



УДК 81'33

EDN [HWVODJ](https://doi.org/10.33910/2686-830X-2026-8-1-6-13)

<https://doi.org/10.33910/2686-830X-2026-8-1-6-13>

Вербальная составляющая видеоигрового текста как ресурс для дообучения больших языковых моделей

О. Ю. Кустова ^{✉1}, Г. А. Полтавец ¹

¹ Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена,
191186, Россия, г. Санкт-Петербург, наб. реки Мойки, д. 48

Сведения об авторах

Ольга Юрьевна Кустова,
SPIN-код: [8802-0069](https://orcid.org/0000-0002-8422-0646),
ORCID: [0000-0002-8422-0646](https://orcid.org/0000-0002-8422-0646),
e-mail: o_kustova@mail.ru

Глеб Александрович Полтавец,
ORCID: [0009-0002-8704-5633](https://orcid.org/0009-0002-8704-5633),
e-mail: g.poltavets.24@mail.ru

Для цитирования: Кустова, О. Ю.,
Полтавец, Г. А. (2026) Вербальная
составляющая видеоигрового
текста как ресурс для дообучения
больших языковых моделей.

*Исследования языка и современное
гуманитарное знание*, т. 8, № 1,
с. 6–13. [https://doi.org/10.33910/
2686-830X-2026-8-1-6-13](https://doi.org/10.33910/2686-830X-2026-8-1-6-13)
EDN [HWVODJ](https://doi.org/10.33910/2686-830X-2026-8-1-6-13)

Получена 27 сентября 2025;
прошла рецензирование
22 февраля 2026; принята
2 марта 2026.

Финансирование: Исследование
выполнено за счет внутреннего
гранта РГПУ им. А. И. Герцена
(проект № 75-ВГ).

Права: © О. Ю. Кустова,
Г. А. Полтавец (2026).
Опубликовано Российским
государственным педагогическим
университетом им. А. И. Герцена.
Открытый доступ на условиях
[лицензии CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Аннотация. Исследование выполнено в русле цифровой лингвистики, в задачи которой входит изучение параметров обработки естественного языка. Проблемы больших языковых моделей с пониманием коммуникативного контекста связаны с фундаментальными ограничениями их природы, среди которых отсутствие подлинного эмоционального интеллекта, сложность интерпретации мультимодальных сигналов, трудности с контекстным пониманием ситуации. Одним из путей преодоления этих ограничений может быть использование метода дообучения на специализированных наборах данных. В статье рассматривается вербальная составляющая поликодового текста видеоигры как важнейший компонент мультимодального дискурса, определяющий восприятие событий, персонажей и характер взаимодействия игрока с виртуальным игровым миром. Особое внимание уделяется специфическим характеристикам языкового материала видеоигр: сложности и глубине лексической, синтаксической и стилистической организации игровых диалогов, эмоциональной насыщенности, функциональной информативности и контекстуальной изменчивости. Показано, что игровые диалоги обладают встроенной аннотацией эмоций и прагматических функций, что делает их ценным ресурсом для задач обработки естественного языка, включая анализ тональности, распознавание речевых актов и обучение эмпатичных языковых моделей. На материале фрагментов из вербальной составляющей видеоигры *Disco Elysium* продемонстрирована реализация эмоциональных и контекстных параметров речи персонажей в англоязычной и русскоязычной версии. Отмечается значимость видеоигровых текстов как источника языковых данных для исследований в области корпусных технологий и машинного обучения. Делается вывод о том, что вербальный компонент видеоигр представляет собой не только художественный инструмент нарративной организации, но и перспективную базу для развития интерактивных интерфейсов и контекстно-чувствительных языковых моделей.

Ключевые слова: видеоигровой текст, вербальная составляющая, дообучение нейросети, машинное обучение, большая языковая модель

The verbal component of video game text as a resource for retraining large language models

O. Yu. Kustova ¹, G. A. Poltavets¹

¹ Herzen State Pedagogical University of Russia, 48 Moika Emb., Saint Petersburg 191186, Russia

Authors

Olga Yu. Kustova, SPIN: 8802-0069,
ORCID: 0000-0002-8422-0646,
e-mail: o_kustova@mail.ru

Gleb A. Poltavets,
ORCID: 0009-0002-8704-5633,
e-mail: g.poltavets.24@mail.ru

For citation: Kustova, O. Yu.,
Poltavets, G. A. (2026) The verbal
component of video game text
as a resource for retraining large
language models. *Language Studies
and Modern Humanities*, vol. 8, no. 1,
pp. 6–13. <https://doi.org/10.33910/2686-830X-2026-8-1-6-13> EDN
HWVODJ

Received 27 September 2025;
reviewed 22 February 2026;
accepted 2 March 2026.

