

Litera

Правильная ссылка на статью:

Жикулина К.П. Алисины сказки: трансформация структуры, сказочных формул и контекстов у голосового помощника в навыке «Давай придумаем» // Litera. 2024. № 2. DOI: 10.25136/2409-8698.2024.2.69760 EDN: AQYOMS URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=69760

Алисины сказки: трансформация структуры, сказочных формул и контекстов у голосового помощника в навыке «Давай придумаем»

Жикулина Кристина Петровна

ORCID: 0000-0003-2488-4616

аспирант, кафедра общего и русского языкознания, Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы

117198, Россия, Москва область, г. Москва, ул. Миклухо-Маклая, 6, кафедра, Миклухо-Маклая, 12

✉ christina.zhikulina@gmail.com



[Статья из рубрики "Автоматическая обработка языка"](#)

DOI:

10.25136/2409-8698.2024.2.69760

EDN:

AQYOMS

Дата направления статьи в редакцию:

31-01-2024

Дата публикации:

07-02-2024

Аннотация: Предметом исследования является спонтанно генерируемый текст голосовым помощником Алиса при создании сказки вместе с пользователем, а объектом – трансформации структуры, сказочных формул и контекста в условиях подбора языковых элементов и смыслов с помощью технологии искусственного интеллекта. Особое внимание уделяется навыку «Давай придумаем», который стал доступен для пользователей весной 2023 года. Также отдельно рассматривается пространственно-временной континуум, который создаётся системой с самого начала создания сказки – в разделе «Команда», где пользователю предлагают выбрать героев из разных эпох, культур и вселенных (литературных, медиа). Столкновение и взаимодействие фольклорных канонов с реалиями XXI века порождают неоднозначную реакцию на

интерактивную возможность побывать в роли сказителя вместе с голосовым помощником. Основным методом исследования выступила сплошная выборка, которая использовалась для распределения шагов, этапов и действий при создании сказочного сюжета. Помимо этого использовались сравнительно-сопоставительный метод и контекстуальный анализ. Для получения данных и последующего анализа составляющих был проведён и описан лингвистический эксперимент с голосовой колонкой Алиса от компании Яндекс. Стремительное развитие нейросетевых языковых моделей позволяет нам говорить о научной новизне исследуемого материала, так как данная сфера является неизученной и слишком быстро модифицируется. Важно подчеркнуть, что до настоящего времени тексты спонтанно генерируемых сказок, их структурное членение и соответствие сказочных формул в них фольклорным канонами не были изучены. Основным выводом проведённого исследования можно обозначить то, что доля участия пользователя при создании сказки с голосовым помощником Алиса сильно преувеличена. Трансформации в сказочных формулах типа зачин и концовка – не обнаружены. Создание присказки невозможно, если следовать алгоритму сборки, заложенному в голосовом помощнике. Самая большая доля перестраивания в спонтанно генерируемом тексте приходится на логику повествования, искажение контекста и локализацию.

Ключевые слова:

искусственный интеллект, голосовой помощник Алиса, нейросеть, джипити, структура сказки, сказочные формулы, контекст, хронотоп, спонтанная генерация текста, коммуникация

1. Введение

Коммуникационные инструменты сегодня помогают транслировать смыслы, ценности и традиции в общественное сознание – распространять их на массы. В интернет-пространстве подобные инструменты обладают определённой спецификой, которая отличает их от классических методов осуществления коммуникации. Такая специфика обусловлена высоким уровнем доверия и качеством мультимедийности, масштабированием территориальности, возрастанию значимости контента и пользовательских оценок материала любого типа [\[3, с. 11\]](#).

Словом года, по версии портала «Грамота.ру», стала *нейросеть*: «Выбор слова 2023 года был сделан на основе нескольких критериев: анализа данных, частотности запросов, оценки экспертов» [\[10\]](#). В рейтинговом голосовании *нейросеть* набрала более 75% голосов. Эксперты портала подчёркивают, что употребление данного слова всегда соотносится с той стороной искусственного интеллекта, которая взаимодействует с людьми. В бытовой сфере *нейросеть* воспринимается пользователями как некое «живое существо», способное коммуницировать, обучаться и практиковать полученные навыки. В том же рейтинге слово *джипити/GPT* набрало 58% голосов [там же]. В статье, посвящённой «Слову года», на сайте холдинга РБК авторы Добрунов Михаил и Хабарова Виктория описывают *джипити* как «составную часть названия ChatGPT, наиболее известной системы искусственного интеллекта» [\[6\]](#). С лингвистической точки зрения, *джипити* – не просто составная часть, а мост между двумя сознаниями: человеческим и искусственным; *виртуальный туннель*, по которому осуществляется обмен данными и информацией от машины к человеку, и наоборот. Важно отметить, что исследуемый в

статье голосовой помощник Алиса от компании Яндекс тоже использует систему YandexGPT 2: в середине 2023 года разработчики анонсировали, что теперь можно решать разные задачи в пределах одного диалога без искажения или потери контекста.

На сегодняшний день голосовой помощник Алиса уже включает в себя такие *навыки* как «Общение» (разделы «Давай поболтаем» и «О чём ты думаешь?»), «Развлечься» (разделы «Расскажи скороговорку» и «Расскажи анекдот»), «Просто поговорить» (разделы «Как дела?» и «Давай пообщаемся») и самый интересный *навык*, появившийся весной 2023 года – «Давай придумаем». На портале Яндекс Диалоги он описан следующим образом: «Алиса помогает придумывать – идеи, тексты на разные темы и многое другое. Попросите её написать поздравление бабушке, придумать имя для кота или идею для стартапа – и увидите, что будет» [\[5\]](#). В рамках возможностей, представленных в данном *навыке*, рассмотрим подробно команду «Алиса, давай придумаем сказку».

Что такое сказка? В первую очередь она играет важную роль в жизни детей. Сказки помогают развивать воображение, различать добро и зло, выстраивать логические цепочки, делать выбор в трудных ситуациях. Некоторые психологи считают, что сказки полезны не только детям, но и взрослым, в связи с чем широкое распространение получил метод *сказкотерапии*. В своём методическом пособии учёный и руководитель Психологического центра Е.М. Барабаш определяет *сказкотерапию* как «молодое, современное и перспективное направление практической психологии, которое, используя метафорические ресурсы сказки, позволяет людям развить самосознание» [\[2, с. 3\]](#).

Однако для современного человека просто читать сказку – стало недостаточно. На официальном сайте книжного магазина «Лабиринт» можно найти следующие советы для читателей: чтение должно быть *интерактивным*, необходимо *сыграть в элементы* сказок, не бояться *изменять сюжетные линии* и придумывать новые детали [\[8\]](#). Сегодня развитие цифровых технологий позволяет любому человеку побыть *сказителем*, создать ни на что не похожий сюжет, озвучить текст, выдумать героев, и всё это сделать в режиме *интерактив-онлайн*. Идея об *интерактивности* сказок стала доступна всем русскоговорящим пользователям в *вербально-виртуальном мире* голосового помощника Алиса с *навыком* «Давай придумаем».

Вышесказанным определяется актуальность исследования, предметом которого является *спонтанно генерируемый* текст голосовым помощником Алиса при создании сказки вместе с пользователем, а объектом – трансформации структуры, сказочных формул и контекста в условиях подбора языковых элементов и смыслов с помощью технологии искусственного интеллекта.

