

СТРУКТУРНО-СЕМАНТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ПРИЕМОВ КОНСТРУИРОВАНИЯ ВОПРОСОВ В ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГРАХ

Назарова Лола Музаффаровна

*Ассистент кафедры «Узбекского и русского языков» Университет
экономики и педагогики НВУЗа,
Магистрант 1-го курса специальности «Лингвистика: русский язык»
Андижанского государственного университета имени З.М. Бабура,
Республика Узбекистан*

Аннотация: В статье рассматриваются основные приемы, используемые при создании вопросов в интеллектуальных играх. Анализируются механизмы замены, игры с буквами и введения фиктивного автора как способы усложнения и художественной организации вопроса. Особое внимание уделяется их роли в формировании когнитивной нагрузки и эстетической целостности вопроса. Материалом исследования послужили тексты вопросов из практики интеллектуальных игр. Применяются методы структурно-семантического анализа и интерпретации. Результаты показывают, что указанные приемы выполняют не только игровую, но и художественно-коммуникативную функцию.

Ключевые слова: интеллектуальные игры, вопрос, замена, анаграмма, метафора, фиктивный автор, когнитивная стратегия.

STRUCTURAL AND SEMANTIC ANALYSIS OF QUESTION CONSTRUCTION TECHNIQUES IN INTELLECTUAL GAMES

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 examines the main techniques used in constructing questions in intellectual games. It analyzes mechanisms of substitution, letter-based wordplay, and the introduction of a fictitious author as means of increasing complexity and achieving artistic organization of the question. Particular attention is paid to their role in shaping cognitive load and the

aesthetic integrity of the question. The research material consists of question texts drawn from the practice of intellectual games. The study employs methods of structural-semantic analysis and interpretation. The results demonstrate that these techniques perform not only a game-related function but also an artistic and communicative one.

Keywords: intellectual games, question, substitution, anagram, metaphor, fictitious author, cognitive strategy.

Введение: Современные интеллектуальные игры («Что? Где? Когда?», командные квизы, брейн-ринг) давно вышли за рамки телевизионного шоу, трансформировавшись в масштабное социально-культурное явление. В центре этой деятельности находится текст вопроса, который представляет собой сложную коммуникативную конструкцию. В данном контексте вопрос перестает быть просто инструментом запроса информации; он выступает как автономный микротекст, обладающий уникальными художественными, лингвистическими и когнитивными характеристиками.

Актуальность исследования продиктована тем, что в современной лингвистике и теории коммуникации текст вопроса в интеллектуальных играх рассматривается как особый малый жанр. Необходимость систематизации приемов, используемых при конструировании таких текстов, обусловлена их усложняющейся структурой: современные авторы всё чаще прибегают к интертекстуальности, метафоризации и игровым манипуляциям с языковым кодом. В теоретическом плане работа опирается на концепцию «языковой игры» Л. Витгенштейна и теорию «остранения» В. Шкловского. Целью данной статьи является комплексный структурно-семантический анализ основных приемов построения вопросов и определение их функциональной роли в организации смысловой структуры текста.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

1. Классифицировать ключевые приемы конструирования вопросов (замена, анаграммирование, введение фиктивного автора).
2. Описать лингвистические механизмы функционирования данных приемов на конкретных примерах.
3. Выявить влияние выбранных стратегий на процесс декодирования вопроса и формирование когнитивной нагрузки на игрока.

Материалы и методы: Для реализации поставленных задач и обеспечения достоверности результатов в работе применяется

комплексный междисциплинарный подход, сочетающий лингвистические и когнитивно-прагматические методы анализа. Методологический аппарат исследования направлен на изучение вопроса как многоуровневой структуры, где формальные показатели (синтаксис, лексика) неразрывно связаны с механизмами смыслопорождения.

