

การเสริมสร้างแรงบันดาลใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียน
ภาษาอังกฤษด้วยเกมการ์ด (เมจิกเดอะแกเธริง)
ของผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ
The Enhancement of EFL Learner's Inspiration and
Participation in English Learning by Employing a Card
Game (Magic: The Gathering)

พิชชากร จันทา¹ จิตรภรณ์ สอนเขียว² และศราธรณ์ หมั่นปู้³
Pichakorn Chantha, Jittraphorn Sornkeaw and Sarathorn Munpru

วันที่ส่งบทความ: 17 ธันวาคม 2566, วันที่แก้ไขบทความ: 13 มีนาคม 2567,
วันที่ตอบรับบทความ: 22 เมษายน 2567

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอการสร้างแรงบันดาลใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนภาษาอังกฤษด้วยเกมการ์ดเมจิกเดอะแกเธริง (MTG) ของผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ซึ่งเป็นเกมการ์ดที่พัฒนาขึ้นโดยมีภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในเนื้อหา มีประวัติอันยาวนานและได้รับความนิยมจากผู้คนทุกเพศทุกวัยทั่วโลก การเล่น MTG เหมาะสำหรับผู้ที่เรียนภาษาอังกฤษทั้งในด้านการเสริมสร้างทักษะการอ่านและตีความจากเนื้อหาในตัวการ์ด ทักษะการพูดและการฟังจากการสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นอื่น ได้เรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ทั้งคำศัพท์ทั่วไป และคำศัพท์เฉพาะทางที่ใช้ในวงการเกมการ์ด นอกจากนี้ความสนุกและเพลิดเพลินจากการได้เล่น MTG ยังช่วยเสริมสร้างแรงบันดาลใจที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียน

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาต่างประเทศคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ อีเมล: pichakorn.c@nsru.ac.th

Lecturer of Foreign Languages Program, Faculty of Humanities and Social Sciences
Nakhon Sawan Rajabhat University Email: pichakorn.c@nsru.ac.th

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาต่างประเทศคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ อีเมล: jittraphorn.s@nsru.ac.th

Lecturer of Foreign Languages Program, Faculty of Humanities and Social Sciences
Nakhon Sawan Rajabhat University Email: jittraphorn.s@nsru.ac.th

³ อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาต่างประเทศคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ อีเมล: sarathorn.m@nsru.ac.th

Lecturer of Foreign Languages Program, Faculty of Humanities and Social Sciences
Nakhon Sawan Rajabhat University Email: sarathorn.m@nsru.ac.th

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษทั้งในและนอกห้องเรียน

นอกจากนี้ผู้เขียนยังได้นำเสนอวิธีการนำ MTG ไปใช้ในการเสริมสร้างกระบวนการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในห้องเรียนเพื่อให้ผู้สอนภาษาอังกฤษนำไปเป็นแนวทางในการเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ด้วยตัวเองของผู้เรียน พร้อมทั้งนำเสนอข้อจำกัดในการนำ MTG มาใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อให้ผู้สอนสามารถกำหนดทิศทางการเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ด้วยตัวเองให้เหมาะสมและเกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน

คำสำคัญ: เกมการ์ด เกมกระดาน การเรียนรู้ด้วยตนเอง เมจิกเดอะแกเธริง

Abstract

This academic article aimed to present a process for creating inspiration and promoting participation in learning the English language using a card game called "Magic: The Gathering" (MTG) among English as a foreign language learners. MTG is a collectible card game (CCG) and tabletop game developed primarily in English, with a long history and global popularity among people of all genders and ages. Playing MTG is suitable for English language learners, enhancing reading comprehension and interpretation skills from card content, improving speaking and listening skills through communication and interaction with other players, and learning new vocabulary, both general words and specific words of card games community. Additionally, the enjoyment and pleasure derived from playing this type of card game help foster inspiration that promotes active participation in English language learning. This is a crucial factor in facilitating the language learning process both inside and outside the classroom.

The authors also introduced methods for incorporating MTG to enhance English language teaching in classrooms, providing teachers with a framework for promoting self-directed learning among English language learners. The article discusses limitations in using MTG as a language teaching tool, allowing educators to tailor the learning process to suit learners and maximize benefits.

Keywords: card games, tabletop games, self-directed learning, Magic the Gathering (MTG)

บทนำ

การเล่นเกมกระดาน (Tabletop Games) รวมถึงการเล่นเกมการ์ด (Card Games) ได้รับความนิยมในหมู่นักสะสมและนักเล่นเกมจากทั่วโลก และเป็นสื่อกลางในการเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน เพราะสิ่งที่เกมกระดานต่างจากการแข่งขันเกมแบบอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sports) ก็คือการได้พบปะกับผู้เล่นคนอื่นแบบซึ่ง ๆ หน้า และการได้สัมผัสกับสื่อจริงในการเล่นเกม เฉกเช่นเดียวกับเกมกระดาน การเล่นเกมการ์ดผู้เล่นสามารถพบปะกันซึ่ง ๆ หน้า เกมการ์ดยังมีประโยชน์ต่อผู้เล่นอีกมากมาย เช่น ส่งเสริมพัฒนาทักษะทางด้านวิชาการ ทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น และพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้เป็นอย่างดี เกมการ์ดเป็นกิจกรรมเพิ่มความสนุกผ่อนคลายแก่ผู้เล่น และผู้สอนสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษให้แก่ผู้เรียน เช่น การเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาศาสตร์ ทักษะการพูด การเขียน เป็นต้น (Marquez et.al., 2019; Lukas et.al., 2020; Wahyuni, 2020; Zakaria, 2022; Muslimin & Harintama, 2022)