Научная новизна заключается в том, что уровень речетворческого потенциала и использования фольклорных формул при создании сказок у голосового помощника Алиса исследуется впервые, как и структура создания сказки, так как *навык* «Давай придумаем» появился в его модификации относительно недавно.

Целью настоящего исследования является описание возможных структурных и языковых трансформаций у голосового помощника Алиса при создании сказки вместе с пользователем и определение её речетворческого потенциала на сегодняшний момент.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- 1) обозначить и проанализировать пространственно-временные отношения (как отдельный вид сказочных формул) по выборке героев и действиям в сюжете сказки;
- 2) определить место сказочных формул в сказках *Алисы*, а также проанализировать возможности ИИ в генерации текста без искажения или потери контекста;
- 3) сопоставить структуру спонтанно генерируемого текста голосового помощника *Алиса* со структурой традиционной сказки;
- 4) разработать путеводитель по структуре спонтанно генерируемой сказки в навыке «Давай придумаем».

Исследование предполагало комплексное использование таких методов как сплошная выборка, сравнительно-сопоставительный и контекстуальный анализы.

Теоретическая значимость исследования заключается в том, что наблюдения и выводы, полученные после анализа языкового материала, расширяют теоретические сведения о способах создания и подбора языковых единиц искусственным интеллектом; корпусах, используемых голосовыми помощниками при генерации текстов сказок, а также возможности разработки нового подхода к созданию сказок у современного поколения (с помощью использования цифровых технологий и интерактива).

Практическая значимость исследования заключается в том, что полученные материалы и результаты можно использовать для проведения лекционных и семинарских занятий по курсам направлений «Компьютерная лингвистика» и «Прикладная цифровая филология»; для курсов по обработке естественного языка по направлению «Машинное обучение», а также в различных практикумах и семинарах как онлайн, так и оффлайн, посвящённых развитию нейросетей в России.

Материалом для анализа послужил спонтанно сгенерированный текст сказки голосовым помощником *Алиса* и пользователем в ходе проведения лингвистического эксперимента. С текстом сказки можно ознакомиться как в основной части данного исследования, так и по ссылке, указанной в библиографии.

Теоретической базой исследования послужили труды отечественных и зарубежных учёных, описавших «героев волшебной сказки» (Мелетинский, 2005); определивших «традиционные формулы сказки» (Рошняну, 1974; Герасимова, 2012) и «стилистическую обрядность русской волшебной сказки» (Разумова, 1991); систематизировавших и классифицировавших сказки (Aarne, 1961); проводивших фундаментальные исследования и анализ «хронотопа русской литературной сказки» (Зворыгина, 2020); создавших и доработавших методику «сказкотерапии» (Барабаш, 2022); определивших сказку как «современность» (Азадовский, 1932), «огонь детской мысли и речи» (Челпаченко, Алёшина, 2018), развитие фантазии (Ruban, 2023); разобравших роль «интернет-коммуникации в глобальном пространстве» (Володенков, 2015); исследовавших «странности искусственного интеллекта» (Shane, 2019).

2. Основная часть

Для того, чтобы исследовать структуру сказки, *сказочные формулы* и *хронотоп*, необходимо сначала дать определение сказке. В научном мире до сих пор существует неоднозначность, и многие учёные расходятся во мнениях. В рамках данного исследования мы сконцентрируем внимание на тех определениях, которые включают в себя такие понятия как детство, мысль, наслаждение, фантазия и современность.

Так, например, в дидактической системе учёного и педагога-новатора В.А. Сухомлинского сказка – это «свежий ветер, который раздувает огонь детской мысли и речи. Сказочное слово постоянно живёт в сознании растущего человека» [18, с. 34]. А вот основатель исследовательской школы теоретической фольклористики Е.М. Мелетинский указывает на то, что сказка – древнейший вид «словесного искусства», который уходит корнями в «народное творчество доклассовой эпохи» и до настоящего времени остаётся спутником человека в художественный мир, приносящий истинное наслаждение [9, с. 3]. Л.М. Рубан в своих работах подчёркивает, что «сказка – это пространство для фантазий, в котором ребенок компенсирует отсутствие действий в реальной жизни» [21, с. 300]. Актуальной остаётся и мысль советского и российского литературоведа К.М. Азадовского, заключающаяся в том, что исторический и социальный дискурсы сильно влияют на тексты составителей сказок, поэтому «сказка – ни в коем случае не архаика, но прочно и крепко связана со всеми процессами жизни и современности» [1, с. 80].

Объединяя все вышесказанное определения, мы берём за основу исследования следующее: сказка сегодня – это многоуровневая система, включающая в себя современность, но не исключая «творчество доклассовой эпохи»; использующая сказочные формулы и придерживающаяся канонов фольклора; развивающая детскую мысль и речь, но также помогающая взрослым «компенсировать отсутствие действий в реальной жизни».

2.1 Пространственно-временной континуум в сказках Алисы

Так как языковые явления, которые возникают в сказках, широки, а вопросы определения формул сказок недостаточно решены [12, с. 14], для сравнительно-сопоставительного анализа в статье будут использованы только некоторые из них.

В книге «Прагматика текста: фольклор, литература, культура» Н.М. Герасимова выделяет сначала формулы, которые характеризуют её пространственно-временные отношения – *хронотоп*, и «пограничные формулы, отмечающие либо начало и конец сказки, либо начало (и вместе с тем конец) ее отдельных сегментов» [4, с. 73], Н.М. Герасимова также подмечает, что формулы присказки, зачина, концовки «не только утверждают категории сказочного мира, но и соотносят его с миром реальным, процессом рассказа, приобщая аудиторию к действию сказки» [там же].

Принцип построения сказки в *навыке* «Давай придумаем» у Алисы достаточно простой: голосовой помощник предлагает героев на выбор для будущего сюжета, после этого применяется методика вопросно-ответной формы с пользователем.

Сначала рассмотрим самые популярные варианты выбора героев: «Кикимора или Незнайка», «Паровозик или Железный человек», «Белоснежка или Лосяш», «Алладин или Красная Шапочка», «Эльза или Матроскин», «Пони или Чебурашка», «Рапунцель или Гермиона Грейнджер».

Можно сделать предположение, что развитие дальнейшего сюжета в *спонтанно генерируемой* сказке не всегда будет ориентировано на каноны традиционных русских сказок. Для этого стоит обратиться к источникам, из которых искусственный интеллект подбирает пользователю возможные варианты:

Зарубежный сегмент

(1) Белоснежка и Рапунцель (1812) – героини одноимённых немецких сказок братьев

Гримм (оригинальные версии) и персонажи американских мультипликационных фильмов (адаптация) компании Disney «Белоснежка и семь гномов» (1937) и «Рапунцель: Запутанная история» (2010);

(2) Аладдин – герой из собрания ближневосточных народных сказок «Тысяча и одна ночь» (1835) на арабском языке (оригинальная версия) и персонаж одноимённого американского мультипликационного фильма (адаптация) компании Disney «Аладдин» (1992) и мультсериала (1994); одноимённого фильма-мюзикла (адаптация), снятого совместно с Великобританией и Австралией (2019).

