



ROV: The Story of the Hero

Sudaratana Maswana

Faculty of Humanities and Social Sciences, Rajabhat Maha Sarakham University, Thailand
E-mail: hying430916@gmail.com

Abstract

The main purpose of “ROV: The story of the hero” is to study characterization 60 characters in the game online ROV used by concept Motif and Dissemination of folktales. It was classified that the characters 6 groups 1) tank 2) fighter 3) assassin 4) mage 5) carry and 6) support

These 60 characters present the detail were 1) characterization through myth and folktale 2) characterization through literature 3) characterization through modern folklore 4) characterization through choice of name and 5) create detail of new character.

This study showed the reproduction the myth, the tale that reference the folklore is the universal data to add the value trade and the game online business.

Keywords: Rov, Hero, Story

ROV : เรื่องเล่าของเหล่าฮีโร่

บทคัดย่อ

บทความเรื่อง “ROV : เรื่องเล่าของเหล่าฮีโร่” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเรื่องเล่าในตัวละครในเกมออนไลน์ ROV ทั้งหมด 6 ตัว โดยใช้แนวคิดทางคติชน คือ แนวคิดเรื่องอนุภาคและแนวคิดการแพร่กระจายของนิทาน ผลการศึกษาพบว่าตัวละครในเกม ROV จะถูกเรียกว่าฮีโร่ มีการแบ่งตัวละครออกเป็น 6 ประเภท คือ แทงค์, ไฟเตอร์, แอสซาซิน, นักเวทย์, แครี่รี่, และสนับสนุน โดยตัวละครทั้ง 6 ประเภท มีกลวิธีการสร้างรายละเอียดของตัวละคร ดังนี้ 1) การอ้างมาจากตำนานและนิทานปรัมปรา 2) การอ้างจากวรรณกรรม 3) การอ้างมาจากสื่อสมัยใหม่ ภาพยนตร์ เกม 4) การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ และ 5) การสร้างรายละเอียดของตัวละครขึ้นมาใหม่

จากการศึกษาเรื่องเล่าของฮีโร่ในเกม ROV ทำให้เห็นการผลิตซ้ำตำนาน นิทาน ซึ่งเป็นการอิงเอาข้อมูลพื้นฐานทางวัฒนธรรมอันเป็นสากล เพื่อก่อให้เกิดมูลค่าเพิ่มในการค้าและธุรกิจเกมออนไลน์

คำสำคัญ: เกมออนไลน์ , ROV, ฮีโร่, เรื่องเล่า

1. Introduction

ปัจจุบันเป็นยุคโลกาภิวัตน์ (Globalization) ที่ไร้พรมแดน กล่าวคือเป็นยุคที่มีเทคโนโลยีและการสื่อสารขับเคลื่อนสังคม ทำให้เกิดการไหลของข้อมูลข่าวสารจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งอย่างรวดเร็ว พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานพ.ศ. 2542 (2546 : 1044) ได้ให้ความหมายของโลกาภิวัตน์ว่า การแพร่กระจายไปทั่วโลก การทำประชาคมโลกไม่ว่าจะอยู่ ณ จุดใดสามารถรับรู้ สัมพันธ์หรือรับผลกระทบจากสิ่งที่เกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็วกว้างขวางสืบเนื่องมาจากการพัฒนาระบบสารสนเทศ เป็นต้น

การเล่นเกมหรือการละเล่นต่างๆ นั้น ในสมัยก่อนผู้เล่นจะต้องใช้พื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งร่วมกัน และแน่นอนว่าเป็นพื้นที่แห่งความเป็นจริง (space) แต่เมื่อการก้าวเข้ามาของโลกาภิวัตน์ที่นำเอาความไร้พรมแดนและความทันสมัยของเทคโนโลยีเข้ามาด้วยก็ได้ส่งผลมาถึงการเล่นในในปัจจุบันที่ไม่ต้องละเล่นในพื้นที่จริง แต่สามารถเคลื่อนย้ายการละเล่นเข้าไปในพื้นที่เสมือนจริง (Visual) ได้ เมื่อรวมกับเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่เจริญก้าวหน้าขึ้น รวมไปถึงเครื่องมือสื่อสารหรือโทรศัพท์มือถือที่พัฒนาให้ทันสมัยและมีคุณภาพสูงขึ้น ทำให้การละเล่นหรือเกมต่างๆ ไม่ได้อยู่ในพื้นที่จริงอีกต่อไป และการละเล่นนั้นยังสามารถเล่นได้หลายคนมากขึ้นโดยใช้ช่วงเวลาเดียวกัน (Real Time) แต่อยู่ในโลกเสมือนจริงด้วยกันย่อมส่งผลต่อการเล่นที่เร้าใจและสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

เกมออนไลน์ เป็นเกมที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้ละเล่นในระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีอยู่เป็นจำนวนมากแล้วแต่ผู้เล่นต้องการเล่นเกมแบบใด เกมออนไลน์ส่วนมากจะเป็นเกมแบบ MMO (Massive Multiplayer Online) หรือเกมหลายผู้เล่นที่รับจำนวนผู้เล่นได้มหาศาลในพื้นที่ๆหนึ่ง (ตั้งแต่ 100 คนขึ้นไป) เกมออนไลน์ได้รับความนิยมมากเนื่องจาก เนื่องจากผู้เล่นได้เข้าถึงสังคมจึงรู้สึกสนุกที่จะมีเพื่อนเล่นเกมไปด้วยกันมากกว่าการเล่นคนเดียว อีกทั้งเกมออนไลน์หลายเกมที่มีกราฟิกที่สวยงามมาก จึงเป็นสิ่งที่ดึงดูดให้คนหันมาเล่นเกมออนไลน์กันมากขึ้น นอกจากนี้เกมออนไลน์มีกิจกรรมต่างๆ รวมทั้งมีการเพิ่มแผนที่ในเกม อาวุธ ชุด มอนสเตอร์ใหม่ๆ และอื่นๆ อย่างต่อเนื่อง

จากการประชุมของคณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทย (บอร์ด กกท.) เมื่อวันที่ 27 กรกฎาคม 2560 ที่ประชุมเห็นชอบประกาศให้อีสปอร์ต (E-Sport) เป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ตาม พ.ร.บ.การกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 และบรรจุอีสปอร์ต ในการแข่งขันเอเชียนเกมส์ 2018 โดยเป็นกีฬาสาธิต ยิ่งทำให้เกมออนไลน์ได้รับการยอมรับมากขึ้น โดยเกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นจำนวนมากที่สุดคือ Dota 2 และ Counter-Strike : Global Offensive ซึ่งทั้ง 2 เกมนี้มีอัตราเจริญเติบโตเป็นอย่างมากทั้งในด้านของจำนวนผู้เล่น และความเข้มข้นจริงจังของผู้แข่งขัน และ ROV ก็เป็นหนึ่งในอีสปอร์ตที่ได้รับการบรรจุให้เป็นกีฬาในการแข่งขันเอเชียนเกมส์ครั้งที่ผ่านมา

Arena of Valor หรือ ROV (Realm of Valor) เป็นเกมออนไลน์อีกเกมหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน นำเข้าโดยบริษัทการ์นินา (Garena) และปัจจุบันจัดจำหน่ายโดยเทนเซ็นต์เกมส์ (Tencent) โดย ROV จัดเป็นเกมออนไลน์ประเภท MOBA (Multiplayer online battle arena) หรือ Action real - time strategy (ARTS) มีลักษณะเป็น RPG (Role-Playing Game) ซึ่งเกมแบบ RPG เป็นเกมออนไลน์ประเภทแรกที่เกิดขึ้นในโลก จนถึงปัจจุบันนี้ก็ยังมียังมีเกมออนไลน์ประเภทนี้ออกใหม่อยู่เรื่อยๆ จุดเด่นของเกมประเภทนี้คือ ผู้เล่นสามารถสร้างตัวละครขึ้นมาตัวหนึ่งและสวมบทบาทเป็นละครตัวนั้นผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องของตัวเกม สามารถอัปเลเวล (Level Up) ของตัวละครรวมถึงหาซื้อไอเทม (Item) ต่างๆ มาเพิ่มความสามารถให้กับตัวละครได้ เกม

ประเภทนี้สามารถเล่นได้เรื่อยๆ ไม่มีวันจบ เพราะผู้พัฒนาเกมจะทำการอัปเดต patch ที่เกี่ยวกับเนื้อเรื่องใหม่ๆ แผนใหม่ๆ ออกมาอยู่ตลอดเวลา เป็นเกมแนววางแผนแบบเรียลไทม์