อย่างไรก็ตามเกมกระดานและเกมการ์ดที่มีชื่อเสียงจำนวนมากไม่ยอมผลิตออกมาในรูปแบบภาษาอังกฤษ และภาษาต้นฉบับของประเทศผู้ผลิต จึงทำให้ผู้ที่สนใจจำเป็นต้องพัฒนาความรู้ทางภาษาอังกฤษเพื่อให้เข้าใจและพัฒนากลยุทธ์ในการเล่นเกมกระดานหรือเกมการ์ดนั้น ๆ ให้มีความชำนาญ ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเกิดความคล่องตัว และนำไปสู่ชัยชนะในการเล่น ยกตัวอย่างเช่น เกมการ์ดยอดนิยมสำหรับผู้เล่นรอบโลก เกมการ์ดเมจิกเดอะแกเธริง (Magic: The Gathering, MTG) ได้รับการตีพิมพ์ 2.6 ล้านใบ ดังพบข้อมูลในงานวิจัยของ Jaromi (2018) และมีผู้เล่นมากกว่า 35 ล้านคน ใน 70 ประเทศทั่วโลก (Aytuna, 2020) ผลการวิจัยของ (Aytuna, 2020) ยังพบว่าผู้เล่น อายุ 23-27 ปี จำนวน 91.2% เล่นเกมการ์ด MTG รูปแบบเกมกระดานมากขึ้น MTG ได้รับการตอบรับจากผู้เล่นตั้งแต่เริ่มเปิดตัวในปี ค.ศ. 1993 จนถึงปัจจุบัน ผู้ผลิตเกมการ์ด MTG ผลิตเกมการ์ดออกจำหน่าย จำนวน 8 ภาษาเท่านั้น ได้แก่ ภาษาอังกฤษ ภาษาญี่ปุ่น ภาษาจีน(Simplified) ภาษาฝรั่งเศส ภาษาอิตาลี ภาษาเยอรมัน ภาษาสเปน และภาษาโปรตุเกส (MTG, 2024) จะเห็นได้ว่า 1 ใน 8 ภาษาที่กล่าวข้างต้น ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศสำหรับผู้เรียนในหลาย ๆ ประเทศ รวมถึงประเทศไทย และเป็นภาษาสากล ดังนั้นหากต้องการฝึกทักษะภาษาอังกฤษผ่านเกมการ์ด MTG เสริมสร้างแรงบันดาลใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมให้แก่ผู้เรียน ผู้สอนจำเป็นต้องใช้การ์ดเกมภาษาอังกฤษในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน

Sousa Filho and Raimundo Nonato de (2018) กล่าวว่าการเล่นเกมการ์ด MTG ทำให้ผู้เรียนภาษาอังกฤษเกิดกระบวนการสร้างองค์ความรู้ 5 ประการ ได้แก่ กระบวนการอ่าน การประมวลผลอย่างตั้งใจ การวางกลยุทธ์ตลอดจนการตัดสินใจ และการทำงานภายใต้แรงกดดัน ซึ่ง เกมการ์ด MTG เป็นเกมการ์ดที่กระตุ้นกระบวนการเหล่านี้ในหมู่ผู้เล่น และสังเกตได้ว่าผู้เล่นที่มีประสบการณ์น้อยจะถูกควบคุมโดยผู้เล่นที่มีประสบการณ์มากกว่า อีกทั้งการเล่นเกมการ์ด MTG จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นมีทักษะความรู้แบบใหม่ (New Literacies) ดังพบ

ในงานศึกษาของ Dodge and Crutcher (2018) ที่ได้กล่าวถึงความฉลาดรู้แบบใหม่ ไว้ว่าเป็นความสามารถในการอ่าน ฟัง พูด เขียนได้ รวมถึงความสามารถในการเรียนรู้ร่วมกันกับผู้อื่น และการได้ทดลองปฏิบัติจริง อย่างไรก็ตามคำศัพท์ที่ปรากฏบนเกมการ์ด MTG เป็นคำศัพท์เฉพาะที่ไม่ได้ปรากฏในสื่อสิ่งพิมพ์ทั่วไป เช่น หนังสือเรียน รวมถึงการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ซึ่งจะค่อนข้างยากสำหรับผู้เล่นใหม่ เนื่องจากคำศัพท์บางคำเป็นคำศัพท์เฉพาะที่ผู้เล่นจำเป็นต้องมีภูมิหลังเกี่ยวกับการ์ดด้วย (Dodge and Crutcher, 2018) นี่อาจเป็นจุดเริ่มต้นของความท้าทาย และส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ให้ผู้เล่นใหม่ในการเล่นแต่ละรอบ ผู้เล่นได้เรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ ซึ่งทำให้ผู้เล่นเกิดกระบวนการเรียนรู้ภาษาโดยอัตโนมัติ ช่วยเสริมสร้างแรงบันดาลใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนผ่านสภาพแวดล้อมผ่อนคลาย และเพิ่มความสนุกสนานให้กับผู้เล่นอีกด้วย สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นว่า หากผู้เรียนภาษาได้ทำกิจกรรมการเล่นเกมการ์ดด้วยตนเอง และด้วยความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ เพื่อน เทคโนโลยี หรือที่ผู้รู้ หรือมีประสบการณ์มากกว่า ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดด้านการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนกับการเรียนรู้ภาษา (Self-Directed Learning) ของ Dewey (1938) และ Grow (1991)