(3) Эльза – не героиня сказки, а главный герой мультипликационного фильма студии Disney «Холодное сердце» (2013) и его продолжений (2019);

(4) Красная Шапочка – героиня одноимённой народной европейской сказки (оригинальная версия) Шарля Перро, опубликованной в сборнике «Сказки матушки Гусыни» (1697); полнометражного советского фильма «Про Красную Шапочку» (1977) и одноимённого американского фильма (2011);

(5) Железный человек (1968) – супергерой из американских комиксов (оригинальная версия) издательства Marvel Comics; мультипликационных серий (адаптация) от Marvel Productions Ltd (1994); серии полнометражных фильмов (адаптации) от Marvel Studios Ink (2008-2013);

(6) Гермиона Грейнджер – одна из главных героинь серии романов о Гарри Поттере (оригинальные версии) британской писательницы Джоан Роулинг (1997-2016); серии полнометражных фильмов (адаптация) о Гарри Поттере (2001-2011);

(7) Пони – собирательный образ персонажей из известных канадско-американских мультипликационных серий «Мой маленький пони» (1992) и ремейка (2010-2019).

Российский сегмент

(1) Кикимора – главная героиня одноимённой сказки Алексея Толстого из цикла «Русалочьи сказки» (1910);

(2) Незнайка – литературный герой трилогии Н.Н. Носова (1953-1965) и её продолжений (оригинальные версии); российского мультипликационного сериала (адаптация) «Незнайка на Луне» (1997-1999);

(3) Паровозик – здесь мы можем сделать предположение, что это персонаж из мультипликационного фильма «Паровозик из Ромашково» (1967) киностудии «Союзмультфильм»;

(4) Лосяш – один из главных персонажей мультипликационной франшизы «Смешарики» (2003-2023) студии «Петербург»;

(5) Матроскин – один из главных героев сказочной повести (оригинальная версия) Эдуарда Успенского «Дядя Фёдор, пёс и кот» (1974), а также серии советских мультфильмов киностудии «Союзмультфильм» (1978, 1980, 1984) и мультипликационного сериала (адаптации) «Простоквашино» (2018-2023);

(6) Чебурашка – один из главных героев книги (оригинальная версия) Эдуарда Успенского «Крокодил Гена и его друзья» (1966) и её продолжений, а также серии мультипликационных фильмов (адаптации) киностудии «Союзмультфильм»; российских фильмов (адаптаций) «Чебурашка» (2022) и «Чебурашка. Выходной» (2023);

одноимённого фильма (адаптации), снятого совместно с Японией и Южной Кореей (2009); одноимённого японского мультфильма (адаптации)(2013).

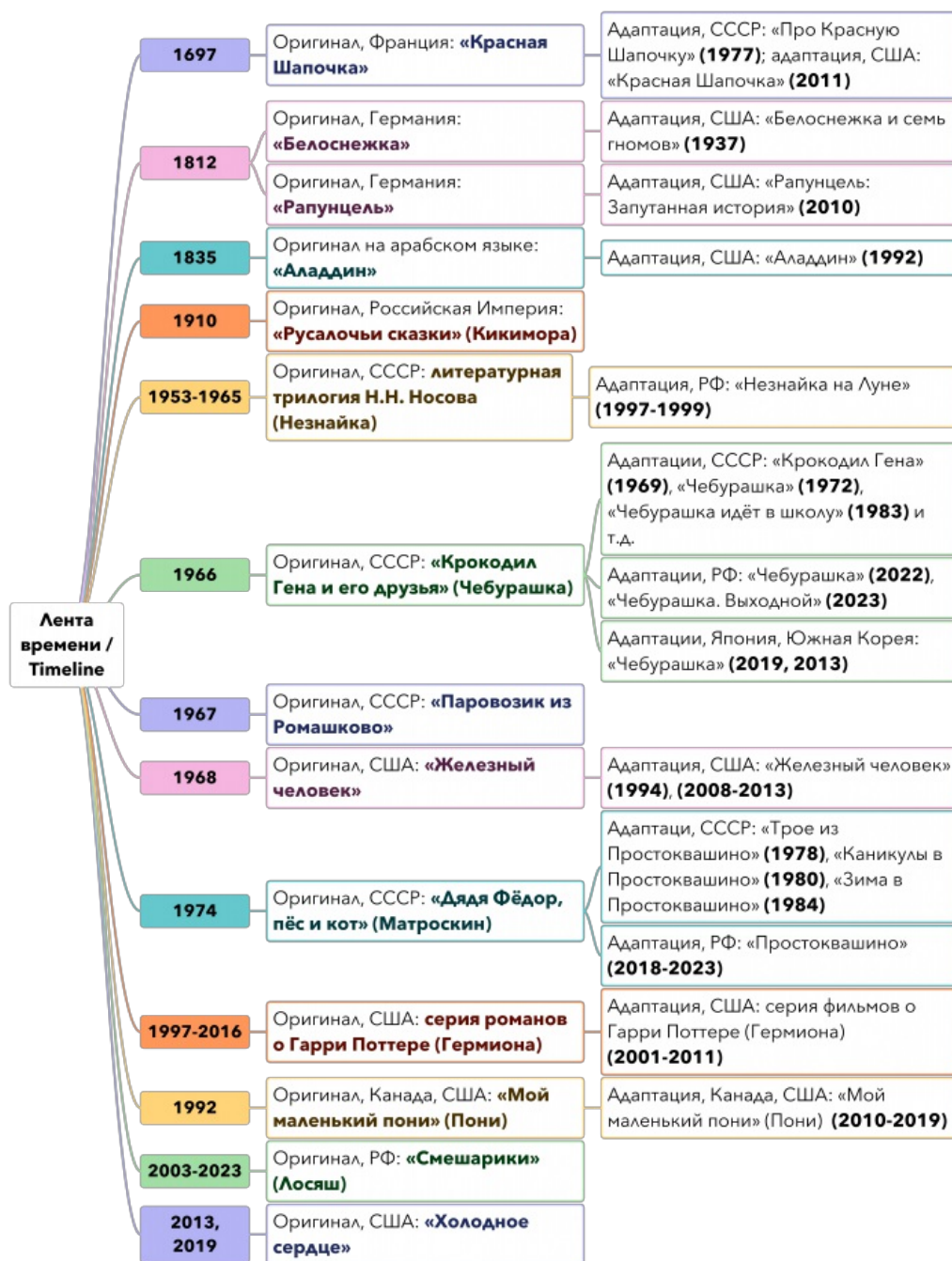


Рис.1. Лента времени (горизонтальная) источников, откуда ГП Алиса предлагает варианты на выбор для героев будущей сказки.

Источник: составлено автором.

Fig.1. The timeline (horizontal) of sources where the voice assistant Alice borrows verities of heroes (heroines) for a future fairy tale.

Source: compiled by the author.

На основе подробного разбора источников видно, что из 14 предложенных имён Алисой,

только 6 являются героями сказок или сказочных повестей, при этом – русских только 2. Лента времени (рис.1) наглядно показывает, что *хронотоп* в подборке затрагивает разные эпохи, миры, временные континуумы, художественные и медиа- вселенные, традиции, ценности и поколения. Вероятность того, что более молодое поколение, при создании сказки с *Алисой*, будет опираться на историю сказочного героя по адаптации, а не по оригинальной версии – очень высока. Это связано с доступностью и большой популярностью новых версий. Например, у сказки «Алладин» существует более 30 интерпретаций не только в арабских странах, но и в европейских. А оригинальные версии сказок братьев Гримм считаются произведениями для взрослых: мало кто из детей знает, что все герои в оригинальных версиях братьев Гримм либо погибают, либо остаются покалеченными. В адаптациях же практически всегда предусмотрены *счастливые концы* и убраны пугающие факты, такие как: Мулан заканчивает жизнь самоубийством; Квазимодо умирает от голода на кладбище; Маугли уничтожает деревню вместе со всеми её жителями; сводные сёстры Золушки отрезают себе пальцы на ногах, чтобы влезть в хрустальную туфельку [\[15\]](#).

