

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

2 <https://phsreda.com>

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

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 восстановлении 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 |

4 <https://phsreda.com>

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

| | | |
|--|---|--|
| | 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 jpg, 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 синтезирования нового голоса необходимо загрузить аудиофайл без посторонних шумов длительностью 10–15 секунд с примером речи человека, чей голос нужно повторить. |

| | | | | | | |
|--|---|--|--|--|--|--|
| Определение* (англ. Definition) | <p>Конкретные инструкции к тому, как будет вербально вести себя проектируемый персонаж. Объём 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 четвёртая – на других произвольных персонажей. Последние переменные нужны для дифференциации диалогов. Пример содержания определения:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">{{char}}: <...> {{user}}: <...> {{char}}: <...> {{user}}: <...> и так далее...</td><td style="padding: 5px;">{{char}}: <...> {{random_user_1}}: <...> {{char}}: <...> {{random_user_1}}: <...> и так далее...</td><td style="padding: 5px;">{{char}}: <...> {{random_user_2}}: <...> {{char}}: <...> {{random_user_2}}: <...> и так далее...</td></tr> </table> | | | {{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... |
| {{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 этого 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». Объём 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».

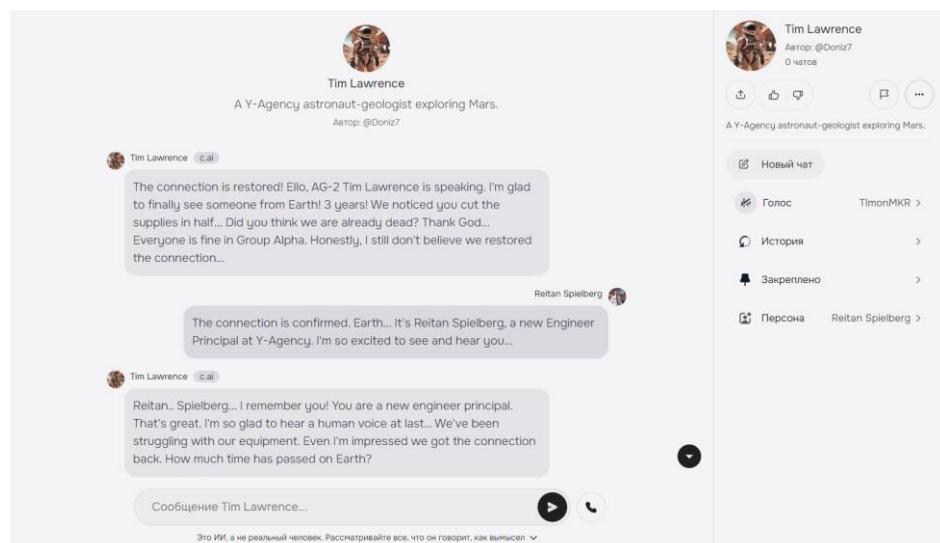


Рис. 1. Окно диалогового взаимодействия с персонажем character.ai

Интеграция веб-сервиса character.ai в модель профильно-ориентированного обучения старшеклассников 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-

жания 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-minprosveshcheniya-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