จากความสำคัญข้างต้นเกมการ์ด MTG เป็นหนึ่งในเกมการ์ดที่น่าสนใจและเป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่จะนำมาเป็นสื่อในการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้ที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ได้แก่ การเรียนรู้ด้านคำศัพท์ (Vocabulary) การส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) และการส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ (Critical Process) บทความวิชาการฉบับนี้จึงมุ่งเน้นนำเสนอประโยชน์ของการนำ MTG มาใช้ในการพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษทั้งในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน รวมไปถึงการเรียนรู้คำศัพท์และวัฒนธรรมของนานาประเทศ นอกจากนี้ผู้เขียนยังได้นำเสนอแนวคิดในการนำเกมการ์ดชนิดนี้มาใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนในห้องเรียนเพื่อเป็นแนวทางให้ผู้สอนภาษาอังกฤษนำมาใช้ในการสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ให้มีส่วนร่วมในการเรียนทั้งในห้องเรียนและการเรียนรู้ด้วยตัวเองนอกห้องเรียน

ความหมายของเกมการ์ด และภูมิหลังของเกมการ์ด MTG

ความหมายของเกมการ์ด

วีระรัตน์ กิจเลิศไพโรจน์ (อ้างถึงในไทยรัฐ, 2564) กรรมการ และผู้จัดการฝ่ายการตลาด บริษัท คิตซ์ แอนด์ คิทซ์ ผู้นำการตลาดในธุรกิจเกมการ์ดได้ให้ความหมายของเกมการ์ดไว้ว่าเป็นกิจกรรมสันทนาการที่ใช้การ์ดที่ประกอบด้วยรูปภาพ คำวลี โจมตี และความสามารถเป็นเครื่องมือในการเล่น โดยตัวการ์ดมีตัวละครจากการ์ตูนที่มีชื่อเสียง อย่างไรก็ตามมักเกิดความเข้าใจผิดว่าเกมการ์ดคือการเล่นการพนันรูปแบบหนึ่งเหมือนกับการเล่นไพ่ ซึ่งความจริงแล้วการเล่นเกมการ์ดนั้นผู้เล่นจะต้องใช้กลยุทธ์เหมือนกับการเล่นหมากรุก โดยผู้เล่นการ์ดใช้กลวิธีในการเล่นที่หลากหลาย ผู้เล่นบางคนอาจเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน บางคนเล่นเพื่อการแข่งขัน ในปัจจุบันได้มีการพัฒนาเกมการ์ดใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่องทั้งรูปแบบ

เกมกระดานรูปแบบเกมออนไลน์ (Thairath, 2023) โดยกลุ่มผู้เล่นเกมการ์ด สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้ใหญ่และกลุ่มเด็ก กลุ่มผู้ใหญ่หมายถึงความถึงคนวัยระดับมัธยมปลาย มหาวิทยาลัย และวัยทำงาน และมักจะมีบริโภครการ์ดที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ ไม่ว่าจะเป็นภาษาอังกฤษ ภาษาญี่ปุ่นหรือการ์ดภาษาไทย เพื่อนำมาใช้เล่น นำมาสะสม หรือนำมาใช้ในเชิงพาณิชย์ นอกจากกลุ่มผู้ใหญ่แล้วยังมีกลุ่มเด็กได้แก่ นักเรียนวัยประถมและมัธยมต้น จะเน้นการ์ดที่เป็นภาษาไทยราคาถูก เน้นนำมาเล่นกับเพื่อนมากกว่าการสะสม (Thairath, 2023)



ภาพที่ 1 ตัวอย่างการ์ดเกมชนิดต่าง ๆ ที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน
ที่มา: Pitchakorn Chantha, 2023

ภูมิหลังของเกมการ์ด MTG

เกมการ์ดเมจิกเดอะแกเธอริง (Magic: The Gathering, MTG) MTG เป็นหนึ่งในเกมการ์ดที่มีต้นฉบับเป็นภาษาอังกฤษที่ได้รับความนิยมอย่างมากในหมู่นักเล่นเกมการ์ดทั่วโลก ผู้ก่อตั้งเกมการ์ดนี้คือนายริชาร์ด การ์ฟีลด์ ผู้มีความชื่นชอบในการเล่นเกมการ์ดตั้งแต่วัยเด็ก ตอนที่เขาใช้ชีวิตอยู่ที่ประเทศบังคลาเทศ ริชาร์ด ใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารกับผู้คน ผ่านการเล่นเกมการ์ด ในขณะที่ริชาร์ดศึกษาในระดับปริญญาเอก เขาได้ร่วมสร้างบอร์ดเกมชื่อว่า RoboRally ร่วมกับปีเตอร์ แอดคินสัน ผู้บริหารบริษัท Wizards of the Coast (Dodge and Crutcher, 2018) ภายหลักริชาร์ดได้สร้างเกมการ์ดเมจิกเดอะแกเธอริงขึ้น และเปิดตัวในเดือนสิงหาคม ปี ค.ศ. 1993 โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญและวิธีการเล่นขั้นพื้นฐานดังนี้

องค์ประกอบเกมการ์ดเมจิกเดอะแกเธอริง (MTG) และวิธีการเล่นขั้นพื้นฐาน

1. องค์ประกอบเกมการ์ด (MTG)

MTG เป็นเทรตติ้งเกมการ์ดที่มีกฎกติกาในการเล่นสำหรับผู้เล่น โดยผู้เล่นจะใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ ในการเล่นเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม โดยผู้เล่นสวมบทบาทเป็นพ่อมดหรือแม่มด ผู้ทรงพลังที่สามารถใช้คาถา (Spell) และเรียกสัตว์อสูร (Creature) มาต่อสู้เคียงข้างผู้เล่น โดยผู้เล่นจะมีสำรับการ์ดของตนเอง ประกอบด้วยสำรับการ์ด 60 ใบ (Deck) ผู้เล่นจำเป็นต้องมีความรู้ในการอ่านการ์ดก่อนเล่นดังแสดงในภาพที่ 2



