

Научная статья
УДК 372.881.111.1

<https://doi.org/10.20310/1810-0201-2024-29-5-1248-1260>



Развитие у студентов умений иноязычной коммуникативной деятельности на основе веб-приложения character.ai

Евгений Михайлович Филатов 

ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина»
392000, Российская Федерация, г. Тамбов, ул. Интернациональная, 33
filatovgenya200@gmail.com

Актуальность. Современные технологии искусственного интеллекта (ИИ) уже сейчас позволяют значительно преобразовать традиционный процесс обучения иностранному языку. Ученые из разных стран рассматривают лингводидактический потенциал разных технологий искусственного интеллекта для решения некоторых учебных и профессиональных задач. Character.ai является одним из инструментов искусственного интеллекта, на основе которого можно развивать иноязычные коммуникативные умения обучающегося. Вместе с тем разработка поэтапной методики обучения иностранному языку на основе character.ai не выступала предметом отдельных исследований. Цель исследования: рассмотреть аспект развития у студентов умений иноязычной коммуникативной деятельности на основе веб-приложения character.ai и разработать поэтапную методику.

Материалы и методы. Методами исследования выступили: анализ педагогической и методической литературы по развитию у студентов умений иноязычной коммуникативной деятельности на основе различных инструментов искусственного интеллекта, а также использованию нейросетей в обучении иностранному языку. В качестве материалов для проведения исследования использовались исследовательские и обзорные статьи из научных журналов, входящих в международные наукометрические базы данных Scopus и Web of Science и перечень ВАК РФ. Для определения отношения студентов к использованию веб-приложения character.ai в учебном процессе был проведен онлайн-опрос.

Результаты исследования. Выделены следующие методические функции character.ai: а) возможность создания виртуального собеседника с нуля и выбор из готовых; б) возможность использования голосового общения с виртуальным собеседником; в) возможность создания собственного персонажа и г) возможность изменения ответа виртуального собеседника. Данные функции легли в основу разработки методики развития умений иноязычной коммуникативной деятельности на основе взаимодействия студентов с веб-приложением character.ai, состоящей из шести этапов: 1) вводный; 2) целеполагание; 3) технологический; 4) взаимодействие с искусственным интеллектом; 5) обсуждение результатов и б) оценочный. С целью определения учебных сфер использования обучающимися веб-приложения character.ai был проведен опрос. Результаты опроса показали, что: а) 37,4 % опрошенных использовали character.ai для практики ролевой игры; б) 40,2 % – для практики письменного взаимодействия; в) 22,4 % – для практики устного взаимодействия.

Выводы. Новизна данного исследования состоит в выделении методических функций веб-приложения character.ai, которые должны учитываться при разработке методик обучения

иностранным языку на его основе. Перспективность исследования состоит в разработке методики развития у студентов высших учебных заведений умений иноязычной коммуникативной деятельности на основе веб-приложения character.ai.

Ключевые слова: character.ai, иноязычные умения, коммуникативная деятельность, искусственный интеллект, языковые помощники, исследовательская работа, иноязычное общение

Благодарности и финансирование. Исследование выполнено в рамках реализации программы Научного центра Российской академии образования на базе ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный университет им. Г.П. Державина».

Конфликт интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: *Филатов Е.М.* Развитие у студентов умений иноязычной коммуникативной деятельности на основе веб-приложения character.ai // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2024. Т. 29. № 5. С. 1248-1260. <https://doi.org/10.20310/1810-0201-2024-29-5-1248-1260>

Original article

<https://doi.org/10.20310/1810-0201-2024-29-5-1248-1260>

Development of students' foreign language communicative skills based on the character.ai web application

Evgeniy M. Filatov 

Derzhavin Tambov State University

33 Internatsionalnaya St., Tambov, 392000, Russian Federation

filatovgenya200@gmail.com

Importance. Modern Artificial Intelligence (AI) technologies can already significantly transform the traditional foreign language teaching process. Researchers from different countries are considering the linguistic and didactic potential of different artificial intelligence technologies for solving some educational and professional tasks. Character.ai is one of the artificial intelligence tools on the basis of which it is possible to develop foreign language communicative skills of the learner. At the same time, the development of a step-by-step foreign language teaching methodology based on character.ai has not been the subject of separate research. The purpose of the study is to examine the aspect of developing students' foreign language communicative skills on the basis of character.ai web application and to develop a step-by-step method.

Materials and Methods. The research methods are: analysis of pedagogical and methodical literature on the development of students' foreign language communicative activity skills on the basis of various artificial intelligence tools, as well as the use of neural networks in foreign language teaching. Research and review articles from scientific journals included in the international scientific databases Scopus and Web of Science and the list of HAC RF have been used as materials for the study. An online survey has been conducted to determine students' attitudes towards the use of character.ai web application in the teaching process.

Results and Discussion. The following methodical functions of character.ai are identified: a) the possibility of creating a virtual person from scratch and choosing from ready-made ones; b) the possibility of using voice communication with a virtual person; c) the possibility of creating your own character and d) the possibility of changing the virtual person's answer. These functions formed the basis for the development of a method of developing foreign language communicative

activity skills on the basis of students' interaction with the character.ai web application, consisting of six stages: 1) introductory; 2) goal setting; 3) technological; 4) interaction with the artificial intelligence; 5) discussion of results; and 6) assessment. A survey has been conducted to determine the learning domains of the learners' use of the character.ai web application. The results of the survey show that: a) 37.4 % of the respondents used character.ai to practice role-playing; b) 40.2 % – to practice writing interaction; c) 22.4 % – to practice oral interaction.