ด้วยแนวเกม RPG ที่เน้นการสวมบทบาทจึงทำให้ความน่าสนใจของ ROV ส่วนใหญ่อยู่ที่ตัวละคร หรือตัวฮีโร่ ซึ่งมีหลากหลายตัวละครให้ผู้เล่นเลือกสวมบทบาทได้ตามความพอใจ ในเซิร์ฟเวอร์ของประเทศไทย มีตัวละครทั้งหมด 60 ตัว แต่ละตัวล้วนแต่มีเรื่องเล่าที่น่าสนใจที่ผู้สร้างเกมได้แต่งเนื้อเรื่องขึ้นมา ทั้งนี้โดยส่วนใหญ่พบว่าเหล่าฮีโร่ในเกม ROV ที่เป็นนักรบในตำแหน่งต่างๆ มีเรื่องเล่าส่วนตัวของตัวที่ผู้สร้างได้ผสมผสานตำนาน นิทาน และเรื่องเล่าต่างๆ จากทั่วมุมโลกมาไว้ในโลกของ ROV ซึ่งเป็นเพียงหน้าจอตริศัพทซ์ขนาดพอเหมาะมือ แต่มันเป็นโลกเสมือนจริงของเหล่าเกมเมอร์ (Gamer) ทั้งหลาย ผู้วิจัยเห็นว่าเรื่องราวของฮีโร่เหล่านั้นมีความน่าสนใจ เพราะได้เชื่อมโยงเข้ากับเป็นอนุภาคตัวละครที่พวกเราต่างรู้จัก โดยเฉพาะตัวละครที่มาจากตำนานและนิทาน ปรัมปรา ซึ่งเป็นตัวแทนของความดั้งเดิม และได้ถูกนำมาปรับแต่ง ดัดแปลงให้เข้ากับโลกยุคปัจจุบัน ผู้วิจัยจะได้ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างรายละเอียดของอนุภาคตัวละครเหล่านี้เพื่อที่จะช่วยอธิบายปรากฏการณ์หลายๆ อย่างในยุคสมัยโลกาภิวัตน์ต่อไป

2. Method

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

เพื่อศึกษาตัวละครในเกมออนไลน์ ROV (Arena of Valor) จำนวน 60 ตัว

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

บทความเรื่อง “ROV: เรื่องเล่าของเหล่าฮีโร่” โดยใช้แนวคิดเรื่องอนุภาคและแนวคิดการแพร่กระจายของนิทาน ดังนี้

อนุภาค (motif) คือ หน่วยย่อยที่สุดของนิทานซึ่งมีความพิเศษ หรือความแปลก ผิดไปจากธรรมดา มีลักษณะโดดเด่นจนได้รับการสืบทอดมาในสังคมนั้นๆ สติธ ธอมสันป์สัน (1977) ให้คำจำกัดความไว้ว่า

A motif can be defined as the smallest element in a tale having a power to persist in tradition. In order to have this power it must have something unusual and striking about it. Most motifs fall into three classes. First are the actors...second come certain items in the background of the action...In the third place there are single incidents.

ศิริพร ณ กลาง (2552) ได้แปลสรุปความหมายของคำว่าอนุภาค เอาไว้ว่า “ในทางคติชนวิทยา “อนุภาค” (motif) หมายถึง หน่วยย่อยในนิทานที่ได้รับการสืบทอดและดำรงอยู่ในสังคมหนึ่งๆ และเหตุที่ได้รับการสืบทอดก็เพราะมีความ “ไม่ธรรมดา” มีความน่าสนใจทางความคิดและจินตนาการ อนุภาคอาจเป็นตัวละคร วัตถุ สิ่งของ พฤติกรรมของตัวละครหรือเหตุการณ์ในนิทานอนุภาคต่าง ๆ เหล่านี้นอกจากจะปรากฏอยู่ในคติชนและนิทาน

สตีล ธอมสันป์สัน (ศิริพร ณ ถลาง (2552 : 148 - 150) ได้ประมวลสรุปลักษณะความเปลี่ยนแปลงที่อาจเกิดขึ้นกับตัวนิทานเมื่อนิทานแพร่กระจายไป 15 ประการ ดังนี้

- 1) รายละเอียดบางอย่างจะถูกกลืน โดยเฉพาะรายละเอียดที่ไม่สำคัญ
- 2) รายละเอียดบางอย่างถูกเพิ่มเติมเข้าไป ส่วนใหญ่มักเป็นอนุภาคจากเรื่องอื่น แต่บางครั้งก็เป็น “การสร้างสรรคใหม่” ของผู้เล่า มักมีการเพิ่มรายละเอียดเข้าไปในตอนต้นและตอนท้ายเรื่อง
- 3) ผูกนิทาน 2 เรื่องเข้าด้วยกัน
- 4) มีการซ้ำรายละเอียดบางประการ ส่วนใหญ่ทำให้เป็น 3 ครั้ง
- 5) มีการซ้ำเหตุการณ์ซึ่งมีอยู่ครั้งเดียวในเรื่องเดิม บางครั้งอาจไม่ใช่เป็นการซ้ำเหตุการณ์เสียทีเดียว อาจเป็นยกเหตุการณ์คล้ายๆ กันในเรื่องอื่นมาเปรียบเทียบให้ฟังเพิ่มเติม
- 6) มีการยกตัวอย่างให้เฉพาะเจาะจงลงไปทุกๆ ที่ในเรื่องเดิมเป็นการกล่าวถึงอย่างกว้างๆ เช่น ระบุลงไปว่าเป็นนกกระจอก แทน นก หรือกลับกัน เช่นเล่าว่า นก แทนที่จะเล่าว่านกกระจอก
- 7) มีการนำเหตุการณ์จากเรื่องอื่นมาใส่แทน โดยเฉพาะตอนจบ
- 8) มีการเปลี่ยนแปลงบทบาทตัวละคร และบ่อยครั้งที่เป็นการเปลี่ยนบทบาทหรือคุณสมบัติของตัวละครที่มีลักษณะตรงกันข้าม เช่น หม่าป่าผู้ฉลาดกับหมีโง่ อาจถูกเปลี่ยนเป็นหม่าป่าโง่กับหมีฉลาด
- 9) นิทานเรื่องสัตว์ซึ่งมีตัวละครเป็นสัตว์ในเรื่องอาจถูกแทนที่ด้วยตัวละครที่เป็นมนุษย์
- 10) นิทานที่เกี่ยวกับมนุษย์ที่มีตัวละครสัตว์ในเรื่องอาจถูกแทนที่ด้วยตัวละครที่เป็นมนุษย์
- 11) ในทำนองเดียวกับตัวละครที่เป็นสัตว์ ยักษ์ หรือปิศาจอาจเปลี่ยนไปมาแทนที่สลับกันได้
- 12) อาจมีการเล่านิทานด้วยสรรพนามบุรุษที่ 1 เสมือนว่าผู้เล่าเป็นตัวละครตัวหนึ่งในเรื่องนั้น
- 13) การเปลี่ยนแปลงรายละเอียดเพียงอันเดียวอาจทำให้ต้องเปลี่ยนอีกหลายจุดตามเพื่อให้เรื่องสอดคล้องกัน
- 14) เมื่อนิทานท่องเที่ยวไปในดินแดนต่างวัฒนธรรม ประเพณีที่ผู้ฟังไม่คุ้นเคยอาจแทนที่ด้วยประเพณีที่ผู้ฟังคุ้นเคย เช่น การใช้ตัวละคร เจ้าชายและเจ้าหญิง อาจต้องเปลี่ยนเป็น ลูกชายและลูกสาวหัวหน้าเผ่า ในสำนวนอินเดียแดง
- 15) ในทำนองเดียวกัน รายละเอียดบางอย่างที่ฟังดูล้ำสมัยอาจถูกเปลี่ยนให้ทันสมัย เช่น พระเอกอาจเดินทางไปผจญภัยด้วยรถไฟ

ศิริพร ณ ถลาง (2552 : 150 – 151) ได้สรุปลักษณะ 6 ประการที่อาจเกิดขึ้นในการแพร่กระจายของนิทาน ดังนี้

- 1) การละความ (Omission)
- 2) การเปลี่ยนรายละเอียด (Changing detail)
- 3) การขยายความ (Expansion)
- 4) การผนวกเรื่อง (Adding Another Story)
- 5) การสลับเหตุการณ์ (Transposition)
- 6) การอนุรักษ์ตนเอง (Self - Correction)

แนวคิดเกี่ยวกับคติชนเหล่านี้ยังสามารถนำไปศึกษาเกี่ยวกับวรรณกรรมประเภทนวนิยายได้ด้วย ดังเช่น งานวิจัยของสุกุลภา วิเศษ (2554) ได้ศึกษา “วรรณกรรมเยาวชนชุด เซ็นจูรี ของปีแอร์โดเมนิโก บัคคาลาริโอ: วรรณกรรมแนวแฟนตาซีกับนิเวศน์สำนึก” โดยมุ่งศึกษาการใช้ลักษณะของแฟนตาซีในการนำเสนอนิเวศน์สำนึก ผู้วิจัยพบว่าอนุภาคที่ปรากฏในนวนิยายชุดนี้มีลักษณะร่วมกับอนุภาคที่ปรากฏในดัชนีอนุภาคของสตริท ทอมป์สัน อาจกล่าวได้ว่าผู้แต่งนำอนุภาคในนิทานพื้นบ้านมาสืบทอดและผลิตซ้ำ แต่ในขณะเดียวกัน ผู้แต่งยังได้ปรับเปลี่ยน เพื่อให้เนื้อหาของนวนิยายชุดนี้สอดคล้องกับสังคมร่วมสมัย นั่นคือ การเน้นแนวคิดนิเวศน์สำนึกในนวนิยายชุดนี้ ด้วยการนำเสนอความสัมพันธ์ที่สมดุระหว่างมนุษย์ด้วยกัน และมนุษย์กับธรรมชาติ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ เน้นรูปแบบของความสัมพันธ์ที่เป็น “กัลยาณมิตร” โดยผ่านการนำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครเอกกับตัวละครเอกด้วยกัน และตัวละครเอกกับตัวละครผู้ช่วยเหลือ ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติเน้นเน้นทำที่ที่ “อ่อนน้อม” ของมนุษย์ต่อธรรมชาติ มิใช่การควบคุมหรือเอาชนะธรรมชาติ

