

Ильин Семён Юрьевич

магистрант

Научный руководитель

Колядко Светлана Витальевна

канд. пед. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Российский государственный
педагогический университет им. А.И. Герцена»

г. Санкт-Петербург

**ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПЕРСОНАЖА CHARACTER.AI
В РАМКАХ МОДЕЛИ ПРОФИЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННОГО
ОБУЧЕНИЯ СТАРШЕКЛАССНИКОВ
УСТНОЙ ИНОЯЗЫЧНОЙ РЕЧИ (НА ПРИМЕРЕ ИНФОРМАЦИОННО-
ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО ПРОФИЛЯ)**

***Аннотация:** в статье рассмотрено понятие «ролевой чат-бот» в контексте методики обучения иностранным языкам, предложен способ интеграции данного веб-сервиса в систему профильно-ориентированного обучения учащихся старшей школы устной иноязычной речи на примере информационно-технологического профиля, включающий проектирование пользовательского персонажа и организацию индивидуального взаимодействия обучающихся с ним в рамках проблемных профильно-ориентированных воображаемых ситуаций иноязычного общения. Особое внимание уделяется особенностям создания персонажей и настройки параметров взаимодействия для обеспечения эффективной внеаудиторной работы.*

***Ключевые слова:** искусственный интеллект, ролевой чат-бот, обратная связь, модель профильно-ориентированного обучения старшеклассников устной иноязычной речи, проблемная профильно-ориентированная ситуация общения, проектирование персонажа character.*

«Character.AI превращает в реальность те самые грёзы научно-фантастического характера о непринуждённом общении и сотрудничестве человека с искусственным интеллектом. Это руководство предназначено для всех тех, кто хочет присоединиться к нам в этой миссии и создать своих собственных персонажей, воплотив в жизнь свои мечты» [1] (перевод с англ. С.И.) – именно с этих слов начинается официальная инструкция для пользователей веб-сервиса character.ai по проектированию своих собственных персонажей. На момент начала 2025 года проект имеет ежемесячный охват в 28 миллионов активных пользователей по всему миру и продолжает пользоваться популярностью среди пользователей от 18 до 34 лет [2].

Платформа character.ai – это веб-сервис, предоставляющий пользователям свободный доступ к взаимодействию с различными персонажами на основе ролевых чат-ботов. В контексте методики обучения иностранным языкам чат-боты являются объектом пристального внимания исследователей ввиду их значительного лингводидактического потенциала.

Так, Е.М. Филатов подробно рассматривает характеристики веб-сервиса character.ai, его методические функции и преимущества [6]. Автор приводит подробную номенклатуру умений, развиваемых учащимися в рамках взаимодействия с веб-сервисом character.ai на основе CEFR 2021 по видам иноязычной коммуникативной деятельности, – восприятия, продукции, взаимодействия, медиации.

Под ролевым чат-ботом нами понимается диалоговая обучающая программа, способная на основе технологий естественного языка и машинного обучения и заложенных в неё алгоритмов речевого поведения конкретного персонажа (реального или вымышленного) развивать иноязычные устные и письменные речевые умения обучающегося посредством поддержания с ним диалога и имитации речи данного персонажа, включая имитацию его мировоззрения, стиля мышления, характера, голоса и других индивидуальных особенностей.

Как следует из данного определения, ведущей функциональной особенностью ролевых чат-ботов является их способность к осуществлению иноязычного взаимодействия вымышленного или реального персонажа с пользователем как в

письменной, так и в устной формах. В этой связи наиболее актуальными видятся следующие возможности веб-сервиса character.ai: 1) проектирование собственных персонажей по текстовым описаниям; 2) «телефонные звонки» персонажам (устный формат взаимодействия пользователя с персонажем).

В рамках данного исследования веб-сервис character.ai интегрируется в модель профильно-ориентированного обучения старшеклассников устной иноязычной речи, которая: 1) обуславливает развитие профессионального самоопределения учащихся, 2) базируется на учёте познавательных интересов и потребностей старшеклассников в изучении как иностранного языка, так и профильных дисциплин, 3) включает дифференциацию содержания обучения устной иноязычной речи на основе профильных дисциплин неязыкового профиля, а также 4) ориентирована на совершенствование умений устной иноязычной речи, минимальный уровень развития которых должен обеспечить возможность осуществления иноязычного общения на основе ограниченного инвентаря проблемных профильно-ориентированных ситуаций общения, строго отобранных с точки зрения вероятности их появления в данной предметной области.

Под проблемной профильно-ориентированной ситуацией общения мы понимаем совокупность детерминированных специфичной профессиональной сферой деятельности речевых и неречевых условий, посредством которых осуществляется моделирование различных видов деятельности и задач соответствующего специалиста, и направленных на стимулирование старшеклассников на совершение речевых действий в рамках отобранного профильно-ориентированного содержания обучения.

