจ้าแม่กาลีที่เชื่อว่า ภาคคุรร้ายที่สุดของพระแม่อุมาเทวี พระชายาของพระศิวะ โดยแบ่งภาคมาเพื่อปราบอสูรทารุณไปใช้ในการสร้างตัวละครฮีโร่ (Hero) ในเกมอีสปอร์ตอาโอวี (ROV) ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมในกลุ่มคนเจนเนอร์เรชัน Y และ เจนเนอร์เรชัน Z ในปัจจุบัน จากการศึกษาครั้งนี้พบภาพแทนที่ปรากฏ 5 ภาพแทน ได้แก่ 1) ภาพแทนพระเทวสตรีด้านพลังอำนาจ 2) ภาพแทนพระเทวสตรีด้านการทำให้ศัตรูเกรงขามด้วยรูปปลักษณ์ของพระนาง 3) ภาพแทนพระเทวสตรีในฐานะนักรบ นักฆ่าอสูร

และศัตรู 4) ภาพแทนพระเทวสตรีที่เต็มเปี่ยมไปด้วยความเคียดแค้นฝังลึกในจิตใจ และ  
5) ภาพแทนพระเทวสตรีด้านผู้ควบคุมภูตผี

ดังนั้น การศึกษาภาพแทนของตัวละครเจ้าแม่กาลีในเกมอีสปอร์ตอาโอวี (ROV) และความเชื่อเรื่องเจ้าแม่กาลีในเทวตำนานของศาสนาฮินดู จึงเป็นแนวทางทำความเข้าใจด้านการนำคติความเชื่อเกี่ยวกับเทพเจ้าในศาสนาต่าง ๆ หรือความเชื่อในเรื่องเทพเจ้าถิ่นไปสร้างมูลค่าเพิ่มในโลกโซเชียลและเกมออนไลน์ ซึ่งมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตที่สะท้อนการละเล่นของเยาวชนในยุคปัจจุบันนี้อย่างเข้าใจและเข้าถึง

**คำสำคัญ :** การสร้างภาพแทน; เจ้าแม่กาลี; เกมอีสปอร์ตอาโอวี (ROV)

## Abstract

This article aimed to study the representation of the Goddess Kali in an esports game, ROV and the Goddess Kali in Hindu mythology. The objective of this article was to study and find the representation of the Goddess Kali for an analysis. The research was conducted through documentary research and descriptive analysis. The results revealed that Garena, a company in Singapore and the largest online game manufacturer in ASEAN, adopted the information from Hindu mythology concerning the Goddess Kali to create the hero character in an esports game, ROV, which is currently popular among Generation Y and Generation Z. The Goddess Kali is believed in Hindi mythology to be the fiercest part of Uma Devi, the consort of Lord Shiva, and she reincarnated to defeat the demon. According to the study, there appeared to be five representations consisting of 1) the representation of the goddess of power, 2) an image representing a female goddess in fearing the enemy with her appearance. 3) the representation of the goddess as a warrior, a demon slayer, and an enemy, 4) the representation of the goddess full of deep hatred in her mind, and 5) the representation of the goddess who controls ghosts.



Consequently, the study of the representation of the Goddess Kali in an esports game, ROV and the beliefs regarding the Goddess Kali in Hindu mythology, is the guidelines for understanding the adoption of beliefs as to gods in various religions or belief in gods in each region in order to create added value in cyberspace and online games, having an influence on lifestyle changes that reflect the play of youth in this modern era with understanding and accessibility.

**Keywords :** Representation; the Goddess Kali; Esports game; ROV

## บทนำ

เจ้าแม่กาลี เป็นพระเทวีปางหนึ่งในมหากาพย์ตามความเชื่อของลัทธิศักดิ์ที่เคารพบูชาเทวดาฝ่ายสตรีเป็นหลัก และเชื่อว่าเจ้าแม่กาลีกำเนิดจากการอวตารของพระแม่ปารวตี หรือพระแม่อุมาเทวี พระชายาของพระศิวะ หรือพระอิศวรในศาสนาพราหมณ์ - ฮินดู การอวตารของพระแม่อุมาเทวีมาเป็นเจ้าแม่กาลีนั้นมีจุดประสงค์เพื่อการกำจัดอสูรที่ได้รับพรจากพระศิวะว่าจะไม่มีเทวดาตนใดสังหารตนได้ นอกจากพระชายาของพระศิวะ เนื่องจากขณะที่อสูรบำเพ็ญตบะ และรับพรนั้น เป็นช่วงที่พระศิวะไม่มีพระชายา เพราะพระแม่สตีอดีตพระชายาได้กระโดดลงไปในกองไฟในพิธีบูชาของพระทักษะประชาบดี พระบิดาของพระนางที่กระทำการลบหลู่พระศิวะ ต่อมาเมื่อพระแม่สตีกลับชาติมาเกิดเป็นพระแม่ปารวตีหรือพระแม่อุมาเทวีได้เข้าพิธีวิวาห์กับพระศิวะ และได้รับมอบหมายจากพระศิวะให้ไปปราบอสูร แต่ด้วยรูปลักษณ์ที่งดงามบอบบาง ทำให้อสูรไม่เกรงกลัว พระนางจึงแบ่งภาคเป็นสตรีนักรบ มีวรกายสีดำมีสิบพักตร์ สิบกร มีเทพอาวุธครบทุกกร สร้อยคอทำด้วยกะโหลกมนุษย์ พระนางมีเลือดไหลเต็มปากแลบลิ้นยาวถึงหน้าอก เข็มขัดรัดเอวทำด้วยแขนของมนุษย์ เสี่ยงกริดรื่องของพระนางดั่งสะเทือนไปทั่วจักรวาล พระนางสู้รบกับอสูรและใช้อาวุธสังหารอสูรตาย แต่เมื่อเลือดของอสูรหยดลงพื้นดิน ก็จะมีอสูรตนใหม่เพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ พระนางจึงใช้ดาบตัดศีรษะของอสูรแล้วใช้ถาดรองเลือด และพระนางจึงดื่มเลือดอสูร ทำให้อสูรไม่สามารถผุดขึ้นได้อีก ด้วยความดีใจที่พระนางสามารถสังหารอสูรได้ จึงกระโดดโลดเต้น ด้วยอำนาจของพระนางทำให้พื้นดินและโลกกำลังจะถึงกาลพิनाศ เหล่าเทพจึงได้

ไปพูลเชิญให้พระศิวะมาช่วย พระศิวะจึงตัดพระทัยลงไปในอนกับพื้นดิน เมื่อพระนางเดินมาไม่ทันสังเกตจึงเหยียบเข้าที่พระอูระของพระศิวะ พระนางได้แลบลิ้นออกมาและแสดงอาการตกใจที่ได้กระทำการลบหลู่พระสวามีพระนางจึงพินคินสติ และกลายร่างเป็นพระแม่อุมาเทวีที่มีความงดงาม เยือกเย็น เรียบร้อยดังเดิม ในประเทศอินเดีย เจ้าแม่กาลิถือว่เป็นอวตารปางหนึ่งของพระแม่อุมาเทวีที่มีผู้นับถือเป็นอย่างมากในเมืองกัลกัตตา ซึ่งจะมีเทศกาลบูชาเจ้าแม่กาลิขึ้นในช่วงเดือนตุลาคมของทุกปี ในงานมีการจัดซุ้มต่าง ๆ เพื่อบูชาเจ้าแม่กาลิ มีการแสดง มีเสียงสวดมนต์ดังไปทั่วทั้งเมือง ช่วงกลางคืนประชาชนจะแต่งกายสวยงามออกจากบ้านเพื่อไปบูชาเจ้าแม่กาลิตามซุ้มต่าง ๆ ที่มีรูปเคารพเจ้าแม่กาลิปางปราบอสูร สาเหตุที่ประชาชนให้ความเคารพศรัทธาเจ้าแม่กาลิ ก็เนื่องมาจากพระนางเป็นเทวีผู้ปราบอสูรและนำความสงบมาสู่โลก (จิตตภา สารพัตนิก ไชยปัญญา, 2554)

เจ้าแม่กาลินอกจากจะเป็นเทพเจ้าในเทวดานางของศาสนาฮินดูแล้ว ยังปรากฏเป็นตัวละครในเกมนออสปอร์ต (ROV) ซึ่งได้ดัดแปลงเนื้อหาจากเทวดานางไปบ้าง แต่ส่วนใหญ่ยังคงหยิบยกรูปลักษณ์ ประวัติ ตำนาน พลังอำนาจ และความรู้สึกนึกคิดลงไป ลักษณะเด่นของตัวละคร คือ เจ้าแม่กาลิในเกมนี้เป็นตัวละครฮีโร่ในตำแหน่งเมจ (ทำลายล้าง) ประเภทโจมตีระยะไกลจึงเป็นที่นิยมของนักเล่นเกม