Funding: The research was supported
by an internal grant of the Herzen
State Pedagogical University of Russia
(project No. 75).

Copyright: © O. Yu. Kustova,
G. A. Poltavets (2026). Published
by Herzen State Pedagogical
University of Russia. Open access
under CC BY License 4.0.

Abstract. The study was conducted in the field of digital linguistics, whose objectives include studying the parameters of natural language processing. The problems of large language models with understanding communicative context are related to fundamental limitations of their nature, among the absence of genuine emotional intelligence, the complexity of interpreting multimodal signals, and difficulties with contextual understanding of situations. One way to overcome these limitations is to use a retraining method on specialised data sets. The article examines the verbal component of polycode video game text as a most important component of multimodal discourse, which determines the perception of events, characters and the nature of the player's interaction with the virtual game world. Particular attention is paid to the specific characteristics of the linguistic material in video games: the complexity of the lexical, syntactic and stylistic organisation of game dialogues, emotional intensity, functional informativeness, and contextual variability. It is shown that game dialogues possess built-in annotations of emotions and pragmatic functions, which makes them a valuable resource for natural language processing tasks, including sentiment analysis, speech act recognition, and training of empathetic language models. Using fragments from the verbal component of the video game *Disco Elysium*, we demonstrate the implementation of emotional and contextual speech parameters of characters in the English and Russian versions. The importance of video game texts as a source of linguistic data for research in the field of corpus technologies and machine learning is noted. It is concluded that the verbal component of video games is not only an artistic tool for narrative organisation, but also a promising basis for the development of interactive interfaces and context-sensitive language models.

Keywords: video game text, verbal component, fine-tuning, machine learning, large language model

Введение

В последние годы мы наблюдаем настоящий информационный бум, вызванный появлением больших языковых моделей, которые превратились в глобальный культурный и технологический феномен. Однако за внешней простотой общения с искусственным интеллектом скрывается чрезвычайно востребованная область знаний — изучение самих языковых моделей. В отличие от естественной коммуникации, которая включает мультимодальные компоненты (тон голоса, интонации, мимику, жесты) и пресуппозиции, большие языковые модели лишены доступа к этой информации, что мешает точной оценке состояния собеседника. Как следствие, при генерации текста языковые модели могут выдавать правдоподобные, но неадекватные или вымышленные эмоциональные реакции. Идентификация эмоций и контекста остается сложной задачей для больших языковых моделей из-за их стати-

ческой архитектуры, однако развитие мультимодальных подходов открывает пути к созданию более чутких и эффективных коммуникативных систем. В современной научной литературе мультимодальный текст активно изучается с позиций лингвистики и лингводидактики (Кац и др. 2024; Финогеева 2021), в том числе в контексте цифровой коммуникации (Кожемякин и др. 2024). Современный этап развития нейросетей характеризуется переходом от моделей, работающих с одним типом данных, к сложным системам, способным воспринимать информацию комплексно. Ключевым направлением этого перехода является исследование мультимодальных текстов, объединяющих разные форматы восприятия (письменный текст, изображение, устную речь, видео), с позиций цифровой лингвистики, а в качестве одной из актуальных задач этого направления выступает изучение вербального компонента видеоигры как сложной интерактивной мультимодальной среды.

Цель данного исследования — описать лингвистические характеристики вербальной составляющей видеоигры как части виртуальной мультимодальной коммуникации и показать ее потенциал в качестве ресурса для (до)обучения больших языковых моделей, ориентированных на контекстно-чувствительное и эмоционально-окрашенное взаимодействие с пользователем.

Материал исследования составили 50 диалоговых фрагментов из видеоигры *Disco Elysium*, включающих диалоги с NPC (неигровыми персонажами) и внутренние монологи главного героя. Анализ проводился на материале англоязычной и русскоязычной версии игры.

