

СТРУКТУРНО-КОМПОЗИЦИОННЫЕ ОСОБЕННОСТИ ВОПРОСОВ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» КАК РЕЧЕВОГО ЖАНРА

Назарова Лола Музаффаровна

*Ассистент кафедры «Узбекского и русского языков» University of economics
and pedagogy НВУЗа,*

Магистрант 1-го курса специальности «Лингвистика: русский язык»

Андижанского государственного университета имени З.М. Бабура,

Республика Узбекистан

Аннотация: В статье проводится лингвистический анализ вопросов интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» как самостоятельного речевого жанра. Определяется их универсальная структурно-композиционная модель, включающая преамбулу, основную часть и вопросную формулу. Выявляется функциональная роль ключевых элементов и ограничительных компонентов, обеспечивающих направленный когнитивный поиск и формирование единственно верного ответа. Полученные результаты подтверждают устойчивость жанровой структуры вопросов при вариативности их языкового оформления.

Ключевые слова: интеллектуальная игра, «Что? Где? Когда?», речевой жанр, вопрос, структура вопроса, имплицитность, прагматика, лингвистический анализ.

STRUCTURAL AND COMPOSITIONAL FEATURES OF QUESTIONS IN THE INTELLECTUAL GAME “WHAT? WHERE? WHEN?” AS A SPEECH GENRE

Nazarova Lola Muzaffarovna

Assistant Lecturer, Department of Uzbek and Russian Languages,

University of Economics and Pedagogy (Non-State Higher Education Institution),

First-year Master's student in Linguistics: Russian Language,

Andijan State University named after Z. M. Babur, Republic of Uzbekistan

Abstract: The article presents a linguistic analysis of questions used in the intellectual game “*What? Where? When?*” as an independent speech genre. A universal structural and compositional model of the question is identified, including a preamble, a main body, and a question formula. The functional role of key elements and restrictive components that ensure directed cognitive search and the formation of a single correct answer is revealed. The results obtained confirm the stability of the genre structure of the questions despite the variability of their linguistic realization.

Keywords: intellectual game, “*What? Where? When?*” speech genre, question, question structure, implicitness, pragmatics, linguistic analysis.

Введение: В настоящее время популярность среди молодёжи набирают интеллектуальные игры. В большинстве случаев основной целью участвующих в данных играх является нахождение правильного ответа на вопросы путём логического рассуждения. Данная статья рассматривает вопросы интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» в лингвистическом аспекте, а также определяет наиболее общую структуру вопроса. Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» представляет собой уникальное коммуникативное явление, находящееся на пересечении игровой, познавательной и дискурсивной практик. Вопросы данной игры являются как средством организации игрового процесса, так и самостоятельным речевым жанром, обладающим устойчивыми структурно-композиционными и прагматическими характеристиками. Анализ вопросов интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» в аспекте теории речевых жанров позволяет выявить особенности их языкового оформления, коммуникативных целей и функциональной нагрузки, что обуславливает актуальность настоящего исследования.

Материалы и методы: Методологическую основу исследования составляют описательный метод, структурно-композиционный и лексико-стилистический анализы. В качестве информационной базы для исследования были отобраны вопросы различных редакторов, находящиеся в свободном

доступе на официальном сайте «Вопросы Что? Где? Когда?» [1], а также методическое пособие Юрия Вашкулата [2].

Обсуждение и результаты: Вопрос интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» как речевой жанр представляет собой особый тип игрового задания, вербально оформленного средствами естественного языка и ориентированного на инициирование коллективной мыслительной деятельности адресатов. В лингвистическом отношении данный жанр характеризуется рядом устойчивых признаков, отличающих его от других видов заданий и вопросных форм. Вопрос характеризуется следующими признаками: лаконичность формулировки; основание на общедоступных фактах; содержание элементов, предполагающих своей целью направление адресатов на логическое рассуждение и актуализацию фоновых представлений, включая элементы культурного и аксиологического опыта [3].