Conclusion. The novelty of this study consists in highlighting the methodical functions of the web application character.ai, which should be taken into consideration when developing methods of teaching a foreign language on its basis. The prospects of the study consist in the development of methods for the development of foreign language communicative skills of higher education students on the basis of the web application character.ai.

Keywords: character.ai, foreign languages, communicative skills, artificial intelligence, language assistants, research work, foreign language communication

Acknowledgements and Funding. The study has been supported by the program of the Russian Academy of Education Research Center at Derzhavin Tambov State University.

Conflict of Interest. The author declares no conflict of interest.

For citation: Filatov, E.M. (2024). Development of students' foreign language communicative skills based on the character.ai web application. *Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki = Tambov University Review. Series: Humanities*, vol. 29, no. 5, pp. 1248-1260. <https://doi.org/10.20310/1810-0201-2024-29-5-1248-1260>

АКТУАЛЬНОСТЬ

Современный мир характеризуется активным внедрением различных технологий и инструментов искусственного интеллекта (ИИ) практически во все сферы деятельности человека, включая образование. Уже сейчас учеными разрабатываются стратегии интеграции ИИ в традиционный образовательный процесс с целью совершенствования качества обучения и минимизации энергозатрат преподавателя. В то же время некоторые вузы начинают постепенно адаптировать свою политику под современные реалии. Например, настоящим флагманом в сфере интеграции современных технологий в учебный план стал МГПУ¹, который на нормативном уровне позволил, в первую очередь, студентам старших курсов использовать ИИ при подготовке выпускных квалификационных работ. Следуя его примеру, многие другие вузы стали обновлять локальные нормативные акты, включая разделы, регламентирующие использование ИИ в учебном про-

цессе. Одним из не менее волнующих общественность вопросов также является использование преподавателями иностранных языков современных технологий искусственного интеллекта на своих занятиях. До сих пор не совсем ясно, во-первых, как использовать различные инструменты ИИ, а во-вторых, насколько целесообразно само применение ИИ в учебных дисциплинах. В свою очередь, П.В. Сысоев и Е.М. Филатов в своей работе поднимали вопрос того, является ли целесообразным запрет чат-бота ChatGPT в учебном процессе или нет [1]. Множество исследований направлено на изучение развития иноязычной коммуникативной компетенции. В частности, во многих работах авторами поднимается вопрос об организации учебного взаимодействия обучающихся с инструментами ИИ во время внеаудиторной практики. В результате учеными был разработан ряд инновационных методик обучения иностранному языку на основе практики с инструментами ИИ. Так, П.В. Сысоевым, Е.М. Филатовым и Д.О. Сорокиным была предложена методика развития умений письменной речи на основе взаимодействия с чат-ботом Replika [2]; Д.О. Сорокиным – методика развития речевых умений посредством взаимодействия с

¹ Источник: официальный сайт МГПУ. URL: <https://www.mgpu.ru/mgpu-razreshil-studentam-ispolzovat-ii-pri-podgotovke-vkr/> (дата обращения: 04.07.2024).

Google Assistant [3]; М.Н. Евстигнеевым – использование методической обратной от нейросети Tweek [4]; Е.М. Филатовым, Г.В. Перминовой, С.С. Муруновым и О.Г. Поляковым – методики развития навыков письменной речи с помощью нейросети ChatGPT [5–7]; И.В. Харламенко – использование информационно-справочной связи от нейросети Perplexity [8]. В свою очередь, иностранные коллеги Дж.М. Демсби и Дж. Парк изучали в своих работах возможность платформы Grammarly предоставлять обучающимся оценочную обратную связь при написании эссе на иностранном языке [9; 10]. Как справедливо отмечают П.В. Сысоев и Е.М. Филатов, практика с инструментами ИИ создает дополнительные условия для более эффективного развития речевых умений и формирования языковых речи обучающихся [11].

Несмотря на большой объем работ по данной проблематике, развитие умений иноязычной коммуникативной деятельности непосредственно на основе веб-приложения character.ai не выступало предметом отдельных исследований. Это и определяет актуальность данной работы, в которой рассматривается аспект поэтапного развития у студентов умений иноязычной коммуникативной деятельности на основе данного веб-приложения. Character.ai выступает одним из современных инструментов, позволяющих практиковать диалоговое взаимодействие студентов на иностранном языке, тем самым формируя навыки иноязычной коммуникации.