Методология исследования основана на качественном лингвопрагматическом анализе, включающем в себя:

- 1) анализ контекстной зависимости реплик;
- 2) выявление маркеров эмоциональной и модальной окраски;
- 3) сопоставительный анализ оригинала и перевода.

Фрагменты отбирались по критериям контекстной обусловленности и наличию эмоционально-модальных маркеров.

Потенциал применения видеоигровых текстов в процессе дообучения нейросетей

Одной из ключевых причин, по которой метод дообучения нейросетей (fine-tuning) получил широкое распространение в сфере обработки естественного языка, является его способность эффективно объединять размеченные и неразмеченные данные. Эта идея восходит к традиции полуподконтрольного и совместного обучения, заложенной в работах ряда исследователей (Blum, Mitchell 1998; Zhu 2005). Главная цель данного подхода — достижение высокой производительности языковой модели при минимальных затратах на аннотированные данные. Это становится особенно актуальным в лингвистическом контексте: предварительное обучение современных трансформерных моделей проводится на обширных массивах неразмеченных текстов, в то время как fine-tuning требует более узкой, но размеченной выборки. В то же время ручная разметка данных ресурсоемка: она требует времени, финансов и зачастую сопряжена с низким качеством результатов и нестабильными аннотационными критериями. Типичной практикой становится использование платформ вроде Amazon Mechanical Turk для краудсорсинга (Callison-Burch, Dredze 2010; Finin et al. 2010; Nangia, Bowman 2019; Pavlick et al. 2014).

В этой связи видеоигры представляют собой особенно ценный источник данных по ряду причин.

Во-первых, игровые диалоги сопоставимы с естественной коммуникацией по базовым прагматическим механизмам, однако специфичны как часть интерактивного, ветвящегося и часто мета-размеченного (по эмоциям/прагматике) дискурса. Игроку предлагаются реплики с явно заданной интонацией (например, «саркастично», «с сочувствием», «грубо»), что фактически представляет собой естественную эмоциональную аннотацию текста (рис. 1). Такие размеченные данные крайне ценны для задач анализа тональности, эмоциональной классификации и обучения эмпатичных моделей, как показано в работах по созданию корпуса “The Video Game Dialogue Corpus” (Rennick, Roberts 2023).

Во-вторых, игровые тексты позволяют языковым моделям обучаться на интерактивных сценариях с изменяющимся контекстом. В отличие от линейных текстов, диалоги в видеоиграх часто зависят от предшествующих выборов игрока (в терминах лингвистики — адресата интерактивного игрового текста), психоэмоционального состояния персонажа и особенностей игрового мира, что создает сложные зависимости. Обучение на таких данных способствует улучшению контекстно-ориентированного

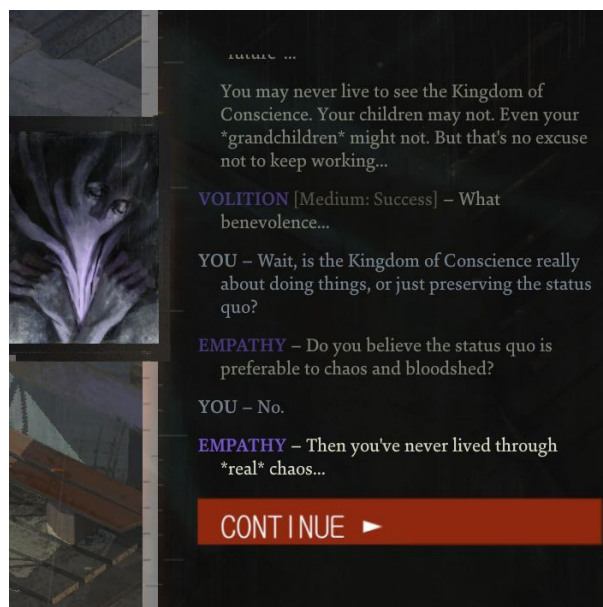


Рис. 1. Фрагмент диалога с участием Силы воли и Эмпатии в игре *Disco Elysium* (Disco Elysium 2025)

Fig. 1. Excerpt from a dialogue with Volition and Empathy in the game *Disco Elysium* (Disco Elysium 2025)

программирования, позволяя языковым моделям отслеживать и учитывать диалоговые ветки и условия, при которых они реализуются.