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจนำแนวคิดเกี่ยวกับการแพร่กระจายของนิทานและแนวคิดเรื่องอนุภาคไปใช้ในการศึกษาตัวละครในเกมออนไลน์ ROV

3. Results

อะไรคือ ROV

เกมออนไลน์ Realm Of Valor หรือนิยมเรียกว่า ROV เปิดตัวในประเทศไทยเมื่อปลายเดือนธันวาคม 2559 จนถึงปัจจุบันมียอดดาวน์โหลด 25 ล้านครั้ง (5 กันยายน 2561) เกม ROV มีลักษณะเป็นเกมที่แบ่งกันเป็น 2 ฝ่าย แต่ละฝ่ายจะสวมบทบาทตัวละครของตน และไล่ตีป้อมปราการของฝ่ายตรงข้าม ฝ่ายใดตีป้อมปราการใหญ่ที่อยู่ด้านในสุดได้ทีมนั้นจะเป็นฝ่ายชนะ นอกจากแผนที่ปกติ ที่เล่นทีละ 5 คนแล้ว ผู้เล่นยังสามารถสร้างห้องเล่นกับเพื่อน หรือผู้เล่นอื่นๆ ที่จะสู้มั่วเจอบนระบบอินเทอร์เน็ตได้แบบ เรียลไทม์แบทเทิล (Real Time Battle) ในแผนที่แบบ 5v5, 3v3, 1v1 ได้

นอกจากนี้เกม ROV ยังมีแบบจัดอันดับ (Rank) ซึ่งเป็นการแข่งขันของผู้เล่นทั้งหมดในเซิร์ฟเวอร์ ซึ่งในโหมดจัดอันดับนี้จะแบ่งเป็น 6 ระดับ ได้แก่ ทองแดง (Bronze) เงิน (Silver) ทอง (Gold) แพลตินั่ม (Platinum) โดมอนด์ (Diamond) และ ผู้พิชิต (Conqueror) การจัดอันดับจะเปลี่ยนแปลงไปตามการแพ้ชนะ หากผู้เล่นชนะจะได้รับดาว 1 ดวง เพื่อสะสมในแต่ละระดับ หากแพ้ดาวที่สะสมก็จะลดลง อย่างไรก็ตาม ทุกๆ ฤดูกาลที่มีระยะเวลาประมาณ 4 เดือน ก็จะจัดลำดับใหม่ทำให้ผู้เล่นทุกคนถูกลดลำดับลงจากเดิม

เกม ROV ต้องอาศัยการเล่นเป็นทีม การจัดวางกลยุทธ์ของทีม การเลือก และจัดตัวฮีโร่ในแต่ละครั้ง มีความหลากหลาย ทักษะการเล่นและหน้าที่ของฮีโร่แต่ละตัวก็แตกต่างกัน ดังนั้นผู้เล่นต้องคอยส่งเสริมการเล่นของผู้เล่นคนอื่นๆ ภายในทีมด้วย การเล่นเกมออนไลน์นั้นนอกจากผู้เล่นจะได้สนุกไปกับเนื้อหาของตัวเกมแล้ว ยังสามารถพบปะพูดคุยกับเพื่อนๆ หรือผู้เล่นคนอื่นๆ ในเกมได้แบบออนไลน์ จึงเป็นเสมือนชุมชนอีกแห่งหนึ่งของคนเล่นเกม

เกม ROV ได้รับความนิยมนอย่างมาก รวมทั้งได้รับการส่งเสริมให้เป็นกีฬาอีสปอร์ต ส่งผลให้มีการจัดการแข่งขันเพื่อชิงเงินรางวัลทั้งในระดับท้องถิ่น ไปจนถึงระดับโลก ซึ่งมีการจัดการแข่งขันครั้งล่าสุดเมื่อเดือนกรกฎาคม 2561 คือรายการ Arena of Valor World Cup 2018 (AWC) ณ เมืองลอสแอนเจลิส ประเทศสหรัฐอเมริกา ผู้ชนะคือทีมจากประเทศเกาหลีใต้ที่เอาชนะทีม IT city Bacon จากประเทศไทย ด้วยคะแนน 4 ต่อ 3 เกม ผู้ชนะได้รับเงินรางวัล 200,000 ดอลลาร์สหรัฐ รองชนะเลิศได้รับรางวัล 100,000 ดอลลาร์สหรัฐ

ฮีโร่ คืออะไร

เกมประเภท RPG เป็นเกมที่ผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทตามตัวละคร ซึ่งในเกม ROV จะเรียกตัวละครว่าฮีโร่ (Hero) โดยฮีโร่แต่ละตัวจะมีบทบาทที่แตกต่างกัน ผู้เล่นจำเป็นที่จะต้องเข้าใจบทบาทของฮีโร่แต่ละตัว เนื่องจากเนื้อเรื่องในเกมไม่ใช่ชีวิตจริง จินตนาการจึงมีบทบาทสูงเพราะเป็นสิ่งสำคัญในการเชื่อมต่อตัวละครในเกมกับผู้เล่นเข้าด้วยกัน ถ้าผู้เล่นไม่สามารถเข้าใจเนื้อเรื่อง หรือ ไม่มีจินตนาการในเนื้อเรื่องนั้นๆ อาจทำให้ความรู้สึกในการดำเนินเนื้อเรื่องไม่ราบรื่น หรือทำให้ความสนุกในการเล่นเกมนลดลง ฮีโร่ในเกม ROV มีทั้งหมด 60 ตัว สามารถแบ่งตามบทบาทได้ ดังนี้

1. แทงค์ (Tank) ฮีโร่ประเภทนี้จะเป็นตัวละครที่มีระดับพลังชีวิตสูง ระดับเกราะสูง ไม่ตายง่ายๆ เปรียบได้กับรถถังในสนามรบ มีหน้าที่ในการทะลุเข้าไปเพื่อเปิดทางให้ฮีโร่ตัวอื่นๆ ได้ทำภารกิจอื่นๆ และรับแรงปะทะหรือพลังโจมตีให้ทีม ฮีโร่ประเภทแทงค์ มี 24 ตัว ได้แก่ ทาร่า ชักนาร์ กิลเดอร์ โอเมก้า มาลีซ ลัมเบอร์ มอร์ทอส มิน่า สกิด อาร์ม ซุปเปอร์แมน โทโร่ เมมีลี ซีเนียล มาร์จา แม็กซ์ อาร์ดูอิน เชน ทีมี แกร็ก เครซท์ โอมาร์ บัลด์ม และร็อกซี่

2. ไฟท์เตอร์ (Fighter) ฮีโร่ประเภทนี้จะทำหน้าที่ต่อโจมตีคู่ต่อสู้ จะมีพลังโจมตีสูง แต่ระดับพลังชีวิตจะไม่สูงมากเหมือนประเภทแทงค์ ฮีโร่ประเภทไฟท์เตอร์มี 12 ตัว ได้แก่ เอมีลี กริกแนก แม็กซ์ วูกอง อาร์ดูอิน เชน วันเดิร์วูเมน ซีฟิส โอมาร์ โอเมน รูก และร็อกซี่

3. แอสซาซิน (Assassin) ฮีโร่ประเภทนี้จะทำหน้าที่ลอบสังหาร คือทำหน้าที่โจมตีเช่นเดียวกับไฟท์เตอร์ แต่ฮีโร่ประเภทนี้จะเน้นการต่อสู้ในระยะประชิด เน้นการใช้ทักษะ (Skill) เพื่อให้เพิ่มพลังโจมตีอย่างรุนแรง และไม่สามารถเข้าปะทะได้ตรงๆ เพราะพลังชีวิตและเกราะป้องกันค่อนข้างน้อย แต่การเคลื่อนไหวจะเร็ว ฮีโร่ประเภทนี้มี 10 ตัว ได้แก่ ไอริ นาคอรอธ บัตเตอร์ฟลาย มูราด เรียวมะ กริกแนก วูกอง ซิลฟิส เตอะแฟลช และลิเลียน่า

4. นักเวทย์ (Mage) ฮีโร่ประเภทนี้จะใช้เวทมนตร์ พลังโจมตีเวทจะรุนแรง แต่พลังชีวิตและเกราะป้องกันจะน้อยมาก รวมทั้งความเร็วในการเคลื่อนที่ก็น้อย ส่งผลให้ฮีโร่ประเภทนี้มักจะถูกสายลอบสังหารเข้ามาลอบฆ่าได้ง่าย ฮีโร่ประเภทนี้มี 17 ตัว ได้แก่ อเลสเตอร์ เพรด้า ซิล นาทายา ราซ ลอริอัล จินนา มาร์จา เตียวเสี้ยน กริกซี่ แกร็ก แอสเซ็นกา อิกนิส ทูเล็น เตอะแฟลช ลิเลียน่า และแอนเนต