Character.ai и его возможности

Одним из многих инструментов искусственного интеллекта, с помощью которого можно развивать умения иноязычной коммуникативной деятельности, является веб-приложение character.ai, ставшее публично доступным в сентябре 2022 года. В ее основе, в отличие от нашумевшего ChatGPT, лежит большая языковая модель (БЯМ) LaMDA от американской корпорации Google. Ключевой особенностью character.ai является то, что приложение обучено не только на массивах различных данных, но и с упором на реальные разговоры (диалоги) пользователей в

сети Интернет. Именно поэтому полное название БЯМ звучит как «языковая модель для диалоговых приложений» (англ. Language Model for Dialogue Applications). Это позволяет character.ai имитировать человеческую речь и участвовать в формировании общения на социально-бытовые темы. Интерфейс веб-приложения интуитивно понятен и не требует специальной подготовки. Главным преимуществом character.ai, в сравнении с ChatGPT и многими другими инструментами ИИ, является тот факт, что необязательно формулировать промпт (запрос), чтобы начать работу с чат-ботом. Это позволяет обучающимся использовать character.ai без предварительного ознакомления с техникой подсказкой (промпт-инжиниринг), так как персонаж (виртуальный собеседник) уже настроен на общение.

Character.ai направлен на создание диалога между пользователем и реальными и/или вымышленными персонажами. Обучающийся может общаться с различными знаменитостями, при этом сам выступая участником ролевой игры, если, например, будет играть роль другой известной личности. Несмотря на то, что формат ролевой игры не новый, он даже на сегодняшний день позволяет повысить мотивацию обучающихся и обеспечить эмоциональное воздействие на студентов, активизируя резервные возможности личности [12]. Осуществление ролевой игры в очном формате между студентами не всегда становится возможным, так как уровень владения языком может существенно отличаться даже в рамках одной группы. В этом смысле на помощь современному обучающемуся и преподавателю приходит искусственный интеллект, а точнее инструменты, работающие на его основе. В рамках данной работы используется character.ai, веб-приложение, доступное в любом браузере, а также на мобильных ОС Android и iOS. К методическим функциям character.ai относятся:

а) возможность создания или выбор готового персонажа с детальным описанием его бэкграунда, то есть всей составляющей его «личности»;

б) возможность создания или выбор готового голоса, которым виртуальный собеседник будет читать сообщения и общаться в «телефонных звонках»;

в) возможность создания обучающимся своей собственной виртуальной личности (персоны), которая будет использоваться в рамках определенного диалога с чат-ботом;

г) возможность изменения ответа виртуального собеседника в случае, если обучающегося не устраивает какое-либо высказывание чат-бота.

Рассмотрим подробнее перечисленные методические возможности.

Создание или выбор готового персонажа с детальным описанием его бэкграунда. Начать общение с виртуальным собеседником можно двумя способами: создать его самому с нуля или выбрать уже созданного другими пользователями. Рассмотрим вариант поиска предложенных собеседников. Для этого необходимо перейти в меню «Узнать» (англ. Discover), где перед пользователем станут доступны категории персонажей, поиск, а также отдельно рекомендуемые на основе прошлых взаимодействий. Если же необходимо создать своего собеседника, то пользователь может выбрать следующее:

- 1) имя персонажа;
- 2) слоган (tagline) – короткое и точное описание персонажа;
- 3) описание (description) – детальное описание персонажа;
- 4) приветствие (greeting) – первое, что будет говорить персонаж в начале каждого чата;
- 5) голос (voice) – голос, которым персонаж будет читать сообщения и общаться в «телефонных звонках»;
- 6) определение (definition) – конкретные инструкции по тому, как персонаж должен себя вести и отвечать на сообщения пользователя;
- 7) видимость (visibility) – доступность созданного персонажа для других пользователей.

Такая точная настройка позволяет создать персонажа в соответствии с требова-

ниями преподавателя и личными интересами обучающегося. Преподаватель также может в описание персонажа добавить установки по типу «следи за тем, чтобы говорящий с тобой выполнял определенные коммуникативные задачи» (более подробно это описано в третьем этапе). Преподаватель занимается полным описанием персонажа, прописывает ему не только его роль, но и задачи, которые должны быть выполнены в рамках взаимодействия.

Создание или выбор готового голоса, которым виртуальный собеседник будет читать сообщения и общаться. Данная возможность может быть полезна, если необходимо создать более аутентичную атмосферу при изучении иностранного языка. Пользователь может воспользоваться той же вкладкой «Узнать» для того, чтобы найти желаемый голос виртуального собеседника или загрузить аудиозапись с образцом необходимого голоса. Например, если обучающийся хочет пообщаться со своим лучшим другом. Разумеется, стоит иметь в виду, что, несмотря на единый голос, в данном случае такой персонаж будет выступать симуляком – копией человека, которого на самом деле не существует, и самое важное здесь – не начать воспринимать виртуальное за реальное.

Возможность выбора голоса персонажа может быть также полезна, если обучающемуся необходимо узнать, как будет звучать тот или иной акцент иностранного языка. Стоит отметить интересную особенность character.ai – чат-бот идеально воспроизводит загруженную в него аудиозапись, то есть если у человека в записи определенный акцент, то все сообщения (в том числе и в «телефонном звонке») будут воспроизводиться с такой же речью.

Создание обучающимся своей собственной виртуальной личности (персоны), которая будет использоваться в рамках определенного диалога с чат-ботом. Согласно Е.И. Пассову и Н.Е. Кузовлевой, подлинная коммуникативность обладает следующими характеристиками: мотивированность, целенаправленность, речемыслительная активность, отношение личностной заин-

тересованности, связь общения с различными формами деятельности, взаимодействие общающихся, контактность в эмоциональном, смысловом и личностном планах, ситуативность, функциональность, эвристичность, содержательность, проблемность, новизна и выразительность [13]. На наш взгляд, создание диалога в веб-приложении character.ai *может и действительно обладает* всеми вышеперечисленными характеристиками несмотря на то, что сами ситуации могут быть не совсем реалистичными, а сами персонажи – вымышленными.