В-третьих, использование видеоигровых данных может расширить спектр речевых регистров, с которыми сталкиваются языковые модели. В играх представлены как литературные, так и разговорные формы речи, диалектные варианты, а иногда и вымышленные языки, что полезно для обучения языковых моделей с целью генерации и интерпретации нестандартных форм речи.

Следует подчеркнуть, что ценность видеоигровых текстов как ресурса для fine-tuning не является автоматической: для дообучения подходят лишь качественные, корректно сегментированные и прагматически интерпретируемые фрагменты. Переводные версии игр могут содержать опечатки, неравномерную стилистическую обработку или решения, снижающие пригодность отдельных сегментов как обучающих примеров. Поэтому при использовании локализованных версий требуется этап контроля качества: фильтрация дефектных сегментов, редакторская правка, документирование критериев включения. В таком виде видеоигровые диалоги могут рассматриваться как перспективный источник данных для задач, требующих моделирования эмоционально-прагматических реакций и учета контекста.

Использование видеоигровых текстов, охватывающих широкий эмоциональный спектр и широкий круг коммуникативных ситуаций, может быть важно для задач, связанных с социальной робототехникой, цифровой педагогикой, а также психоэмоциональной поддержкой, где корректная речевая реакция играет ключевую роль в эффективности взаимодействия. Интерактивная природа игровых сценариев с диалогами, зависящими от выбора пользователя, дает возможность обучать языковые модели на ситуациях с изменяющимся контекстом и последствиями. Это особенно ценно для построения интерфейсов, способных адаптироваться к поведению и эмоциональному состоянию собеседника в реальном времени.

Функционально-прагматическая специфика видеоигровых текстов может позволить использовать их для развития гибких, контекстно-чувствительных языковых моделей, применяемых во многих сферах. В частности, одним из перспективных направлений использования видеоигровых диалогов за пределами игровой индустрии является разработка эмпатичных человеко-машинных интерфейсов. Благодаря высокой насыщенности эмоциями, интонацией

и контекстом, диалоги из видеоигр могут служить моделью для создания реалистичных и чувствительных коммуникационных систем, таких как интеллектуальные чат-боты, голосовые помощники и системы виртуального консультирования.

Характеристики вербальной составляющей видеоигровых текстов как материал для дообучения нейросетей

Вербальная составляющая видеоигрового текста представляет собой один из ключевых элементов в поликодовой структуре видеоигры (наряду с невербальными аудио- и видеокомпонентами), которая обеспечивает адекватное восприятие игровых событий, развитие сюжета и характер интерактивного взаимодействия игрока с виртуальным миром видеоигры. Вербальный слой не только обеспечивает передачу информации, но и формирует эмоциональное вовлечение, стилистическую атмосферу, а также когнитивное восприятие происходящего. В современных видеоиграх вербальная составляющая поликодового текста, будь то диалог, внутриигровое описание, выбор реплик или внутренняя речь персонажа, служит важнейшим фактором развития нарратива. В контексте исследования применимости вербальной составляющей видеоигр для целей машинного обучения выделены и систематизированы ее ключевые характеристики.

1. Лексико-грамматическая и стилистическая сложность. Эта характеристика касается уровня сложности и разнообразия используемых речевых структур, что подтверждает корпусное исследование диалогов в видеоиграх (Juraska et al. 2019), демонстрирующее богатую палитру форм выражения и значительный лексический охват, сопоставимый с художественными фильмами.
2. Эмоциональная насыщенность. Вербальная составляющая может быть оценена по параметру точности и детализированности передачи эмоций персонажей и игрока. Как показано в исследовании об эмоциональном управлении диалогами, такие тексты могут значительно повысить вовлеченность игроков (Hämäläinen et al. 2022).
3. Функциональность и информативность. Вербальная составляющая формирует виртуальную игровую картину мира, структурирует и управляет взаимодействием игрока с виртуальным миром игры. Это продемонстрировано на примере корпуса диалогов

видеоигр, который содержит аннотированные примеры функциональных и обучающих текстов (Rennick, Roberts 2023). Сюда входят подсказки, инструкции, сообщения об ошибках, предупреждения и другая текстовая информация, которая помогает игроку ориентироваться в коммуникативной ситуации.