Основными методами исследования выступили:

1. Структурно-семантический анализ. Данный метод является базовым для выявления внутренней архитектуры вопроса. Он позволяет декомпозировать текст на ключевые сегменты: информационный повод (базис), систему подсказок (маркеры) и форму вопроса (финальное требование). Анализ семантических связей внутри вопроса дает возможность определить, как именно происходит трансформация исходного факта в игровую задачу через использование метафор, перифраз и субституций.
2. Контекстуальный анализ. Применяется для выявления и интерпретации скрытых («свернутых») смыслов, аллюзий и интертекстуальных связей. В интеллектуальных играх контекст часто выполняет роль сужающего фильтра. Анализ контекста позволяет реконструировать авторский замысел и понять, каким образом фоновые знания игрока (эрудиция) взаимодействуют с текстовыми подсказками. Метод помогает проследить путь от «текста-загадки» к «тексту-разгадке» в условиях ограниченного времени.
3. Описательный метод. Используется для инвентаризации, классификации и первичной систематизации выявленных приемов. С его помощью производится отбор и группировка вопросов по типам конструктивных приемов (например, вопросы на замену, вопросы на «школу» или лингвистические задачи), что позволяет представить целостную типологию игровых стратегий.

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 Вашкулата².

Обсуждение и результаты: В ходе исследования была выявлена иерархическая система приемов, направленных на деформацию привычных семантических связей с целью создания игровой задачи.

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-cto-hochet-trenirovatsya-v-sportivnoe-chto-gde-kogda> (дата обращения: 14.01.2026).

1. Прием замены (Substitutio)

Замена является базисным механизмом интеллектуального вопроса, при котором прямая номинация объекта изымается, а на ее место помещается переменная.

1.1. Формально-логическая замена («Икс», «Альфа», местоимения). Использование конвенциональных заменителей или конструкций типа «сделать ЭТО» служит для элиминации прямой референции. Подобная стратегия переносит акцент с поиска факта на анализ предикатов. Игрок вынужден реконструировать объект, опираясь на свойства, приписываемые переменной в тексте вопроса.

Примеры вопросов:

Замена «иксом»: *«После того как генеральный прокурор Таджикистана ШерхОн Салимзода вслед за президентом Эмомали Рахмоном раскритиковал соотечественников за недостаточный патриотизм, жители стали чаще избавляться от лишних ИКСОВ. Назовите ИКС словом латинского происхождения.»*

Ответ: Суффикс.

Комментарий: Речь идет о суффиксах русских фамилий. Пример президента Эмомали Рахмона, отрезавшего от своей фамилии суффикс "-ов", видимо, оказался недостаточным, потребовалась пламенная речь другого высокопоставленного чиновника.

Источник(и): <http://lenta.ru/articles/2014/02/14/names/>

Автор: [Максим Мерзляков](#) (Воронеж)»

Замена «альфой»: *«Внимание, в вопросе есть замена.*

В английских АЛЬФАХ очень часто упоминаются викторина или кварц. Альфа — обязательная составляющая греческой АЛЬФЫ. Какое слово мы заменили словом "АЛЬФА"?

Ответ: Панграмма.

Зачёт: Разнобуквица.

Комментарий: Панграмма — это фраза, в которой употребляются все буквы алфавита; буквы Q и Z — самые редкие буквы в английском алфавите, поэтому слова "quiz" (викторина) и "quartz" (кварц), которые содержат обе эти буквы, используются в панграммах особенно часто; в третьем предложении первое слово альфа — не замена, естественно, что греческая буква альфа должна быть в греческой панграмме.

Источник(и):

1.

http://clagnut.com/blog/2380/#Perfect_pangrams_in_English_.2826_letters.29

2. [http://ru.wikipedia.org/wiki/Альфа_\(буква\)](http://ru.wikipedia.org/wiki/Альфа_(буква))

Автор: [Михаил Савченков](#)»

Замена местоимениями: «Фамке Янссен, сыгравшая в одном из фильмов о Людях Икс, посетовала, что они вечно мелькают перед носом, и никогда не знаешь, с какого из НИХ начинать. Назовите ИХ.