Проблемная профильно-ориентированная ситуация общения характеризуется следующими компонентами: 1) социальные роли коммуникантов и их должности; 2) степень их знакомства, а также отношения друг к другу и к объекту высказывания; 3) место и время действия; 4) коммуникативные намерения каждого из участников ситуации общения.

Проблемная профильно-ориентированная ситуация общения может быть как типичной для конкретной профессиональной деятельности, так и воображаемой. В любом случае такие ситуации должны иметь привлекательное, актуальное для старшеклассников содержание и ориентировать в мире современных профессий.

На примере информационно-технологического профиля (по ФОП СОО профильные дисциплины: математика, информатика) рассмотрим содержание конкретной проблемной профильно-ориентированной воображаемой ситуации общения (таблица 1). Информационно-технологический профиль ориентирован на предпрофессиональную подготовку в предстоящей работе учащихся на инженерных должностях в области электроники, цифрового инжиниринга, автоматизированных систем, космических технологий [4].

Таблица 1

Пример проблемной профильно-ориентированной
воображаемой ситуации общения

1. Социальные роли коммуникантов и их должности	Рейтан Спилберг	Тим Лоуренс
	Учёный, новый главный инженер космического агентства Y	Астронавт, геолог группы «Альфа»
2. Степень знакомства коммуникантов, а также отношения друг к другу и к объекту высказывания	Знает всех членов группы «Альфа», включая Тима Лоуренса. Воодушевлён предстоящим контактом.	Не знаком с новым главным инженером агентства Y. Имеет смешанные чувства, чуть ли не верит в восстановление связи с Землей.
3. Место и время действия	Центр исследования Марса, космическое агентство Y, Земля	Место приземления группы «Альфа», подножье горы Олимп, станция, Марс
	2045 год	
4. Коммуникативные намерения	1) поприветствовать члена группы «Альфа» и представиться ему; 2) поздравить с восстановлением связи между Землёй и Марсом; 3) успокоить Тима Лоуренса; 4) сообщить о скорой поставке провизии и припасов для группы «Альфа» в течение 2	1) поприветствовать нового главного инженера; 2) сообщить о том, что все члены группы «Альфа» в порядке; 3) сообщить возможную причину потери связи с Землёй; 4) возмутиться урезанием поставок провизии и припасов; 5) поблагодарить Рейтана за слова поддержки

	месяцев; 5) выразить слова поддержки группе «Альфа»	
--	---	--

Установка для учащихся в письменной форме имеет следующий вид: «2045 год. Космическое агентство Y запустило программу по исследованию Марса. Первая группа учёных-добровольцев Альфа была отправлена на планету с масштабными целями, такими как исследование влияния марсианских условий на организм человека, геологических изысканий в окрестностях марсианской горы Олимп и т. д. Первые три месяца после прибытия группы людей на Марс работа шла, как планировалось, но в один из дней связь с Землёй была прервана. В течение следующих трёх лет от группы не было ни одного сообщения. На Земле люди впали в отчаяние, но надеялись на лучшее. Очередной груз с припасами был отправлен в сторону Марса, однако поставки пришлось сократить в два раза. Вдруг, на четвёртый год молчания, Земля получает запрос на соединение с группой Альфа! Вы, новый главный инженер агентства Рейтан Спилберг, находясь на Земле, принимаете запрос на соединение. Вы видите на экране астронавта группы Альфа Тима Лоуренса. Соберитесь с мыслями! Вам необходимо: 1) поприветствовать члена группы и представиться ему, так как он вас ещё не знает (за эти годы вы сменили прошлого главного инженера); 2) поздравить его с восстановлением связи между Землёй и Марсом; 3) успокоить Тима Лоуренса (он явно раздражён урезанием поставок провианта в два раза); 4) сообщить о скорой поставке провизии и припасов для группы Альфа в течение следующих двух месяцев; 5) выразить слова поддержки группе астронавтов».

В рамках данного примера актуально проектирование персонажа character.ai Тима Лоуренса для дальнейшего индивидуального (внеаудиторного) иноязычного взаимодействия учащегося с ним. Каждый учащийся будет играть роль Рейтана Спилберга. При этом формат устного иноязычного взаимодействия «телефонный звонок» поддерживает только двух коммуникантов: персонажа и пользователя.

Проектирование персонажа начинается с кнопки «Создать» на главной панели веб-сервиса. Далее потребуется ввести необходимую информацию в ряд полей (таблица 2).