5. แครี่ (Carry) ฮีโร่ประเภทนี้มีความสามารถที่ยิ่งได้ในระยะไกล ยิ่งแรง ยิ่งเร็ว จึงเป็นประเภทที่สามารถทำลายป้อมปราการได้อย่างรวดเร็ว แต่พลังชีวิตและเกราะป้องกันน้อย และบางตัวยังเคลื่อนไหวช้าด้วย ฮีโร่ประเภทนี้มี 6 ตัว ได้แก่ ยอร์น ไวโอเล็ต โจ๊กเกอร์ เทลอันนัส วิสป์ และรูก

6. ฝ่ายสนับสนุน (Support) ฮีโร่ประเภทนี้จะมีทักษะต่างๆ ที่จะสนับสนุนฮีโร่อื่นๆ ในทีม ซึ่งแต่ละตัวจะมีทักษะพิเศษต่างกันออกไป ฮีโร่ประเภทนี้มี 9 ตัว ได้แก่ อลิซ เพน่า ชักนาร์ แม็กกัก้า ลัมเบอร์ ซีเนียล ทีมี เครซท์ และแอนเนต

เรื่องเล่าของเหล่าฮีโร่

หากเรามองว่า ROV เป็นนิทานเรื่องหนึ่ง ก็พบว่าอนุภาคตัวละครต่างๆ ในเกมนั้นเป็นตัวละครที่ส่วนมากเรารู้จักกัน นั่นเพราะ ROV ได้ใช้กลวิธีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดตัวละครมาจากตำนาน นิทาน ตลอดจนคติชนที่เราคุ้นเคย โดยเนื้อเรื่องของเกม ROV กล่าวว่ามีมิติศาสตร์วาร์ (Caldavar) เป็นดินแดนที่มีอาณาจักร 4 ฝ่าย ได้แก่

1. อาณาจักรของเหล่าปีศาจและผู้หิวกระหาย (Devil's Lair) อาณาจักรนี้เป็นที่อยู่ของเหล่าปีศาจที่ซึ่งความตายคือทางกลับเดียวของผู้มาเยือน
2. อาณาจักรเหล่าสัตว์มนตรา (Twilight Forest) อาณาจักรนี้เป็นที่ที่สิ่งมีชีวิตและธรรมชาติรวมกันเป็นหนึ่ง
3. อาณาจักรของทวยเทพและเหล่าผู้ได้รับพรวิเศษ (Temple of Light) เป็นอาณาจักรที่อยู่ของเหล่าทวยเทพและผู้มีพลังพิเศษ พลังของพวกเขาเป็นได้ทั้งผู้สร้างและผู้ทำลาย
4. อาณาจักรสุดท้ายของเหล่ามนุษย์ชาติ (Castle of Dawn) อาณาจักรนี้เปรียบเสมือนที่ซึ่งความรักและเมตตาเป็นจุดกำเนิดพลังให้แก่ผู้ปกป้องคนที่อ่อนแอ

ทุกอาณาจักรดำรงอยู่ด้วยตัวเองไม่เกี่ยวไม่เกี่ยวข้องกัน จนกระทั่งในมิตินี้หมดสิ้นศรัทธาต่อความดีนำไปสู่ความวุ่นวาย เหล่าปีศาจกำเริบขยายกองกำลังออกไป สร้างความเสียหายไปทั่ว แต่ละฝ่ายสิ้นหวัง แต่มีนักรบผู้กล้าหาญผู้หนึ่งคือมอร์ทอส ได้ออกมาต่อสู้กับความชั่วร้ายและรวบรวมกำลังเข้าต่อสู้ขับไล่เหล่าปีศาจจนสามารถนำความสงบกลับคืนมา

จากการสร้างเรื่องเล่าของเกม ROV เพื่อเป็นเรื่องเล่าหลัก และมีตัวละครต่างๆ เพื่อดำเนินเรื่องพบว่ามีกลวิธีการสร้างตัวละคร 4 วิธี ดังนี้

1. การอ้างมาจากตำนานหรือนิทานปรัมปรา

ตำนานในสังคมไทยที่รับรู้กันส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ของชุมชน วิบุรุษ ตลอดจนที่มาของสถานที่ต่างๆ บางครั้งนักคติชนได้ใช้คำเรียกตำนาน (Myth) เรียกว่านิทานเทพปกรณัมหรือนิทานปรัมปรา นิทานปรัมปรา หรือนิยายปรัมปราก็ได้ กลวิธีการสร้างตัวละครของเกม ROV ได้ใช้วิธีการยืมความตัวละครมาจากตำนานและนิทานปรัมปรา ซึ่งมักจะเป็นอนุภาคตัวละครที่คนส่วนใหญ่รู้จัก

ตัวอย่างฮีโร่ที่สร้างมีเรื่องเล่าที่ปรับมาจากตำนานและนิทานปรัมปรา เช่น อิลูเมียและยอร์น ซึ่งมีที่มาจากตำนานเทวนิยายของกรีกและโรมัน ดังนี้

- 1) อิลูเมีย (Ilumia)

อิลูเมียคือเทพีเพียงหนึ่งเดียวที่มีอำนาจเท่าเทียมซุส (Zeus) ทั้งในเรื่องของพลังและเกียรติ นางได้รับความเคารพจากเทพโอลิมปัสทุกองค์ หุบเขาโอลิมปัสเต็มไปด้วยความสดชื่นและรื่นรมย์เมื่อเทพีอิลูเมียรับหมั้นจากเทพซุสตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาอิลูเมียก็มีพลังและระดับชั้นที่สูงขึ้น และได้นั่งบนบัลลังก์แห่งวิหารโอลิมปัส (Olympus) ในฐานะผู้นำเหล่าทวยเทพ เมื่อใดก็ตามที่อิลูเมียเดินทางสายฟ้าของเทพซุสจะคอยติดตามนางเพื่อเตือนให้เห็นถึงสถานะอันทรงเกียรติของนาง

อิลูเมียคือเทพีแห่งการสมรส นางปกป้องครอบครัวของตนเองด้วยการแสดงความเกรี้ยวกราดอันน่ากลัวต่อหญิงใดก็ตามที่กล้าทำร้ายอำนาจของนางไม่ว่าหญิงผู้นั้นจะเป็นมนุษย์หรือเทพีองค์อื่นๆ ก็ตาม ในบางครั้งความโกรธจากความหึงหวงทำให้เกิดโศกนาฏกรรมแก่ผู้หญิงในอาณาจักรดังเช่นตำนานแห่งกรุงทรอยซึ่งถูกลงทัณฑ์

เนื่องจากทำให้องค์เทวีขุนเคื่องใจ อย่างไรก็ตามอิลูเมียยังคงเป็นเทพีที่สง่างามและทรงคุณค่าไม่มีมนุษย์หรือ
อมมนุษย์รายใดที่สามารถต้านทานอำนาจของนางได้ และนี่คือหนึ่งในสิ่งที่อิลูเมียภาคภูมิใจ

“ข้าคืออิลูเมียดวงดาวที่ส่องสว่างที่สุดในท้องนภาอันมืดมน”

(Garena: 2561)

อิลูเมีย เป็นฮีโร่ที่ได้รับบิทธิพลมาจากเทพีเฮรา ตามตำนานกรีกและโรมันได้กล่าวถึงเฮราไว้ดังนี้
เฮรา (Hera) ราชินีแห่งสวรรค์เป็นบุตรแห่งโครนัสกับรีอา นางได้ขอให้ซุสเข้าพิธีสมรสกับเธอหลังจาก
ที่ซุสปรารถนาจะมีความสัมพันธ์กับนาง เฮราเป็นเทพีแห่งการให้กำเนิดทารก การสมรส และสตรี เมืองที่โปรด
ปรานคือเมืองอาร์กอส (Argos) ซึ่งได้มาจากการเอาชนะโพไซดอนและเมืองสติมฟาลิส (Stymphalus) ซึ่งเป็นเมือง
บ้านเกิดของนาง

เฮรามีผู้ติดตามชื่อยูเบีย (Eubeoa) สัตว์ประจำพระองค์คือนกยูง ผลไม้คือแอปเปิ้ลและทับทิมล้าเป็น
ผู้ช่วยเหลือชาวเรืออาร์โก (Argo) ไว้หลายครั้งในการผจญภัย เป็นผู้ช่วยเหลือชาวกรีกในสงครามกับทรอย และได้
ชื่อว่าเป็นหญิงที่ซึ้งที่สุดในบรรดาเทพีแห่งสวรรค์ และมักจะตามไปลงโทษผู้ที่มีความสัมพันธ์กับซุส

