



Уроки 9-10



РАЗГОВОРНАЯ, ПРОСТОРЕЧНАЯ ЛЕКСИКА

Разговорный стиль



- Разговорный стиль служит для непосредственного общения, когда мы делимся с окружающими своими мыслями или чувствами, обмениваемся информацией по бытовым вопросам в неофициальной обстановке. В нём часто используется разговорная и просторечная лексика. Обычная форма реализации разговорного стиля — диалог; этот стиль чаще используется в устной речи. Для разговорного стиля характерны эмоциональность, образность, конкретность, простота речи.

КОМПОНЕНТЫ СИТУАЦИИ РАЗГОВОРНОЙ РЕЧИ

Главные

непринужденность общения

① неофициальные отношения между говорящими (*друзья, родственники*)

② отсутствие установки на сообщение, имеющее официальный характер (*лекцию, доклад*)

③ отсутствие элементов, нарушающих неофициальность общения (*посторонних лиц, диктофона*)

Дополнительные

① число говорящих (*один, два, более двух*)

② условия осуществления речи (*контактные – личный разговор или дистантные – разговор по телефону*)

③ опора на внеязыковую ситуацию (*общую обстановку протекания речи*)

④ наличие общих предварительных сведений (*общность житейской базы у говорящих*)

Язык современной молодёжи

Слово сленг произошло от фр. *«речь определенных, замкнутых групп, которая создается с целью языкового обособления»*. Это в основном специальная или своеобразно освоенная общеупотребительная лексика.

Сленг противостоит официальному, общепринятому языку и, по мнению лексикографов, до конца понятен лишь представителям узкого круга лиц, принадлежащих к той или иной социальной или профессиональной группе, которая ввела в обиход данное слово или выражение.

Социальные диалекты русского языка
делятся на 3 большие группы:

- арго,
- жаргоны,
- условно-профессиональный язык.

К производственным жаргонам относятся сленги любых профессий.



Например,
профессиональный язык в среде
людей, так или иначе связанных с
компьютерами

Основные способы образования компьютерных жаргонизмов:

1. Трансформация какого-нибудь термина, как правило, большого по объему или трудно произносимого. Здесь можно выделить

1) Сокращение (*компьютер – комп, винчестер – винт, макинтош – мак*).

2) Универбация (*материнская плата – мать, стратегическая игра – стратегия, ролевая игра – ролевик*).

2. Английские заимствования (Слово Геймер – (от англ. жаргонизма *Gamer*) - профессиональный игрок в компьютерные игры, смайлик – смешная рожица, представляющая собой последовательность знаков препинания (от англ. жарг. *Smily*)

«Отцами» жаргонизмов могут выступать и профессиональные термины английского происхождения, которые уже имеют эквивалент в русском языке
Пример: хард драйв, хард диск, тяжелый драйв – *hard drive* (жесткий диск), коннектиться – *to connect* (присоединяться), *programmer* – программмер (программист), *user* – юзер (пользователь) *to click* – кликать (щелкать). Хотя сейчас «кликать» начинает конкурировать с «щелкать»).

3. Заимствование из жаргонов других

профессиональных групп, к примеру автомобилистов.

(Чайник - начинающий пользователь, движок - ядро, «двигатель», программы. Это слово еще и семантически эквивалентно английскому аналогу engine (двигатель)).

Иногда процессор компьютера называют мотором, а сам компьютер – машиной. Слово *глюк* и словообразовательный ряд от него, широко употребляющиеся в молодежном жаргоне, получают здесь значение «непредвиденных ошибок в программе или некорректной работы оборудования».

Пример: «У меня принтер глючит».

4. Способ метафоризации

(Блин – СД диск, крыса – мышь советского производства, реаниматор – специалист или набор специальных программ по «вызову из комы» компьютера, программное обеспечение которого серьезно повреждено и он не в состоянии нормально функционировать.

5. Использование словообразовательных моделей, принятых в русском языке (леталка, стрелялка, бродилка. В слове «сидюк» (компакт диск или устройство чтения компакт дисков) встречается суффикс –юк, характерный для просторечья.