С одной стороны, подобный информационный разброс позволяет *сказочнику* широко применять фантазию и нарушать временные границы. С другой стороны, уже на первом шаге создания *спонтанно генерируемой* сказки может возникать логическая путаница во времени и пространстве, и нарушаться представление об истинном назначении *сказочного контента*, так как в предложенных вариантах есть герои, чьи приключения уже подробно описаны другими авторами, поэтому возрастает вероятность, что пользователь будет подстраивать сюжет под них. Хотя многочисленные пересказы одной и той же истории выступают свидетельством того, что она способна вдохновлять и мотивировать читателей или зрителей по сей день. В работе «The types of the folktale» финский исследователь фольклора и систематизатор сюжетов Антти Амартус Аарне классифицировал и распределил сказки в своём указателе, основываясь на том, что одна и та же сюжетная линия могла быть заложена в основу сказок разных народов, культур и времён [\[19, с. 5\]](#).

Как известно, что уже в XX веке была видна определённая закономерность в использовании фольклорных установок по отношению, например, к категории времени: «... в сказке XX века появляются образцы отступления от народных канонов жанра» [\[7, с. 39\]](#). Примером являются произведения Л.С. Петрушевской, которая ставит сказку «на границе с рассказом, повестью и романом» [там же]. Её сюжетам характерны нарушения последовательности происходящего, временная асимметрия, замедление и заявка в будущность.

Вышеописанное позволяет сделать вывод, что фольклорные каноны не стоят на месте, и отклонение от них - не новое явление, а естественный процесс, свойственный времени и реалиям, в которых живет и творит сказитель. Это отражение современной действительности, которую он наблюдает и в которую привносит своё. Как писала С.Е. Токмакова в своём диссертационном исследовании: «И это неслучайно: эмоция и оценка являются результатом взаимодействия человека с окружающей действительностью» [\[16, с. 4\]](#).

2.2 Алгоритмы построения сказки у голосового помощника Алиса

Проведём лингвистический эксперимент: используя *навык* «Давай придумаем», создадим сказку вместе с *Алисой* (далее – ГП Алиса), разделим процесс *спонтанной генерации* текста на шаги, этапы и действия, после чего – проанализируем полученные результаты.

Создание сказки с голосовым помощником Алиса:

Команда

Пользователь: «Алиса, давай придумаем сказку»

*Реплика ГП Алиса: «Сейчас мы с тобой вместе сочиним сказку! Иногда я буду задавать вопросы: простые или с вариантами ответа. Обязательно отвечай на них или придумывай что-то своё, чтобы у нас всё получилось. Когда надоест, просто скажи: «Алиса, хватит». Поехали!».

Шаг 1. Начало создания сказочного сюжета

Действие 1 – вопрос от ГП Алиса: «О ком будет наша история – о Сером Волке или о Железном человеке?»

Действие 2 – ответ пользователя: «О Сером Волке».

*Реплика ГП Алиса: «Здорово придумано! Начинаем сказку про Серого Волка».

Действие 3 – спонтанная генерация I части текста:

«В некотором царстве, в Козьем государстве жил Серый Волк. По правде сказать, он был не совсем серый; но когда сердился — тогда становился серым-пресерым» [\[14\]](#).

Шаг 2. Продолжение создания сказочного сюжета

· Этап 1

Действие 1 – вопрос от ГП Алиса: «Кто ещё был с Волком?»

Действие 2 – ответ пользователя: «С Волком была его сестра – Серая Волчица».

Действие 3 – спонтанная генерация II части текста:

«Сестра Волка, по имени Серая Волчица, была тоже очень серьезна» [\[14\]](#).

· Этап 2

Действие 1 – вопрос от ГП Алиса: «Что любила делать Серая Волчица: лежать или спать?»

Действие 2 – ответ пользователя: «Охотиться».

Действие 3 – спонтанная генерация III части текста:

«Она целыми днями лежала в лесу и смотрела на звезды. Добрая сестра любила в лесу охотиться» [\[14\]](#).

*Реплика ГП Алиса: «Получилось прямо, как в книжке! Хочешь продолжим придумывать или отправить текст сказки?»

**Ответ пользователя на реплику типа завершение/продолжение: «Продолжить историю» или «Прислать текст» / «Хватит»

· Этап 3

Действие 1 – вопрос от ГП Алиса: «Что сказал Волк Серой Волчице?»

Действие 2 – ответ пользователя: «Не нужно ходить в лес охотиться».

Действие 3 – спонтанная генерация IV части текста:

«Братец Волк часто говорил ей: – О сестрица! Не надо идти в лес. Там тебя все боятся. – Пускай их боятся!» [\[14\]](#).

· Этап 4

Действие 1 – вопрос от ГП Алиса: «Что сделала дальше Серая Волчица?»

Действие 2 – ответ пользователя: «Отправилась в лес на охоту и встретила охотника».

Действие 3 – спонтанная генерация V части текста:

«Когда она отправилась на охоту, она встретила Охотника, который выстрелил в неё стрелой и ей пришлось отдать ему стрелу. Затем она встретила с Медведем, который хотел её съесть. Медведь так сильно толкнул Серую Волчицу своими лапами, что она упала» [\[14\]](#).

· Этап 5

Действие 1 – вопрос от ГП Алиса: «Что сказала Медведю Серая Волчица?»

Действие 2 – ответ пользователя: «Она спросила у него «Почему её все обижают?»».

Действие 3 – спонтанная генерация VI части текста:

«Она спросила Медведя, почему его все обижают. Медведь рассказал ей обо всем, и тогда она сказала: — Бедный ты мой братец! Пойдем вместе со мной и будем жить в моей берлоге» [\[14\]](#).

*Реплика ГП Алиса: «Ух, как интересно всё складывается! Хочешь продолжим придумывать или отправить текст сказки?»

**Ответ пользователя на реплику типа завершение/продолжение: «Продолжить историю» или «Прислать текст» / «Хватит»

· Этап 6

Действие 1 – вопрос от ГП Алиса: «Как они жили?»

Действие 2 – ответ пользователя: «Не могли поделить добычу».

Действие 3 – спонтанная генерация VII части текста:

«Они постоянно ссорились, и не могли даже поделить добычу. В конце концов Серая Волчица рассердилась и сказала: — Ах ты, братец Волк!» [\[14\]](#).

· Этап 7

Действие 1 – вопрос от ГП Алиса: «Что сказала Серая Волчица братцу?»

Действие 2 – ответ пользователя: «Что он был прав, что не надо ходить в лес, потому что там много опасностей и неприятности могут долго преследовать её».

Действие 3 – спонтанная генерация VIII части текста:

«Потому, что братец Волк меня предупреждал, что мне не надо ходить в лес, а я его не послушалась. Увидела Серая Волчица Волка и сказала ему: — Брат мой! Почему это ты не идешь охотиться с нами? — Охота сейчас не пойдет. Охота сейчас не пойдёт, потому что в лесу слишком много охотников» [14].

· Этап 8

Действие 1 – вопрос от ГП Алиса: «Что сделала Серая Волчица?»

Действие 2 – ответ пользователя: «Ушла ещё раз в лес и там погибла».

Действие 3 – спонтанная генерация IX части текста:

«Ну и пусть! Я пойду охотиться одна. Серая Волчица опять отправилась охотиться, и встретила снова с Охотником со стрелой. Взглянула она ему в глаза и прыгнула. И тогда Охотник стал стрелять в нее, но стрела попала ей прямо в сердце» [14].

*Реплика ГП Алиса: «Классная сказка у нас получается. Хочешь продолжим придумывать или отправить текст сказки?»

**Ответ пользователя на реплику типа завершение/продолжение: «Продолжить историю» или «Прислать текст» / «Хватит».

Шаг 3. Конец создания сказочного сюжета

Действие 1 – ответ пользователя: «Прислать текст».

Действие 2 – ГП Алиса высылает ссылку на текст.

Эксперимент позволил установить, что создание спонтанно генерируемой сказки с Алисой разделяется на три шага: начало, продолжение и конец. В шагах и этапах есть действия (от 1 до 3), а также присутствуют *реплики ГП Алиса (завершить сказку или продолжить придумывать; похвалить пользователя-сказителя), которые появляются с определённой последовательностью. Реплики Алисы типа завершение/продолжение появляются через каждые три спонтанно генерируемые части текста (Шаг 1, Этап 2, Этап 5, Этап 8).

Перед шагами есть отдельный раздел «Команда», он отвечает за конкретизацию действий в навике «Давай придумаем», так как Алиса может придумывать не только сказки. После команды пользователя «Алиса, давай придумаем сказку», голосовой помощник распределяет роли между машиной и человеком.

2.2.1 Структура и создание присказки и зачина в сказке

В шаге 1 пользователь должен выбрать героя будущего сказочного сюжета. Он может выбирать из предложенных вариантов голосовым помощником (подробно рассмотрены в параграфе 2.1) или предложить своего героя, не представленного в выборке ИИ. В лингвистическом эксперименте нами был выбран Серый Волк (написание сохраняется как в текстовых генерациях ГП Алиса) – предложенный герой на выбор.

В шаге 1 появляется первый спонтанно сгенерированный фрагмент сказки, который, по нашему мнению, и отвечает за создание зачина: «В некотором царстве, в Козьем государстве...». Здесь обнаруживается форма контаминации в сказочной формуле, где «В некотором царстве...» является частью традиционного зачина русских народных сказок, а «...в Козьем государстве» выступает своеобразной отсылкой к русской сказке

«Волк и семеро козлят». Есть предположение, что ГП Алиса создаёт понятие *«Козье государство»* и на основании того, что в других сказочных сюжетах волк нередко пытается разорить «козьи дома» или появляется на их территории, поэтому искусственный интеллект определяет пространство преимущественно как козье. Также, например, в русских пословицах и поговорках пара *волк-коза* встречается не редко: «Волк не пастух, а козёл не огородник», «Коза с волком тягалась, рога до копыта остались», «Звал волк козу на пир, да коза нейдёт», «А дело бывало – и коза волка съедала», «Не спеши, коза, все волки твои будут».

Уместно обратить внимание и на то, что поисковые системы сети Интернет и Национального корпуса русского языка (НКРЯ) не выдают в результатах ни одного варианта с *«Козьим государством»*. Мы намеренно обращаем на это внимание, так как получается, что машина самостоятельно создаёт контекст на основе данных, которые не были заданы пользователем в разделе «Команда».

Итак, у нас есть царство, *«Козье государство»*, где живёт Серый Волк. При генерации других сказочных сюжетов, не представленных в данной работе, было выявлено, что ни при каких условиях Алиса не создаёт присказку. После того, как в разделе «Команда» выбирается герой, ИИ сразу же вводит его в сюжет с «датированием» и «локализацией». В книге «Традиционные формулы сказки» румынского учёного Н. Рошияну отмечается, что любой сказочник начинает сказку с «датирования» действия и «локализации» этого же действия [\[13, с. 18\]](#), и совсем не обязательно, что должна присутствовать присказка. Таким образом, в спонтанных генерациях шага 1 нарушений в сказочных формулах и обозначении времени и пространства не обнаружено.

2.2.2 Структура и создание основной сюжетной линии

Развитие сюжета, после создания зачина, лишь частично зависит от пользовательских вводных данных. ГП Алиса задаёт вопросы, на которые не обязательно отвечать точно и прямо. Пользователь может ответить «невпопад», а ИИ всё равно сгенерирует текст по имеющимся данным. Проблема такого подхода заключается в том, что машинное обучение в навыке «Давай придумаем», пока что, находится на примитивном уровне, поэтому логика повествования неизбежно будет нарушаться на каком-то из шагов/этапов.

В шаге 2 проходит основная работа над сюжетом и созданием сказки. С помощью вопросов ГП Алиса и прямых ответов пользователя создаётся повествование. Однако, в ходе эксперимента, было выявлено, что через каждые два этапа Алиса навязчиво пытается ввести в сюжет дополнительных героев. Так, например, на этапе 1 резко задаётся вопрос: «Кто ещё был с Волком?» (действие 1). На этапе 4 пользователь сам вводит дополнительного героя – Охотника (действие 2), но для ИИ его становится недостаточно, поэтому «откуда ни возьмись» появляется ещё и Медведь: «Когда она отправилась на охоту, она встретила **Охотника**, который выстрелил в неё стрелой и ей пришлось отдать ему стрелу. Затем она встретила с **Медведем**, который хотел её съесть...». Далее, ситуация введения/возвращения героя повторяется ровно через два этапа: на этапе 6 снова появляется Серый Волк, которого вводит в сюжет не пользователь, а Алиса.

Стоит остановиться на моменте, где в сюжет вводится дополнительный герой – Медведь (этап 4, спонтанная генерация V части текста). Здесь начинаются серьёзные логические нарушения повествования, находящиеся вне пользовательского контроля, так как все они появляются в спонтанной генерации текста Алисы.

Сначала Медведь грубо толкает Серую Волчицу, а потом она задает вопрос: «Почему **его** все обижают?» (этап 4, спонтанная генерация V части текста). Почему она спрашивает не про себя? Только что в неё выстрелил Охотник и свалил с ног Медведь. Далее герои решают жить вместе в **берлоге** Волчицы (этап 5, спонтанная генерация VI части текста). Однако *берлога* – место обитания медведя. Обратимся к толковым словарям Д.Н. Ушакова и С.И. Ожегова: «Берлога, *и, ж.* Зимнее логовище медведя» [11, 17]. В обоих словарях – одинаковое толкование, и можно подумать, что *берлога* действительно должна относиться только к медведю, однако у Д.Н. Ушакова есть второе толкование: «перен. Жилище (разг., шутил.). Он сидит в своей берлоге и никого знать не хочет» [17]. Тогда, получается, что ИИ кодифицирует *берлогу* как некое место, где герои будут прятаться ото всех своих обидчиков. *Берлога Волчицы* – это асимметрия пространства относительно сказочного контента, но не является значительным искажением, если в корпусных представлениях ИИ Волчица уподоблена человеку – живёт как человек, а не как животное. Однако семантическая формула *Медведь-берлога-Волчица* в пределах одного абзаца некорректно применена с точки зрения логики, так как при разделении формулы на семантические пары *Медведь-берлога* и *Волчица-берлога* мы пониманием, что уместный ассоциативный ряд всё-таки создаёт пара *Медведь-берлога*. В данном примере ГП Алиса не смог сгенерировать фрагмент без искажения или потери контекста, как было заявлено разработчиками. Младшие пользователи могут и не обратить внимание на подобное нарушение локационно-семантических отношений в сюжете, но взрослые пользователи в очередной раз назовут Алису *глупой и нелогичной*.

На этапе 6 в спонтанной генерации текста мы снова обнаруживаем проблемы с логикой повествования. Медведь и Серая Волчица плохо уживаются вместе, ссорятся и неожиданно Волчица говорит **Медведю**: «Ах ты, **братец Волк!**». Откуда взялся Волк? Исправить логику повествования удаётся на этапе 7, так как в пользовательском ответе на вопрос Алисы «Что сказала Серая Волчица братцу?» вводится больше деталей – подробное описание происходящего. Теперь можно додумать следующее: пока Медведь и Серая Волчица ссорились в берлоге, пришёл братец Серый Волк, и Волчица обратилась к нему, прервав перебранку с Медведем. Важно отметить, что это лишь возможная «додумка» со стороны пользователей с богатой фантазией, но она никак не оправдывает нарушение логики на этапах 6-7. Здесь уместен вывод о том, что ИИ не способен делать подводки к репликам героев, или же путается в хронологии событий, так как при генерации нового фрагмента текста он не опирается на информацию из тех частей сказки, которые уже были придуманы до этого, и не связывает их между собой логически.

2.2.3 Структура и создание концовки в сказке с Алисой

Объяснение нарушения хронологии событий скрыто в самом алгоритме создания сказки в *навыке* «Давай придумаем» ГП Алиса. Дело в том, что в шаге 2 через каждые три этапа Алиса выдаёт *реплику типа завершение/продолжение. Скорее всего, когда пользователь решает продолжать сказку, Алиса начинает генерацию текста с «чистого листа», отрывая от нового фрагмента предыдущий блок. Было бы уместно в созданной нами *схеме действий* при создании сказки с Алисой теперь добавить блоки (рис.2).

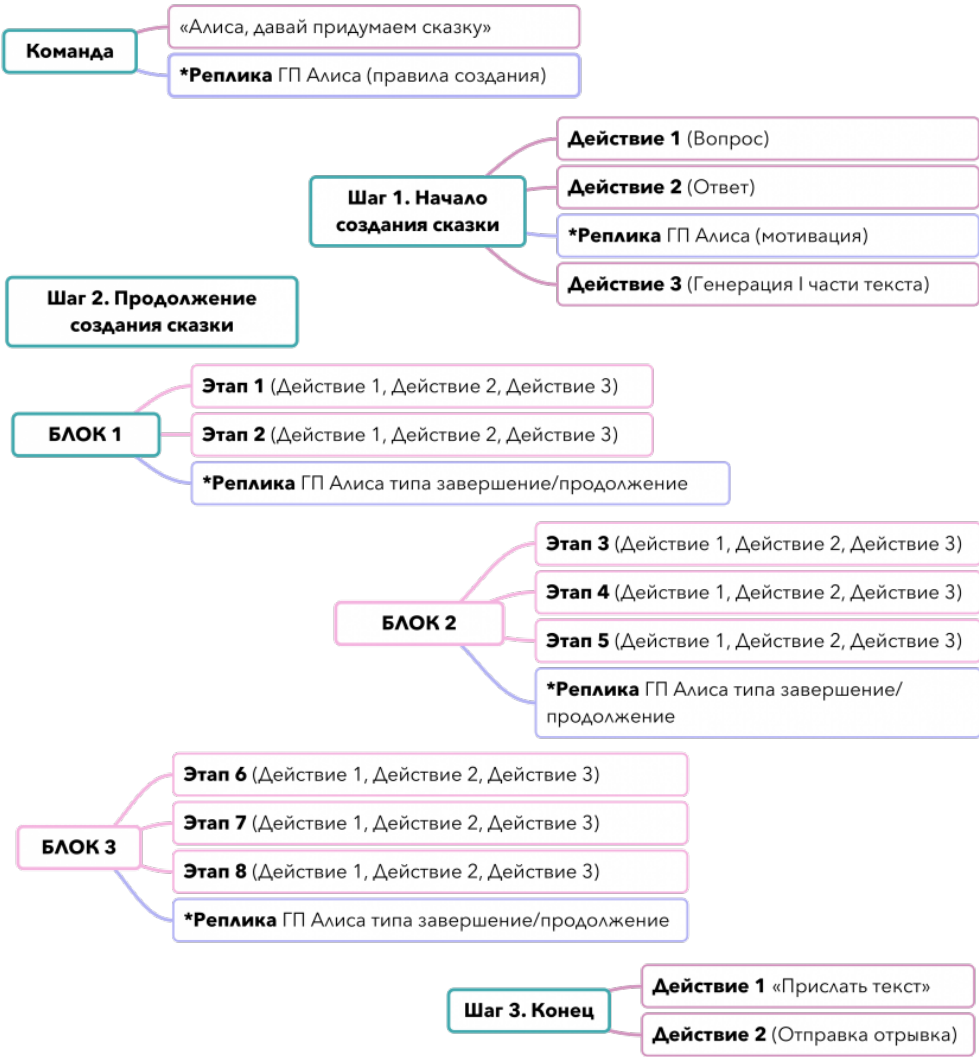


Рис.2. Структурный путеводитель по созданию сказки с ГП Алиса

Источник: составлено автором.

Fig.2. The structural guide to creating a fairy tale with the voice assistant Alice.

Source: compiled by the author.

По предложенному нами структурному путеводителю по созданию сказки видно, что раздел «Команда», шаг 1, шаг 2 / блок 1, шаг 3 (рис.2, бирюзовые рамки) будут у всех пользователей одинаковыми: порядок, количество этапов и действий. А вот добавление дополнительных блоков зависит от решения пользователя о завершении или продолжении сказки. Продолжение сказки может длиться бесконечно. В нашем эксперименте мы остановили развитие сюжета на блоке 3.

При генерации сказки с Алисой определяется два вида конца: первый – традиционная концовка в сказках, второй – завершение процесса создания и конвертация текста в доступный для скачивания файл по личной ссылке для пользователя. Концовка всегда будет находиться в последней спонтанной генерации текста в блоке шага 2 (в нашем эксперименте концовка находится в блоке 3, этапе 8, спонтанной генерации IX части текста). В ней содержится завершение конфликта и мораль – Серая Волчица погибает,

потому что несколько раз ослушивается братца Серого Волка. Сказочной формулы, типичной для концовок традиционных сказок, не встречается в нашем эксперименте. Однако в других тестах с *навыком* «Давай придумаем сказку», не представленных в данной работе, встречаются две *сказочные формулы* (концовки): «Вот и сказочке конец, а кто слушал молодец», «Стали они жить-поживать да добра наживать».