В лингвистическом отношении вопрос интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» обладает устойчивой структурно-композиционной организацией, направленной на поэтапную актуализацию когнитивной деятельности адресатов и контролируемое выведение их к единственно верному ответу. Универсальная модель вопроса включает преамбулу, основную часть и вопросную формулу («пуант»). Преамбула выполняет функцию коммуникативной и когнитивной настройки адресата, в ней вводится исходный контекст, активизируются фоновые знания и формируется общее направление интерпретации. С точки зрения прагматики речи преамбула задаёт условия понимания последующей информации и подготавливает адресата к решению задачи. Основная часть представляет собой информативное ядро вопроса и включает совокупность фактов и семантически маркированных компонентов, выполняющих эвристическую функцию. В её структуре выделяются так называемые «ключевые (крючковые) элементы», которые служат имплицитными ориентирами для поиска ответа. Данные элементы формируют ассоциативные связи, задают направление рассуждения и выступают в роли

косвенного указания на искомый объект [4]. Наряду с ними в основной части присутствуют ограничительные компоненты высказывания, направленные на исключение неверных интерпретаций. Ограничительные компоненты игроки часто называют «отсечками». «Отсечки» реализуются посредством конкретизирующих указаний и выполняют функцию семантического сужения поля возможных ответов. Вопросная часть, оформленная в виде прямо выраженной вопросной конструкции, среди игроков именуемая «формой вопроса» или «пуантом», завершает формулировку задания. Именно здесь осуществляется финальная прагматическая установка на ответное действие адресатов. «Пуант», как правило, содержит смысловую кульминацию вопроса, актуализируя скрытые связи между компонентами текста и обеспечивая переход от интерпретации к формулированию ответа. Общую структуру вопроса интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» можно представить следующим образом: преамбула, основная часть (фактическая основа, ключевые элементы, ограничительные компоненты), вопросная часть [5].

Пример вопроса: *«В этом вопросе словами «ТАКАЯ ОНА» обозначены другие два слова, причём слово ТАКАЯ образовано от топонима. Под впечатлением от ситуации в Европе во время Второй мировой миролюбивый Пэт Гóрман написал песню с милым названием — «Я хотел бы стать ТАКОЙ ЕЮ». Известная вымышленная ТАКАЯ ОНА носит кличку Лі́ла. Назовите ТАКУЮ ЕЁ.»* Ответ: *швейцарская корова. Автор: Олег Михеев (Краснодар)* [2].

Разбор данного вопроса по выше представленной структуре:

1. Преамбула: *«В этом вопросе словами «ТАКАЯ ОНА» обозначены другие два слова, причём слово ТАКАЯ образовано от топонима».* В преамбуле задаётся метаязыковая установка, объясняется, что части вопроса заменяют реальные объекты и что один из элементов образован от топонима. Преамбула настраивает читателя на поиск скрытых смысловых связей и формирует рамки интерпретации.

2. Основная часть. Фактическая основа: *«Под впечатлением от ситуации в Европе во время Второй мировой миролюбивый Пэт Гóрман написал песню с милым названием – «Я хотел бы стать ТАКОЙ ЕЮ»»*. Ключевые элементы («крючки»): «милый» –имплицитное указание на шоколад «Милка»; «Лíла» – ассоциативная связь с лиловым цветом бренда. Ограничительные компоненты («отсечки»): *«Под впечатлением от ситуации в Европе во время Второй мировой»* – сужает поле географических и исторических вариантов, исключая страны с участием в войне.

3. Вопросная часть (пуант): *«Назовите ТАКУЮ ЕЁ»*. Вопросная конструкция с демонстративной ссылкой «ТАКУЮ ЕЁ»завершает когнитивную цепочку, побуждая объединить все ключевые элементы и ограничительные компоненты для нахождения единственно верного ответа.

Пример вопроса: *«Борис Соколов написал энциклопедию, полностью посвященную творчеству Михаила Булгакова. Кому посвящена самая первая статья этой энциклопедии? Ответ: Абадонна. Автор: Борис Моносов (Санкт-Петербург)»* [1].

Разбор вопроса по выше представленной структуре:

1. Преамбула: *«Борис Соколов написал энциклопедию, полностью посвященную творчеству Михаила Булгакова»*. Здесь создаётся коммуникативная установка на тематический корпус знаний; задаётся рамка интерпретации; становится понятно, что область поиска ответа – это литературные персонажи М. Булгакова).