Пользователь может создать несколько «персон» (personas), указав каждой отличный друг от друга бэкграунд для того, чтобы при общении с несколькими персонажами использовать разные модели поведения. Это позволяет значительно улучшить ролевую игру, так как можно общаться с одним персонажем, используя различные «личности», тем самым лучше понимать, как происходит диалог (в том числе и межкультурный) в зависимости от того, кем является собеседник.

Изменение ответа виртуального собеседника в случае, если обучающегося не устраивает какое-либо высказывание чат-бота. Как было отмечено в работах П.В. Сысоева и Е.М. Филатова [2], чат-боты, работающие на основе искусственного интеллекта, не лишены периодический фальсификации информации, именуемой участниками IT-сообществ «галлюцинациями», – ответами ИИ, которые не имеют отношения к реальности и/или не могут быть подтверждены внешними источниками. Из-за этого продолжить диалог в рамках определенной тематики периодически не представляется возможным. Character.ai же, в свою очередь, позволяет пользователю изменить ответ собеседника, тем самым делая такое взаимодействие направленным точнее на цель изучения иностранного языка. На выбор пользователю обычно предоставляется до 30 вариантов ответа, каждый из которых может значительно отличаться друг от друга. Данная особенность дает множество возможностей для управления диалогом.

Виды умений иноязычной коммуникативной деятельности, развиваемые в результате взаимодействия студентов с character.ai

Одной из основных целей обучения иностранного языка языкового вуза выступает формирование иноязычной коммуникативной компетенции. Использование приложения character.ai позволяет развивать необходимые иноязычные речевые умения, которыми в соответствии с обновленной версией положения The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) должны обладать обучающиеся. В отличие от традиционных видов речевой деятельности (говорение, чтение, аудирование, письмо), character.ai позволяет по-новому посмотреть на изучение ИЯ. Использование веб-приложения способствует развитию навыков медиации, продукции, восприятия и взаимодействия. Более подробно развиваемые умения представлены в табл. 1.

Этапы развития у обучающихся умений иноязычной коммуникативной деятельности на основе практики с веб-приложением character.ai

В зависимости от поставленных преподавателем задач, взаимодействие обучающихся с character.ai может развиваться по двум траекториям:

- 1) преподаватель сам создает персонажа, настраивает его и предоставляет доступ к нему другим обучающимся;
- 2) преподаватель дает обучающимся задание на обсуждение определенных тем, и обучающиеся самостоятельно выбирают/создают персонажа и общаются с ним.

Рассмотрим подробнее этапы взаимодействия студентов с character.ai.

Вводный этап. На этом этапе преподаватель, как и при традиционном обучении ИЯ, объясняет обучающимся новую тему. В рамках данного этапа у обучающихся продолжают развиваться определенные речевые умения (говорение, чтение, аудирование, письмо). На занятии преподаватель вводит новую лексику, просит обучающихся составить с ними предложения, прочитать текст,

выполнить упражнения. Это нужно для того, чтобы последующая внеаудиторная практика с чат-ботом была продуктивной и четко направленной на закрепление развиваемых речевых умений.

Целеполагание. Преподаватель ставит перед обучающимися цель и задачи проекта по взаимодействию с чат-ботом. Важно пояснить студентам, для чего именно проводится внеаудиторная практика общения с виртуальным собеседником, что они должны

усвоить и развить. Например, при общении со знаменитостью они должны узнать место и год рождения, семейную биографию, этапы профессионального становления личности, основные вехи творчества и т. д. Необходимо объяснить, что в рамках взаимодействия обучающиеся должны развить ряд коммуникативных умений: начинать и завершать разговор, запрашивать уточняющую информацию, менять тему разговора, выражать свое мнение по тому или иному поводу и т. д.

Таблица 1

Номенклатура умений по видам иноязычной коммуникативной деятельности, развиваемых у студентов в рамках взаимодействия с веб-приложением character.ai

Table 1

Nomenclature of skills by types of foreign language communicative activity developed by students within the framework of interaction with character.ai web application

Навыки	Развиваемые умения
Восприятие (Perception)	– следить за общим ходом действий при аудировании, чтении или участии в беседе; – выявлять центральную идею текста; – понимать воспринятую информацию; – видеть и анализировать связь между фактами или событиями; – выстраивать хронологию событий; – понимать аргументы «за» или «против»; – прогнозировать ход дальнейших событий
Продукция (Production)	– выступать с короткими или продолжительными сообщениями по различным темам; – инициировать диалог и поддерживать его; – выражать собственную позицию по обсуждаемой теме; – приводить примеры в пользу аргументов «за» или «против»; – отвечать на вопросы собеседника; – перефразировать свои высказывания для более понятной передачи информации собеседнику; – кратко излагать основное содержание аудио- и видеоматериалов (рецензия, комментарий); – делиться своим мнением и комментариями по обсуждаемому вопросу
Взаимодействие (Interaction)	– инициировать и принимать уверенное и активное участие в диалогах/обсуждениях по изучаемым/обсуждаемым темам, включая онлайн-взаимодействие; – проявлять и показывать интерес к взаимодействию с участниками коммуникации; – использовать языковые и речевые средства, адекватные контексту и участникам общения; – выражать свое мнение по обсуждаемому вопросу; – делать запросы, спрашивать, выражать интерес к мнению участников беседы; – отвечать на поступившие вопросы/запросы в корректной форме; – воспринимать и понимать темп речи, язык, произношение собеседника; – перефразировать свои высказывания для более понятной передачи информации собеседнику
Медиация (Mediation)	– использовать вербальные средства для выражения заинтересованности во взаимодействии с собеседником; – создавать комфортные условия для всех участников диалогового взаимодействия; – перенимать на себя ролевую модель других культур с осознанием того, что их взгляды могут быть диаметрально противоположны общепринятым