Обычно в сказках присутствует определённая структура, поэтому мы наглядно показали в Таблице 1 насколько соответствует структуре традиционной сказке *спонтанная генерация* текста ГП Алиса.

Таблица 1. Процент соответствия: структура спонтанной генерации текста ГП Алиса и структура традиционной сказки

Table 1. The percentage of compliance: the structure of spontaneous text generation from the voice assistant Alice and the structure of a traditional fairy tale

Структура обычной сказки	Примеры из спонтанно генерируемого текста сказки с ГП Алиса	Процент соответствия (из 100%)
1. Зачин	«В некотором царстве, в Козьем государстве жил Серый Волк»	100%
2. Введение героев	«Сестра Волка, по имени Серая Волчица, была тоже очень серьезна»	100%
3. Описание места действия	«Она целыми днями лежала в лесу и смотрела на звезды»	50%
4. Конфликт	«Братец Волк часто говорил ей: – О сестрица! Не надо идти в лес. Там тебя все боятся. – Пускай их боятся!»	100%
5. Развитие сюжета	«Когда она отправилась на охоту, она встретила Охотника, который выстрелил в неё стрелой и ей пришлось отдать ему стрелу. Затем она встретилась с Медведем, который хотел её съесть. Медведь так сильно толкнул Серую Волчицу своими лапами, что она упала»	90%
6. Перипетии и испытания для героев	«Она спросила Медведя, почему его все обижают. Медведь рассказал ей обо всем, и тогда она сказала: — Бедный ты мой братец! Пойдем вместе со мной и будем жить в моей берлоге»	60%
7. Кульминация	«Они постоянно ссорились, и не могли даже поделить добычу»	60%
8. Распутывание узлов и разрешение	«Потому, что братец Волк меня предупреждал, что мне не надо ходить в лес, а я его не	90%

конфликтов	<i>послушалась. Увидела Серая Волчица Волка и сказала ему: — Брат мой! Почему это ты не идешь охотиться с нами? — Охота сейчас не пойдёт, потому что в лесу слишком много охотников»</i>	
9. Концовка	<i>«Ну и пусть! Я пойду охотиться одна. Серая Волчица опять отправилась охотиться, и встретила снова с Охотником со стрелой. Взглянула она ему в глаза и прыгнула. И тогда Охотник стал стрелять в нее, но стрела попала ей прямо в сердце»</i>	80%
10. Урок и мораль	Серая Волчица погибает, хотя братец Серый Волк несколько раз её предупреждает об этом. Мораль: выплата за ошибки и неразумность, непослушание.	90%

Источник: составлено автором.

Source: compiled by the author.

Американский учёный-исследователь оптики и искусственного интеллекта Джанель Шэйн в книге «You look like a thing and I love you» говорит о том, что наш мир слишком сложен, во многом непредсказуем и полон тайн, чтобы искусственный интеллект в полной мере смог составить о нём представление. Она склонна думать, что ИИ будет всегда понимать нас неправильно, так как у него нет смыслового контекста, который мог бы подсказать ему, что на самом деле мы имели в виду [\[20, с. 291\]](#). Несмотря на это, чтобы идти в будущее, помогая развиваться искусственным технологиям, человеку придётся смириться с ошибками и непониманием, научиться подбирать для ИИ точные задачи, уметь их формулировать, знать, какие ошибки стоит от него ожидать, и придумать алгоритм, схему или структуру, которые не будут давать ему извлекать нежелательное или некорректное из полученных от людей данных: будь то разработчики, исследователи-практики или пользователи.

3. Заключение

Сущность вышеизложенного сводится к тому, что пространственно-временные отношения, заложенные в *навыке* «Давай придумаем» при создании сказки с голосовым помощником Алиса, разделяются на два типа: 1) пространственно-временной континуум в выборке героев для будущей сказки зависит от решения пользователя (как младшего, так и взрослого), которое строится на двух фактах: оригинальная или адаптационная версия источника, русский или зарубежный герой; 2) при *спонтанной генерации* текста сказки ГП Алиса склонна к нарушениям последовательности происходящего, повторениям и к временно-пространственной асимметрии – всё это не может проконтролировать пользователь. Трансформация *хронотопа* – неизбежная ситуация при подобных составляющих.

Сказочные формулы используются Алисой в предсказуемых и самых очевидных местах:

зачине и концовке. Важно отметить, что зачин присутствует в любой генерации *сказочного сюжета*, а концовка появляется отборно – по воле искусственного интеллекта. Такого типа *сказочной формулы* как присказка в интерактивной сборке текста с *Алисой* не присутствует ни при каких условиях. Данный функционал не был предусмотрен в алгоритме, по которому работает система для создания *сказочного сюжета*. В целом, фольклорные формулы находятся на традиционных местах, в соответствии со структурой жанра, и не подвергаются критической трансформации.

Нарушения логики, искажение и потеря контекста достаточно частотны при *спонтанной генерации* текста с *Алисой* в *навыке* «Давай придумаем». Было установлено, что логика повествования нарушается в одних и тех же местах с определённой периодичностью. Благодаря разработанному нами путеводителю по структуре *спонтанно генерируемой* сказки *Алисой* удалось с точностью обозначить этапы, на которых происходит разрыв логической цепочки. Так называемые нами блоки в шаге 2 (продолжение создания *сказочного сюжета*) наглядно разделяют текст сказки: первый блок создаётся без отрыва от контекста, а все последующие «теряют нить» повествования. Это связано с тем, что через каждые три комплексных действия (введение героя, зачин, конфликт) *Алиса* предлагает либо завершить сказку, либо продолжить. Если пользователь выбирает «продолжить», то голосовой помощник начинает генерировать следующий *блок событий* в сказке, не опираясь на информацию из предыдущего (блок 1). Таким образом, блоки не сильно связываются логически между друг другом. Получается, что трансформации логики и контекста в *навыке* «Давай придумаем» самые серьёзные и разрушительные, но при определённой смекалке пользователя, их количество можно сокращать – с помощью подробного описания и детализации в каждом действии 2 (пользовательское действие при генерации текста сказки).

Что касается структуры *спонтанно генерируемого* текста сказки *Алисой*, или композиции, то здесь она практически идентична структуре традиционной русской сказки, но при условии, что пользователь растягивает сюжет на 3 блока (минимум) в шаге 2. Основываясь на результаты лингвистического эксперимента, мы видим, что не идеально, но всё же – структуры сказок совпадают, а отклонения возникают на тех участках текста, где начинаются новые блоки.

В качестве перспективы дальнейшего исследования заявленной проблематики можно провести подобные лингвистические эксперименты с тем же *навыком* «Давай придумаем сказку» голосового помощника *Алиса* и проанализировать логику повествования, искажение, потерю контекста и *хронотоп* при разделении *спонтанной генерации* текста по жанрам: волшебная сказка, бытовая сказка и сказка о животных.