ภาพที่ 2 รายละเอียดของการ์ด MTG
ที่มา: Sarathorn Munpru, 2023

การจัดสำรับการ์ดของผู้เล่นจะขึ้นอยู่กับความชอบและกลยุทธ์ส่วนตัวในการเล่น โดยผู้เล่นจะผลัดกันเล่นเป็นรอบ ๆ เป้าหมายของผู้เล่นทั้งสองฝ่ายคือการทำให้ค่าพลังชีวิตของคู่ต่อสู้ จาก 20 เหลือ 0 เกมการ์ดนี้ประกอบด้วยการ์ด จำนวน 5 สี โดยแต่ละสีมีลักษณะเฉพาะ และกลวิธีในการเล่นที่แตกต่างกันเพื่อใช้ในสำรับการ์ด 60 ใบ ดังแสดงในรูปภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ประเภทสีทั้ง 5 ของการ์ด MTG
ที่มา: Magic: The Gathering, 2023

2. วิธีการเล่นขั้นพื้นฐาน

2.1 รูปแบบการเล่น

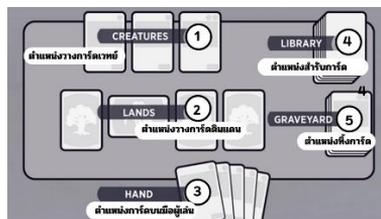
ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นเกมการ์ดได้ 2 รูปแบบ (Magic The Gathering, n.d.) ดังนี้

2.1.1 รูปแบบ (Standard) เป็นรูปแบบสำหรับผู้เล่น 2 คน นิยมใช้ในการแข่งขัน ในสำรับการ์ดจะต้องมีการ์ดจำนวน 60 ใบ ใส่การ์ดชื่อเดียวกันได้ไม่เกิน 4 ใบ และต้องเป็นการ์ดรุ่นที่กำหนด ซึ่งรูปแบบนี้จะใช้ระยะเวลาในการเล่น 20 นาที

2.2.2 รูปแบบ (Commander) เป็นรูปแบบสำหรับผู้เล่น 2-6 คน ในสำรับจะต้องมีการ์ดจำนวน 99 ใบ และการ์ดผู้บัญชาการ (Commander Card) อีก 1 ใบ แต่ละใบต้องไม่ซ้ำกัน ในสำรับการ์ดจะต้องมี Commander (การ์ดแบบ Legendary Creature หรือการ์ดนักท่องพิภพ (Planeswalkers) ที่สามารถย้ายเวทย์ได้ ระยะเวลาในการเล่น 120 นาที

2.2 ตำแหน่งการวางการ์ดเมื่อเข้าสู่การเล่น/การแข่งขัน

เมื่อผู้เล่นได้การ์ดจำนวน 60 ใบ สำหรับผู้เล่น 2 คนและ การ์ดจำนวน 100 ใบ สำหรับผู้เล่น 2-6 คนในสำรับครบแล้ว ผู้เล่นสามารถวางการ์ดตามตำแหน่งต่าง ๆ เพื่อเริ่มเล่น การ์ดได้ดังภาพประกอบที่ 4



ภาพที่ 4 การวางตำแหน่งการ์ดในการเล่น MTG

ที่มา: Magic: The Gathering, 2023

2.3 ขั้นตอนการเล่น

MTG ประกอบด้วยขั้นตอนเล่น 5 ลำดับ (Phase) ดังต่อไปนี้

2.3.1 Beginning Phase: เมื่อเข้ารอบของผู้เล่นให้ทำการ Untap (หรือการจับการ แนวนอนให้กลับมาเป็นแนวตั้ง) การ์ดทั้งหมดบนกระดานฝ่ายตนเอง จากนั้นจั่วการ์ด 1 ใบจาก สำรับการ์ด (Library) ของตน

2.3.2 First Main Phase: ผู้เล่นสามารถลงการ์ดพื้นที่ (Land) สัตว์อสูร (Creature) และใช้การ์ดเวทมนต์ (Sorcery) หรือการ์ดอื่น ๆ ตามใจชอบโดยจ่าย ตามที่การ์ดกำหนดไว้ ค่าพลังเวทมนตร์ (Mana) ดังแสดงไว้ในภาพที่ 2 ที่ผู้เล่นจะต้องจ่ายค่าพลังเวทย์ 3 มา

2.3.3 Combat Phase: ผู้เล่นเจ้าของรอบ เลือกสัตว์อสูรเพื่อทำการโจมตีฝ่าย ตรงข้าม ส่วนผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสามารถเลือกสัตว์อสูรของฝ่ายตนมาทำการป้องกันได้ ตามใจชอบ

2.3.4 Second Main Phase: ผู้เล่นเจ้าของรอบสามารถกระทำการเล่นแบบช่วง First Main Phase เข้าได้อีกรอบหนึ่งหลังทำการโจมตีแล้ว

2.3.5 End Phase: เป็นช่วงการประกาศจบรอบ หากผู้เล่นเจ้าของรอบถือการ์ดในมือมากกว่า 7 ใบ ให้ทิ้งการ์ดบนมือลงกองทิ้งการ์ดจนกระทั่งเหลือ 7 ใบ

2.4 เจ็อนไขการแพ้นะในเกมการ์ด MTG

ในการแข่งขันเกมการ์ดนี้ ผู้เล่นจะชนะฝ่ายตรงข้ามได้ 3 วิธี (MTG, 2024) ดังนี้

2.4.1 พลังชีวิตฝ่ายตรงข้ามหมด: ผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป เริ่มเกมด้วย พลังชีวิต 20 หน่วย ผู้เล่นจะแพ้เมื่อค่าพลังนี้หมดลง

2.4.2 ฝ่ายตรงข้ามไม่สามารถจั่วการ์ดได้: เมื่อผู้เล่นคนใดต้องจั่วการ์ดแต่ไม่สามารถจั่วได้เพราะไม่มีการ์ดเหลือในสำรับ ผู้เล่นคนนั้นจะเป็นฝ่ายแพ้

2.4.3 คำสั่งของการ์ด: เป็นการแพ้ หรือชนะ ด้วยความสามารถของการ์ดบางใบ โดยปกติจะมีเงื่อนไขที่ต้องทำให้สำเร็จจึงจะสามารถชนะได้

จากที่ได้กล่าวถึงองค์ประกอบเกมการ์ด MTG และวิธีการเล่นขั้นพื้นฐานข้างต้น จะเห็นได้ว่าเกมการ์ดนี้เป็นเทรดดิ้งเกมการ์ดภาษาอังกฤษที่มีกฎกติกาในการเล่นสำหรับผู้เล่นแต่ละคนผ่านกลยุทธ์ต่าง ๆ ผู้สอนสามารถนำวิธีการเล่นไปบูรณาการกับการเรียนการสอน ดังนี้

กลวิธีการนำ MTG ไปใช้ในการเสริมสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

การใช้ MTG เป็นเครื่องมือในห้องเรียนจะช่วยส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียน สำหรับผู้สอนภาษาอังกฤษสามารถนำ MTG ไปใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในห้องเรียน โดยมีขั้นตอนการบูรณาการกับการเรียนการสอน โดยใช้การ์ด MTG ดังแสดงในภาพที่ 5 ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 5 ตัวอย่างการ์ด MTG
ที่มา: Magic: The Gathering, 2024

1. ขั้นนำเสนอ (Presentation)

ผู้สอนเริ่มด้วยการให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ (Vocabulary Expansion) ดังแสดงในภาพที่ 5 เมื่อผู้เล่นได้เห็นคำศัพท์ที่อยู่บนการ์ดผู้เล่นจะสามารถพัฒนาความรู้คำศัพท์ภาษา

อังกฤษทั่วไป รวมไปถึงคำศัพท์เฉพาะ เช่น คำศัพท์เกี่ยวกับชื่อชุดการ์ด และหน้าที่ของการ์ด ในการโจมตี เช่น vigilance shroud และ cipher เป็นต้น (Dodge and Crutcher, 2018) นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถเรียนรู้วรรณคดีและแนวคิดแบบตะวันตก และวัฒนธรรมอื่น ๆ (Literature and Cross-Cultural Learning) จากตัวการ์ด MTG ด้วย เพราะจุดเด่นหนึ่งของ MTG คือ การนำแนวคิดด้านวัฒนธรรมที่หลากหลาย มาใช้ในการออกแบบตัวการ์ด แม้จะมีแหล่งกำเนิดมาจากทางตะวันตก แต่ผู้ออกแบบเกมได้นำวัฒนธรรมจากภูมิภาคอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นตะวันออก เช่น วัฒนธรรมจีน ญี่ปุ่น หรือตะวันออกกลาง เช่น วัฒนธรรมอียิปต์ โบราณ วัฒนธรรมบาบิโลเนีย หรือแม้กระทั่งวัฒนธรรมที่กำลังเป็นกระแสนิยมของผู้คน ในยุคปัจจุบัน เช่น ภาพยนตร์ หรือวิดีโอเกมที่กำลังเป็นที่นิยมของผู้คน ในขณะที่ผู้สอน อาจเริ่มโดยการนำเสนอชุดการ์ด จากรูปแบบวัฒนธรรมต่าง ๆ อธิบายที่มาที่ไปของชื่อหรือคำศัพท์เฉพาะในตัวการ์ดโดย เชื่อมโยงกับหลักความเชื่อและประวัติศาสตร์ของวัฒนธรรมที่ปรากฏ เช่น จากตัวอย่างในภาพที่ 5 ผู้สอนอาจนำเสนอชื่อของการ์ด Pyramid of the Pantheon แล้วอธิบายให้ผู้เรียนทราบว่า ที่มาของชื่อ Pantheon มาจากชื่อของสิ่งก่อสร้างที่มีอยู่จริง ซึ่งก็คือวิหารแพนธีออน (Pantheon) ของประเทศกรีก เป็นต้น

2. ชั้นฝึกฝน (Practice)

ผู้สอนอาจเริ่มจากการให้ผู้เรียนได้ฝึกแปล ตีความและทำความเข้าใจในการอ่าน เนื้อหาจากตัวการ์ด (Translation and Reading Comprehension) ผู้สอนอาจเริ่มกิจกรรม เสริมสร้างการเรียนรู้ โดยการให้ผู้เรียนอธิบายความสามารถของการ์ดใบต่าง ๆ วิธีนี้สามารถกระตุ้น กระบวนการการอ่าน เช่น การถอดรหัส (Decoding) ความเข้าใจตามตามตัวอักษร (Literal Comprehension) การตีความหมายของสิ่งที่อ่าน (Inferential comprehension) และการตรวจสอบความเข้าใจ (comprehension monitoring) ของผู้เรียนได้ (Sousa Filho and Raimundo Nonato de, 2018) เช่น จากตัวอย่างในภาพที่ 5 ผู้สอนอาจให้ผู้เรียน ลองฝึกการตีความ จากคุณสมบัติของการ์ด เช่น “Add one mana of any color to your mana pool.” จะแปลความหมายได้ว่า “เพิ่มพลังเวทย์ 1 หน่วยให้กับบ่อพลังเวทย์ของเรา” แต่ทั้งนี้ผู้เรียนจะต้องรู้กฎกติกาพื้นฐาน ในการเล่น เพื่อที่จะเข้าใจความหมายอย่างถูกต้อง นอกจากนี้ผู้สอนยังสามารถใช้ MTG ในการสอนการเขียนภาษาอังกฤษเชิงสร้างสรรค์ (Creative Writing) โดยผู้สอน สามารถมอบหมายงานให้ผู้เรียนออกแบบการ์ดของตัวเองรวมถึงภาพวาดออกแบบ ความสามารถและข้อความอธิบายที่มาที่ไปของการ์ดเป็นภาษาอังกฤษนอกจากจะเป็นการ ฝึกการเขียนภาษาอังกฤษแล้วยังเป็นการเสริมทักษะในด้านอื่น ๆ อีกด้วย เช่น การฝึกใช้ความคิดสร้างสรรค์ การนำเสนอและการวาดภาพ ซึ่งเป็นการบูรณาการกับศิลปะ การฝึกเช่นนี้จะช่วยฝึกฝนให้ผู้เรียนรู้จักการเลือกใช้คำศัพท์ การออกแบบเนื้อหา หลักการใช้ไวยากรณ์ในการเขียนและยังเป็นการเสริมสร้างจินตนาการอีกด้วย