Источник: составлена автором на основе CERFL 2021.
Source: compiled by the author based on CERFL 2021.

Технологический этап. Преподаватель объясняет обучающимся, что из себя вообще представляет искусственный интеллект, какие бывают чат-боты, в чем их отличие друг от друга, а также преимущества одних над другими. Очень важно подробно осветить character.ai, выделить его отличительные особенности, а также рассказать, как можно создать своего персонажа, как с ним общаться и т. д. В качестве пробного варианта можно на уроке вместе с учениками сделать собеседника и пообщаться с ним.

Взаимодействие. На этом этапе происходит непосредственно взаимодействие обучающихся с чат-ботом. Как отмечалось ранее, они могут использовать созданного на прошлом этапе собеседника, самостоятельно проработать персонажа или выбрать из готовых предложенных вариантов. Обращаем внимание, что данный этап, в отличие от предыдущих, происходит внеаудиторно, то есть его можно предоставить обучающимся в качестве домашнего задания. Студенты могут участвовать во внеаудиторной практике с веб-приложением character.ai в удобное для них время и в любом месте.

В качестве примера рассмотрим использование веб-приложения character.ai при изучении темы "Parents in the life of an adult". В рамках занятия преподаватель дает установку на решение следующих коммуникативных задач: 1) поздороваться с собеседником с помощью разных оборотов; 2) запросить информацию по численности семьи, местах работы родителей; 3) выразить свое мнение на тему моногамных и полигамных семей; 4) узнать мнение виртуального собеседника относительно усыновления и удочерения; 5) провести ролевую игру между двумя братьями или родителем и сыном.

По окончании практики с чат-ботом они могут распечатать диалоги, чтобы в дальнейшем подвергнуть его обсуждению на уроках.

Обсуждение результатов. После того как обучающиеся выполняют задание, пообщавшись с виртуальным собеседником, на очном занятии они делятся на малые группы с целью обсуждения полученных результа-

тов. Это необходимо для того, чтобы закрепить мотивацию обучающихся, ведь возможность поделиться своим опытом и ознакомиться с другим является мотиватором. Важно еще и то, чтобы они продемонстрировали, как решали коммуникативные задачи и как справлялись с галлюцинациями ИИ.

Оценочный этап. Преподаватель может провести небольшую беседу выборочно с несколькими студентами, в рамках которой он проверит то, насколько обучающиеся закрепили новый материал. Кроме того, преподаватель может взять распечатки и проверить то, как изучающие иностранный язык справились с заданиями, как выполняли поставленные задачи и справлялись с коммуникативными сбойками.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

В рамках данного исследования нами был проведен опрос обучающихся на предмет использования веб-приложения character.ai. В опросе участвовало 152 студента 1–3 курсов, обучающихся на языковых направлениях подготовки Тамбовского государственного университета имени Г.Р. Державина (44.03.01. Педагогическое образование, профиль «Английский язык»; 45.03.02. Лингвистика). Примеры вопросов представлены в приложении 1. Респондентам было предложено выбрать только один ответ на каждый вопрос.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Данные показали, что подавляющее большинство опрошенных (89,5 %) выразило интерес к изучению иностранного языка с помощью искусственного интеллекта. При этом необходимо отметить следующее:

а) почти половина из выразивших заинтересованность респондентов (49,2 %) отмечают, что практика с инструментами искусственного интеллекта удобна за счет их общедоступности, так как общение с чат-ботами возможно в любом месте и в любое время (в кафе, транспорте и т. д.);

б) одна треть респондентов (29,2 %) считает, что использование технологий искусственного интеллекта повышает мотивацию к изучению языка, так как это определенный элемент новизны;

в) меньшее количество респондентов (11,1 %) отметило, что использование технологий ИИ является современным, в противовес традиционным методам, которые для некоторых обучающихся могут представляться архаичными.

Отметим, что, согласно результатам опроса, практически все опрошенные (94,2 %) слышали о веб-приложении character.ai. Это может быть связано с тем, что искусственный интеллект последние годы выступает предметом активного обсуждения во многих информационных ресурсах. Молодое поколение, активно использующее средства виртуального общения, постоянно находится в курсе многих популярных способов взаимодействия с разными чат-ботами. Результаты онлайн-опроса полностью коррелируют с полученными в ходе экспериментальных исследований других ученых, в частности, Е. Харианто и Р. Али [14] и Т. Назаретский, М. Чукурова и Г. Александрон [15]. Однако отметим, что лишь немного меньше половины опрошенных (43,4 %) использовали в каких-либо целях веб-приложение character.ai.