เฮรา (Hera) เป็นพระมเหสีของซุสอย่างเป็นทางการ โดยศักดิ์แล้วพระนางเป็นพี่สาวของซุส ว่ากันว่า
เทพีเฮราเป็นเทพีที่สวยงามเป็น 1 ใน 3 เทพีที่เทพสวรรค์ไม่อาจตัดสินว่าใครสวยกว่ากัน ซึ่งประกอบด้วย เฮรา
อาเธนา และอะโฟรดิเต ซุสตามจีบเฮร่าอยู่ถึง 300 ปีขณะที่ นางก็คอยหนี เพราะรู้ว่าซุสนั้นเจ้าชู้ สุดท้ายมาเสียที่
เมื่อซุสแปลงร่างเป็นนกที่บินฝ่าสายฝนบินมาตกต่อหน้าเทพีเฮรา เมื่อพระนางเห็นนกสีทองใกล้ตายจึงจับมันมาอุ้ม
ไว้แนบอก ฉับพลันนั้นซุสก็แปลงร่างกลับมาเหมือนเดิมและกอดรัดเฮร่าเอาไว้ได้พระนางจึงต้องยินยอมเป็นมเหสี
ของซุสในที่สุด ในงานอภิเษกสมรสนั่นเองจอมมารดาจีโอาก็มอบแอปเปิ้ลทองคำ 3 ผลให้เป็นของขวัญซึ่ง พระนางก็
นำไปเก็บไว้ที่สวนส่วนพระองค์บนเขาแอตลา

พระนางให้กำเนิดบุตรและธิดาแก่ซุส 3 องค์คือ เฮบี (Hebe) ลิลิทิยา (Ilithia) และ เอริส (Aris)

(DR. Know. 2556: 38, 84)

การเปลี่ยนแปลงรายละเอียดตัวละครของเฮรา เป็นอิลูเมียนั้น ยังคงแสดงให้เห็นได้อย่างเด่นชัดใน
เรื่องเล่าของอิลูเมียที่ได้กล่าวถึงซุส และเขาโอลิมปัสอย่างชัดเจน อีกทั้งตัวฮีโร่อิลูเมียยังสวมชุดที่มีขนนกยูง รวมไปถึง
ถึงพลังของอิลูเมียโดยเฉพาะท่าไม้ตายสุดยอด (Ultimate) ที่ชื่อ Cataclysm มีลักษณะเป็นฟ้าผ่าอย่างชัดเจน

3) ยอร์น (Yorn)

“ไม่มีใครดับไฟของข้าได้” ยอร์นเทพแห่งดวงอาทิตย์เป็นผู้ที่รู้จักในเหล่ามนุษย์และอมมนุษย์ว่าเป็น
บุรุษที่หล่อเหลาที่สุดในบรรดาบุรุษทั้งหมด เขามีร่างที่แข็งแรงและใบหน้าอันหล่อเหลาเหล่า เทพธิดาต่างแก่งแย่ง
กันทำมงกุฎจากต้นไม้ลอเรลล์ที่ใช้สวมศีรษะของเขาเพื่อที่จะได้สัมผัสเส้นผมสีทองของเขา และเมื่อนิ้วของเขา
สัมผัสกับสายพิณเสียงดนตรีที่เขาเล่นก็ช่างไพเราะเสนาะหูจนทำให้ทุกคนและทุกสิ่งตกอยู่ในภวังค์ ยอร์นปราศจาก
ซึ่งความมืดมิดใดๆ เพราะเขาคือสัญลักษณ์ของแสงสว่างและพลังงานในเวลาใกล้รุ่งสาง ยอร์นจะขับรถม้าแห่งดวง
อาทิตย์ของเขาออกจากเส้นขอบฟ้าไปทั่วท้องฟ้าเพื่อนำพาแสงสว่างและความอบอุ่นพร้อมกับรังสีอันงดงามมาสู่โลก

เขามักจะถือธนูแสงอาทิตย์สีทองไว้ตลอดเวลาและเขาก็มีทักษะการยิงธนูที่เยี่ยมโดยที่ไม่เคยพลาดเป้าเลย แสงอาทิตย์ของเขาไม่เคยจางลงแม้กระทั่งในเวลากลางคืน ธนูแสงอาทิตย์และลูกธนูโคโรนา (Corona) คือสิ่งหนึ่งของที่ทรงพลังที่สุดในหุบเขาโอลิมปัส

“จระวังลูกธนูแห่งแสงของข้าสามารถทำให้คืนที่มีดที่สุดส่องสว่างได้”

(Garena: 2561)

ยอร์นเป็นฮีโร่ที่ได้รับอิทธิพลมาจากอพอลโลอย่างชัดเจน ดังในตำนานกรีกกล่าวไว้ว่า

อพอลโล (Apollo) เทพเจ้าแห่งการทำนาย กีฬา การรักษา และดนตรีเป็นบุตรแห่งชูสกับเลโต (Leto) มีน้องสาวฝาแฝดชื่ออาร์ทีมิส อพอลโลเป็นผู้ที่มีเรื่องราวความรักมากมายและมักเป็นความรักที่ไม่สมหวัง ต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์คือลอเรลล์ สัตว์ศักดิ์สิทธิ์คืออนกกาเหว่าและห่าน เครื่องดนตรีประจำพระองค์คือพิณและเกาเขประจำพระองค์คือเกาเขติลอส (Delos) พระองค์เป็นผู้ช่วยเหลือฝ่ายทรอย โดยเฉพาะเฮคเตอร์ (Hector) ในสงครามกับกรีก นอกจากนี้พระองค์ยังเป็นผู้สังหารไพธอน (python) และไซคลอปส์ (Cyclops) อีกด้วย

อพอลโล เป็นชื่อที่ชาวโรมันเรียก ขณะที่ชาวกรีกเรียกอพอลลอน เป็นบุรุษหนุ่มรูปงามมาก เล่นดนตรีด้วยพิณ เชี่ยวชาญการใช้ธนู นอกจากนี้ อพอลโล ยังมีชื่อเรียกอื่นๆ อีก เช่นฟิบบัส อาเบล ไฟบัส หรือเฮลิออส ซึ่งแต่ละชื่อมีความหมายถึงแสงสว่างทั้งสิ้น

ปัจจุบัน อพอลโล เป็นชื่อที่ถูกอ้างอิงบ่อยๆ ในทางที่เกี่ยวกับแสงสว่างหรือความสำเร็จเช่นเป็นชื่อปฏิบัติการทางอวกาศของนาซาที่เรียกว่าโครงการอพอลโลเป็นต้น

(DR. Know. 2556: 40 - 41)

ฮีโร่ยอร์น เป็นตัวละครที่ได้รับอิทธิพลมาจากเทพอพอลโลในตำนานกรีกและโรมัน นอกจากจะปรากฏในเครื่องแต่งกายของยอร์น ยังปรากฏเป็นอาวุธประจำตัวของยอร์นคือธนู และมีตราดวงอาทิตย์ (Heavenly Barrage) แสดงให้เห็นได้อย่างชัดเจน และในเรื่องเล่าของยอร์นยังได้กล่าวถึงมงกุฎลอเรลล์ ซึ่งเป็นต้นไม้ประจำตัวของเทพอพอลโลด้วย

2. การอ้างอิงมาจากวรรณกรรม

นิทานประจำถิ่นเป็นเรื่องเล่าไม่จำกัดขนาดความยาว เชื่อว่าเกิดขึ้นจริงในท้องถิ่น เนื้อเรื่องมักเกี่ยวข้องหรืออธิบายความเป็นมาของสิ่งที่มีอยู่ในท้องถิ่นนั้น เกม ROV ได้สร้างฮีโร่ที่อ้างอิงมาจากนิทานประจำถิ่นหลายตัว เช่น วูคอง (Wukong) โดยมีเรื่องเล่า ดังนี้

“กระบองกายสิทธิ์ของข้ามันเริ่มสนิมเชรอะแล้วเรอะ”

หลังจากการเสร็จสิ้นการเดินทางไปทางทิศตะวันตกแล้ว วูคองได้รับสมญานาม “Vicious Fighting Buddha” แต่ความสำเร็จทั้งหมดของเขาในอดีต ตอนนี้เขาอาศัยอยู่ที่ Pūrva-videha และเสวยสุขจากการเคารพบูชาของเรามามนุษย์ อย่างไรก็ตามชีวิตที่เจียบสงบเช่นนี้ดูจะไม่เหมาะสมกับวูคองสักเท่าไร เขามาคิดถึงรสชาติที่