3. ขั้นนำไปใช้ (Production)

เมื่อผู้เรียนเริ่มเข้าใจกฎ กติกา และวิธีการเล่น MTG ในระดับที่เหมาะสมแล้ว ผู้สอนอาจให้ผู้เรียนได้นำสำรับการ์ดของตนเองไปฝึกเล่นกับผู้เล่นอื่น โดยการให้ผู้เรียนสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษ (English Communication Skill) และฝึกใช้คำศัพท์ที่ได้เรียนรู้จากการ์ด MTG ผู้สอนสามารถให้ผู้เรียนเล่นเกมการ์ดแบบกลุ่มหรือคู่ วางกลยุทธ์และการตัดสินใจร่วมกัน ให้ผู้เล่นวางกลยุทธ์ ผ่านการสื่อสารระหว่างกัน และการคาดการณ์ สถานการณ์ พฤติกรรมทางสังคมต่าง ๆ การเข้าสังคมอย่างสร้างสรรค์ เช่น ผู้เล่นที่มีประสบการณ์มากจะแบ่งปันข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกมกับผู้เล่นที่มีประสบการณ์น้อย ในกรณีที่มีผู้เล่นหลายคน ผู้เล่นจะมีการเจรจาแลกเปลี่ยนที่เป็นประโยชน์ร่วมกัน ดังนั้นแนวทางการปฏิบัติดังกล่าวสามารถเตรียมผู้เล่นให้พร้อมสำหรับการเจรจาในสถานการณ์อื่น ๆ ในชีวิตจริงได้ (Turkay et al., 2012)

ผู้สอนยังสามารถใช้ MTG ในการสอนการเขียนภาษาอังกฤษเชิงสร้างสรรค์ (Creative Writing) โดยให้ผู้เรียนระดมความคิด (Brainstorming) กับสมาชิกในกลุ่มเป็นภาษาอังกฤษ เรื่องราวเกี่ยวกับ “Five Gods, One Purpose” ที่ปรากฏอยู่บนตัวการ์ด ดังแสดงในภาพที่ 5 พร้อมทั้งให้ผู้เรียนหาข้อมูลตำนานเทพเจ้ากรีกที่สร้างวิหารแพนธีออน และเขียนเรียงความภาษาอังกฤษ (Essay) กิจกรรมดังกล่าวนี้จะเป็นสิ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) ร่วมกับผู้เรียนคนอื่น ๆ อีกด้วย

นอกจากกลวิธีในการใช้ MTG ดังกล่าวข้างต้นแล้ว การเสริมสร้างแรงบันดาลใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนภาษาอังกฤษด้วยเกมการ์ดของผู้เรียนนั้นจะเกิดขึ้นได้ หากมีการบูรณาการ การเรียนรู้ภาษา การเรียนรู้เกิดจากการลงมือกระทำ ซึ่งสอดคล้องกับ แนวคิด ทฤษฎี การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning) (Huang, 2008) โดยสามารถอธิบายได้ ดังต่อไปนี้

แนวคิดด้านการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนผ่านเกมการ์ดเมจิกเดอะแกแธริง (Self-Directed Learning through MTG)

แนวคิดด้านการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านเกมการ์ดเมจิกเดอะแกแธริงเป็นแนวคิดที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพในการกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียน เพราะเกมไม่เพียงแต่สร้างความสนุกสนานอย่างเดียว แต่ยังเสนอประสบการณ์ที่มีคุณค่า ในการพัฒนาทักษะทางด้านการตัดสินใจ การแก้ปัญหา การวางกลยุทธ์ และความคิดสร้างสรรค์ผู้เขียนได้ศึกษาแนวคิดเชิงการเรียนการสอนของการเรียนรู้ด้วยตนเองที่เรียกว่า Stage Self-Directed Learning (SSDL) Model ซึ่งเป็นทฤษฎีที่ออกแบบโดยนักวิชาการ ที่ชื่อว่า Grow โดย Grow (1991) ได้นำเสนอแนวคิดที่ผู้สอนสามารถบูรณาการวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเองเข้าไปในกิจกรรมการเรียนได้ โดยมีลำดับขั้นการเรียนรู้ 4 ขั้น ดังนี้

1. ชั้นพึ่งพา (Dependent) ผู้เรียนในขั้นนี้จะชี้นำตนเองได้น้อยผู้สอนจะเรียกตนเองว่าเป็นผู้เชี่ยวชาญ (Expert) ซึ่งเป็นผู้ที่คอยช่วยให้ข้อเสนอแนะได้ทันทีเพื่อให้ผู้เรียนสามารถชี้นำตนเองในการเรียนได้ เกมการ์ด MTG จะใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในการออกแบบการ์ด และกฎเกมผู้เรียนสามารถเรียนรู้ภาษาไปพร้อมกับการเล่นเกม โดยการอ่านการ์ดและหาคำอธิบายเกี่ยวกับกฎการเล่นซึ่งผู้เรียนต้องเริ่มต้นด้วยการทำความเข้าใจกฎเกมอย่างถี่ถ้วนในลำดับขั้นนี้ผู้สอนจำเป็นต้องอธิบายกฎการเล่นขั้นพื้นฐานองค์ประกอบของเกมและให้ผู้เรียนดูตัวอย่างวิดีโอสอนเกมจากแหล่งที่มีความเชี่ยวชาญประกอบกัน

2. ชั้นสนใจ (Interested) ผู้เรียนในขั้นนี้สามารถชี้นำตนเองได้บ้างแต่มีความสนใจการเรียนรู้ ในขณะที่ผู้สอนจะเรียกตนเองว่าผู้เป็นแรงจูงใจ (Motivator) โดยการที่ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น หากได้รับคำชมเชยหรือการเสริมแรงจากผู้สอนผู้สอนในขั้นนี้จึงต้องมีการบรรยายที่สร้างแรงบันดาลใจ พร้อมการอภิปรายโดยมีคำแนะนำการตั้งเป้าหมายและกลยุทธ์การเรียนรู้ เกมการ์ด MTG มีความซับซ้อนในการเล่น ผู้เรียนต้องใช้การวางแผนการตัดสินใจและการแก้ปัญหาเพื่อที่จะชนะเกมได้การพัฒนาทักษะเหล่านี้จึงมีประโยชน์ในการเรียนรู้ โดยผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการแข่งขันเกมการ์ดภายใน โดยมีรางวัลตอบแทนให้กับผู้ชนะ เป็นการช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและได้รับประสบการณ์และความรู้จากการเผชิญหน้า กับคู่แข่งที่มีความสามารถต่าง ๆ นอกจากนี้หากผู้เรียน มีประสบการณ์ในการเล่นเกมการ์ดมากขึ้นแล้ว ผู้สอนยังสามารถส่งผู้เรียนออกไปแข่งขันภายนอกเป็นกลยุทธ์ในการเรียนรู้และเป็นการตั้งเป้าหมายให้กับผู้เรียน

3. ชั้นเกี่ยวข้อง (Involved) ผู้เรียนในขั้นนี้จะมีความสามารถเรียนรู้ด้วยการชี้นำตนเองได้ปานกลาง ผู้สอนเรียกตนเองว่าเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ผู้เรียนจะมีความกระตือรือร้นในการเรียนและเข้าไปเกี่ยวข้องหรือร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ แต่ก็ยังต้องการผู้สอนในฐานะที่เป็นพี่เลี้ยงผู้สอนจึงมีบทบาทในฐานะผู้อำนวยความสะดวกในกระบวนการเรียนรู้อย่างเท่าเทียมกันกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนขั้นนี้ ก็คือ การสัมมนาและกิจกรรมกลุ่ม MTG เป็นเกมที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้การทำงานร่วมกันเป็นทีมถือเป็นโอกาสที่ดีในการฝึกทักษะด้านสังคมผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมกลุ่มโดยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เช่น การวิเคราะห์เกมเรียนรู้จากการรับรู้ของตนเองและคู่แข่งในแต่ละเกมไม่ว่าจะเป็นเรื่องการวางแผนก่อนเล่นการเลือกการ์ด หรือการวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อปรับปรุงสำหรับเกมครั้งถัดไปนอกจากนี้ผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมสัมมนาแบบกลุ่มโดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาส แลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้จากสังคมในชุมชนของผู้เล่นเกมการ์ด

4. **ขั้นชี้นำตนเอง (Self-Direction)** ผู้เรียนในขั้นนี้มีความสามารถชี้นำตนเองในการเรียนระดับสูง ผู้สอนเรียกตนเองว่าเป็นตัวแทน (Delegator) โดยผู้เรียนจะมีความมุ่งมั่น และความรับผิดชอบ ในทิศทางการเรียน และผลที่เกิดจากการเรียนรู้ ผู้สอนสามารถมอบหมายงาน ให้ผู้เรียนโดยให้กำหนดตารางการทำงานของผู้เรียนเอง เช่น การฝึกงานการทำโครงการ การศึกษาค้นคว้าอิสระ หรือการทำวิทยานิพนธ์ และงานสร้างสรรค์เป็นต้นซึ่งในลำดับขั้นนี้ ผู้สอน สามารถมอบหมายกิจกรรมการออกแบบสำหรับการ์ด หรือสร้างกลยุทธ์เกมของตนเอง โดยผู้เรียน สามารถเรียนรู้การออกแบบสำหรับการ์ดโดยการสร้างสำหรับ ของตนเอง เป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และเข้าใจหลักการที่อยู่เบื้องหลังของการออกแบบการ์ดใน MTG เมื่อมีสำหรับการ์ดเสร็จสมบูรณ์แล้ว ผู้เรียนสามารถทดลองเล่น กับตนเองหรือเล่นกับบุคคลอื่น ๆ เป็นทีมในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนได้โดยทางผู้สอนอาจสนับสนุนโดยการผลักดัน ให้มีการก่อตั้งชมรมผู้เล่น MTG และสนับสนุนให้มีการแข่งขันภายในสถานศึกษาพร้อมรางวัลแด่ทีม แทนสำหรับผู้ที่ได้รับชัยชนะ

ข้อจำกัดในการใช้ MTG

ถึงแม้ว่า MTG จะเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่น่าสนใจในการนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้กับผู้ที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ แต่ก็ยังมีข้อจำกัดบางอย่างที่ผู้สอนควรทราบก่อนจะตัดสินใจนำเกมการ์ดชนิดนี้มาใช้ในการเรียนการสอน ดังนี้

1. ความถนัดและความสนใจส่วนบุคคลของผู้เรียน (Potential and Personal Interest in Game) แม้ปัจจุบันการเล่นเกมการ์ดจะเป็นที่นิยมของผู้คนทุกเพศทุกวัยทั่วโลก แต่ก็อาจมีผู้เรียนบางส่วนที่ไม่มีความถนัดในการเล่นเกมการ์ดหรือไม่มีความสนใจในการเล่นเกมการ์ด จึงอาจทำให้การนำ MTG มาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนในห้องเรียน ไม่ได้เกิดผลการเรียนรู้ที่น่าพึงพอใจสำหรับผู้เรียนทุกคน

2. ราคาและการเข้าถึงเครื่องมือในการเล่น (Cost and Accessibility): MTG เป็นการ์ดที่เป็นที่นิยมของผู้เล่นจากหลากหลายประเทศ จึงทำให้เกมการ์ดชนิดนี้มีราคา ที่ค่อนข้างสูงโดยเฉพาะกับกลุ่มผู้เล่นมืออาชีพที่ต้องการจะจัดสำหรับเพื่อไปทำการแข่งขัน ในรายการ ต่าง ๆ ดังนั้นเรื่องนี้จึงอาจเป็นอุปสรรคต่อผู้เรียนและผู้สอนที่มีข้อจำกัดทางค่าใช้จ่าย ผู้สอนอาจเริ่มต้นจากการซื้อเกมการ์ดชนิดนี้แบบสำหรับพื้นฐาน (Starter Deck) ซึ่งมีราคาที่ค่อนข้างถูก เข้าใจวิธีการเล่นง่าย และเหมาะสมกับผู้เล่นมือใหม่ หรือ ติดต่อตัวแทนผู้จัดจำหน่าย MTG เพื่อขอรับชุดการ์ดสำหรับต้อนรับผู้เล่นใหม่ (Welcoming Deck) ได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย

บทสรุป

เกมการ์ดเมจิกเดอะแกเธอริง (MTG) เป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่น่าสนใจสำหรับผู้สอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศสำหรับการนำมาใช้ในการสร้างแรงบันดาลใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ทั้งในสภาพแวดล้อมแบบภายในห้องเรียน (Classroom Environment Learning) โดยการนำมาเป็นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ในบทเรียน และการเรียนรู้ด้วยตนเองนอกห้องเรียน (Self-Learning) โดยการให้ผู้เรียนฝึกเล่นและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นอื่น ๆ เพื่อพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ รวมถึงทักษะด้านการสื่อสาร อย่างไรก็ตามเกมการ์ดชนิดนี้ยังคงความเฉพาะทางและข้อจำกัดบางประการ การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจากสื่อและรูปแบบอื่น ๆ จึงยังเป็นสิ่งที่มองข้ามไม่ได้ ดังนั้นแล้วนอกจากการใช้เกมการ์ดชนิดนี้มาช่วยในการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนแล้ว ผู้สอนจำเป็นจะต้องสร้างแรงบันดาลใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในแง่มุมอื่น ๆ ร่วมด้วย เพื่อให้เกิดความครอบคลุมของเนื้อหาประสิทธิภาพทางการเรียนและประโยชน์สูงสุดแก่ตัวผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

- Aytuna, D. (2020). *Differences Of Player Experiences Between Physical And Digital Media A Case Study Of: "Magic: The Gathering"*. [Master's Thesis, Kadir Has University]. ResearchGate. <https://doi:10.13140/RG.2.2.19776.30724>
- Dodge, A. M., & Crutcher, P. A. (2018). "Examining literacy practices in the game Magic: the Gathering." *American Journal of Play*, 10(2), 168-191.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan Company.
- Grow, G. O. (1991). Teaching learners to be self-directed. *Adult Education Quarterly*, 41(3), 125-149.
- Huang, M. (2008). *Factors Influencing Self-directed Learning Readiness amongst Taiwanese Nursing Students*. [Doctoral Thesis, Queensland University of Technology. https://eprints.qut.edu.au/20709/1/Mei_hui_Huang_Thesis.pdf
- Jaromi, N. (2018, August 28). The New Yorker. <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/the-twenty-five-year-journey-of-magic-the-gathering>

- Lukas, B., A., Patrick, F., I., A., Chong, G., Jaino, N., B., & Yunus, M., M. (2020). Using U-NO-ME Card Game to Enhance Primary One Pupils' Vocabulary. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(5), 304-317.
<https://doi.org/10.26803/ijlter.19.5.19>
- Magic The Gathering. (n.d.). *How to Play Magic: The Gathering*. Retrieved October 1, 2023, from <https://magic.wizards.com/en/how-to-play>
- Magic:The Gathering. (2024). Resources. Retrieved January 1, 2024), from <https://magic.wizards.com/en>
- Muslimin, A. I., & Harintama, F. (2023). Developing UNO English Card Game and Its' Impact to the EFL Students' Descriptive Writing Performance. *ELITE JOURNAL*, 4(2), 127-138. Retrieved from <http://www.elitejournal.org/index.php/ELITE/article/view/105>
- Sousa Filho, R. N. de, & Tomitch, L. M. B. (2018). The use of the game Magic: The Gathering in the teaching of L2 reading. *Letrônica*, 10(2), 775–788.
- Thairath. (2023, February, 25). *Card Game: From the Golden Age to the Dark Age, Weathering Life's Storms-Expensive but Highly Demanded*.
<https://www.thairath.co.th/news/local/2038637>
- Turkay, S., Adinolf, S., & Tirthali, D. (2012). Collectible Card Games As Learning Tools. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 46, 3701-3705.
- Wahyuni, Y. (2020) *Using Conversation Card Game to Improve the Students' Speaking Skill at ACE Course Parepare*. (Publication No. 1541). [Undergraduate Thesis, IAIN Parepare].
<https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1541/>