Больше половины опрошенных (65,8 %) отметило положительный опыт взаимодействия с данным веб-приложением. Связано это, в первую очередь, с тем, что молодое поколение имеет возможность в игровом формате пообщаться со своими кумирами и различными историческими личностями. Когда в реальной жизни это труднодоступно, то на помощь приходит виртуальная среда, в которой открывается множество возможностей. Помимо этого, мы также отмечаем повышенный интерес студентов непосредственно к общению на английском языке с виртуальным собеседником. Это может быть связано с тем, что в повседневной жизни, не находясь в аутентичной языковой среде, очень сложно найти англоговорящих собеседников. Исходя из этого, в отношении виртуальных собесед-

ников у обучающихся появляется интерес к общению и изучению языка.

78 % респондентов предпочитают выбирать персонажа из множества готовых, а не создавать их с нуля, что полностью коррелирует с ответами на вопрос о причинах использования character.ai. Такая языковая практика позволяет им больше узнать о жизни каких-либо знаменитостей и смоделировать аутентичное общение с ними. При этом важно отметить, что, несмотря на предоставленную веб-приложением возможность, студенты в основном играли роль самого себя (76,5 %), а не пытались создавать альтернативные персоны (23,5 %). Возможно, это связано с тем, что намного проще и интереснее общаться от своего лица, так как в данном случае модель поведения будет верной.

Студенты не так сильно были заинтересованы в том, чтобы общаться в голосовом формате с виртуальным собеседником. Подавляющее большинство опрошенных (89,2 %) использовало текстовый формат общения, так как это доступно в любом месте, а также дает время на то, чтобы поразмыслить над ответом. На наш взгляд, голосовое взаимодействие в рамках «телефонных звонков» будет полезно более продвинутым обучающимся, которые уже умеют быстро составлять предложения в процессе англоязычной коммуникации.

По части целей взаимодействия мнения опрошенных разнятся. 37,4 % респондентов отметили, что использовали character.ai непосредственно для практики ролевой игры, в то время как 40,2 % – для практики письменного, а 22,4 % – для устного взаимодействия. Это также коррелирует с результатами других вопросов, где студенты выражают заинтересованность в общении преимущественно в текстовом формате и с известными личностями.

Обучающиеся отметили, что в рамках взаимодействия с character.ai у них периодически возникали коммуникативные сбои – галлюцинации ИИ. Студенты разрешали такие ситуации с помощью возможности изменения ответа персонажа – character.ai предла-

гает на выбор до 30 вариантов сообщения от виртуального собеседника. В случае, если ответы их не устраивали, то они в ответных сообщениях перенаправляли персонажа, чтобы восстановить исходную нить разговора.

Обсуждение результатов

Основываясь на результатах опроса, можно сделать несколько выводов, которые могут быть полезны для дальнейших исследований в контексте использования технологий искусственного интеллекта при обучении иностранному языку. В рамках настоящего исследования сформировано три вывода.

1. Среднестатистический обучающийся осведомлен о современных инструментах искусственного интеллекта и активно использует различные средства в своей повседневной жизни. Однако отметим, что непосредственно character.ai был в использовании у меньшей половины опрошенных. Это может быть связано с тем, что ежедневно в мире появляется огромное количество различных инструментов, и если о существовании отдельных программ еще можно услышать, то использовать каждую становится проблематичным.

2. Обучающиеся предпочитают чат-ботов за счет их доступности. Современные технологии искусственного интеллекта и алгоритмы машинного обучения уже сейчас позволяют любому желающему осуществлять иноязычную практику с виртуальными собеседниками в любое удобное для человека время. Обучающиеся способны заниматься тренировкой навыков в домашних условиях, критически оценивая действия свои и программы.

3. Студенты менее заинтересованы в том, чтобы отыгрывать роль других личностей при взаимодействии с виртуальным со-

беседником. На наш взгляд, это вполне поддается объяснению, ведь значительно проще использовать знакомую ролевую модель, чем пытаться подстроиться под иную. В рамках иноязычного взаимодействия студентам было интересно общаться со знаменитостями непосредственно от своего лица.

ВЫВОДЫ

Изучение лингводидактического потенциала технологий и инструментов искусственного интеллекта становится важной темой в современном мире. Уже сейчас за счет их доступности и практичности открываются новые возможности в изучении иностранных языков. Задача преподавателя – интегрировать технологии ИИ в свой традиционный процесс обучения иностранному языку. Нами изучен лингводидактический потенциал веб-приложения character.ai при развитии умений иноязычной коммуникативной деятельности у студентов, а также выделены этапы обучения: а) вводный; б) целеполагание; в) технологический; г) взаимодействие с ИИ; д) обсуждение результатов и е) оценочный. По результатам исследования, в котором приняло участие 152 обучающихся Тамбовского государственного университета им. Г.Р. Державина, было выявлено, что большинство респондентов положительно относятся к языковой практике с character.ai. Было также отмечено, что студенты заинтересованы в том, чтобы общаться с виртуальными собеседниками преимущественно в текстовом формате, а также использовать родную им модель поведения – свою собственную.

Список источников

1. Сысоев П.В., Филатов Е.М. ChatGPT в исследовательской работе студентов: запрещать или обучать? // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2023. Т. 28. № 2. С. 276-301. <https://doi.org/10.20310/1810-0201-2023-28-2-276-301>, <https://elibrary.ru/sphxkz>
2. Сысоев П.В., Филатов Е.М., Сорокин Д.О. Искусственный интеллект в обучении иностранному языку: чат-боты в развитии умений иноязычного речевого взаимодействия обучающихся // Иностранные языки в школе. 2023. № 3. С. 45-54. <https://elibrary.ru/gdjorm>
3. Сорокин Д.О. Использование голосовых помощников для развития устных иноязычных речевых умений обучающихся // Иностранные языки в школе. 2024. № 3. С. 73-77. <https://elibrary.ru/rfmsmk>

4. Евстигнеев М.Н. Нейросеть Twee – новый инструментарий для педагога английского языка // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2023. Т. 28. № 6. С. 1428-1442. <https://doi.org/10.20310/1810-0201-2023-28-6-1428-1442>, <https://elibrary.ru/hwajhp>
5. Филатов Е.М. Использование оценочной обратной связи от нейросети ChatGPT в обучении учащихся и студентов написанию эссе на английском языке // Иностранные языки в школе. 2024. № 3. С. 78-83. <https://elibrary.ru/ngeqsn>
6. Перминова Г.В. Использование чат-бота ChatGPT в процессе обучения немецкому языку как второму иностранному // Иностранные языки в школе. 2023. № 8. С. 46-54. <https://elibrary.ru/rkuvac>
7. Мурунов С.С., Поляков О.Г. Методическая обратная связь от ChatGPT на занятиях по иностранному языку // Иностранные языки в школе. 2024. № 3. С. 47-54. <https://elibrary.ru/jnrjsc>
8. Харламенко И.В. Искусственный интеллект в помощь учителю иностранного языка при работе над лексическими навыками // Иностранные языки в школе. 2024. № 3. С. 55-60. <https://elibrary.ru/pxxouk>
9. Dembsey J.M. Closing the Grammarly gaps: a study of claims and feedback from an online grammar program // The Writing Center Journal. 2017. Vol. 36. № 1. P. 63-100.
10. Park J. An AI-based English grammar checker vs. human raters in evaluating EFL learners' writing // Multimedia-Assisted Language Learning. 2019. Vol. 22. № 1. P. 112-131. <http://dx.doi.org/10.2015702/mall.2019.22.1.112>
11. Сысоев П.В., Филатов Е.М. Методика развития иноязычных речевых умений студентов на основе практики с чат-ботом // Перспективы науки и образования. 2023. № 3 (63). С. 201-218. <https://doi.org/10.32744/pse.2023.3.13>, <https://elibrary.ru/fjyhew>
12. Егорцева Н.А., Сидоркина Н.В. Значение ролевых игр в обучении английскому языку // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2016. Т. 5. № 1 (14). С. 49-52. <https://elibrary.ru/vodicl>
13. Пассов Е.И., Кузовлева Н.Е. Основы коммуникативной теории и технологии иноязычного образования. Методическое пособие для преподавателей русского языка как иностранного. М.: Рус. яз., 2010. С. 567.
14. Haryanto E., Ali R. Students' attitudes towards the use of Artificial Intelligence SIRI in EFL learning at one public university // International Seminar and Annual Meeting BKS-PTN Wilayah Barat. 2018. Vol. 1. № 1. P. 190-195.
15. Nazaretsky T., Cukurova M., Alexandron G. An instrument for measuring teachers' trust in AI-based educational technologies // LAK22: 12th International Learning Analytics and Knowledge Conference. N. Y., 2021. P. 56-66. <https://doi.org/10.1145/3506860.3506866>

References

1. Sysoyev P.V., Filatov E.M. (2023). ChatGPT in students' research: to forbid or to teach? *Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki = Tambov University Review: Series Humanities*, vol. 28, no. 2, pp. 276-301. (In Russ.) <https://doi.org/10.20310/1810-0201-2023-28-2-276-301>, <https://elibrary.ru/sphxkz>
2. Sysoyev P.V., Filatov E.M., Sorokin D.O. (2023). Artificial intelligence in foreign language teaching: chatbots in the development of students' foreign language speaking skills. *Inostrannye yazyki v shkole = Foreign Languages at School*, no. 3, pp. 45-54. (In Russ.) <https://elibrary.ru/gdjorm>
3. Sorokin D.O. (2024). The use of voice assistants for the development of foreign language oral communication skills. *Inostrannye yazyki v shkole = Foreign Languages at School*, no. 3, pp. 73-77. (In Russ.) <https://elibrary.ru/rfmsmk>
4. Evstigneev M.N. (2023). Twee neural network as a new tool for English language teacher. *Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki = Tambov University Review: Series Humanities*, vol. 28, no. 6, pp. 1428-1442. (In Russ.) <https://doi.org/10.20310/1810-0201-2023-28-6-1428-1442>, <https://elibrary.ru/hwajhp>
5. Filatov E.M. (2024). Automated assessment of learners' foreign language essay based on feedback from artificial intelligence. *Inostrannye yazyki v shkole = Foreign Languages at School*, no. 3, pp. 78-83. (In Russ.) <https://elibrary.ru/ngeqsn>
6. Perminova G.V. (2023). Using chatbot ChatGPT in the process of teaching German as a second foreign language. *Inostrannye yazyki v shkole = Foreign Languages at School*, no. 8, pp. 46-54. (In Russ.) <https://elibrary.ru/rkuvac>

7. Murunov S.S., Polyakov O.G. (2024). Methodological feedback from ChatGPT in the English language classroom. *Inostrannye yazyki v shkole = Foreign Languages at School*, no. 3, pp. 47-54. (In Russ.) <https://elibrary.ru/jnrjsc>
8. Kharlamenko I.V. (2024). Artificial intelligence to assist foreign language teacher in working on lexical skills. *Inostrannye yazyki v shkole = Foreign Languages at School*, no. 3, pp. 55-60. (In Russ.) <https://elibrary.ru/pxxoux>
9. Dembsey J.M. (2017). Closing the Grammarly gaps: a study of claims and feedback from an online grammar program. *The Writing Center Journal*, vol. 36, no. 1, pp. 63-100.
10. Park J. (2019). An AI-based English grammar checker vs. human raters in evaluating EFL learners' writing. *Multimedia-Assisted Language Learning*, vol. 22, no. 1, pp. 112-131. <http://dx.doi.org/10.2015702/mall.2019.22.1.112>
11. Sysoyev P.V., Filatov E.M. (2023). Method of the development of students' foreign language communication skills based on practice with a chatbot. *Perspektivy nauki i obrazovaniya = Perspectives of Science and Education*, no. 3 (63), pp. 201-218. (In Russ.) <https://doi.org/10.32744/pse.2023.3.13>, <https://elibrary.ru/fjyhew>
12. Egortseva N.A., Sidorkina N.V. (2016). Value of role games in teaching english language. *Azimut nauchnykh issledovaniy: pedagogika i psikhologiya = Azimuth of Scientific Research: Pedagogy And Psychology*, vol. 5, no. 1 (14), pp. 49-52. (In Russ.) <https://elibrary.ru/vodiel>
13. Passov E.I., Kuzovleva N.E. (2010). *Osnovy Kommunikativnoi Teorii i Tekhnologii Inoyazychnogo Obrazovaniya. Metodicheskoe Posobie dlya Prepodavatelei Russkogo Yazyka kak Inostrannogo*. Moscow, Russian Language Publ., pp. 567. (In Russ.)
14. Haryanto E., Ali R. (2018). Students' attitudes towards the use of Artificial Intelligence SIRI in EFL learning at one public university // *International Seminar and Annual Meeting BKS-PTN Wilayah Barat*, vol. 1, no. 1, pp. 190-195.
15. Nazaretsky T., Cukurova M., Alexandron G. (2021). An instrument for measuring teachers' trust in AI-based educational technologies. *LAK22: 12th International Learning Analytics and Knowledge Conference*. New York, pp. 56-66. <https://doi.org/10.1145/3506860.3506866>

Информация об авторе

Филатов Евгений Михайлович, научный сотрудник лаборатории языкового поликультурного образования, Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина, г. Тамбов, Российская Федерация.
<https://orcid.org/0000-0001-6331-4718>
Scopus ID: 58609035100
ResearcherID: HDO-3688-2022
filatovgenya200@gmail.com

Поступила в редакцию 26.08.2024
Получена после доработки 14.10.2024
Принята к публикации 17.10.2024

Information about the author

Evgeny M. Filatov, Research Scholar of Foreign Language Multicultural Education Research Laboratory, Derzhavin Tambov State University, Tambov, Russian Federation.
<https://orcid.org/0000-0001-6331-4718>
Scopus ID: 58609035100
ResearcherID: HDO-3688-2022
filatovgenya200@gmail.com

Received 26.08.2024
Revised 14.10.2024
Accepted 17.10.2024

Приложение 1

**Отношение студентов к использованию веб-приложения character.ai
при изучении иностранного языка**

1. Мотивирует ли вас на изучение иностранного языка практика с ИИ?
 - а) да;
 - б) нет.
2. Знаете ли вы о веб-приложении character.ai?
 - а) да;
 - б) нет.
3. Пользовались или пользуетесь ли вы веб-приложением character.ai?
 - а) да;
 - б) нет.
4. Какой был ваш опыт взаимодействия с веб-приложением character.ai?
 - а) положительный;
 - б) удовлетворительный;
 - в) отрицательный.
5. Своего виртуального собеседника вы:
 - а) создавали с нуля;
 - б) выбирали из множества готовых.
6. При общении с виртуальным собеседником вы:
 - а) играли роль самого себя;
 - б) создавали несколько персон.
7. В каком формате вы общались с виртуальным собеседником?
 - а) текстовом;
 - б) голосовом.
8. С какой целью вы общались с виртуальным собеседником? (выберите первостепенное)
 - а) практика ролевой игры;
 - б) практика устного взаимодействия;
 - в) практика письменного взаимодействия.
9. Как вы разрешали ситуации, в которых возникали галлюцинации ИИ ((ответы ИИ, которые не имеют отношения к реальности и/или не могут быть подтверждены внешними источниками)?
 - а) изменяли ответ виртуального собеседника;
 - б) меняли тему разговора;
 - в) игнорировали.
10. Использовали вы возможность изменения ответа виртуального собеседника?
 - а) да;
 - б) нет.