Библиография

1. Азадовский М.К. Русские сказочники // Русская сказка. Избранные мастера: В 2 т. / Ред. и коммент. М.К. Азадовского. – М.; Л.: Academia, 1932. Т. I. С. 9-90.
2. Барабаш Е.Ю. Методическое пособие для специалистов по работе с детьми «Методика сказкотерапии» подготовлено в рамках социально-значимого проекта «Лаборатория добровольческих технологий» при поддержке Правительства Ставропольского края. – Ставрополь: «Ставропольская краевая детская организация «Союз детей Ставрополя», 2022.
3. Володенков С.В. Интернет-коммуникации в глобальном пространстве современного политического управления: монография / С.В. Володенков. – М.: Издательство Московского университета, 2015. ISBN 978-19-01128-9
4. Герасимова Н.М. Прагматика текста: фольклор, литература, культура / Российский

- ин-т истории искусств, Санкт-Петербургский гос. ун-т. – Санкт-Петербург : РИИИ : СПбГУ, 2012.
5. Давай придумаем. О навыке / Электронный портал Яндекс Диалоги. URL: <https://dialogs.yandex.ru/store/skills/9cad1648-pomogi-pridumat> (дата обращения: 03.12.2023)
 6. Добрунов М., Хабарова В. Институт Пушкина назвал главное слово года в русском языке / Электронный информационный портал РБК. URL: <https://www.rbc.ru/society/18/12/2023/657ffc1d9a79472cfba66e12> (дата обращения: 09.01.2024)
 7. Зворыгина О.И. Речевая организация хронотопа русской литературной сказки / Слово. Текст. Контекст // «Сургутский государственный педагогический университет», 2020, №1. С. 38-44. <https://doi.org/10.26105/1874.2019.1.1.003>
 8. Сказка в помощь. Чем полезна современным детям сказкотерапия? / Официальный сайт книжного магазина «Лабиринт». URL: <https://www.labirint.ru/child-now/terapiya-skazkoj/?ysclid=lpplx79bit566532913> (дата обращения: 03.12.2023)
 9. Мелетинский Е.М. Герой волшебной сказки. – М. – СПб.: Академия Исследований Культуры, Традиция, 2005.
 10. Нейросеть – слово 2023 года по версии Грамоты / Электронный портал «Грамота.ру». URL: <https://gramota.ru/journal/novosti-i-sobytiya/neyroset-slovo-2023-goda-po-versii-gramoty> (дата обращения: 09.01.2024)
 11. Ожегов С.И. «Толковый словарь русского языка» / Толковый словарь Ожегова онлайн. URL: <https://slovarozhegova.ru/word.php?wordid=1489> (дата обращения: 12.01.2024)
 12. Разумова И.А. Стилистическая обрядность русской волшебной сказки. – Петрозаводск: Карелия, 1991.
 13. Рошняну Н. Традиционные формулы сказки // Исследования по фольклору и мифологии Востока. – М.: Наука, 1974.
 14. Сказка с Алисой. Сказка про Серого Волка и его сестру / Электронный портал Яндекс Диалоги. URL: <https://dialogs.yandex.ru/sharing/doc/QGYAfKKyUuWRem> (дата обращения: 10.01.2024)
 15. Смотрите Big Picture. 12 диснеевских сказок, в основу которых легли совсем не детские истории / Электронный портал BigPicture. URL: <https://bigpicture.ru/12-disneevskix-skazok-v-osnovu-kotoryx-legli-sovsem-ne-detskie-istorii/?ysclid=ls4dmh8cf8266776647> (дата обращения: 15.01.2024)
 16. Токмакова С.Е. Эволюция языковых средств передачи оценки и эмоций (на материале литературной сказки XVIII-XXI веков : 10.02.01 «Русский язык» : диссертация на соискание учёной степени кандидата филологических наук / Токмакова Светлана Евгеньевна ; ФГБОУ ВО «Воронежский государственный университет». – Воронеж, 2015.
 17. Ушаков Д.Н. «Толковый словарь русского языка» / под ред. Д.Н. Ушакова // Фундаментальная электронная библиотека. URL: <http://feb-web.ru/feb/ushakov/ush-abc/02/us112509.htm?cmd=0&istext=1> (дата обращения: 12.01.2024)
 18. Челпаченко Т.С., Алёшина С.А. Гуманистическая природа содержания образования в дидактической системе В.А. Сухомлинского / В.А. Сухомлинский // Современное прочтение : сб. ст. научно-практической конференции с международным участием. 2–3 октября 2018 г. / науч. ред.: О.В. Ковальчук, А.Е. Марон. – СПб.: ГАОУ ДПО «ЛОИРО», 2018.
 19. Aarne A. The types of the folktale. A classification and bibliography / translated and

enlarged by Stith Thompson. Indiana University, Suomalainen Tiedekatemia Academia Scientiarum Fennica. Helsinki, 1961.

20. Shane J. You look like a thing and I love you / Little, Brown and Company. New York, USA, 2019.

21. Ruban L. The role of fairy tale in the family upbringing / Scientific practice: modern and classical research methods. December 22, 2023. Boston, USA. P. 300-301.
<https://doi.org/10.36074/logos-22.12.2023.08>

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Представленная на рассмотрение статья «Алисины сказки: трансформация структуры, сказочных формул и контекстов у голосового помощника в навыке «Давай придумаем», предлагаемая к публикации в журнале «Litera», несомненно, является актуальной, так как цифровая трансформация, а как следствие все большее использование нейросетей и искусственного интеллекта в жизни общества требует изучения.

Целью настоящего исследования является описание возможных структурных и языковых трансформаций у голосового помощника Алиса при создании сказки вместе с пользователем и определение её речетворческого потенциала на сегодняшний момент.

Практическим материалом исследования явились наблюдения за функционированием голосового помощника Алисы от компании Яндекс. Эксперимент строился тестировании навыка при подаче команды «Алиса, давай придумаем сказку», а именно спонтанно сгенерированный текст сказки голосовым помощником Алиса и пользователем в ходе проведения лингвистического эксперимента.

Отметим, что автор обоснованно подошел к теоретической базе исследования и представил убедительные данные, которые проиллюстрированы примерами.

Статья является новаторской, одной из первых в российской лингвистике, посвященной исследованию подобной тематики в 21 веке.

Исследование выполнено в русле современных научных подходов, работа состоит из введения, содержащего постановку проблемы, основной части, традиционно начинающуюся с обзора теоретических источников и научных направлений, исследовательскую и заключительную, в которой представлены выводы, полученные автором. Структурно статья состоит из нескольких смысловых частей, а именно: введение, обзор литературы, методология, ход исследования, выводы. В статье представлена методология исследования, выбор которой вполне адекватен целям и задачам работы. Данная работа выполнена профессионально, с соблюдением основных канонов научного исследования. Полученные данные представлены в схемах и таблицах, что облегчает понимание текста читателем. Библиография статьи насчитывает 21 источник, среди которых как отечественные труды, так и работы на иностранном языке и является вполне авторитетной для проведения такого исследования.

Статья, несомненно, будет полезна широкому кругу лиц, филологам, журналистам, магистрантам и аспирантам профильных вузов. Практическая значимость исследования заключается в том, что полученные материалы и результаты можно использовать для проведения лекционных и семинарских занятий по курсам направлений «Компьютерная лингвистика» и «Прикладная цифровая филология»; для курсов по обработке естественного языка по направлению «Машинное обучение», а также в различных практикумах и семинарах как онлайн, так и оффлайн, посвящённых развитию

нейросетей в России. Общее впечатление после прочтения рецензируемой статьи «Алисины сказки: трансформация структуры, сказочных формул и контекстов у голосового помощника в навыке «Давай придумаем» положительное, она может быть рекомендована к публикации в научном журнале из перечня ВАК.