หอมหวานในวันวานแห่งการผจญภัยบนเส้นทางสายไหมอยู่หลายต่อหลายครั้ง พวกเขาเคยเดินทางไปหลายพันไมล์ ด้วยเท้าและผ่านพื้นความทุกข์ยากทั้ง 81 เขตต่อสู้และเอาชนะปีศาจที่โหดร้ายมานับไม่ถ้วนด้วยกระบอกกายสิทธิ์ของเขา จำนวนร่างของเขาเพิ่มขึ้นตามระยะทางแต่ก่อนวูดองเป็นคนที่มีรยาทแยงและดูไม่น่านับถือเอาซะเลย หากว่าเขาไม่ได้อยู่ในคำสอนของพระพุทธเจ้าเขาก็คงไม่ต่างจากสัตว์ผู้กระหายการต่อสู้ทุกวันแม้จะกลายเป็นเทพแล้วเป็นแน่แท้ เมื่อวิกฤตของ Athanor แพร่กระจายไปถึง วูดองรู้ทันทีว่ามันเป็นโอกาสที่เขาจะรอด เขาเสแสร้งทำเป็นสนใจในเหตุการณ์และได้ขออาสาที่จะมุ่งหน้าไปยัง Athanor ซึ่งนั่นมันทำให้เขากลับมาสู่ตัวตนเดิมของเขาก็ได้กลับไปสัมผัสกับสีสันในชีวิตของเขาอีกครั้งแต่โชคชะตามักนำพาผู้คนมาพร้อมกันอิฐเมียเทพผู้หยั่งรู้ได้เชิญผู้ครองให้เข้าร่วมเป็นหนึ่งในสมาชิกของโพลีธาและอิฐเมียก็ให้สัญญาว่าหากวูดองเข้าร่วมแล้วนั้นเขาจะไม่ถูกบังคับปราบเท่าที่เขาไม่เป็นภัยคุกคามต่อ Vedä ซึ่งนั่นหมายถึงบุคคลสามารถต่อสู้กับศัตรูได้ตลอดเวลาโดยไม่ถูกกฎหมายเอาไว

“ข้านี้เงยมา 500 ปีแล้วนะให้ค่าแทบไม่สามารถทนเราได้อีกต่อไปแล้ว”

(Garena: 2561)

วูดองเป็นฮีโร่ที่ได้รับอิทธิพลมาจากหังเจีย หรือหงอคงในวรรณกรรมเรื่องไซอิ๋วซึ่งเป็นวรรณกรรมชื่อดังของจีน ในบรรดาวรรณกรรมจีนตามคติของชาวจีนโบราณถือว่าวรรณกรรมเรื่องไซอิ๋ว เป็น 1 ใน 4 สุดยอดวรรณกรรมที่มีเนื้อหาพิสดาร วรรณกรรมเรื่อง ไซอิ๋วจึง แปลเป็นภาษาไทยในชื่อ ไซอิ๋ว ได้รับความนิยมและเป็นที่ยอมรับของหมู่ชาวไทย แปลขึ้นในสมัยพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 6 (พิชรินทร์ อนันต์ศิริวัฒน์. 2558: 199)

หงอคง หรือหังเจีย เป็นลิงที่มีวิชาแก่กล้า และสร้างความเดือดร้อนให้แก่สวรรค์ ในที่สุด องค์ยูไล (พระพุทธเจ้าในความเชื่อของชาวจีน) ต้องเสด็จมาปราบเอง โดยให้หงอคงถูกทัณฑ์ด้วยภูเขานี้วันนาน 500 ปี และผู้ที่จะช่วยออกมาได้ คือ พระถังซำจั๋ง ผู้เดียวเท่านั้น และหังเจียต้องบวชเป็นลูกศิษย์รับใช้พระถังซำจั๋งไปชมพุทวิป และมีหน้าที่คุ้มครองพระถังซำจั๋งไปตลอดทาง อาวุธสำคัญของหังเจีย คือ กระบองวิเศษ ที่ปกติจะเก็บไว้ในรูหู สามารถยืด-หดได้ ซึ่งเดิมเป็นเสาค้ำมหาสมุทร ของเจ้าสมุทรทะเลตะวันออก (ทะเลตงไห่) และมีพาหนะเป็นเมฆวิเศษ

ปัจจุบัน หงอคง หรือ หังเจีย ได้รับการนับถือจากชาวจีน โดยตามศาลเจ้าบางแห่ง จะมีรูปเคารพ และนับถือเป็น ไต่เสี่ยฮุกโจ้ว หรือเจ้าพ่อหังเจีย เป็นต้น

ในเกม ROV ฮีโร่วูดอง เป็นตัวละครที่ได้รับอิทธิพลมาจากหังเจียอย่างชัดเจน ทั้งรูปลักษณะที่เป็นลิง อาวุธคือกระบองวิเศษ รวมไปถึงแอนิเมชันในหน้าเลือกตัวละคร วูดองจะขี่เมฆวิเศษออกมา ในเนื้อเรื่องของวูดอง ยังได้กล่าวถึงพระพุทธเจ้า และการถูกกักขังเป็นเวลา 500 ปีด้วย

3. การยืมความจากคติชนสมัยใหม่

เมื่อสังคมเปลี่ยนไปเนื้อหาของคติชนก็เปลี่ยนไปตามบริบททางสังคม มีการติดต่อสื่อสารด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ มีสื่อสมัยใหม่หลากหลาย เช่น ภาพยนตร์ สื่อคอมพิวเตอร์ เป็นต้น คติชนสมัยใหม่จึงมีลักษณะเป็นเรื่องราว และลักษณะอื่น ๆ อีกมาก เช่น นิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่ มุขตลกสมัยใหม่ ปริศนาคำทายสมัยใหม่ เกมสื่อกอมพิวเตอร์สมัยใหม่ ของเล่นเด็กสมัยใหม่ รวมไปถึงภาพยนตร์ เป็นต้น

ฮีโร่ในเกม ROV หลายตัวที่ได้รับอิทธิพลจากคติชนสมัยใหม่ เช่นภาพยนตร์ และเกมคอมพิวเตอร์บางเกมและนำมาสร้างเป็นฮีโร่ตัวใหม่ ดังเช่นในกรณีของวาลไอน์ ฮีโร่ตำแหน่งแครี่ ซึ่งมีเรื่องเล่าดังนี้

"ข้าเคยเป็นความหวังเพียงหนึ่งเดียวของมนุษยชาติในสงครามแวมไพร์ที่ยาวนานร่วมศตวรรษ" Van Helsing ไม่เคยเชื่อเรื่องแวมไพร์จนกระทั่งเขากลายเป็นนักล้าแวมไพร์ เมื่อเขาเดินทางไปยังโรมาเนียเพื่อรับมรดกจากบรรพบุรุษ Van Helsing ก็ได้ประจันหน้ากับ Dracula การขาดประสบการณ์ในการรับมือกับสัตว์ร้ายแห่งรัตติกาลเหล่านี้ส่งผลให้ภรรยาของเขาต้องจบชีวิตลง เหตุการณ์นี้ได้ทำลายชีวิตของ Van Helsing และตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา เขามีแต่ความต้องการที่จะชำระความแค้นของตนต่อเผ่าพันธุ์แวมไพร์

"ข้าขอสาบานในนามของพระเจ้าว่าข้าจะกำจัดอำนาจมืดบนโลกใบนี้ให้หมดสิ้น และจะต่อกรกับแวมไพร์จนจนลมหายใจสุดท้าย!" คำปฏิญาณนี้คือทุกสิ่ง Val Helsing ยึดมั่น เขากลายเป็นบุรุษที่มีเป้าหมายเพียงหนึ่งเดียวคือการล้างเผ่าพันธุ์แวมไพร์ซึ่งเขาก็ทำได้เช่นนั้น ทันใดที่แวมไพร์ตัวสุดท้ายล้มลงแทบเท้าเขา Van Helsing ก็รู้สึกได้ถึงความว่างเปล่า เขาได้ยินเสียงแห่งสวรรค์ว่า "เจ้าได้ทำสิ่งที่ไม่มีมนุษย์ผู้ใดทำได้ แต่ความมืดมิดที่เจ้าได้ต่อสู้นั้นมีอยู่ในรูปแบบมากมาย และแวมไพร์ก็เป็นเพียงรูปหนึ่งเท่านั้น" เสียงเรียกจากบรรพกาลนี้ทำให้ Van Helsing รู้สึกอีกหิม เสียงนั้นได้กล่าวต่อไปว่า "ครานี้ เจ้าจะต้องเผชิญกับพลังและความโหดเหี้ยมของปีศาจที่แท้จริง แต่จงอย่าได้กลัว เพราะเจ้าจะกลายเป็นนักล้าปีศาจ!"