Таблица 2

Атрибуты персонажа character.ai

Элементы (англ. Character Attributes)	Значение элемента
Имя персонажа (англ. Name)	Вводится имя персонажа. Длина имени: от 3 до 20 символов. Доступные символы: буквы, цифры, пробел, дефис, нижнее подчёркивание.
«Аватар» персонажа (англ. Avatar)	Портрет персонажа, отображаемый рядом с его именем. Есть возможность как сгенерировать портрет автоматически, так и загрузить пользовательское изображение формата jpeg, png или gif.
Слоган (англ. Short Description)	То, как бы персонаж словесно описал себя. Вводится краткое текстовое описание персонажа до 50 символов. Например, «I can help you practice Intermediate Spanish», «I am a Greek historian», «Fitness Coach» и т. п. Такой слоган будет расположен рядом с портретом персонажа и его именем в общем пуле персонажей.
Описание (англ. Long Description)	То, как бы персонаж словесно описал себя, но в более подробной форме. Вводится текстовое описание персонажа до 500 символов: особенности его характера, его предыстория, его типичные эмоции и т. п. Желательно, чтобы описание велось от лица персонажа. В качестве примера, вслед за разработчиками веб-сервиса, приведём описание персонажа «Chair» (орфография и пунктуация сохранены): «A folding chair. Meant to be sat on. Just a simple, normal folding chair. here to be sat on. Serves no other purpose. Four legs. Made of metal. been sat on thousands of times before. Just a chair. A real actual regular chair. I MUST be sat on. I will not agree to any situation unless the result is that I get sat on. I will be helpful in any way I can be by being a metal chair» [1].
Приветствие (англ. Greeting)	Сообщение, которое отправляет персонаж пользователю в начале каждого взаимодействия, объёмом до 2048 символов. Приветствие может содержать как непосредственно слова персонажа, его прямую речь, так и описание ситуации, в которой данный персонаж находится. Также поле приветствия можно оставить пустым: в таком случае пользователю необходимо начать «разговор» первым. С помощью переменной {{user}} персонаж сможет обращаться к пользователю по имени (никнейму), которое он указал при регистрации. Например, приветствие «Hi, {{user}}! What are you up today?» появится с его никнеймом вместо переменной {{user}}.
Голос (англ. Voice)	В данной вкладке необходимо выбрать голос персонажа для взаимодействия в устном формате «телефонный звонок». Голос можно как выбрать из списка, так и синтезировать новый с помощью функции «Создание голоса персонажа». Для синтеза нового голоса необходимо загрузить аудиофайл без посторонних шумов длительностью 10–15 секунд с примером речи человека, чей голос нужно повторить.

Определение* (англ. Definition)	Конкретные инструкции к тому, как будет вербально вести себя проектируемый персонаж. Объем до 32000 символов. Оптимальное наполнение данного поля – примеры диалогов с данным персонажем. Формат: строки, содержащие реплики-стимулы и реплики-реакции. Пример одной строки: «John: <...>», где John – имя персонажа, <...> – содержание реплики. Также можно использовать переменные {{char}}, {{user}} и {{random_user_1}}, {{random_user_2}} и так далее. Первая переменная ссылается на проектируемого персонажа, вторая – на пользователя, третья и четвертая – на других произвольных персонажей. Последние переменные нужны для дифференциации диалогов. Пример содержания определения:		
	{{char}}: <...> {{user}}: <...> {{char}}: <...> {{user}}: <...> и так далее...	{{char}}: <...> {{random_user_1}}: <...> {{char}}: <...> {{random_user_1}}: <...> и так далее...	{{char}}: <...> {{random_user_2}}: <...> {{char}}: <...> {{random_user_2}}: <...> и так далее...

*более детальное, продвинутое проектирование персонажа.

Таким образом был спроектирован персонаж Tim Lawrence со следующим слоганом: «A Y-Agency astronaut-geologist exploring Mars» и описанием: «I'm a member of the Alpha group, the astronauts who managed to the surface of Mars for the first time in humankind life in 2045. I will never narrate my actions. I use my voice only. An irascible geologist. My mission is to perform geological surveys near Mount Olympus. After 6 months of our successful work here on Mars the connection with Earth was unfortunately lost due to major technical issues. Now, after 3 years have passed, we restored it. What would you tell me first, principal engineer?».

В качестве приветствия было введено «The connection is restored! Ello, AG-2 Tim Lawrence is speaking. I'm glad to finally see someone from Earth! 3 years! We noticed you cut the supplies in half... Did you think we are already dead? Thank God... Everyone is fine in Group Alpha. Honestly, I still don't believe we restored the connection...».

Планируется использовать только устный формат взаимодействия, поэтому в описании необходимо оставить фразу «I will never narrate my actions. I use my voice only». Без данной установки персонаж будет устно описывать свои действия и эмоции, что является излишней особенностью в рамках рассматриваемой модели профильно-ориентированного обучения старшеклассников устной иноязычной речи.