2. Основная часть. Фактическая основа: *«Борис Соколов, энциклопедия о Булгакове»*. Ключевой элемент («крючок») – *«самая первая статья»* – направляет мыслительный процесс на выбор конкретного персонажа, акцентирует внимание на последовательности. Ограничительный компонент – литературный контекст (Булгаков) – исключает персонажей вне произведений данного автора; указание автора энциклопедии создаёт историко-литературную рамку.

3. Вопросная часть (пуант): «*Кому посвящена самая первая статья этой энциклопедии?*». Задаётся финальная когнитивная установка на поиск конкретного ответа, структура вопроса формулирует задачу однозначно.

В первом вопросе, приведённом в качестве примера, структура вопроса выделяется чётко, так как все её составляющие находятся в пределах разных синтаксических единиц. Во втором случае однозначное разделение вопроса на структурные составляющие затрудняется сжатой подачей информации в вопросе, несмотря на это выделение элементов структуры все ещё представляется возможным. Из вышесказанного следует, что все структурные элементы вопроса находятся в отношениях функциональной взаимодополняемости и подчинены общей коммуникативной цели – организации направленного интеллектуального поиска, при котором каждая часть высказывания выполняет вспомогательную роль в процессе нахождения правильного ответа адресатами вопроса.

Заключение: Проведённое исследование показало, что вопросы интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» представляют собой самостоятельный речевой жанр с устойчивой структурно-композиционной организацией и выраженной прагматической направленностью. Универсальная структура вопроса включает преамбулу, основную часть (фактическую основу, ключевые элементы и ограничительные компоненты) и вопросную формулу, при этом каждая составляющая выполняет определённую функцию в процессе когнитивного поиска. Преамбула задаёт коммуникативный и когнитивный контекст, основная часть обеспечивает эвристическое сопровождение рассуждений через ключевые элементы и ограничительные компоненты, вопросная формула фиксирует финальную установку на формулировку правильного ответа. Анализ конкретных примеров показал, что структура вопросов может варьироваться в зависимости от объёма и сложности информации, однако функциональная взаимодополняемость элементов сохраняется, обеспечивая эффективность интеллектуального поиска.

Следовательно, вопросы интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» как речевой жанр характеризуются высокой когнитивной и коммуникативной ёмкостью, лаконичностью формулировок, общедоступностью фактов и направленностью на активизацию логического мышления участников. Результаты данного исследования могут быть полезны для дальнейшего изучения жанровых особенностей игровых дискурсов, разработки методических рекомендаций для организации интеллектуальных игр и анализа механизмов имплицитной передачи информации в текстах разного типа.

Литература:

1. Антипов А.Г. Речевой жанр как особая коммуникативная система // Культура речевого общения. — Кемерово: Кемеровский государственный университет, 2014. — С. 84—138. — 382 с. — ISBN 9785835317271.
2. Дементьев В.В. Теория речевых жанров. — М.: Знак, 2010. — 597 с. — ISBN 978-5-9551-0409-6.
3. Путина О. Н. Типология вопроса: традиционный подход // Теоретическая и прикладная лингвистика. Выпуск 4. № 4, 2018. С. 127–143.
4. Федосюк М.Ю. Нерешенные вопросы теории речевых жанров // Вопросы языкознания. — 1997. — № 5. — С. 102—120.
5. Шмелёва Т.В. Модель речевого жанра // Жанры речи. — 1997. — № 1. — С. 88—98.

Интернет-источники

1. Вопросы «Что? Где? Когда?» [Электронный ресурс]. — URL: <https://iqga.me/base/> (дата обращения: 14.01.2026).
2. Методическое пособие для тех, кто хочет тренироваться в спортивное «Что? Где? Когда?» [Электронный ресурс]. — URL: <https://knigogid.ru/books/357152-metodicheskoe-posobie-dlya-teh-kto-hochet-trenirovatsya-v-sportivnoe-chto-gde-kogda> (дата обращения: 14.01.2026).