(Garena: 2561)

Van Helsing ได้รับการแนะนำให้เป็นที่รู้จักครั้งแรกในหนังสือของ บราม สโต๊กเกอร์ เรื่องแดร์ริคูล่า Dracula (1987) และได้สร้างเป็นภาพยนตร์เป็นครั้งแรกในปี 1931 ในภาพยนตร์ของ Universal เรื่องแดร์ริคูล่า แวนเฮลซิงเป็นทั้งนักปรัชญานักประวัติศาสตร์และผู้เชี่ยวชาญเรื่องภูตผีและหลักการที่ตัวมาเพื่อช่วยไขปริศนาการตายลึกลับที่เกิดขึ้นในยามค่ำคืนของเหล่าหญิงสาวสวยในประเทศอังกฤษสมัยวิกตอเรีย

ปัจจุบันฮีโร่แวนได้เปลี่ยนชื่อเป็นวาลไฮน์ (Valhein) สันนิษฐานได้ว่าอาจจะเกี่ยวข้องกับลึทธิของภาพยนตร์

4. การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ

กลวิธีนี้เป็นการสร้างตัวละครอีกแบบหนึ่งซึ่งแสดงให้เห็นผ่านลักษณะภายนอกของตัวละคร โดยเฉพาะการเลือกใช้ชื่อตัวละครที่แสดงความต้องการ ในกรณีของฮีโร่ กาลิ (Kahlil) ก็เป็นฮีโร่ตัวหนึ่งที่ใช้ชื่อ "กาลิ" มาจากเทวดานานของศาสนาฮินดู แต่มีการสร้างเรื่องเล่าของกาลิที่แตกต่างไปจากตำนาน ดังนี้

"ข้าจะคืนสิ่งที่เจ้าทำต่อค่าเป็น 10 เท่า" กาลิออกเดินทางทั่วโลกพร้อมแบกความแค้นที่มีต่อเหล่าเทพเจ้า เหล่าผู้ศรัทธาอย่างแรงกล้าค่อยๆ ตกอยู่ใต้อำนาจแห่งมืดของนาง วิญญาณของพวกเขากลับมาถูกล่ามโซ่อย่างละมับรวมทั้งความทรงจำที่สวยงามก็ถูกแทนที่ด้วยความกลัวและความทรนจากนรก นี่เป็นสิ่งเดียวที่จะเติมเต็มความแค้นที่ฝังลึกอยู่ในจิตใจของกาลิ นางบังคับให้วิญญาณเหล่านั้นที่เป็นทาสรับใช้ผู้ชั่วร้ายอยู่หลายศตวรรษ บางครั้งเมื่อกาลิก็เกิดความเบื่อหน่าย นางได้ส่งหนึ่งในทาสรับใช้ไปตามหาญาติหรือคนรักที่ยังมีชีวิตอยู่ และทำให้พวกเขามาเป็นทาสของนางคาถาของกาลิไม่เพียงแต่ใช้ได้เฉพาะกับมนุษย์ผู้ไม่อาจป้องกันตัวเองได้เท่านั้น แต่เทพผู้โกรธาและนักรบผู้มีเกียรติก็สามารถสยบต่อนางได้เช่นกัน "โอบกอดความเกลียดชังในหัวใจของเจ้าข้าจะให้พลังที่เทียบไม่ได้แก่เจ้าเอง"

(Garena: 2561)

ตามตำนานของศาสนาฮินดู เจ้าแม่กาลีเป็นภาคหนึ่งของพระอุมาเทวีเป็นชายาของพระศิวะมหาเทพผู้ยิ่งใหญ่ โดยมีคำบรรยายเอาไว้ว่า ภาคเจ้าแม่กาลีนี้นี้เป็นภาคที่ดุร้ายมากที่สุดของพระแม่อุมา มีกายสีดำสนิทหน้าตาน่าเกลียด ตาแดงกำ ผมสยายยุ่งเหยิง ขนาดของร่างกายใหญ่โต มี 10 มือ และแต่ละมือก็ถืออาวุธครบครัน ส่วนอาวุธประจำกายคือดาบ มีงูใหญ่เป็นสังวาลพันรอบตัว

ภาคเจ้าแม่กาลีเกิดขึ้นเพราะมีจุดประสงค์เพื่อลงมาปราบอสูรทารุณ โดยอสูรได้สร้างความเดือดร้อนให้เหล่าเทพ จนเหล่าเทพได้ไปฟ้องพระอิศวร ทั้งสองต่อสู้กันอย่างยาวนาน เนื่องจากทั้งคู่มีฤทธิ์อำนาจสูงด้วยกัน ในจังหวะหนึ่งที่เจ้าแม่กาลีทรงใช้ดาบฟันคออสูรจนขาด เลือดของอสูรจึงหยดลงบนพื้น ทำให้อสูรจำนวนมากทวีจำนวนมากขึ้นเรื่อยๆ และผุดขึ้นมาจากหยดเลือดเหล่านั้น เมื่อเจ้าแม่กาลีเห็นดังนั้น ก็คิดว่าคงไม่มีวันฆ่าอสูรตนนี้ให้ตายได้เป็นแน่

ด้วยเหตุนี้เอง เจ้าแม่กาลีจึงคิดกลอุบายขึ้นมาเพื่อหวังจะเอาชนะชนะในครั้งนี้ พระองค์ตั้งใจที่จะตัดหัวของอสูรพร้อมทั้งดูดกินเลือดทั้งหมดของอสูรก่อนที่เลือดจะตกลงถึงพื้น และเมื่อกินจนหมดสิ้นแล้ว รูปร่างของพระแม่กาลีจึงอ้วนใหญ่มากขึ้น ในมือของพระแม่กาลีนี้นี้ถือหัวของอสูรที่ตัดร้อยเอาไว้เป็นพวง อสูรทารุณจึงสิ้นฤทธิ์ลงในที่สุด

ด้วยความดีพระทัยที่ทรงได้รับชัยชนะ พระแม่กาลีจึงทรงเด่นระบำอย่างสำราญหทัย จนลืมไปว่าพระองค์มีร่างกายที่ใหญ่โต พระแม่กาลีทรงยกพระบาทขึ้นโดยหวังจะกระเทียบเท้าลงพื้นโลกอย่างเต็มที่ ในเวลานั้นเอง เหล่าเทวดาทั้งหลายก็เกรงว่าพื้นโลกจะแตกสลายหากพระแม่กาลีกระเทียบพระบาทลงบนพื้น จึงรีบพากันไปเข้าเฝ้าพระศิวะอย่างเร่งด่วน

เมื่อพระศิวะได้ฟังคำจากเหล่าเทวดา ก็ได้ตะหนักในความจริงว่า ที่พระแม่กาลีทรงมีรูปร่างใหญ่โตน่ารังเกียจเช่นนี้ก็เพราะปราบยักษ์มา พระแม่กาลีน่าจะจดจำพระองค์ได้บ้าง พระศิวะจึงรีบเสด็จไปนอนขวางพื้นโลกไว้อย่างรวดเร็วก่อนที่พระแม่กาลีจะกระเทียบเท้าลง เมื่อพระแม่กาลีก้มลงเห็นพระศิวะนอนขวางอยู่ ก็ชะงักด้วยความเกรงอกเกรงใจพระสวามี นางจึงหยุดการกระทำดังกล่าวลง เหล่าเทวดาทั้งหลายต่างพากันโล่งอกโล่งใจเมื่อเหตุการณ์ผ่านพ้นไป จากนั้น พระแม่กาลีก็กลับร่างคืนสู่ปกติ เหตุการณ์ทั้งหมดจึงก็กลับมาสงบดังเดิม

ฮีโร่กาลี (Kahlii) ใน ROV ได้รับอิทธิพลจากเจ้าแม่กาลีตั้งแต่การยืมชื่อ และความโหดร้ายมาใช้ แต่มีวิธีการสร้างรายละเอียดของฮีโร่กาลีขึ้นมาใหม่ อย่างไรก็ตามฮีโร่กาลีเป็นตัวละครที่มี 6 แขน แต่ละมือถืออาวุธต่างๆ กัน หนึ่งในนั้นมีถ้วยสำหรับรองเลือดอสูร รวมไปถึงสวมสร้อยซึ่งร้อยขึ้นมาจากกะโหลก ซึ่งแสดงถึงการรับอิทธิพลมาจากตำนานเจ้าแม่กาลีอย่างชัดเจน

5. การสร้างรายละเอียดของตัวละครขึ้นมาใหม่

นอกจากกลวิธีการสร้างตัวละครฮีโร่วิธีต่างๆ ที่ได้กล่าวมาแล้ว ตัวละครฮีโร่บางตัวถูกสร้างขึ้นใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องในเกม ROV เช่น อลิซ (Alice) ซัพพอร์ตตัวน้อย ที่มีเรื่องราว ดังนี้ ()

อลิซเทพธิดาผู้น่ารักคือเทพจักรราศีที่มีอายุน้อยที่สุด จึงเป็นเหตุให้นางไม่ยอมปฏิบัติตามหน้าที่ของตนและชอบเล่นสนุกกับพวกนก และสัตว์ป่ามากกว่า เทพจักรราศีอื่นๆ เอ็นดูอลิซราวกับเลือดเนื้อเชื้อไขของตนเอง ความสำเร็จเดียวที่นางทำได้กับเด็กทำให้อลิซไม่รู้จักรักคำว่ากลัว นางไม่เคยปิดบังด้านที่ขี้เล่นของตนเองแม้จะต่อหน้าเทพจักรราศีที่ทรงอำนาจที่สุด รอยยิ้มอันจริงใจของนางสามารถทำให้ใจที่แข็งดุจหินผาอ่อนไหวได้ แต่อย่าประเมินความสามารถของนางสั่งเกินไป หากพันธมิตรหรือ Holy Temple Of The Star ต้องการความช่วยเหลือของอลิซ นางก็จะกลายร่างเป็นลูกบอลแห่งความพิโรธ และนำพาสหายที่นางไว้วางใจไปสู่ชัยชนะ คำกล่าวที่ว่าไปก่อนวลีโอ

