

А. Р. Камимуллина, Е. И. Хан

Белорусский государственный университет

ПРОБЛЕМА «ВОПРОС-ОТВЕТ» НА ПРИМЕРЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

Вопросы и ответы – необходимое звено, без которого невозможно мышление и общение людей. В вопросно-ответных комплексах мы выражаем наши знания о внешнем мире, осуществляем передачу этих знаний от одного человека к другому. Представление о том, что есть вопрос

и ответ, имеется у каждого человека. К чему же тогда рассматривать и без того очевидные вещи? В качестве возражения можно было бы говорить о том, что интуитивное понимание понятий «вопрос» и «ответ» не позволяет нам формализовать всякий вопросно-ответный комплекс и уж тем более не является гарантией того, что человек может найти ответ на любой вопрос, что он умеет вести спор и обладает культурой аргументации. Чтобы убедить вас, что не всё так просто с вопросами и ответами, мы бы хотели задать вам вопрос, ответ на который известен каждому из вас, но при этом вовсе не является очевидным:

Когда в 1987 советская компания «Фильмэкспорт» дублировала этот сериал на английский, то русское идиоматическое выражение в переводе звучало, как «You just wait». Под каким названием нам известен этот сериал? (Ответ: Ну погоди)

В логике существует специальная теория, изучающая вопросно-ответные комплексы (эротетическая, или интеррогативная логика). В рамках данной теории рассматривается структура вопросов и ответов, их виды, характеристики, способы представления вопросов в языке, а также решается проблема формализации вопросно-ответных выражений, которая, как нам известно, в логике предикатов не решается.

В рамках интеррогативной логики под вопросом понимается языковое выражение, фиксирующее стремление человека к устранению сомнения, колебания, неопределённости в знании и получению нового, более полного и точного знания. Вопрос в игре «Что? Где? Когда?» (далее – ЧГК) является заданием, сформулированным на естественном языке (возможно, с привлечением нетекстовых элементов), и характеризующийся краткостью, общедоступностью, метафоричностью. Специфика вопросов обусловлена тем, что ЧГК – это состязание интеллектов, а не знаний: ведь куда интереснее состязаться в логике, гибкости мышления, способности к нетривиальным ассоциациям и т.п., чем демонстрировать знание огромного количества голых фактов.

Предназначение ответа заключается в уменьшении неопределённости, выражаемой вопросом, в ряде случаев ответ указывает на неправильную постановку вопроса. Так как вопрос ЧГК является заданием, то ответ должен быть правильным решением (известно, что правильный ответ существует, необходимо лишь логически выйти на него). Все ответы должны быть прямыми, полными и по существу.

Разберём логическую структуру вопроса на следующем примере:

Газета «Друг для друга» сообщает, что власти Курска признали ЕЁ «эффективной рекламной площадкой». Рекламу в НЕИ называют новым горизонтом для рекламодателей, хотя этот «горизонт» и ограничен несколькими метрами замкнутого пространства. Назовите ЕЁ двумя словами.

Логическая структура вопроса включает искомое, или область неизвестного. В данном вопросе искомое – ОНА, описываемая двумя слова-

ми. Предпосылочным знанием, или логическими предпосылками вопроса является характеристика ЕЁ как эффективной рекламной площадки, ограниченной несколькими метрами замкнутого пространства.

Логическая структура включает также требование перехода от неизвестного к известному: «назовите ЕЁ». Наверное, вы уже догадались, что это кабинка лифта.

Согласно логической классификации, вопросы делятся на простые и сложные (критерий – структура, возможность деления на вопросы), узловые и наводящие (критерий – отношение к познавательной цели), творческие (делятся на вопросы-задачи и вопросы-проблемы в зависимости от того, достаточно (логический путь) или недостаточно (логика+дополнение) знаний адресата) и нетворческие (критерий – сложность, опосредованность).

Стоит сказать, что практически все вопросы ЧГК относятся к творческим – иначе поиск ответа не составлял бы труда и соревнования были бы бессмысленными.

Следующая проблема – как найти правильный ответ на вопрос ЧГК. Алгоритмом поиска ответа могут быть один или несколько логических шагов, интуитивный поиск, «озарение» и т.п.

Для того чтобы выйти на правильный ответ, часто используются следующие методы: мозговой штурм (игроки высказывают максимальное кол-во любых идей, а затем они анализируются, развиваются и выбирается окончательная версия), синектический штурм (высказывание идей и их критика происходит одновременно), раскручивание вопроса с конца (эффективен для многоходовых вопросов), подбор нужного знания.