เกมนออสปอร์ต (ROV) (อ่านว่า อา-โอ-วี) คือ แอปพลิเคชันเกมสมาร์ทโฟน มีชื่ออย่างเป็นทางการว่า Realm of Valor ผู้ผลิต คือ บริษัท Tencent บริษัทอินเทอร์เน็ตขนาดใหญ่สัญชาติสิงคโปร์ ได้เปิดตัวเกมขึ้น ในวันที่ 26 พฤศจิกายน ค.ศ. 2015 ลักษณะการเล่นเป็นการต่อสู้ด้วยกำลังเวทมนตร์ และอาวุธ มีฉากเป็นพุ่มไม้ แม่น้ำ โดยแบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝ่าย ฝ่ายละ 5 คน ฝ่ายใดที่สามารถทำลายป้อมปราการหลักของอีกฝ่ายได้ก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ รูปแบบการเล่นมีความคล้ายกับเกม Dota ที่เล่นในคอมพิวเตอร์ เกมอาโอวี (ROV) มีความสะดวกมากกว่าเกมในคอมพิวเตอร์ ทำให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่นได้เป็นอย่างดีจากความนิยมเกมนออสปอร์ตอาโอวี (ROV) และตัวละครเจ้าแม่กาลิตั้งกล่ว่นามาสู่การศึกษาวิเคราะห์การสร้างภาพแทนของเจ้าแม่กาลินั้น ปรากฏอยู่อย่างสมเหตุสมผลในเกมนออสปอร์ตอาโอวี (ROV) เพราะมีการนำข้อมูลที่ปรากฏอยู่ในความเชื่อของเทวดานางของศาสนาฮินดู โดยอาศัยหลักการสร้างภาพแทนของตัวละครเจ้าแม่กาลิกับเจ้าแม่กาลิที่เป็นเทพเจ้า โดย เสนาะ เจริญพร (2548) ได้อธิบายถึง



การสร้างภาพแทนไว้อย่างน่าสนใจว่า ภาพแทนนั้นถูกสร้างขึ้นโดยผ่านการคัดเลือก ประจุแต่งและเน้นคุณลักษณะบางอย่างจากความเป็นจริงตามความเชื่อ และค่านิยม ภาพแทนจึงสามารถสื่อความหมายและคุณค่าอย่างใดอย่างหนึ่งในเชิงสังคมและวัฒนธรรมเกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ ทั้งยังสะท้อนสภาพสังคมให้ทราบว่า ผู้คนในสังคมที่มีการสร้างภาพแทน และนำเสนอภาพแทนนั้น มีความคิด ความเชื่อ ความคาดหวัง และให้ความหมายของคุณค่าต่อสิ่งที่ถูกนำเสนอในลักษณะใด

จากข้อมูลข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาเกี่ยวกับภาพแทนของตัวละครเจ้าแม่กาลีในเกมส์ปอร์ต อาโอวี (ROV) จากความเชื่อเรื่องเจ้าแม่กาลีในศาสนาฮินดูว่ามีการนำข้อมูลเกี่ยวกับเจ้าแม่กาลีไปใช้ในการสร้างตัวละคร (ฮีโร่) ในเกมส์ปอร์ต (ROV) เพื่อศึกษาเป็นแนวทางในการเข้าใจการนำคติความเชื่อเกี่ยวกับเทพเจ้าในศาสนาต่าง ๆ มาเป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์เกมส์ปอร์ตที่ได้รับความนิยมจากเยาวชนในยุคปัจจุบัน

### นิยามศัพท์

**เจ้าแม่กาลี** หมายถึง เทวสตรีภาคนักรบของพระแม่อุมาเทวี พระชายาของพระศิวะ เป็นพระเทวีองค์สำคัญในศาสนาฮินดู และเป็นเทพเจ้าสูงสุดในลัทธิศักติที่นับถือพลังแห่งมารดาเป็นใหญ่

**ตัวละครเจ้าแม่กาลี (Kali)** หมายถึง ตัวละครฮีโร่ในตำแหน่งเมจ (สร้างความเสียหาย) ประเภทโจมตีระยะไกลที่มีภพจะได้ MPV (ผู้เล่นยอดเยี่ยม) หลังจบเกม ซึ่งกำลังเป็นตัวละครยอดนิยมของกลุ่มเยาวชนที่เล่นเกมปอร์ตในขณะนี้

**เกมส์ปอร์ตอาโอวี (ROV)** คือ เกมส์ในโทรศัพท์เคลื่อนที่สมาร์ทโฟน มีรูปแบบการเล่น คือ การต่อสู้โดยแบ่งเป็น 2 ฝ่าย ลักษณะ 5 ต่อ 5 ผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครได้ด้วยตนเอง และตัวละครจะมีความสามารถตามตำนานที่ผู้สร้างสรรค์เกมได้นำตำนานต่าง ๆ มาสอดแทรก และฝ่ายใดที่สามารถทำลายฐานหลักอีกฝ่ายได้ก่อนจะเป็นผู้ชนะ

### วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อค้นหการสร้างภาพแทนของตัวละครฮีโร่เจ้าแม่กาลีในเกมส์ปอร์ตอาโอวี (ROV) จากความเชื่อเรื่องเจ้าแม่กาลีในเทวดำนาจของศาสนาฮินดู

## กรอบแนวคิดการวิจัย

บทความวิจัยนี้ใช้แนวคิดภาพแทนเป็นกรอบแนวคิด การสร้างภาพตัวแทน (Representation) ของ อภิญญา เฟื่องฟูสกุล (2560) อธิบายว่า การสร้างภาพแทนคือ ตัวแทนของอัตลักษณ์ในสื่อ จะมีความหมายตามแต่วาทกรรมของผู้สร้างจะกำหนดขึ้นมา อัตลักษณ์ของตัวละครก็เป็นภาพตัวแทนที่ผ่านกระบวนการให้ความหมายและคุณค่า ภาพตัวแทน คือ ผลผลิตของด้านสารัตถะนิยมที่เตือนให้ตระหนักถึงปัจจัยของวาทกรรมอำนาจที่แฝงในกระบวนการสร้างภาพที่ปรากฏอยู่ในสื่อชนิดต่าง ๆ กล่าวคือ ในการทำงานของภาพตัวแทน (Practice of Representation) คือ การเชื่อมโยงกับ ภาษา (Language) ความหมาย (Meaning) ระบบคิด (Concept) และอำนาจ (Power) เข้าไว้ด้วยกัน เพื่อนำไปใช้เชื่อมโยง ความสัมพันธ์กับองค์ประกอบภายนอกอีก 3 ส่วน คือ

1. สิ่งที่ต้องอ้างอิงในโลก (World of thing) เช่น คน สัตว์ สิ่งของ
2. โลกทางความคิด (Conceptual World) เช่น ความคิด แนวคิดที่ช่วยในการลำดับ จดจำทำความเข้าใจสิ่งที่อยู่รอบตัว
3. สัญญะ (Sign) ซึ่งเป็นรหัส เครื่องหมาย สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการสื่อความคิดผ่านการทำงานของภาษา

ทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำแนวคิดการสร้างภาพแทนมาวิเคราะห์ตัวละครเจ้าแมกาลีในเกมอีสปอร์ตอาโอวี (ROV) จากความเชื่อเรื่องเจ้าแมกาลีในเทวดานานของศาสนาฮินดู

## วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาเอกสาร (Documentary Research) และการพรรณนาวิเคราะห์เพื่อค้นหา การสร้างภาพแทนของตัวละครเจ้าแมกาลีในเกมอีสปอร์ตอาโอวี (ROV) จากความเชื่อเรื่องเจ้าแมกาลีในเทวดานานของศาสนาฮินดู ได้แก่ เทวดานานเกี่ยวกับพระแม่อุมาเทวีและเจ้าแมกาลี พิธีกรรมความเชื่อ ทฤษฎีการสร้างภาพแทนจากหอสมุดแห่งชาติ มหาวิทยาลัยผู้เจียงสาธารณรัฐประชาชนจีน และสืบค้นเอกสารออนไลน์ โดยมีขั้นตอนและวิธีการดำเนินการดังนี้

1. ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ข้อมูลเฉพาะส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวละครกาฬี (Kali) ในเกมอีสปอร์ตอาโอวี (ROV) เท่านั้น



2. ศึกษาทฤษฎีแนวคิดการสร้างภาพแทน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3. การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอผลการวิเคราะห์

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากตัวบทตามที่ได้กำหนดไว้ในกรอบแนวคิดการวิจัย จากนั้นนำเสนอผลการวิเคราะห์ออกเป็นประเด็นต่าง ๆ เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย แล้วนำเสนอผลการวิจัยในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Description Analysis)

4. สรุปผล โดยนำแนวคิดเรื่องการสร้างภาพแทน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาวิเคราะห์ และอภิปรายผล

### ผลการศึกษา

ผลการศึกษา พบว่า ตัวละครเจ้าแม่กาลิในเกมนีอัสปอร์ตอาโอวี (ROV) มีการนำข้อมูลและการสร้างภาพแทนของเจ้าแม่กาลิตามความเชื่อในเทวดานานของศาสนาฮินดู มาใช้เป็นข้อมูลในการสร้างตัวละคร การศึกษาค้นคว้าจึงพบภาพแทนที่ปรากฏ 5 ภาพแทน ได้แก่ 1) ภาพแทนพระเทวสตรีด้านพลังอำนาจ 2) ภาพแทนพระเทวสตรีด้านการทำให้ศัตรูเกรงขามด้วยรูปลักษณ์ของพระนาง 3) ภาพแทนพระเทวสตรีในฐานะนักรบ นักฆ่าอสูร และศัตรู 4) ภาพแทนพระเทวสตรีที่เต็มเปี่ยมไปด้วยความเคียดแค้นฝังลึกในจิตใจ และ 5) ภาพแทนพระเทวสตรีด้านผู้ควบคุมกฎผี ดังการวิเคราะห์ต่อไปนี้

1) ภาพแทนพระเทวสตรีด้านพลังอำนาจ

เทพเทวดา คือ พลังอำนาจมีลักษณะเป็นบุคลาธิษฐานของอำนาจแห่งธรรมชาติ เช่น พระอัคนี พระพิรุณ พระแม่ธรณี พระแม่คงคา ซึ่งเทวดาแต่ละองค์จะมีหน้าที่หรือลักษณะที่สำคัญแตกต่างกันไปด้วย เช่น พระศิวะหรือพระอิศวร เป็นเทพผู้ทำลาย พระแม่อุมาเทวี เป็นเทวีแห่งอำนาจบารมี และเป็นมารดาโลก พระวิษณุเป็นเทพแห่งการดูแลปกป้องรักษาให้โลกพ้นจากความชั่วร้าย พระแม่ลักษมีเป็นเทวีแห่งความงามและเงินทอง พระพรหมได้รับการนับถือในฐานะเทพผู้สร้าง พระสุรัสวดีได้รับการนับถือว่าเป็นเทวีแห่งสรรพวิทยา เป็นต้น (กรมศิลปากร สำนักวรรณกรรมและประวัติศาสตร์, 2564)

พระเทวีที่มีอำนาจเหนือมนุษย์ และมีผู้คนนิยมบูชามากที่สุดองค์หนึ่ง คือ เจ้าแม่กาลิ เป็นภาคหนึ่งของพระแม่อุมาเทวี เป็นเทวสตรีที่มีเทวานุภาพมาก แผงรังไรด้วยความเด็ดขาด รุนแรง และน่ากลัวมีอำนาจในการปราบปรามความชั่วร้ายทั้งปวงให้หมดสิ้นไป มีพลังในการกำจัดอถรรพ์ และไสยศาสตร์ ช่วยปกป้องคุ้มครองคนดี



และผู้ที่บูชาสรรเสริญตามความเชื่อของฮินดู อีกทั้งเจ้าแมกาลียังสามารถแบ่งภาคย่อย ออกไปได้อีก เรียกว่าพระแม่ทศมหาวิทยา เป็นกลุ่มเทวีในศาสนาฮินดู มีทั้งหมดด้วยกัน 10 องค์ ตามความเชื่อของฮินดูแบบตันตระเชื่อว่า พระแม่ทศมหาวิทยาแต่ละองค์จะ ทรงสถิตอยู่ในส่วนต่าง ๆ ของร่างกายของพระแม่กาลี และทรงควบคุมร่างกายส่วนที่ ทรงสถิตอยู่ พระแม่ทศมหาวิทยา ทั้ง 10 พระองค์ มีพระนาม ดังนี้ 1. พระแม่กาลี ทรง ควบคุมและทำลายกาลเวลา 2. พระแม่ตารา ทรงอุปถัมภ์การรักษาโรคและศิลปะ วิทยาการ 3. พระแม่ตรีปุระสุนทรี ทรงอุปถัมภ์การใช้มหายันตราทั้งปวงและควบคุม ทั้งสามโลก 4. พระแม่ภวเนศวรี ทรงควบคุมอารักขาโลกและจักรวาล 5. พระแม่ไกรวี ทรงทำลายความชั่วร้ายทั้งปวง 6. พระแม่ฉินนมัสตา ทรงเป็นแหล่งพลังของอิทธิฤทธิ์ ทั้งปวง 7. พระแม่พคลามุขี ทรงอารักขาและปกป้องเหล่าสาวกตันตระ 8. พระแม่ ธุมาวตี ทรงเป็นผู้ประทานความรู้แจ้งและความตาย 9. พระแม่มาตังคี ทรงกำจัด อุปสรรคและความขัดข้องทั้งปวง 10. พระแม่กมลลา หรือ พระแม่ลักษมี ภาคตันตระ ทรงประทานความอุดมสมบูรณ์พลุสุข ซึ่งพระแม่ทั้ง 10 ปางนี้แสดงให้เห็นถึงพลังอำนาจ ของพระแม่กาลีที่สามารถแบ่งภาคสำหรับการสู้รบ และเหมาะกับเหตุการณ์ต่าง ๆ เพื่อ ปกป้องโลกและมนุษย์ในฐานะมารดาแห่งโลก พระแม่จึงถือว่าเป็นเทวีที่มีพลังอำนาจ สามารถควบคุมโลกและจักรวาล ช่วยปกป้องสาวกให้รอดพ้นอันตราย และเป็นเทวี เพียงองค์เดียวที่โดดเด่นในการสู้รบสังหารอสูร บางครั้งทำให้เทพฝ่ายบุรุษเกรงใน อำนาจ ซึ่งเป็นการยากที่เทพฝ่ายสตรีจะอยู่เหนือเทพบุรุษ ซึ่งปรากฏในตำนานของ ศาสนาฮินดูที่เป็นรากฐานสำคัญของสังคมอินเดีย ที่ยึดถือสังคมแบบปิตาธิปไตย คือ ชายเป็นใหญ่ จากตำนานดังกล่าวผู้ผลิตเกมอีสปอร์ตอาโอวี (ROV) ได้สร้างตัวละคร เจ้าแมกาลีให้มีบทบาทสำคัญ และมีพลังอำนาจสามารถต่อสู้กับฝ่ายตรงข้าม ได้เป็น อย่างดี ทำให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเพลี่ยงพล้ำได้ง่าย ดังตัวอย่างที่ปรากฏ

ตัวอย่างที่ 1

“... ตัวละครจากเกม ROV ตัวละครในตำแหน่งนักเวทย์ที่เต็มไปด้วยพลัง อำนาจ นั่นก็คือ เจ้าแมกาลีนั่นเอง สกิลของเธอนั้นพูดได้เลยว่ามีพลังใน การทำลายสูงมาก เป็นนักเวทย์อีกตัวละครหนึ่งที่สามารถจัดการกับ เป้าหมายได้อย่างรวดเร็วและรุนแรงมากเป็นตัวทอปในการลง Rank เจอ แทบจะทุกตาเลยละครับเจ้าแมกาลี จะโหด คุร้าย ....”