ยังดีเสียกว่าต่อกรกับเทพผู้น่ารัก จัดได้ว่าเป็นคำแนะนำที่มีเหตุผลเพราะว่าอลิซได้พิชิตศัตรูมาแล้วมากมาย ถ้าคุณ
โชคดีพอที่จะได้ต่อสู้กับอลิซ คุณจะประหลาดใจในพลังที่มีมากเกินร่างเล็กๆ ของนาง “สู้ต่อไปไม่ใช่หนึ่งเจ้าจะถูก
ทิ้งไว้ข้างหลัง”

(Garena: 2561)

อลิซเป็นตัวละครฮีโร่ตำแหน่งซัพพอร์ต หน้าที่คือการช่วยเหลือทีมโดยเฉพาะแครี่ให้สามารถจัดการ
กับฮีโร่ของฝั่งศัตรูได้ ด้วยความสามารถที่สามารถก่อกวนศัตรูในลักษณะต่างๆ จะช่วยให้เพื่อนร่วมทีมทำดาเมจ
และเข้าถึงตัวฮีโร่ฝั่งศัตรูได้ง่ายขึ้น รวมไปถึงยังมีความสามารถในการให้เกราะกับเพื่อนร่วมทีมได้ ทำให้มีประโยชน์
อย่างมากต่อทีม

ฮีโร่ในเกม ROV ทั้ง 60 ตัว สามารถแบ่งเป็นฮีโร่ตำแหน่งต่างๆ ตามความสามารถของฮีโร่ รวมไปถึงมี
เรื่องเล่าเฉพาะตัวของฮีโร่ โดยมีกลวิธีการสร้างตัวละคร 5 วิธี คือ การสร้างจากตำนานและนิทาน การสร้างจาก
วรรณกรรมที่เป็นที่รู้จัก การสร้างจากคติชนสมัยใหม่ การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ และการสร้างรายละเอียด
ของตัวละครขึ้นมาใหม่

4. Discussion and Conclusion

ในสังคมไทยเราจะพบการผลิตซ้ำตัวละครในลักษณะนี้ในเกมหลายๆ เกม เช่น Home Sweet
Home ซึ่งเป็นเกมประเภทสยองขวัญ ได้สร้างตัวละครโดยใช้แนวคิดมาจากเรื่องเล่าผีที่คนไทยรู้จักกัน ไม่ว่าจะเป็น
ผีในชุดดำไทย ผีเปรต หรือแม้กระทั่งผีชื่อดังอย่างผีแม่เฒ่าที่ถูกสร้างเป็นตัวละครในเกมนี้

นอกจากนี้ยังพบกลวิธีการสร้างตัวละครในภาพยนตร์ เรื่องพี่มากพระโขนงที่ใช้กลวิธีการสร้างตัว
ละครมาจากตำนานเรื่องแม่เฒ่าพระโขนงซึ่งเป็นตำนานผีชื่อดังที่คนไทยรู้จักกัน ดังนั้นพื้นฐานเรื่องเล่าต่างๆ ซึ่งอยู่
ในการรับรู้ของคนไทยจึงทำให้ภาพยนตร์เรื่องพี่มากพระโขนงเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยม นอกจากนี้กลวิธี
แบบนี้ยังนำไปสู่การต่อยอดด้านการค้าและเศรษฐกิจต่างๆ เช่น ตลาดน้ำขวัญเรียม ที่มีที่มาจากนวนิยายเรื่อง
แผลเก่า ซึ่งเป็นเสมือนตำนานรักแห่งท้องทุ่งบางกะปิ เป็นต้น

ฮีโร่ในเกม ROV เป็นเสน่ห์อีกอย่างหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นชื่นชอบการเล่นเกมนี้นี้ ทั้งนี้ฮีโร่เหล่านี้ได้รับการ
นำเสนอผ่านสื่อเกมออนไลน์ซึ่งผู้เล่นทั่วโลกสามารถเล่นและรู้จักตัวละครต่างๆ เหล่านี้ ดังนั้นเกม ROV จึงแสดงให้เห็น
ถึงการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่สำคัญ ซึ่งปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องคือปรากฏการณ์โลกาภิวัตน์ เกี่ยวกับกระแส
โลกาภิวัตน์แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ กลุ่มแรกมองว่าโลกาภิวัตน์นำไปสู่ความเป็นหนึ่งเดียว (homogeneity)
และกลุ่มที่สนับสนุนว่าผลลัพธ์ของโลกาภิวัตน์คือสภาพความแตกต่างหลากหลาย (heterogeneity) กล่าวคือกลุ่ม
แรกมองว่าโลกาภิวัตน์คือการข้อมูลทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมโดยมีศูนย์กลางของฐานอำนาจอยู่ที่
ประเทศที่เจริญแล้วในโลกตะวันตก โดยเฉพาะอย่างยิ่งสหรัฐอเมริกา การแพร่กระจายของกระแสโลกาภิวัตน์
กำหนดทิศทางโดยโลกตะวันตก และเป็นไปเพื่อรับใช้สังคมตะวันตก มุมมองนี้นำไปสู่แนวคิดที่ว่า การแพร่กระจาย
กระแสโลกาภิวัตน์ไปยังดินแดนต่างๆ ทั่วโลกจะนำไปสู่ความเป็นหนึ่งเดียวของโลก อุปลักษณะที่นิยมใช้อธิบาย
กระแสโลกาภิวัตน์ในแนวทางการนี้คือการทำให้โลกนี้เป็นเครือข่ายร้านร้าน แมคโดนัลด์ (McDonaldization) หรือ
การสร้างจักรวรรดินิยมโคคาโคล่า แนวคิดนี้มองว่าโลกาภิวัตน์คือการสร้างมาตรฐานความเป็นหนึ่งเดียวทั้งในทาง

เศรษฐกิจสังคมและวัฒนธรรมตามแนวทางตะวันตก โลกาภิวัตน์จึงมีนัยยะหมายถึงการทำให้ความเป็นตะวันตกแพร่กระจายครอบคลุมไปทั่วโลก (Westernization)

ในทางตรงกันข้ามนักวิชาการอีกส่วนหนึ่งมองโลกาภิวัตน์ในฐานะกลไกการสร้างความแปลกใหม่และความแตกต่างหลากหลาย (heterogeneity) กล่าวคือการไหลบ่าของกระแสโลกาภิวัตน์ไม่ว่าจะเป็นแง่ของกลุ่มประชากร สื่อ เทคโนโลยี ทุน แนวคิดอุดมการณ์ มีอาจจะลบความเป็นท้องถิ่นให้หมดสิ้นไปได้ ความเชื่อมโยงระหว่างกระแสโลกและกระแสท้องถิ่นนำไปสู่จินตนาการความรับรู้เกี่ยวกับโลกยุคปัจจุบันยิ่งไปกว่านั้นปฏิกริยาที่เกิดขึ้นจากการปะทะของกระแสวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นจะนำไปสู่การเกิดวัฒนธรรมรูปแบบใหม่ ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมใหม่ที่มาจากโลกภายนอก โรเบิร์ตสัน (1995) อธิบายปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวว่าเป็นกระบวนการภาษาโลกเข้ากับท้องถิ่น (Glocalization) ปฏิกริยาดังกล่าวนำไปสู่การสร้างวัฒนธรรมผสมระดับโลก (Global mélange) และลักษณะผสมผสานทางวัฒนธรรม (ศิริพร ภัคดี ผาสุก. 2558: 152-153)

เกม ROV จัดอยู่ในลักษณะของโลกาภิวัตน์กลุ่มที่สอง คือการพยายามนำกระแสท้องถิ่นต่างๆ เข้าไปรวมกัน เป็นการผสมผสานข้อมูลคติชนแบบดั้งเดิมรวมกับคติชนสมัยใหม่ ตลอดจนการใช้สื่อสมัยใหม่ นำไปสู่การสร้างวัฒนธรรมสมัยใหม่ เป็นการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม โดยการอิงเอาข้อมูลพื้นฐานทางวัฒนธรรมท้องถิ่นไปสู่ความเป็นสากล เพื่อก่อให้เกิดมูลค่าเพิ่มในการค้าและธุรกิจเกมออนไลน์

5. References

- Dr.Know. (2556). **สัตว์ประหลาดในเทพนิยายกรีก - โรมัน**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: ยิปซี.
- GARENA. (15 กันยายน 2561). สืบค้นจาก <https://rov.in.th/>
- กาญจนา แก้วเทพ. (2553). **แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา**. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ และนิคม ชัยขุนพล. (2555). **คู่มือสื่อใหม่ศึกษา**. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- ศิริพร ณ ถลาง. (2552). **ทฤษฎีคติชนวิทยา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริพร ภัคดี ผาสุก. (2558). การผสมผสานวัฒนธรรมในหนังสือนิทานแนว educatainment (สาระบันเทิง) ภาษาไทย. ใน ศิริพร ณ ถลาง, **เรื่องเล่าพื้นบ้านไทยในโลกที่เปลี่ยนแปลง** (หน้า 157-216). กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- สุกุลภา วิเศษ. (2554) **วรรณกรรมเยาวชนชุดเซ็นจูรี ของปีแอร์โดเมนิโก บัคคาลาโร : วรรณกรรมแนวแฟนตาซีกับนิเวศน์สำนึก**. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย