

مقترح البحث

Research Proposal

جامعة ميدأوشن

MIDOCEAN UNIVERSITY

كلية الريادة

Faculty of Entrepreneurship

برنامج الماجستير في ريادة الأعمال والابتكار

Master Program in Entrepreneurship and Innovation

عنوان البحث

(Research Title)

بالعربية:

تطوير لعبة "Hero Wars" كنموذج ريادي للتعليم غير المباشر للغات الأجنبية عبر

ترقية الشخصيات بالأسئلة اللغوية

بالإنجليزية:

Developing "Hero Wars" as an Entrepreneurial Model for

Incidental Foreign Language Learning Through Linguistic Quiz-

Based Character Progression

إعداد الطالب:

الاسم: عبد الله محمد أحمد باحكيم

الرقم الأكاديمي: 20222006019

إشراف: د. أحمد راجح

العام الدراسي: 2025/2026م

المقدمة (Introduction)

شهد العالم في العقد الأخير تحولاً رقمياً هائلاً طال جميع مناحي الحياة، وكانت صناعة ألعاب الفيديو في طليعة هذا التحول. إذ تجاوز عدد اللاعبين حول العالم 3.2 مليار لاعب، وأصبحت هذه الصناعة تدر إيرادات تفوق صناعتي السينما والموسيقى مجتمعيتين. (Statista, 2023) في الوقت نفسه، يواجه متعلمو اللغات الأجنبية تحديات كبيرة تتعلق بالملل، وضعف الحافز، وانخفاض معدلات الاحتفاظ بالمفردات في بيئات التعليم التقليدية. (Krashen, 1985; Nation, 2001)

ويعود الاهتمام بتعليم اللغات الأجنبية إلى قرون مضت، حيث كانت وسائل التعليم تعتمد على الحفظ والتكرار والترجمة النحوية. ومع تطور الزمن، ظهرت مناهج تواصلية ووسائل تعليمية حديثة، إلا أن التحدي الأكبر ظل قائماً: كيف نجعل تعلم اللغة تجربة ممتعة وشيقة تحفز المتعلم على الاستمرار وفي هذا السياق، برز مفهوم "التعليم غير المباشر (Incidental Learning)" كأحد الحلول الواعدة، حيث يتعلم الفرد اللغة بشكل طبيعي أثناء انغماسه في نشاط آخر ممتع، دون وعي منه بعملية التعلم. (Schmidt, 1994; Hulstijn, 2001) وقد أثبتت الدراسات أن الألعاب الإلكترونية توفر بيئة خصبة لهذا النوع من التعلم، لما تتمتع به من عناصر تشويق، وتكرار، وتفاعل، وسياق (Gee, 2003; Peterson, 2010).

ومع تطور التكنولوجيا، ظهرت تطبيقات تعلم اللغات المدعومة بالذكاء الاصطناعي، مثل تلك التي تقدم مدرساً افتراضياً أو شخصية كرتونية تشرح الدروس وتتفاعل مع المتعلم. كما ظهرت مؤخراً شخصيات شبيهة بالبشر (Avatars) مصممة بتقنيات الذكاء الاصطناعي، تهدف إلى محاكاة التفاعل البشري وجعل تجربة التعلم أكثر جاذبية.

غير أن هذه التطورات، رغم حداثةها، لم تعالج المشكلة الجوهرية للتعلم اللغوي، بل اكتفت بتغيير طريقة العرض فقط: فبدلاً من مدرس بشري يشرح أمام الطالب، أصبح هناك شخصية كرتونية تشرح، ثم تطورت لتصبح شخصية شبيهة بالإنسان، لكن جوهر العملية التعليمية بقي كما هو – تقديم محتوى تعليمي مباشر (دروس، قواعد، تمارين، اختبارات) بشكل تفاعلي لكنه لا يزال يعتمد

على الحفظ والتكرار. وما زال المتعلم يشعر بالملل وفقدان الحافز، لأن التغيير كان شكلياً وليس جوهرياً.

فالمشكلة ليست في شكل المعلم أو واجهة التطبيق، بل في طبيعة التجربة التعليمية نفسها، التي تظل منفصلة عن المتعة والتفاعل العميق الذي توفره الألعاب الإلكترونية التقليدية. وهنا تكمن الفجوة الحقيقية التي لم يستطع الذكاء الاصطناعي سدها: كيف نجعل تعلم اللغة تجربة ممتعة بحد ذاتها، وليس مجرد محتوى تعليمي يُقدم بقالب تقني جديد؟

أسباب اختيار الموضوع:

تم اختيار هذا الموضوع للأسباب التالية:

١. **الفجوة البحثية:** رغم وجود ألعاب تعليمية للغات، إلا أنها غالباً ما تضحى بعمق التجربة اللعوبية لصالح الجانب التعليمي، مما يجعلها أقل جذباً للاعبين مقارنة بالألعاب التجارية التقليدية. (Reinders & Wattana, 2015) كما لا توجد دراسات كافية تناولت دمج التعلم غير المباشر للغات في آليات الألعاب القتالية الاستراتيجية، ولا سيما آليات ترقية الشخصيات التي تمثل جوهر هذه الألعاب. (Cornillie et al., 2012)
٢. **الأهمية التطبيقية:** يمكن أن يسهم هذا المشروع في سد الفجوة بين الترفيه الرقمي والتعليم اللغوي، وتقديم نموذج ريادي قابل للتطبيق في السوق، مع الاستفادة من شعبية ألعاب القتال الاستراتيجية مثل "Hero Wars".
٣. **البعد الثقافي:** يضيف المشروع بعداً ثقافياً فريداً من خلال ربط كل شخصية بلغة وثقافة معينة، مما يعزز الفهم الثقافي إلى جانب التعلم اللغوي.
٤. **الابتكار في نموذج العمل:** يقدم المشروع نموذجاً ريادياً مبتكراً يعتمد على آليات اللعبة الأساسية (الترقية القتالية) كوسيلة للتعلم، مما يضمن استمرارية تفاعل اللاعب مع المحتوى التعليمي.

٥. تجاوز قصور الذكاء الاصطناعي: يتجاوز المشروع مجرد تغيير شكل العرض (شخصيات كرتونية أو شبيهة بالبشر) إلى تغيير جوهري في طريقة التعلم ذاتها، من خلال دمج التعلم في صلب تجربة اللعب الاستراتيجية، بحيث يصبح التعلم جزءاً لا يتجزأ من المتعة وليس نشاطاً منفصلاً عنها.

البحث (Research)

أولاً: مشكلة الدراسة (Research Problem)

على الرغم من التقدم الكبير في مجال التعليم الإلكتروني وتقنيات تعلم اللغات، لا تزال هناك فجوات بحثية وعملية واضحة:

١. **الفجوة الأولى (التعليم التقليدي):** تعتمد معظم تطبيقات تعلم اللغات (مثل Duolingo و Babbel) على آليات تعليمية مباشرة (تمارين، دروس، اختبارات) التي سرعان ما يفقد المتعلمون معها الحافز بسبب الرتابة والتكرار. (Loewen et al., 2019)
٢. **الفجوة الثانية (الألعاب التعليمية):** رغم وجود ألعاب تعليمية للغات، إلا أنها غالباً ما تضحى بعمق التجربة اللعوبية لصالح الجانب التعليمي، مما يجعلها أقل جذباً للاعبين مقارنة بالألعاب التجارية التقليدية. (Reinders & Wattana, 2015)
٣. **الفجوة الثالثة (التعلم غير المباشر في الألعاب القتالية):** لا توجد دراسات كافية تناولت دمج التعلم غير المباشر للغات في آليات الألعاب القتالية الاستراتيجية، ولا سيما آليات ترقية الشخصيات التي تمثل جوهر هذه الألعاب. (Cornillie et al., 2012)
٤. **الفجوة الرابعة (الربط بين اللغة والثقافة والشخصية):** لم تطرق الدراسات السابقة لفكرة ربط كل شخصية في اللعبة بلغة وثقافة معينة تعكس أصلها القصصي، مما يحول تنوع الشخصيات إلى تنوع لغوي وثقافي يثري تجربة التعلم.

٥. **الفجوة الخامسة (النموذج الريادي):** فتقر الأدبيات إلى نموذج ريادي واضح يوضح الجدوى التجارية والتأثير التعليمي لمثل هذا التوجه، وكيف يمكن تحويله إلى مشروع تجاري مستدام.

٦. **الفجوة السادسة (الذكاء الاصطناعي والتغيير الشكلي):** على الرغم من التقدم الكبير في تطبيقات تعلم اللغات المدعومة بالذكاء الاصطناعي، والتي تطورت من شخصيات كرتونية بسيطة إلى شخصيات شبيهة بالبشر (Avatars) قادرة على محاكاة التفاعل البشري، إلا أن هذه التقنيات لم تعالج المشكلة الجوهرية للتعلم اللغوي. فالتغيير كان شكلياً بحتاً، حيث اقتصر على استبدال المعلم البشري بشخصية رقمية، دون إحداث تغيير جوهري في طريقة التعلم نفسها. وما زال المتعلم يواجه نفس التحديات: الملل، وضعف الحافز، وانخفاض معدلات الاحتفاظ بالمفردات، لأن التجربة التعليمية ظلت منفصلة عن عناصر المتعة والتشويق والتفاعل العميق التي تميز ألعاب الفيديو التقليدية.

وعليه، تتمثل مشكلة هذا البحث في السؤال الرئيسي التالي:

"كيف يمكن تطوير لعبة 'Hero Wars' كنموذج ريادي للتعليم غير المباشر للغات الأجنبية من خلال ربط ترقية الشخصيات القتالية بأسئلة لغوية متعددة المستويات، بحيث تمثل كل شخصية لغة وثقافة مختلفة، مع الحفاظ على عمق التجربة الاستراتيجية القتالية، وذلك لتجاوز قصور الحلول الحالية التي اكتفت بتغيير شكل العرض دون معالجة جوهر مشكلة التعلم؟"

ثانياً: أهمية الدراسة (Significance of the Study)

تتضح أهمية الدراسة من خلال النقاط التالية:

الأهمية	الجانب
---------	--------

الأهمية العلمية (النظرية)	تسهم الدراسة في سد الفجوة البحثية المتعلقة بدمج التعلم غير المباشر للغات في آليات الألعاب القتالية الاستراتيجية، وتقديم إطار نظري يمكن الاستفادة منه في دراسات مستقبلية.
الأهمية التطبيقية (العملية)	تقدم الدراسة نموذجاً تطبيقياً يمكن للمطورين وأصحاب الشركات الناشئة الاستفادة منه في تصميم ألعاب تعليمية تجمع بين المتعة والفائدة.
الأهمية الريادية	تقدم نموذج عمل ريادي مبتكر يوضح الجدوى التجارية لمثل هذا التوجه، ويفتح آفاقاً جديدة لرواد الأعمال في صناعة الألعاب التعليمية.
الأهمية الثقافية	تسهم في نشر الوعي الثقافي واللغوي من خلال ربط الشخصيات بلغات وثقافات مختلفة، وتعزيز التفاهم بين الثقافات.
الأهمية التعليمية	تقدم حلاً لمشكلة ضعف الحافز والملل في تعلم اللغات، من خلال تحويل التعلم إلى تجربة ممتعة وتفاعلية.

ثالثاً: تساؤلات البحث (Research Questions)

الرقم	الأساس المنطقي	السؤال البحثي
١	يحدد الإطار النظري والعملية للنموذج.	ما النموذج الريادي المناسب لتوظيف لعبة "Hero Wars" في التعليم غير المباشر للغات الأجنبية؟
٢	يوضح الآلية الأساسية للعبة.	كيف يمكن ربط ترقية الشخصيات القتالية (الهجوم/الدفاع) بالإجابة على أسئلة لغوية متعددة المستويات؟
٣	يقيس الأثر التعليمي.	ما مدى فعالية النموذج المقترح في تحسين اكتساب المفردات والتراكيب اللغوية بشكل غير مباشر؟
٤	يستكشف البعد الثقافي.	كيف يمكن تمثيل كل شخصية بلغة وثقافة معينة، وما أثر ذلك على تجربة التعلم؟
٥	يقيم الجانب الريادي.	ما الجدوى التجارية للنموذج المقترح كنموذج ريادي في سوق الألعاب التعليمية؟

رابعاً: المنطلقات النظرية (Theoretical Framework)

يعتمد هذا البحث على عدة منطلقات نظرية تشكل الإطار الفكري للدراسة:

١. نظرية التعلم غير المباشر (Incidental Learning Theory)

تشير نظرية التعلم غير المباشر إلى أن المتعلم يكتسب المعرفة والمهارات اللغوية بشكل غير مقصود أثناء انخراطه في نشاط آخر ذي هدف مختلف. (Schmidt, 1994) وقد أثبتت الدراسات أن التعلم غير المباشر أكثر فعالية في اكتساب المفردات والتراكيب اللغوية من التعلم المباشر في بعض السياقات. (Hulstijn, 2001) توفر الألعاب الإلكترونية بيئة مثالية لهذا النوع من التعلم، حيث ينغمس اللاعب في عالم اللعبة ويتعرض للغة بشكل طبيعي ومتكرر. (Gee, 2003)

وتؤكد هذه الفجوة أن التحدي الحقيقي لا يكمن في تصميم شخصيات ذكاء اصطناعي أكثر واقعية، بل في إعادة التفكير في طبيعة التجربة التعليمية ذاتها، والانتقال من نموذج "تقديم المحتوى" إلى نموذج "التعلم من خلال الانغماس والتفاعل"، وهو ما لم تحققه تطبيقات الذكاء الاصطناعي الحالية لأنها بقيت أسيرة النموذج التعليمي التقليدي في جوهرها، رغم تغير شكل العرض.

ومن هنا ينبثق الابتكار في هذا المشروع، حيث يسعى إلى تطبيق نموذج التعلم غير المباشر بشكل أصيل من خلال دمج الأسئلة اللغوية في آليات اللعبة الأساسية (الترقية القتالية)، بحيث يصبح التعلم جزءاً لا يتجزأ من تجربة اللعب نفسها، وليس نشاطاً منفصلاً عنها. وهذا يتجاوز بكثير مجرد تغيير شكل المعلم أو طريقة العرض، ليحدث نقلة نوعية في جوهر التجربة التعليمية ذاتها.

٢. نظرية التدفق (Flow Theory)

نظرية التدفق التي تشير إلى أن الأفراد يصلون إلى حالة من الانغماس الكامل والتركيز عندما يكون التحدي متناسباً مع المهارات المتاحة. (Csikszentmihalyi, 1990) تنطبق هذه النظرية على تصميم الألعاب التعليمية، حيث يجب أن تكون الأسئلة اللغوية في المستوى المناسب للاعب (تحدي مناسب) للحفاظ على حالة "التدفق" وتعزيز التعلم.

٣. نظرية تحديد المصير (Self-Determination Theory)

تشير نظرية تحديد المصير (Deci & Ryan, 2000) إلى أن الدافع الداخلي للأفراد يتعزز عند تلبية ثلاث حاجات نفسية أساسية: الكفاءة (الشعور بالقدرة)، والاستقلالية (الشعور بالتحكم)، والانتماء (الشعور بالارتباط بالآخرين). يتوافق تصميم اللعبة المقترح مع هذه الحاجات من خلال:

• **الكفاءة:** الشعور بالتقدم عند الإجابة على الأسئلة وترقية الشخصيات.

• **الاستقلالية:** حرية اختيار الشخصيات واستراتيجيات القتال.

• **الانتماء:** التفاعل مع شخصيات تمثل ثقافات مختلفة.

٤. نموذج بارينجر/آيرلاند لنموذج العمل (Barringer/Ireland Business Model Template)

يعتمد الجانب الريادي في هذا البحث على نموذج بارينجر/آيرلاند (Barringer & Ireland, 2019) الذي يتكون من أربع فئات رئيسية: الاستراتيجية الأساسية، والموارد، والأمور المالية، والعمليات. سيتم استخدام هذا النموذج لتطوير وتقييم نموذج العمل المقترح للعبة.

٥. نموذج القوى الخمس لمايكل بورتر (Porter's Five Forces Model)

سيتم استخدام نموذج بورتر (Porter, 1980) لتحليل جاذبية الصناعة وفهم البيئة التنافسية، من خلال تقييم: تهديد الداخلين الجدد، تهديد البدائل، التنافس بين الشركات القائمة، القوة التفاوضية للموردين، والقوة التفاوضية للمشتريين.

خامساً: منهجية الدراسة (Research Methodology)

يعتمد هذا البحث على المنهج الوصفي التحليلي (Descriptive Analytical Approach)، حيث يهدف إلى بناء نموذج نظري ريادي لتوظيف لعبة "Hero Wars" في التعليم غير المباشر للغات الأجنبية، وذلك من خلال تحليل الأدبيات والدراسات السابقة، وتقديم نموذج عمل مقترح، دون تنفيذ تطبيق ميداني أو برمجة لعبة.

وتتضمن المنهجية الأنشطة التالية:

النشاط	الوصف
--------	-------

١. مراجعة الأدبيات	استعراض شامل للأدبيات المتعلقة بـ: التعليم غير المباشر، ألعاب الفيديو التعليمية، نماذج الأعمال في صناعة الألعاب، نظريات التعلم (التدفق، تحديد المصير)، ونماذج التحليل التنافسي (القوى الخمس لبورتر).
٢. بناء الإطار النظري	صياغة إطار نظري يدمج بين نظريات التعلم غير المباشر، نظرية التدفق، ونظرية تحديد المصير، ويوضح العلاقة بين آليات اللعبة المقترحة وعملية التعلم.
٣. تصميم النموذج المقترح	تقديم تصميم مفصل للنموذج التعليمي الريادي، يشمل: • آلية ربط ترقية الشخصيات بالأسئلة اللغوية متعددة المستويات. • نظام تمثيل الشخصيات للغات والثقافات المختلفة. • عناصر القتال الاستراتيجي (التوقيت، اختيار الشخصيات).
٤. تطوير نموذج العمل	استخدام نموذج بارينجر/أيرلاند (Barringer/Ireland Business Model Template) لتصميم نموذج عمل ريادي متكامل للمشروع.
٥. التحليل البيئية التنافسية	استخدام نموذج القوى الخمس لمايكل بورتر لتحليل جاذبية الصناعة وفهم التحديات والفرص.
٦. التقييم النظري للنموذج	تقييم النموذج المقترح نظرياً من خلال: • مناقشة مدى توافقه مع النظريات التعليمية. • تقييم جدواه التجارية بناءً على تحليل السوق. • مقارنته بالحلول الحالية (تطبيقات تعلم اللغات، الألعاب التعليمية).
٧. تقديم التوصيات	صياغة مجموعة من التوصيات للمطورين وصناع القرار ورجال الأعمال حول كيفية تبني هذا النموذج وتطبيقه مستقبلاً.

أدوات البحث (المصادر المعتمدة):

تعتمد الدراسة على المصادر الثانوية فقط، وتشمل:

نوع المصدر	الأمثلة
الأدبيات الأكاديمية	مقالات المجلات العلمية المحكمة، الكتب الأكاديمية، أبحاث المؤتمرات.
الدراسات السابقة	رسائل ماجستير ودكتوراه سابقة في مجالات: تعليم اللغات، ألعاب الفيديو، ريادة الأعمال.
التقارير الاحترافية	تقارير مؤسسات الأبحاث (Statista)، (Newzoo)، (Gartner).
نماذج الأعمال الحالية	تحليل تطبيقات وألعاب قائمة (Duolingo)، (Hero Wars)، (Babbel) لفهم آلية عملها.

حدود الدراسة (القيود):

القيد	التوضيح
النطاق	الدراسة نظرية بحتة، ولا تتضمن تطبيقاً ميدانياً أو برمجة لعبة فعلية.
البيانات	تعتمد على المصادر الثانوية فقط، ولا تتضمن جمع بيانات أولية من عينة بشرية.
التعميم	النتائج والتوصيات قابلة للنقاش النظري، ولا يمكن تعميمها دون تطبيق ميداني مستقبلي.

الاعتبارات الأخلاقية:

نظراً لأن الدراسة نظرية ولا تشمل مشاركين من البشر، فإن الاعتبارات الأخلاقية تقتصر على:

- الالتزام بأمانة الاقتباس والنقل.
- توثيق المصادر.
- تجنب الانتحال الفكري. (Plagiarism)

الخاتمة

(Conclusion)

يتناول هذا المقترح البحثي تطوير نموذج رياضي مبتكر لتوظيف لعبة "Hero Wars" في التعليم غير المباشر للغات الأجنبية، من خلال ربط ترقية الشخصيات القتالية بأسئلة لغوية متعددة المستويات، بحيث تمثل كل شخصية لغة وثقافة معينة. ويأتي هذا المشروع ليسهم في سد الفجوة بين الترفيه الرقمي والتعليم اللغوي، وتقديم نموذج نظري يمكن للمطورين وأصحاب الشركات الناشئة الاستفادة منه.

ومن المتوقع أن تسهم نتائج هذا البحث في:

١. تقديم إطار نظري لدمج التعلم غير المباشر في ألعاب الفيديو القتالية.
٢. تطوير نموذج عمل رياضي قابل للتطبيق في سوق الألعاب التعليمية.
٣. تقديم تصور نظري لأداة تعليمية فعالة لتحسين اكتساب اللغة بشكل ممتع وتفاعلي.
٤. إثراء الأدبيات الأكاديمية في مجالات ريادة الأعمال، والألعاب التعليمية، وتعليم اللغات.
٥. تقديم توصيات عملية للمطورين ورجال الأعمال لتبني هذا النموذج مستقبلاً.

المراجع والمصادر المقترحة (References)

المراجع العربية المقترحة:

١. الشمري، خالد. (2020). ألعاب الفيديو كأدوات تعليمية: النظرية والتطبيق. الرياض: دار النشر العلمي.
 ٢. العيسى، نورة. (2022). ريادة الأعمال في صناعة الألعاب الإلكترونية. جدة: مركز البحوث والدراسات.
 ٣. الغامدي، أحمد. (2021). تعليم اللغات في العصر الرقمي. مكة المكرمة: دار الحكمة.
-

المراجع الأجنبية المقترحة:

1. Barringer, B. R., & Ireland, R. D. (2019). *Entrepreneurship: Successfully Launching New Ventures* (6th ed.). Pearson.
2. Cornillie, F., Thorne, S. L., & Desmet, P. (2012). ReCALL and game-based language learning. *ReCALL*, 24(3), 249-252.
3. Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
4. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
5. Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
6. Hulstijn, J. H. (2001). Intentional and Incidental Second Language Vocabulary Learning: A Reappraisal of Elaboration, Rehearsal and

- Automaticity. In P. Robinson (Ed.), *Cognition and Second Language Instruction* (pp. 258-286). Cambridge University Press.
7. Krashen, S. D. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. Longman.
 8. Loewen, S., Isbell, D. R., & Sporn, Z. (2019). The Effectiveness of App-Based Language Learning: A Meta-Analysis. *Language Learning*, 69(2), 1-31.
 9. Nation, I. S. P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge University Press.
 10. Peterson, M. (2010). Computerized Games and Simulations in Computer-Assisted Language Learning: A Meta-Analysis of Research. *Simulation & Gaming*, 41(1), 72-93.
 11. Porter, M. E. (1980). *Competitive Strategy: Techniques for Analyzing Industries and Competitors*. Free Press.
 12. Reinders, H., & Wattana, S. (2015). Affect and Willingness to Communicate in Digital Game-Based Learning. *ReCALL*, 27(1), 38-57.
 13. Schmidt, R. (1994). Deconstructing Consciousness in Search of Useful Definitions for Applied Linguistics. *AILA Review*, 11, 11-26.
 14. Statista. (2023). *Video Game Industry - Statistics & Facts*. Retrieved from www.statista.com
-

ملاحظة: سيتم تحديث قائمة المراجع وتوسيعها أثناء مرحلة كتابة البحث الفعلي، بما يتناسب مع التطورات في الموضوع والدراسات الجديدة المنشورة.

انتهى المقترح البحثي