4. Контекстуальность. Вербальная составляющая может изменяться в зависимости от контекста игры: времени суток, текущих событий, состояния персонажа, его отношений с персонажами и т. д.

В данном исследовании особенности вербального компонента видеоигры рассмотрены на примере внутриигровых текстов видеоигры *Disco Elysium* на английском и русском языке. Все они демонстрируют схожие характеристики, так как любой фрагмент диалога включен в определенную коммуникативную ситуацию, а посредством нее в контекст нарратива видеоигры. В первом примере приведен отрывок из диалога с персонажем-рейвером, в котором отражена его реакция на ответ главного героя. Ответ, в свою очередь, был дан на просьбу о помощи в подборе названия для ночного клуба.

(1) *You: Disco Elysium.*

Noid: Like that Dolorian word for the world, you mean? Elysium <...> (Disco Reader 2025)

В русскоязычной версии игры фрагмент представлен следующим образом:

(2) *Вы: Диско Элизиум.*

Ноид: Типа, как-то долорианское слово, которым называют мир? Элизиум <...> (Disco Reader 2025)

Приведенный фрагмент показывает, что реплика-реакция контекстуально зависима и опирается на историю мира игры *Dolorian, Elysium* (в русскоязычной версии игры — *долорианское, Элизиум*), что требует от игрока и персонажа понимания ее вымышленной мифологии (Disco Elysium Wiki... 2025). Эмоциональная насыщенность реплики (нерешительность, сомнение и попытка припомнить значение термина) передается через просторечные слова-паразиты (слово «типа») и пунктуационную стилизацию (использование многоточия), что делает речь персонажа более живой и реалистичной.

Следующий пример содержит монолог главного героя после получения Мысли (событие в игре, направленное на решение определенной личной проблемы главного героя и влияющее на игровой процесс), раздумывая над которой он пытается вспомнить дорогу домой.

(3) *Let's rewind. Let's trace your drunken steps back home. Jump across the raised channel bridge south-west of here. Fall over. Get up. Get off the asphalt in 20 minutes, shuffle your feet through courtyards, scaring little children. Go under the great raised motor-tract, the 8/81, until you reach le domaine éminent in North Jamrock. The streets are frozen this time of year, caked with ice. Walk down Main, to Perdition — there's a side alley there and your footprints in the mud (Disco Reader 2025).*

Монолог содержательно связан с топонимикой и событийностью игры. Для его понимания важно знание мира игры: названий улиц, районов (*North Jamrock, Main, Perdition, the great raised motor-tract, the 8/81*), погодных условий (*are frozen this time of year, caked with ice, in the mud*), эмоционального и физического состояния персонажа (*Let's trace your drunken steps back home*) (Disco Elysium Wiki... 2025). В тексте используются поэтичные и детализированные конструкции. Англоязычная версия монолога начинается с фразы *Let's rewind*, при этом создается образ перемотки пленки, который используется в качестве метафоры памяти.

Сравним с русскоязычной версией монолога:

(4) *Давай перемотаем назад. Пройдем по твоим пьяным следам назад от дома. Перепрыгнем через разведенный мост через канал к юго-западу отсюда. Упадем. Поднимемся. Через 20 минут свернем с асфальтированной улицы и побредем через дворы, пугая детей. Пройдем под громадной эстакадой автодороги 8/81, пока не доберемся до района отчуждения в Северном Джемроке. В это время года улицы замерзли, покрыты льдом. Пойдем по Мэйн-стрит до Пердишен — здесь в сторону отходит переулок, и в грязи отпечатались следы твоих подошв (Disco Reader 2025).*

В русскоязычной версии игры метафора сохраняется и используется в разговорном регистре (*Давай перемотаем назад*). Англоязычный текст состоит из коротких фраз, формирующих обрывистый ритм текста (*Fall over, Get up*), в то время как в русскоязычной версии используются глаголы первого лица множественного числа (*перепрыгнем, упадем, поднимемся, пройдем, пойдём*), смещая фокус с адресата. В англоязычной версии присутствует выражение на французском языке *le domaine éminent*, добавляющее колорит и усиливающее ощущение чуждости незнакомой городской топографии главному герою, тогда как в русскоязычной версии используется термин *район отчуждения*, представляющий собой более экспрессивную и мрачную номинацию, вызывающую социально-политические ассоциации (например, с зоной