(smartphonetabletthai, 2561)



จากตัวอย่าง มีการอธิบายถึงพลังอำนาจ และเวทย์มนต์ของเจ้าแม่กาฬิณีว่ามีพลังอำนาจมาก สามารถทำลายล้างคู่ต่อสู้ที่เป็นตัวละครอื่นได้มากมายด้วยพลังที่รุนแรงสามารถโจมตีคู่ต่อสู้ได้รวดเร็วมากยิ่งขึ้น และเป็นตัวละครที่มีความโดดเด่นด้านการต่อสู้ นำมาซึ่งชัยชนะของทีม ดังนั้นตัวละครเจ้าแม่กาฬิณีในเกมอีสปอร์ต ROV ผู้ผลิตเกมได้นำส่วนที่โดดเด่นของเจ้าแม่กาฬิณีจากตำนานความเชื่อมาปรับใช้ในด้านพลังอำนาจ สามารถข่มขวัญให้ศัตรูเกรงกลัวหากได้รับรู้ข้อมูลจากตำนาน ถือได้ว่าผู้สร้างสรรค์เกมได้นำภาพแทนของเจ้าแม่กาฬิณีจากเทวดานานในศาสนาฮินดูมาปรับใช้อย่างสอดคล้องและถูกต้องอย่างเด่นชัดในด้านพลังอำนาจของเจ้าแม่กาฬิณี

2) ภาพแทนพระเทวสตรีด้านการทำให้ศัตรูเกรงขามด้วยรูปลักษณ์ของพระนางรูปลักษณ์ของเจ้าแม่กาฬิณีมีรูปร่างลักษณะที่น่ากลัวกว่าพระเทวสตรีองค์อื่นตามความเชื่อในเทวดานานของศาสนาฮินดู หากผู้ที่ไม่รู้จักอาจคาดเดาได้ว่าเป็น ภูตผีปีศาจ หรืออสูรกาย และด้วยพระนามของพระแม่กาฬิณี หรือ กาฬิณี หมายถึง สตรีดำ ในเทวาลัยทั้งในอินเดียและไทยมักปรากฏเทวรูปเจ้าแม่กาฬิณีบริเวณปากมีเลือดไหล แลบลิ้นยาว ห้อยมัลลียหวัชระโกลกมนุษย์ มี 4 กร 6 กร หรือ 10 กร หัวศีร์ษะของอสูรที่เจ้าแม่สังหาร และมีอาวุธในมือหลายชนิด ดังภาพตัวอย่าง

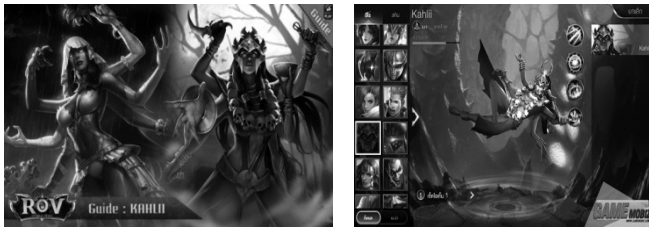


รูปภาพที่ 1 ภาพเจ้าแม่กาฬิณีตามความเชื่อในเทวดานานฮินดู

ที่มา <https://dhamma.mthai.com> : 2561

จากภาพตัวอย่าง จะปรากฏภาพวาดในจินตนาการของศิลปินตามคติความเชื่อดั้งเดิมว่าเจ้าแม่กาฬิณีมีรูปร่างน่ากลัว น่าสยดสยองแก่ผู้พบเห็น จนบางครั้งหากมีผู้ไม่เข้าใจอาจคิดว่าเป็นภูตผีปีศาจหรืออสูรกาย เพราะเจ้าแม่กาฬิณีมีตาปูนโปนสีแดงกล้า ผมหยิกยาวถึงเอว แลบลิ้นยาวมีเลือดไหล ปากฉีกถึงโหนก มีกลืนควาเลือด มี 4 กร และ 6 กร ตีมีเลือดอสูร บางปางเปลือยกาย และเท้าซ้ายเหยียบบองพระศิวะ ด้วยภาพความ

นำกลั้วนี้สอดคล้องกับ ตูลย์ จิตรโชคโสภณ (2562) ได้อธิบายถึงภาพยนตร์เรื่อง Indiana Jones and the Temple of Doom ได้นำเสนอภาพลักษณ์ของเทพธิดาดองค์หนึ่งในศาสนาฮินดูให้เป็นที่รับรู้ของผู้ชมภาพยนตร์ส่วนหนึ่งที่อาจจะไม่สันทัด หรือมีความคุ้นเคยกับเทวดานานของอินเดียมากนัก ให้มีสามัญทัศน์ร่วมที่มองว่า พระแม่กาลิ (Kali) คือ อสุรกายและเป็นเทพธิดาแห่งความชั่วร้าย เป็นเทพธิดาที่ถูกบูชาโดยกลุ่มของมหาราชาที่ได้ลักพาตัวเด็ก ๆ จากหมู่บ้านหลายแห่ง เพื่อนำไปใช้แรงงาน และได้ขโมยศิเวาลิงค์ (Shiva Linga) ไปจากชาวบ้านหมู่บ้านหนึ่ง จนเป็นเหตุที่ทำให้เกิดภัยพิบัติต่าง ๆ มากมาย นอกจากนี้ยังมีการลำดับภาพการบูชาเจ้าแม่กาลิที่จะต้องใช้การบูชาขัณฑ์ด้วยชีวิตของมนุษย์และเลือดของสัตว์อีกหลายฉากเช่นกัน หากใช้มุมมองทางประวัติศาสตร์ในการวิพากษ์ถึงความน่าเชื่อถือของเนื้อหาในเบื้องต้น จะพบข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ประการหนึ่งว่า กลุ่มโจรลักพาตัวอินเดีย หรือพวกทักก็ต่างเคยบูชาพระแม่กาลิด้วยเลือด และการฆ่าสัตว์เพื่อสังเวยก่อนการออกปล้น แต่ในมิติของความเชื่อของชาวฮินดูที่สักการะพระนางในฐานะเทพีผู้พิทักษ์ความถูกต้อง และผู้ปกป้องรักษาโลกมนุษย์จากอสูรผู้ชั่วร้าย และเป็นร่างแบ่งภาคของพระแม่อุมาเทวีดังตัวอย่าง



## รูปภาพที่ 2 ภาพแทนเจ้าแม่กาลิที่ปรากฏในเกมนออสปอร์ตอาโอวี (ROV)

ที่มา : Garena: 2561

จากภาพตัวอย่างการเปรียบเทียบระหว่างภาพเจ้าแม่กาลิตามจินตนาการในความเชื่อตามเทวดานาน และตัวอย่างภาพเจ้าแม่กาลิในเกมนออสปอร์ตอาโอวี (ROV) จะปรากฏภาพแทนตัวละครเจ้าแม่กาลิที่แตกต่างออกไป เช่น เครื่องประดับ เครื่องหาว หรือมงกุฎคล้ายเทพีในความเชื่อเทพกรันิมของกรีก อารมณ์เป็นแนวการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่น เพื่อให้เกิดความร่วมสมัยสอดคล้องกับ ความนิยมในการสร้างสรรค์ตัวละครในเกมแอนิเมชันในยุคปัจจุบัน แต่ภาพแทนตัวละครเจ้าแม่กาลิยังคงปรากฏรูปลักษณ์เดิม



ไว้บ้าง เช่น 4 กร และ 6 กร ภาตครองเลือด ดาบโค้งแบบอินเดีย วัชระ สร้อยห้วงกะโหลก โดยจำแนกตามตาราง ดังนี้

**ตารางที่ 1** จำแนกความแตกต่างระหว่างเจ้าแม่กาลีในเทวดานานาศาสนาฮินดู และตัวละครฮีโร่เจ้าแม่กาลีเกมอีสปอร์ตอาร์โอวี (ROV)

ลำดับ	เจ้าแม่กาลีในเทวดานานา	ตัวละครเจ้าแม่กาลีในเกมอาร์โอวี	แตกต่าง/ไม่แตกต่าง
1	แลบลิ้น	ไม่แลบลิ้น	แตกต่าง
2	มี 4 กร และ 6 กร	มี 4 กร และ 6 กร	ไม่แตกต่าง
3	สร้อยคอห้วงกะโหลกมนุษย์	สร้อยคอห้วงกะโหลกมนุษย์	ไม่แตกต่าง
4	ถือภาตครองเลือด	ถือภาตครองเลือด	ไม่แตกต่าง
5	ถือหัวอสูร	ไม่มี	แตกต่าง
6	พระเนตรที่ 3	ไม่มี	แตกต่าง
7	อาภรณ์ห่มหนังเสือ	อาภรณ์ผ้าปลิวรูปแบบการ์ตูน แอนิเมชันญี่ปุ่น	แตกต่าง
8	ถืออาวุธ 4 กร	ถืออาวุธ 2 กร	แตกต่าง
9	ตาโปนสีแดงกล้า	ตาสีเขียวปกติ	แตกต่าง
10	หรือกระโปรงแขนมนุษย์	กระโปรงลักษณะคล้ายชุดว่ายน้ำสตรี และมีชายกระโปรงรูปแบบ แอนิเมชันอยู่ด้านหลัง	แตกต่าง

จากตารางที่ 1 พบว่า ผู้สร้างสรรค์เกมอีสปอร์ต (ROV) ได้นำรูปลักษณะเดิมของเจ้าแม่กาลีจากเทวดานานามาใช้ 3 ด้าน ได้แก่ มี 4 กร และ 6 กร สร้อยคอห้วงกะโหลกมนุษย์ ถือภาตครองเลือด และการสร้างสรรค์ใหม่ 7 ด้าน ได้แก่ ไม่แลบลิ้น อาภรณ์ผ้าปลิวรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่น ถืออาวุธ 2 กร ตาสีเขียว กระโปรงลักษณะคล้ายชุดว่ายน้ำสตรีและมีชายกระโปรงรูปแบบแอนิเมชันอยู่ด้านหลัง

### 3) ภาพแทนพระเทวสตรีในฐานะนักรบ



รูปภาพที่ 3 เจ้าแม่กาลิในจินตนาการในคติความเชื่อเทวดำนานฮินดูในขณะออกรบ  
ที่มา: <https://dhamma.mthai.com> ,2561

จากภาพตัวอย่างที่ 3 เจ้าแม่กาลิในจินตนาการตามคติความเชื่อเทวดำนานฮินดูในขณะออกรบได้สะท้อนภาพลักษณ์ของเจ้าแม่กาลิซึ่งเป็นปางหนึ่งของพระอุมเทวีในการออกรบ เมื่อเหล่าสุรบ้ำเพ็ญตะบะบูชาพระตรีมูรติ หรือพระเป็นเจ้าสูงสุดทั้ง 3 ของศาสนาพราหมณ์ - ฮินดู ได้แก่ พระศิวะ พระนารายณ์ พระพรหม ที่มักจะประทานพรตามที่อสุรบขอ เหล่าอสุรบจะขอพรให้ยิ่งใหญ่ที่สุดในสามโลก โดยพระเป็นเจ้าทั้ง 3 มักจะมีข้อแม้ต่าง ๆ ไว้ว่าต้องตายด้วยน้ำมือของบุคคลใดบ้าง เมื่อครั้งที่อสุรบทารุณได้รับพรพระศิวะได้มีข้อแม้ว่าให้ตายด้วยน้ำมือของสตรี ด้วยเหตุนี้พระแม่อุมเทวีจึงแบ่งภาคเป็นเจ้าแม่กาลิออกรบเป็นครั้งแรก และทุกครั้งทีรบชนะเจ้าแม่กาลิมักปรากฏอตัลักษณ์พิเศษ คือ การแลปลิ้นยาว เพราะแสดงถึงการไม่สามารถควบคุมตนเองได้หลังจากออกรบ และเจ้าแม่กาลิสามารถกลายร่างเป็น “มหากาลิ” ซึ่งถือว่าเป็นร่างอวตารชั้นสมบูรณัแบบของเจ้าแม่กาลิ มี 10 พักตร์ 10 กร แต่ละกรถืออาวุธสังหารแตกต่างกันไป ซึ่งเชื่อกันว่าเป็นตัวแทนมาจากพลังที่เทพแต่ละองค์มอบให้พระแม่มหากาลิเพื่อออกรบ และสังหารเหล่าอสุรบที่มาก่อวณโลกและสวรรคค์ อันประกอบไปด้วย จักร ดาบโค้ง ดาบยาว ธนู สังข์ โดมรหรือหอก ตรีศูล ศีรชะอสุรบ ถาดรองเลือดอสุรบ และถ้วยไฟบรรลัยกัลป์ หากอสุรบใดได้ต่อสู้กับมหากาลิจะพ่ายแพ้ไปในที่สุด ด้วยเพราะเป็นร่างสมบูรณัของเจ้าแม่กาลิที่มีความสามารถในการรบ ซึ่งในเกมนออสปอร์ตอาอวี (ROV) ได้ปรากฏภาพของเจ้าแม่กาลิในฐานะนักรบ นักฆ่า ดังตัวอย่าง



## ในหน้าเลือกอาวุธและพลัง



รูปภาพที่ 4 ตัวละครฮีโร่เจ้าแม่กาลิ  
ในเกมอาโอวี

ที่มา : Garena,2561

## อาโอวีในขณะที่ต่อสู้



รูปภาพที่ 5 ตัวละครฮีโร่เจ้าแม่กาลิ  
ในเกมอาโอวี

ที่มา : Garena,2561

จากภาพตัวอย่างที่ 4 และภาพตัวอย่างที่ 5 ในเกมอีสปอร์ตอาโอวี (ROV) พบว่าผู้สร้างสรรค์เกมได้สร้างภาพแทนให้ตัวละครฮีโร่เจ้าแม่กาลิขึ้นมาใหม่ จะมีหนึ่งพักตร์ไม่แลบลิ้น 6 กร ถืออาวุธเพียง 4 ชนิด ได้แก่ กระดิ่ง หอก คทา ถาดหรือถ้วย มือด้านบนจับจีบคล้ายการรำรำแบบนาฏยัมนาฏศิลป์อินเดีย ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากการรำรำของพระศิวะที่เรียกว่า นาฏลาถุ พระกรด้านล่างทำมีลักษณะคล้ายการให้พรแบบเทวรูปเทพเจ้าในศาสนาฮินดู ยกพระบาทซ้าย หน้าตาดูร้าย สามารถฆ่าศัตรูที่เป็นฮีโร่และลูกสมุนของฝั่งตรงข้ามได้ในระยะไกล และวิ่งได้รวดเร็ว สำหรับการเสริมพลังและการพัฒนาทักษะ หรือ อัปสเกล ของตัวละครเจ้าแม่กาลินั้น สามารถยิงพลังได้ไกลหากผู้เล่นมีความชำนาญ ศัตรูจะตายภายในระยะเวลา 5 วินาที หากยิงอัลติเมทซ้ำเข้าไปในวงสกล (Passive Damnation) จะส่งผลให้การโจมตีจากปกติของเจ้าแม่กาลิมีผลสร้างความเสียหายได้มาก สามารถยิงทะลุจากลูกสมุนตัวหน้าทะลุไปที่ลูกสมุนตัวหลังเป็นเส้นตรงได้ การโจมตีเพียงสกลธรรมดาของตัวละครเจ้าแม่กาลิสามารถดูพลังเลือดของศัตรูได้ดี หากวางบ่อสกลที่ 1 โดนศัตรู ตัวละครเจ้าแม่กาลิเมื่อเริ่มโจมตีแล้วเลือดของคู่ต่อสู้จะลดลงอย่างมาก สกิลต่อมาตัวละครเจ้าแม่กาลิจะรำเวทมนตร์สกลใส่ตัวเองเพื่อเพิ่มพลังโจมตี และมีพลังจากคทาน้ำแข็งทำให้ศัตรูเคลื่อนที่ได้ช้าลง ทั้งหมดที่กล่าวมานี้เป็นเพียงส่วนหนึ่งในทักษะการควบคุมตัวละครฮีโร่เจ้าแม่กาลิที่มีความสามารถในการต่อสู้ ซึ่งมีความสอดคล้องกับเทวดานานของศาสนาฮินดูที่ระบุไว้อย่างชัดเจนทุกตำนานว่า เจ้าแม่กาลิทรงเป็นเทวสตรีที่มีความเป็นเลิศทางด้านการสู้รบกับ

ศัตรูโดยเฉพาะเหล่าอสูรทั้งหลาย จึงถือได้ว่าผู้สร้างสรรค์เกมอีสปอร์ตอาโอวี (ROV) ได้นำข้อมูลเจ้าแม่กาลีจากเวทตำนานในศาสนาฮินดูมาใช้ในการสร้างสรรค์ตัวละครอย่างสมเหตุสมผลมากที่สุดในการนี้

4) ภาพแทนพระเทวสตรีที่เต็มเปี่ยมไปด้วยความเคียดแค้นฝังลึกในจิตใจ

ตามตำนานของศาสนาฮินดูเจ้าแม่กาลีกำเนิดขึ้นเพราะมีจุดประสงค์เพื่อลงมาปราบอสูรทารุณ เจ้าแม่กาลี และอสูรทารุณต่อสู้กันอย่างยาวนานเนื่องจากทั้งคู่มีฤทธิ์อำนาจสูงด้วยกันทั้งคู่ ในจังหวะหนึ่งที่เจ้าแม่กาลีทรงใช้ดาบฟันคออสูรขาด เลือดของอสูรจึงหยดลงบนพื้น ทำให้อสูรจำนวนมากเพิ่มขึ้นเป็นเท่าทวีคูณ เจ้าแม่กาลีโกรธและแค้นอสูรตนนี้มาก สุดท้ายจึงคิดกลอุบายขึ้นมาเพื่อหวังจะได้รับชัยชนะในครั้งนี้ โดยตั้งพระทัยที่จะตัดศีรษะของอสูรพร้อมทั้งสับเลือดทั้งหมดของอสูรก่อนจะตกลงพื้น และเมื่อดื่มเลือดจนหมดสิ้นแล้วร่างกายของพระแม่กาลีจึงใหญ่โตมากขึ้น ในกรของพระแม่กาลีนั้นถือศีรษะของอสูรที่ตัดร้อยเอาไว้เป็นพวง อสูรทารุณจึงสิ้นฤทธิ์ลงในที่สุด ด้วยความดีพระทัยที่ทรงได้รับชัยชนะ พระแม่กาลีจึงทรงเดินระบำอย่างสำราญหทัย ตำนานที่กล่าวถึงความโกรธแค้นต่อมา คือ พระนางโกรธแค้นพระศิวะที่ฆ่าตัดเศียรพระพิฆเนศ พระนางจึงกลายร่างเป็นเจ้าแม่กาลี ไล่ทำร้ายพระศิวะและเหล่าเทพ ความโกรธของพระนางสามารถเผาผลาญโลกและจักรวาลได้ ต่อมาเมื่อพระศิวะและเหล่าเทพแก้ไขความผิดด้วยการชุบชีวิตพระพิฆเนศและนำหัวช้างมาต่อให้ พระนางจึงคลายโทสะลงซึ่งผู้สร้างสรรค์เกมอีสปอร์ตอาโอวี (ROV) ได้นำข้อมูลดังกล่าวมาสร้างตัวละครฮีโร่เจ้าแม่กาลีดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง

“...ข้าจะคืนสิ่งที่เจ้าทำต่อข้าเป็น 10 เท่า...” กาลีออกเดินทางทั่วโลกพร้อมแบกความแค้นที่มีต่อเหล่าเทพเจ้า เหล่าผู้ศรัทธาอย่างแรงกล้าค่อย ๆ ตกอยู่ใต้อำนาจแห่งมีดของนาง วิญญาณของพวกเขาถูกนางกลืนกินอย่างละเมิบ รวมทั้งความทรงจำที่สวยงามก็ถูกแทนที่ด้วยความกลัวและความทรมานจากนรก นี่คือสิ่งเดียวที่จะเติมเต็มความแค้นที่ฝังลึกอยู่ในจิตใจของกาลี (smartphonetablethai, 2561)

จากตัวอย่างปรากฏภาพแทนของเจ้าแม่กาลีจากความเชื่อในศาสนาฮินดู ปรากฏความเคียดแค้นที่สามารถทำลายล้างทุกสิ่ง และผู้สร้างสรรค์เกมอีสปอร์ตอาโอวี (ROV)



ก็ได้นำมาใช้ในการสร้างตัวละคร ฮีโร่เจ้าแม่กาลิ แต่อาจมีการปรุงแต่งไปบ้างเพื่ออรรถรส และการเข้าถึงความแค้นที่มีพลังสามารถทำลายหรือข่มขวัญคู่ต่อสู้ได้ และภาพแทนในเกมที่เข้มข้นอีกด้าน คือ พระนางเป็นนักต่อสู้ในโลกแห่งความมืด อุปถัมภ์ความชั่วร้าย ความละโมภ ไม่โปรดความสวยงาม พร้อมเหยียดความตายให้แก่ผู้คิดขวางในการต่อสู้ของพระนาง ในเกมตัวละครเจ้าแม่กาลิจึงได้รับความนิยมมากในกลุ่มนักเล่นเกมนี้

##### 5) ภาพแทนพระเทวสตรีด้านผู้ยิ่งใหญ่ และสามารถควบคุมภูตผี

ตามเทวด้านานของศาสนาฮินดูนั้น ถึงแม้ว่ารูปลักษณะภายนอกของพระแม่กาลิจะปรากฏความน่ากลัวสยดสยอง แต่เจ้าแม่กาลินั้นมุ่งทำลายแต่อสูร ปีศาจร้าย และคนชั่ว ปกป้องคนดีตามปกติของเทพพระองค์อื่น ๆ ตามความเชื่อของชาวฮินดูนั้น การบูชาพระแม่กาลิจะสร้างกำลังใจให้ต่อสู้กับสิ่งชั่วร้าย ทำลายอำนาจมืดและคุณไสย ทำให้ผู้ที่มีจิตใจอ่อนแอมีความเข้มแข็ง สามารถต่อสู้กับปัญหา และอุปสรรคต่อไปได้ ดังนั้นชาวฮินดูมักขอความเมตตาจากเจ้าแม่กาลิ เพราะกรดกลางของเจ้าแม่ กาลินั้นปรากฏลิลิตา วราทามูทรา และอภัยมูทราที่เปี่ยมไปด้วยเมตตาให้แก่ผู้ปฏิบัติดี แต่ในบางท้องถิ่นมักอัญเชิญพระนางมาร่วมพิธีทางไสยศาสตร์มนต์ดำ เช่น โจรบางกลุ่มมักเจนิมบูชาเจ้าแม่กาลิ เพราะเชื่อว่าจะ ทำให้มีพลังในการปล้นสะดม และทำพิธีขอพรเพื่อให้ศัตรูพ่ายแพ้ ซึ่งผู้สร้างสรรค์เกมอีสปอร์ตอาโอวี (ROV) ได้เชื่อมโยงตำนานดังกล่าวไว้ในเนื้อหาของตัวละครเจ้าแม่กาลิ ดังตัวอย่างที่ปรากฏ

##### ตัวอย่าง

“นางบังคับให้วิญญาณเหล่านั้นที่เป็นทาสรับใช้ผู้ชั่วร้ายอยู่หลายศตวรรษ บางครั้งเมื่อกาลิก็เกิดความเบื่อหน่ายนางได้ส่งหนึ่งในทาสรับใช้ไปตามหาญาติหรือคนรักที่ยังมีชีวิตอยู่และพาให้พวกเขามาเป็นทาสของนาง คาถาของกาลิไม่เพียงแต่ใช้ได้เฉพาะกับมนุษย์ผู้ไม่อาจป้องกันตัวเองได้เท่านั้น แต่เทพผู้โกรธาและนักรบผู้มีเกียรติก็สามารถสยบต่อนางได้เช่นกัน “โอบออดความเกลียดชังในหัวใจของเจ้า ข้าจะให้พลังที่เทียบไม่ได้แก่เจ้าเอง” (smartphonetabletthai, 2561)

จากตัวอย่าง พบว่า ผู้สร้างสรรค์เกมอีสปอร์ตอาโอวี (ROV) อาจนำภาพจำของพระคิเวมาใส่ให้ตัวละครเจ้าแม่กาลิแทน เพราะหน้าที่ในการดูแลภูตผีนี้เป็นหน้าที่ของ



พระศิวะซึ่งเป็นเจ้าแห่งภูตผี เนื่องจากมีอีกพระนาม คือ ภูเตศวร แต่เพื่อการประกอบสร้างที่น่ากลัวของผู้สร้างสรรค์เกมต้องการเพิ่มความลึกกลับของพระนางให้เพิ่มขึ้น เพราะตามตำนานปรากฏข้อมูลว่า เจ้าแม่กาลิมีความเคียดแค้นเฉพาะผู้ที่ทำร้ายพระโอรส สาวกผู้ภักดี และโลก พระนางไม่มีหน้าที่จงจำวิญญานแต่อย่างไร และในอีกตำนานกล่าวว่า พระฤๅษีทิวาสได้สาปพระแม่อูมาเป็นมาตังคี และพระศิวะเป็นมาตังอาศัยอยู่ในป่าช้าเท่านั้น อีกทั้งพระนางยังเป็นเทวีผู้ขจัดปัดเป่ามนต์ดำและคุณไสยอีกด้วย

### สรุป และอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาภาพแทนตัวละครเจ้าแม่กาลิในเกมอีสปอร์ตอาโอวี (ROV) จากความเชื่อเรื่องเจ้าแม่กาลิในเทวตำนานของศาสนาฮินดู โดยการวิจัยนี้เป็นการวิจัยเอกสาร (Documentary Research) และการพรรณนาวิเคราะห์ (Description Analysis) ผลการศึกษามีความสอดคล้องกับแนวคิดของ Hall Stuart (1997) ได้อธิบายถึง ทฤษฎีการสร้างภาพแทน (Representation) คือ การผลิต หรือการให้ความหมายของสิ่งใดสิ่งหนึ่งของสิ่งที่คิด (Concept) ในมโนทัศน์ของมนุษย์ผ่านกระบวนการความคิด เชื่อมโยงผ่านภาษา และการถ่ายทอดข้อมูลซึ่งทำให้สามารถอ้างอิงถึงโลกวัตถุ เหตุการณ์ จินตนาการจริง สู่การสมมตินั้น คือ การสร้างภาพแทนโดยประกอบไปด้วย 2 กลวิธี ได้แก่ 1) กลวิธีในการจำแนกวัตถุ บุคคล เหตุการณ์ที่สัมพันธ์กับชุดความคิด หรือ ภาพแทนในความคิด 2) กลวิธีการสร้างภาพแทน คือ การสร้างความหมายจากบริบททางภาษาสู่แนวคิดที่มีความสัมพันธ์กับบุคคลส่วนใหญ่ในสังคม ที่มีร่วมกัน ให้ถูกแปรเปลี่ยนไป แต่สามารถจับคู่ความคิด และความเข้าใจต่าง ๆ ที่คล้ายคลึงสู่การตีความใหม่ หากแต่ไม่หลุดจากกรอบเดิมที่ได้ตั้งสมมุติฐาน ซึ่งสามารถอ้างอิงแนวคิด และความสอดคล้อง ความสัมพันธ์ ให้คล้ายคลึงไปในทางเดียวกัน ณัฐวุฒิ คล้ายสุวรรณ และธนพร หมูคำ (2564) ได้ศึกษาเรื่อง การค้นหาภาพแทนของพระราชนิศจุยกษัตริย์ จากเจ้านางหลวงปัทมสุตา ในนวนิยายเรื่องรากนครา ผู้วิจัยใช้แนวคิดภาพแทนมาศึกษาวิเคราะห์เจ้านางหลวงปัทมสุตา พบว่า เจ้านางหลวงปัทมสุตาเป็นภาพแทนของพระราชนิศจุยกษัตริย์ ภาพแทนที่ปรากฏ ได้แก่ ภาพแทนสตรีผู้ทรงอำนาจ ภาพแทนสตรีผู้หวงอำนาจ และภาพแทนสตรีผู้มีความเด็ดขาด ประกอบกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้แต่งประกอบสร้างขึ้นตรงกับเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์พม่า ก่อนตกเป็นเมืองขึ้นของอังกฤษ



ดังนั้น การศึกษาภาพแทนตัวละครเจ้าแม่กาลิในเกมอีสปอร์ตอาโอวี (ROV) จากความเชื่อเรื่อง เจ้าแม่กาลิในเทวดำนาจานของศาสนาฮินดู จากการศึกษาตัวละครฮีโร่ เจ้าแม่กาลิในเกมอีสปอร์ตอาร์โอวี (ROV) มีการนำข้อมูล และภาพแทนของเจ้าแม่กาลิ ตามความเชื่อในเทวดำนาจานของศาสนาฮินดูมาใช้เป็นข้อมูลในการสร้างตัวละคร การศึกษาครั้งนี้จึงพบภาพแทนที่ปรากฏ 5 ภาพแทนได้แก่ 1) ภาพแทนพระเทวสตรีด้านพลังอำนาจ 2) ภาพแทนพระเทวสตรีด้านการทำให้ศัตรูเกรงขามด้วยรูปลักษณ์ของพระนาง 3) ภาพแทนพระเทวสตรีในฐานะนักรบ 4) ภาพแทนพระเทวสตรีที่เต็มเปี่ยมไปด้วยความเคียดแค้นฝังลึกในจิตใจ และ 5) ภาพแทนพระเทวสตรีด้านผู้ควบคุมกฎผี โดยสรุปได้ ดังนี้

1. ภาพแทนพระเทวสตรีด้านพลังอำนาจตัวละครฮีโร่เจ้าแม่กาลิในเกมอีสปอร์ตอาโอวี (ROV) ผู้ผลิตเกมได้นำส่วนที่โดดเด่นของเจ้าแม่กาลิจากตำนานความเชื่อของศาสนาฮินดูมาปรับใช้เรื่องของพลัง อำนาจที่สามารถข่มขวัญให้ศัตรูเกรงกลัวตั้งแต่ได้ยินชื่อ สร้างความท้าทายสำหรับผู้ลงเล่นแล้วเลือกตัวละครนี้ ถือได้ว่าผู้ผลิตเกมได้นำภาพแทนของเจ้าแม่กาลิจากตำนานในศาสนาฮินดูมาปรับใช้อย่าง สอดคล้องและถูกต้องตามเรื่องเล่าหรือตำนาน ดังนั้น ฮีโร่หรือตัวละครเจ้าแม่กาลิได้รับอิทธิพลจากเจ้าแม่กาลิตั้งแต่การยืมชื่อและความโหดร้ายมาใช้ แต่มีวิธีการสร้างรายละเอียดของฮีโร่กาลิขึ้นมาใหม่ อย่างไรก็ตาม ฮีโร่กาลิเป็นตัวละครที่มี 6 แขน แต่ละมือถืออาวุธต่างกัน หนึ่งในนั้นมียี่หวายสำหรับรองเลียดอสูรรวมไปถึงสวมสร้อยซึ่งร้อยขึ้นมาจากกะโหลก ซึ่งแสดงถึงการรับอิทธิพลและแสดงภาพแทนมาจากตำนานเจ้าแม่กาลิอย่างชัดเจน

2. ภาพแทนพระเทวสตรีด้านการทำให้ศัตรูเกรงขามด้วยรูปลักษณ์ของพระนาง ภาพลักษณ์เจ้าแม่กาลิตามจินตนาการในความเชื่อตามเทวดำนาจาน และภาพในเกมจะปรากฏภาพตัวละครเจ้าแม่กาลิ ที่แตกต่างออกไป เช่น เครื่องประดับ เครื่องหัว หรือมงกุฎคล้ายเทพีในความเชื่อเทพปกรณัมของกรีก อารมณ์เป็นแนวแอนิเมชันการ์ตูนญี่ปุ่น เพื่อให้เกิดความร่วมสมัยสอดคล้องกับความนิยมในการสร้างสรรค์ ตัวละครในเกมแอนิเมชันในยุคปัจจุบัน แต่ภาพแทนตัวละครเจ้าแม่กาลิยังคงปรากฏรูปลักษณ์เดิมไว้บ้าง เช่น 4 กร และ 6 กร ถาดรองเลือด ดาบโค้งแบบอินเดีย วัชระ สร้อยหัวกะโหลก ผู้สร้างสรรค์เกมอีสปอร์ต (ROV) ได้นำรูปลักษณ์เดิมของเจ้าแม่กาลิจากเทวดำนาจานมาใช้ 3 ด้าน ได้แก่ มี 4 กร และ 6 กร สร้อยคอหัวกะโหลกมนุษย์ ถือถาดรองเลือด และ

การสร้างสรรค์ใหม่ 7 ด้าน ได้แก่ ไม่แลบลิ่น อารมณ์พลิวไหวลักษณะคล้ายการ์ตูน แอนิเมชันญี่ปุ่น ถืออาวูช 2 กร ตาสีเขียว กระโปรงลักษณะคล้ายชุดว่ายน้ำสตรีและมีชายกระโปรงรูปแบบแอนิเมชันอยู่ด้านหลัง