Ответ: Пузыри в комиксах.

Зачёт: Подписи в комиксах, облачка в комиксах и т.п. по смыслу.

Комментарий: Главным киноуспехом Янссен считается участие в экранизации популярного комикса "Люди Икс": "В комиксах перед носом у тебя вечно мелькают эти дурацкие пузыри с текстом, и ты никогда не знаешь, какой из них читать первым".

Источник(и): <http://esquire.ru/wil/famke-janssen>

Автор: [Тимур Барский](#) (Тель-Авив)»

1.2. Метафорическая замена. В отличие от формальной, метафорическая замена обладает эстетической ценностью. Например, замена «шампанского» на «золотой дождь» не только скрывает денотат, но и выстраивает ассоциативную вертикаль. Это создает «семантическое мерцание», где текст функционирует одновременно как логическая шарада и как художественный образ. Пример вопроса: «Когда Афина с воинственным криком вышла из головы Зевса, Зевс позволил ШАМПАНСКОМУ пролиться на остров Родос.

В другом греческом мифе ШАМПАНСКОЕ предшествует рождению. Какие два слова мы заменили на "ШАМПАНСКОЕ"?

Ответ: Золотой дождь.

Комментарий: В мифе о Данае Зевс сам принял вид золотого дождя.

Источник(и):

1. <http://ru.wikipedia.org/wiki/Афина>

2.

http://www.goddess-athena.org/Athenaeum/Psychology/Athena/Hephaestus_divine_husband_of_Athena.htm

3. <http://ru.wikipedia.org/wiki/Даная>

Авторы: [Наталья Кудряшова](#), [Юрий Выменец](#)»

1.3. Пропуск (Эллипсис). Намеренное изъятие значимых элементов требует от реципиента высокой степени когнитивной вовлеченности для восстановления связности текста (когезии). Пример вопроса: «Раздаточный материал: 10.3.3. Ошибка в [пропуск 1] подачи наказывается потерей розыгрыша мяча. 13.4.2. Мяч может отскочить

[пропуск 2]

направлении.

Перед вами отрывки из "Официальных правил пляжного волейбола".
Заполните пропуски в любом порядке.

Ответ: В любом, порядке.

Зачёт: В любом порядке.

Комментарий: Пропуск 1 — порядке, пропуск 2 — в любом.

Источник(и): http://www.gvcvolley.ru/_encyclop/beach_rules.shtml

Автор: [Тимур Барский](#) (Тель-Авив)»

2. Лингвистические манипуляции (Игра с буквами)

Данная группа приемов апеллирует к графической и фонетической оболочке слова, превращая язык из средства передачи информации в объект исследования.

2.1. Деформация буквенного состава. Пропуск букв в словах-подсказках создает искусственный барьер для быстрого считывания, заставляя мозг переходить в режим углубленного анализа формы. Пример вопроса: «Раздаточный материал: Nexx играет музыку. Другие просто играют.

Перед вами девиз рекламной кампании плееров Nexx [нэкс], в одном из слов которого мы пропустили пять букв. Напишите это слово в исходном виде.

Ответ: Проигрывают.

Комментарий: Пропущены буквы "н", "р", "о", "ы", "в"; "Nexx играет музыку. Другие просто проигрывают".

Источник(и): http://mp3.nexxdigital.ru/media/marketing/marketing_nexx_play/

Автор: [Тимур Барский](#) (Тель-Авив)»

2.2. Использование анаграммы. Перестановка букв представляет собой частный случай субституции на микроуровне. Здесь ответ зачастую скрыт внутри условия («скрытая подсказка»), что проверяет комбинаторные способности игрока. Пример вопроса: «ЕГО буква является русским именем, а ЕГО углубление в земле фамилией, образованной от этого имени. Итальянская приставка перед фамилиями ЕГО — испанское имя, а ЕГО согласие обладает излишне большой подвижностью. Анаграммой ЕГО является название периодического издания, которое вам и предстоит назвать.

Ответ: ГЕО.

Комментарий: ЕГО+Р = имя, ЕгОРОВ, ДиЕГО, ЕГО+за. Анаграмма ЕГО — "ГЕО".

Источник(и):

1. http://mega.km.ru/bes_98/srch.asp?rubr=&search=%E5%E3%E0
2. http://mega.km.ru/bes_98/srch.asp?rubr=&search=%E5%E3%E0%E2
3. <http://mega.km.ru/ojigov/encyclor.asp?TopicNumber=30805>
4. <http://mega.km.ru/ojigov/encyclor.asp?TopicNumber=8073>
5. <http://www.geoclub.ru/>

Автор: [Алексей Баев](#)»

2.3. Работа с аббревиатурами и омонимией. Использование сокращений, которые при декодировании вступают в омонимические отношения с другими терминами (например, аббревиатура организации и название технического устройства), создает эффект «ложного следа», требуя от команды верификации контекста. Пример вопроса: *«Роман Сью Таунсенд рассказывает о свержении английской монархии. В нём действует организация, которая в русском переводе призывает британцев освободить монарха и быть активнее. С названием какого устройства совпадает название этой организации? Ответ: Бомба.»*

3. Фиктивный автор и субъектная организация

Введение фигуры «задающего вопрос» (персонажа или исторического лица) радикально меняет прагматику текста.

Подсказочная функция: Личность автора (например, известный актер) сужает область поиска до его профессиональной сферы.

Декоративно-нарративная функция: Создает атмосферу погружения в эпоху.

Направляющая функция: Задает эмоциональный и стилистический тон, который служит невербальным ключом к логике решения. Пример вопроса: *«Вопрос задаёт Памела Трэверс. Историк Псевдо-Дионисий сравнивает Персидское царство, внезапно напавшее в 540 году на Сирию, с НИМ. Назовите ЕГО двумя словами, начинающимися на одну и ту же букву. Ответ: Восточный ветер.»*

Проведенный анализ позволяет утверждать, что вопрос в интеллектуальной игре эволюционировал от простой дефиниции к сложному синкретичному жанру. Выявленные приемы выполняют не только утилитарную функцию (усложнение задачи), но и эстетическую, сближая текст вопроса с малыми формами поэзии или прозы.

Заключение: Проведенный структурно-семантический анализ приемов конструирования вопросов в интеллектуальных играх позволяет сделать ряд теоретических и практических выводов.

Типология доминирующих приемов. Установлено, что смысловая архитектура игрового текста базируется на трех китах: субституции (замене денотата), лингвистических трансформациях (манипуляциях с буквенным составом) и субъектной мистификации (введении фиктивного автора). Эти приемы образуют гибкий инструментарий, позволяющий авторам варьировать уровень сложности и эстетическую нагрузку текста.

Когнитивно-аналитический потенциал. Выявлено, что данные механизмы направлены не на простую проверку эрудиции, а на активизацию аналитического и латерального мышления. Намеренное скрывание прямой информации через метафоры и замены создает интеллектуальный барьер, преодоление которого требует от игрока синтеза фоновых знаний и контекстуальной догадки.

Анализ показал, что игровые приемы выполняют важную художественную функцию. Они превращают вопрос в целостное лингвистическое произведение, где форма неразрывно связана с содержанием. Такая интеграция обеспечивает не только игровую интригу, но и эстетическое удовлетворение реципиента в момент декодирования смысла.

Перспективы дальнейших исследований видятся в двух основных направлениях. Во-первых, это изучение индивидуальных когнитивных стратегий команд, позволяющее понять, как именно мозг игрока приоритизирует типы замен при поиске ответа. Во-вторых, актуальным представляется вопрос автоматизации анализа и генерации интеллектуальных задач с помощью нейросетевых моделей, что потребует более глубокой формализации описанных в данной статье приемов.

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: 20.04.2026).
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-cto-gde-kogda> (дата обращения: 20.04.2026).