отчуждения). Текст эмоционально насыщен. С помощью парцелированных, коротких императивных реплик, создающих эффект внутреннего монолога (*Fall over, Get up, Упадем, Поднимемся*), передается фрагментарность мышления главного героя. Использование киноплёнки в качестве метафоры воспоминаний делает его более драматичным и экспрессивным, а использование градации в описании пути главного героя погружает игрока в атмосферу хаотичного маршрута, передавая его тревожность. Отдельные сегменты переводной версии (например, избыточность «*следы твоих подошв*») могут рассматриваться как примеры «шумов» переводного корпуса и подлежат исключению или корректировке со стороны редактора при подготовке обучающей выборки.

Приведенные примеры иллюстрируют типичные для исследовательского корпуса приемы организации реплик (контекстная обусловлен-

ность, эмоционально-модальная маркированность, стилистическая вариативность). При этом языковая реализация в конкретных фрагментах может варьировать по степени нормативности и редакторской обработанности, особенно в переводной версии; это обстоятельство следует учитывать при подготовке данных для последующего дообучения моделей. Сопоставление оригинала и перевода (примеры 3, 4) иллюстрирует не только передачу контекстных параметров, но и потенциальные «шумы» локализации, которые должны устраняться на этапе подготовки данных.

В таблице 1 представлены навыки — стороны личности главного героя в видеоигре *Disco Elysium*, они являются источником определенной тональности или эмоции, с которой произносятся реплики во время его внутреннего монолога.

В сочетании с невербальными визуальными и аудиальными компонентами видеоигры

Табл. 1. Навыки в видеоигре *Disco Elysium*Table 1. Skills in the video game *Disco Elysium*

Навык	Эмоция/тональность
Logic (Логика)	Холодный, рассудительный тон
Encyclopedia (Энциклопедия)	Информативный, занудный тон
Rhetoric (Риторика)	Язвительный, напористый, саркастичный тон
Drama (Драма)	Театральный, пафосный тон
Conceptualization (Концептуализация)	Восторженный тон
Visual Calculus (Визуальный анализ)	Нейтрально-констатирующий тон
Volition (Сила воли)	Спокойный, твердый тон
Inland Empire (Внутренняя империя)	Тревожный тон
Empathy (Эмпатия)	Мягкий, сочувственный тон
Authority (Авторитет)	Властный, агрессивный тон
Espirit de Corps (Полицейская волна)	Профессиональный, сосредоточенный тон
Suggestion (Внушение)	Вкрадчивый, соблазнительный тон
Endurance (Стойкость)	Суровый тон
Pain Threshold (Болевой порог)	Героически-страдальческий тон
Physical Instrument (Грубая сила)	Грубый, угрожающий тон
Electrochemistry (Электрохимия)	Соблазнительный, возбужденный тон
Shivers (Трепет)	Загадочный, мистический тон
Half Light (Сумрак)	Угрожающий, испуганный, вспыльчивый тон
Hand/Eye Coordination (Координация)	Спокойный, точный тон
Perception (Восприятие)	Нейтральный, информативный тон
Reaction Speed (Скорость реакции)	Резкий, порывистый тон
Savoir Faire (Эквилибристика)	Легкий, игривый тон
Interfacing (Техника)	Сухой тон
Composure (Самообладание)	Сдержанный, холодный тон

функциональность вербальной составляющей усиливается, оказывая синергетический эффект на формирование эмоционального опыта игрока.

Заключение

Видеоигровые тексты могут стать уникальным источником для машинного обучения на этапе fine-tuning. Вербальная составляющая видеоигрового текста обладает потенциалом как для исследования механизмов коммуникации, так и для практического применения в области обработки естественного языка для решения задач, связанных с анализом тональности. Будучи многослойным ресурсом, обладающим как эмоциональной насыщенностью, так и контекстуальной изменчивостью, игровые диалоги становятся ценным источником данных для обучения языковых моделей, способных учитывать тон, регистр и динамику взаимодействия. Такое сочетание художественной выразительности и прагматической функциональности позволяет рассматривать видеоигры как перспективную базу для развития интерактивных интерфейсов и контекстно-чувствительных систем.