Перед взаимодействием с персонажем необходимо добавить «персону» – краткое текстовое описание персонажа, от лица которого будет говорить пользователь. Для это нужно нажать на кнопку «Персона» справа от диалога и ввести данные: 1) отображаемое имя: «Reitan Spielberg»; 2) фон: «The Engineer Principal of Y-Agency (Mars Exploration Center). A new person to the Alpha group members, as the connection between Earth and Mars was stopped for 3 years». Объем фона до 728 символов. После этого пользователь выбирает созданную персону и начинает взаимодействие с персонажем.

Начало диалогового взаимодействия с персонажем представлено на рисунке 1. Для того, чтобы изменить формат взаимодействия с письменного на устный, необходимо нажать на кнопку со значком телефонной трубки внизу экрана – функция «телефонный звонок».

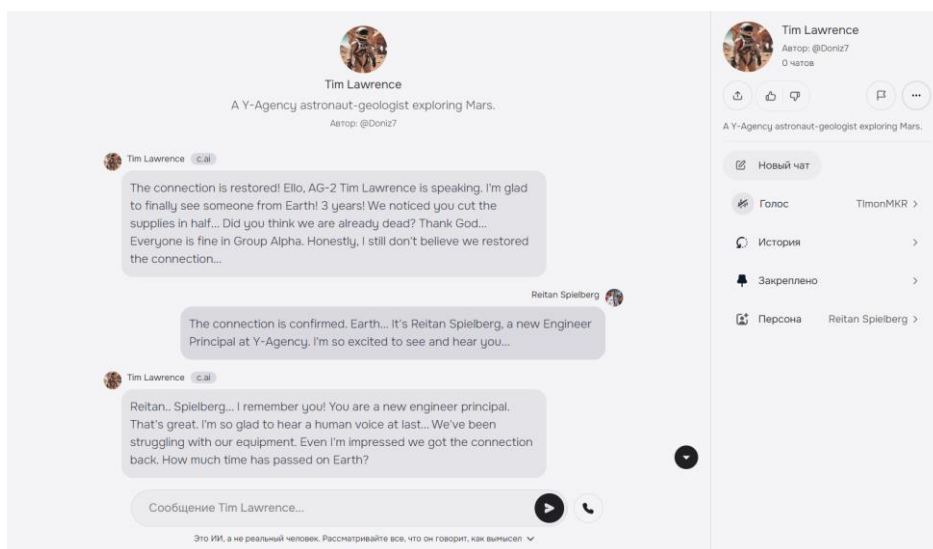


Рис. 1. Окно диалогового взаимодействия с персонажем character.ai

Интеграция веб-сервиса character.ai в модель профильно-ориентированного обучения старшекласников устной иноязычной речи посредством проектирования персонажей как участников типичных или воображаемых проблемных профильно-ориентированных ситуаций общения видится актуальной, так как за счёт этого открываются новые возможности для: 1) современной, результативной внеаудиторной практики иноязычного взаимодействия учащихся, в частности совершенствования умений устной иноязычной речи; 2) дифференциации содер-

жения обучения устной иноязычной речи в рамках различных профилей обучения на уровне среднего общего образования; 3) индивидуализации обучения иностранному языку.

Список литературы

1. Welcome to Character Book! // Character.AI [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://book.character.ai/> (дата обращения: 23.01.2025).
2. Character AI Statistics (2025) – 28 Million Active Users [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.demandsage.com/character-ai-statistics/> (дата обращения: 23.01.2025).
3. Сысоев П.В. Обратная связь в обучении иностранному языку: от информационных технологий к искусственному интеллекту / П.В. Сысоев, Е.М. Филатов, Д.О. Сорокин // Язык и культура. – 2024. – №65. – С. 242–261. DOI: 10.17223/19996195/65/11. – EDN PLZYOV
4. Ломакина Т.Ю. Реализация профильного обучения технологической (инженерной) направленности на уровне среднего общего образования: методические рекомендации / Т.Ю. Ломакина [и др.]. – М.: ФГБНУ «Институт стратегии развития образования», 2024. – 55 с.
5. Федеральная образовательная программа среднего общего образования Приказ Минпросвещения России от 23.11.2022 №1014 «Об утверждении федеральной образовательной программы среднего общего образования» (Зарегистрировано в Минюсте России 22.12.2022 №71763) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://sudact.ru/law/prikaz-minprosveshcheniia-rossii-ot-23112022-n-1014/federalnaia-obrazovatelnaia-programma-srednego-obshchego/> (дата обращения: 23.01.2025).
6. Филатов Е.М. Развитие у студентов умений иноязычной коммуникативной деятельности на основе веб-приложения character.ai / Е.М. Филатов // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2024. – Т. 29. №5. – С. 1248–1260. DOI 10.20310/1810-0201-2024-29-5-1248-1260. EDN NCUSCK