3. ภาพแทนพระเทวสตรีในฐานะนักรบ ผู้สร้างสรรค์เกมได้สร้างภาพแทนให้ตัวละครฮีโร่เจ้าแมกาลี ในเกมอีสปอร์ตอาโอวี (ROV) โดยอาศัยวิธีการสร้างรายละเอียดของฮีโร่กาฬขึ้นมาให้มีหน้าตาดุร้าย สามารถสังหารศัตรูที่เป็นฮีโร่และลูกสมุนของฝั่งตรงข้ามได้ในระยะไกล สามารถดูดพลังเลือดของศัตรูได้ดี สามารถร้ายสกลให้ตนเองเพื่อเพิ่มพลังโจมตีด้วยพลังเวทมนตร์ และมีพลังจากคทาหน้าแข็งทำให้ศัตรูเคลื่อนที่ได้ช้าลง ซึ่งมีความสอดคล้องกับเวทมนตร์ของศาสนาฮินดูที่ระบุไว้อย่างชัดเจนว่าเจ้าแมกาลีทรงเป็นเทวสตรีที่มีความเป็นเลิศทางการสู้รบ ผู้สร้างสรรค์เกมอีสปอร์ตอาโอวี (ROV) ได้นำภาพแทนเจ้าแมกาลีจากเวทมนตร์ในศาสนาฮินดูมาใช้ในการสร้างสรรค์ตัวละครอย่างสมเหตุสมผลมากที่สุดในการนี้

4. ภาพแทนความเคียดแค้นที่ฝังลึกในจิตใจของเจ้าแมกาลี จากความเชื่อในศาสนาฮินดูปรากฏ ความเคียดแค้นของเจ้าแมกาลีที่สามารถทำลายล้างได้ทุกสิ่ง และผู้สร้างสรรค์เกมอีสปอร์ตอาโอวี(ROV) ก็ได้นำมาใช้ในการสร้างตัวละครฮีโร่เจ้าแมกาลี แต่จะมีการปรุงแต่งไปบ้างเพื่ออรรถรส และการเข้าถึงความแค้นที่มีพลัง สามารถทำลายหรือข่มขวัญคู่ต่อสู้ได้ และภาพแทนในเกมที่เข้มข้นอีกด้าน คือ พระนางเป็นนักต่อสู้ในโลกแห่งความมืด อุปถัมภ์ความชั่วร้าย ความละโมภ โหมปรดความสวยงาม และพร้อมเหยียบย่ำความตาย และนรกให้แก่ผู้ที่ขวางทางในการต่อสู้ของพระนาง

5. ภาพแทนพระเทวสตรีด้านผู้ควบคุมภูตผี ตามความเชื่อในศาสนาฮินดูนั้นปรากฏตำนานว่า เจ้าแมกาลีมีความเคียดแค้นเฉพาะผู้ที่ทำร้ายพระโอรส สาวกผู้ภักดี และโลก พระนางไม่มีหน้าที่จงจำวิญญาณแต่อย่างใด เพราะหน้าที่นี้เป็นหน้าที่ของพระศิวะ เพราะเป็นเจ้าแห่งภูตผี เนื่องจากพระศิวะมีอีกพระนาม คือ ภูเตศวร และในอีกตำนานกล่าวว่า พระนางและพระศิวะถูกสาปจากพระฤๅษีทิวราส ให้พระแม่อุมาอวตารมาอยู่ในร่างมาตังคี และพระศิวะอวตารอยู่ในร่างมาตัง อาศัยอยู่ในป่าช้าเท่านั้น อีกทั้งพระนางยังเป็นเทวีผู้ขจัดปัดเป่ามนต์ดำและคุณไสย แต่ผู้สร้างสรรค์เกมอีสปอร์ต (ROV) อาจนำภาพจำของพระศิวะมาใส่ให้ตัวละครเจ้าแมกาลีแทนเพื่อประกอบสร้างความน่ากลัว เพิ่มความลึกกลับให้แก่ตัวละคร



ดังนั้น การศึกษาภาพแทนของตัวละครเจ้าแม่กาลิในเกมส์อีสปอร์ตอาโอวี (ROV) จากความเชื่อเรื่องเจ้าแม่กาลิในเทวตำนานของศาสนาฮินดูได้ปรากฏเป็นที่ประจักษ์ว่า ตัวละครเจ้าแม่กาลิในเกมส์อีสปอร์ตอาโอวี (ROV) ของ บริษัทการ์นิ่า (Garena) สัญชาติ สิงคโปร์ซึ่งเป็นผู้ผลิตเกมส์ออนไลน์ที่ใหญ่ที่สุดในอาเซียนเป็นผู้สอดแทรกอำนาจละมุน (Soft Power) ด้วยตำนานต่าง ๆ เข้าไปในเกมส์ออนไลน์ ได้แสดงถึงการสร้างภาพแทน ของเจ้าแม่กาลิในตำนานความเชื่อของศาสนาฮินดูอย่างแท้จริง อีกทั้งผู้สร้างสรรค์เกมส์ ได้อาศัยข้อมูลจากคติความเชื่อนี้มาสร้างตัวละครให้มีความน่าสนใจ และได้รับความนิยมในกลุ่มเยาวชนทั้งชาวไทย และชาวต่างประเทศในปัจจุบันได้เป็นอย่างดี

### ข้อเสนอแนะ

ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมในด้านภาพแทนตัวละครของตัวละครฮีโร่ที่สะท้อนความเชื่อเกี่ยวเทพปกรณัมและวีรบุรุษจากตำนานและประวัติศาสตร์ในเกมส์อีสปอร์ตอาโอวี (ROV) และเกมส์อีสปอร์ตอื่นเพิ่มมากขึ้นเพื่อเป็นการทำความเข้าใจกลวิธีการสร้างตัวละครของผู้สร้างสรรค์เกมส์ในยุคปัจจุบัน

### ประโยชน์ที่ได้รับจากงานวิจัย

ทำให้ทราบว่าผู้ผลิตเกมส์ออนไลน์ได้นำข้อมูลบางส่วนในเทวตำนานของศาสนาฮินดูเกี่ยวกับเจ้าแม่กาลิมาเป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์ตัวละครเจ้าแม่กาลิ กลวิธีการสร้างภาพแทน และการรับรู้เกี่ยวกับคติความเชื่อ ประวัติความเป็นมาของเจ้าแม่กาลิในเกมส์อีสปอร์ตอาโอวี (ROV)

### เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร สำนักวรรณกรรมและประวัติศาสตร์. (2563). *เทวดาในวัฒนธรรมไทย*. (20 ตุลาคม 2564) สืบค้นจาก <https://www.finearts.go.th/literatureandhistory/view/22584>.
- จิตตภา สารพัฒน์กั ไชยปัญญา. (2555). *เจ้าแม่กาลิ: เทวีผู้ปราบภาลียุค*. (20 ตุลาคม 2564) สืบค้นจาก [http://www.uniserv.buu.ac.th/forum2/topic.asp?TOPIC\\_ID=786](http://www.uniserv.buu.ac.th/forum2/topic.asp?TOPIC_ID=786).

- ณัฐวุฒิ คล้ายสุวรรณ และ ชนพร หมูคำ. (2564). การค้นหาภาพแทนของพระราชีนี ศุภยลิตจากเจ้านางหลวงปัทมสุตาในนวนิยายเรื่องรากนครา. *วารสารมนุษยศาสตร์ฉบับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง*. 9(1), 38-52.
- ศุภย์ จิระโชคโสภณ. (2562). นอกจากจอมโจรณัฐธาวาลา บริษัทอินเดียตะวันออกก็เคยคิดจะขายต้าวมาฮัล (*Taj Mahal*). (20 ตุลาคม 2564) สืบค้นจาก [https://www.silpamag/history/article\\_37155](https://www.silpamag/history/article_37155).
- เน้ออ่อน ขวัญทองเขียว. (2559). ความเชื่อและรูปแบบงานศิลปกรรมพระศรีอุมาเทวีในประเทศไทย. *มนุษยศาสตร์และศิลปะ. มหาวิทยาลัยศิลปากร*. 36(1), 37-50.
- เสนาะ เจริญพร. (2548). *ผู้หญิงกับสังคมในวรรณกรรมไทยยุคทองสุบู่*. กรุงเทพฯ : มติชน.
- อภิญา เพ็องฟูสกุล. (2561). *อัตลักษณ์ : การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด*. เชียงใหม่ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- smartphonetablethai. (2561). *เจ้าแม่กาสิทกกรปราบอสูร*. (20 ตุลาคม 2564) สืบค้นจาก <https://www.smartphonetablethai.com/kahlii>.
- Hall Stuart. (1997). *Representation : Culture representation and signifying practices*. (May 10, 2565) Retrieved from [https://fotografiaeteoria.files.wordpress.com/2015/05/the\\_work\\_of\\_representation\\_stuart\\_hall.pdf](https://fotografiaeteoria.files.wordpress.com/2015/05/the_work_of_representation_stuart_hall.pdf).