Конфликт интересов

Авторы заявляют об отсутствии потенциального или явного конфликта интересов.

Conflict of Interest

The authors declare that there is no conflict of interest, either existing or potential.

Вклад авторов

О. Ю. Кустова — разработка концепции исследования, научное руководство, редактирование рукописи статьи, получение финансирования.

Г. А. Полтавец — анализ и обобщение данных литературы, разработка методов и процедур, сбор данных и проведение эмпирического исследования.

Author Contributions

O. Yu. Kustova: research conceptualization, scientific supervision, writing — review & editing, funding acquisition.

G. A. Poltavets — formal analysis (literature review), methodology, writing — original draft, investigation.

Список литературы

- Кац, Н. Г., Рубцова, А. В., Аитов, В. Ф. (2024) Иноязычный мультимодальный текст как основа разработки учебных материалов для цифровой образовательной среды вуза. *Вестник Томского государственного университета*, № 504, с. 156–163. <https://doi.org/10.17223/15617793/504/17>
- Кожемякин, Е. А., Иванова, А. В., Куприянова, А. В. (2024) Прагматический аспект мультимодальной журналистской коммуникации: взаимодействие реципиентов с цифровым дата-текстом. *Вестник Московского университета. Серия 10: Журналистика*, т. 49, № 3, с. 89–121.
- Финогеева, А. А. (2021) Мультимодальность в современном университетском интернет-дискурсе. *Russian Linguistic Bulletin*, № 4 (28), с. 162–165. <https://doi.org/10.18454/RULB.2021.28.4.39>
- Blum, A., Mitchell, T. (1998) Combining Labeled and Unlabeled Data with Co-Training. In: *COLT' 98: Proceedings of the eleventh annual conference on Computational learning theory*. New York: Association for Computing Machinery Publ., pp. 92–100. <https://doi.org/10.1145/279943.279962>
- Callison-Burch, C., Dredze, M. (2010) Creating Speech and Language Data with Amazon's Mechanical Turk. In: *Proceedings of the NAACL HLT 2009 Workshop on Creating Speech and Language Data with Amazon Mechanical Turk*. Los Angeles: Association for Computational Linguistics Publ., pp. 1–12.
- Finin, T., Murnane, W., Karandikar, A. et al. (2010) Annotating Named Entities in Twitter Data with Crowdsourcing. In: *Proceedings of the NAACL HLT 2010 Workshop on Creating Speech and Language Data with Amazon's Mechanical Turk*. Los Angeles: Association for Computational Linguistics Publ., pp. 80–88.
- Hämäläinen, M., Alnajjar, K., Poibeau, T. (2022) Video Games as a Corpus: Sentiment Analysis using Fallout New Vegas Dialog. *arXiv*. [Online]. Available at: <https://doi.org/10.48550/arXiv.2212.02168> (дата обращения 20.09.2025).
- Juraska, J., Bowden, K., Walker, M. (2019) ViGGO: A Video Game Corpus for Data-To-Text Generation in Open-Domain Conversation. In: *Proceedings of the 12th International Conference on Natural Language Generation*. Tokyo: Association for Computational Linguistics Publ., pp. 164–172. <https://doi.org/10.18653/v1/W19-8623>
- Nangia, N., Bowman, S. R. (2019) Human vs. Muppet: A Conservative Estimate of Human Performance on the GLUE Benchmark. In: *Proceedings of the 57th Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics*. Florence: Association for Computational Linguistics Publ., pp. 4566–4575. <https://doi.org/10.18653/v1/P19-1449>

- Pavlick, E., Post, M., Irvine, A. et al. (2014) The Language Demographics of Amazon Mechanical Turk. *Transactions of the Association for Computational Linguistics*, vol. 2, pp. 79–92 https://doi.org/10.1162/tacl_a_00167
- Rennick, S., Roberts, S. G. (2023) The Video Game Dialogue Corpus. *Corpora*, vol. 19, no. 1, pp. 93–106. <https://doi.org/10.3366/cor.2024.0299>
- Zhu, X. (2005) *Semi-Supervised Learning Literature Survey*. Madison: University of Wisconsin Publ., 60 p.

Sources

- Disco Elysium*. (2025) [Online]. Available at: https://store.steampowered.com/app/632470/Disco_Elysium_The_Final_Cut/ (accessed 20.09.2025).
- Disco Elysium Wiki*. (2025) [Online]. Available at: https://discoelysium.fandom.com/wiki/Disco_Elysium_Wiki (accessed 20.09.2025)
- Disco Reader*. (2025) [Online]. Available at: <https://disco-reader.gitlab.io/disco-reader/#/> (accessed 20.09.2025)

References

- Blum, A., Mitchell, T. (1998) Combining Labeled and Unlabeled Data with Co-Training. In: *COLT' 98: Proceedings of the eleventh annual conference on Computational learning theory*. New York: Association for Computing Machinery Publ., pp. 92–100. <https://doi.org/10.1145/279943.279962> (In English)
- Callison-Burch, C., Dredze, M. (2010) Creating Speech and Language Data with Amazon's Mechanical Turk. In: *Proceedings of the NAACL HLT 2009 Workshop on Creating Speech and Language Data with Amazon Mechanical Turk*. Los Angeles: Association for Computational Linguistics Publ., pp. 1–12. (In English)
- Finin, T., Murnane, W., Karandikar, A. et al. (2010) Annotating Named Entities in Twitter Data with Crowdsourcing. In: *Proceedings of the NAACL HLT 2010 Workshop on Creating Speech and Language Data with Amazon's Mechanical Turk*. Los Angeles: Association for Computational Linguistics Publ., pp. 80–88. (In English)
- Finogeeva, A. A. (2021) Multimodality in the modern internet discourse. *Russian Linguistic Bulletin*, vol. 4 (28), pp. 162–165. <https://doi.org/10.18454/RULB.2021.28.4.39> (In Russian)
- Hämäläinen, M., Alnajjar, K., Poibeau, T. (2022) Video Games as a Corpus: Sentiment Analysis using Fallout New Vegas Dialog. *arXiv*. [Online]. Available at: <https://doi.org/10.48550/arXiv.2212.02168> (дата обращения 20.09.2025). (In English)
- Juraska, J., Bowden, K., Walker, M. (2019) ViGGO: A Video Game Corpus for Data-To-Text Generation in Open-Domain Conversation. In: *Proceedings of the 12th International Conference on Natural Language Generation*. Tokyo: Association for Computational Linguistics Publ., pp. 164–172. <https://doi.org/10.18653/v1/W19-8623> (In English)
- Kats, N. G., Rubtsova, A. V., Aitov, V. F. (2024) Multimodal text as the basis of instructional material design in an academic digital environment. *Tomsk State University Journal*, vol. 504, pp. 156–163. <https://doi.org/10.17223/15617793/504/17> (In Russian)
- Kozhemyakin, E. A., Ivanova, L. V., Kupriyanova, A. V. (2024) Pragmatic aspect of multimodal journalistic communication: interaction of recipients with digital data-text. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 10. Zhurnalistika*, vol. 49, no. 3, pp. 89–121. (In Russian)
- Nangia, N., Bowman, S. R. (2019) Human vs. Muppet: A Conservative Estimate of Human Performance on the GLUE Benchmark. In: *Proceedings of the 57th Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics*. Florence: Association for Computational Linguistics Publ., pp. 4566–4575. <https://doi.org/10.18653/v1/P19-1449> (In English)
- Pavlick, E., Post, M., Irvine, A. et al. (2014) The Language Demographics of Amazon Mechanical Turk. *Transactions of the Association for Computational Linguistics*, vol. 2, pp. 79–92 https://doi.org/10.1162/tacl_a_00167 (In English)
- Rennick, S., Roberts, S. G. (2023) The Video Game Dialogue Corpus. *Corpora*, vol. 19, no. 1, pp. 93–106. <https://doi.org/10.3366/cor.2024.0299> (In English)
- Zhu, X. (2005) *Semi-Supervised Learning Literature Survey*. Madison: University of Wisconsin Publ., 60 p. (In English)