

1. Brooks, H. *An introduction to the study of Shakespeare's plays*.// Tony Bromham. Othello by W. Shakespeare. Macmillan Education, 1988, pp. 94.
2. Dmitrieva, O. *Is the Shakespearean mystery opened? Viva the mystery!*/// Knowledge itself is power, 1998, №2.
3. Gililov, I. *Shakespeare or Shaxpere?*/// Knowledge itself is power, 1998, №2.
4. Honigmann E. A. J. *Myriad-minded Shakespeare*. Macmillan Press, 1989, pp. 240
5. Internet: Morozov M. *Did Shakespeare really exist?*

Е.С. Плотникова

ГОУ ВПО «Российский государственный профессионально-педагогический университет» Институт лингвистики
г. Екатеринбург

АНГЛИЦИЗМЫ КАК ЧАСТЬ МОЛОДЕЖНОГО СЛЕНГА

Среди источников формирования фонда молодежного сленга на первое место по продуктивности выступают англоязычные заимствования. Причины заимствований заключаются в отсутствии эквивалентов современных английских слов, необходимости сокращать длинные термины, а также в увлечении молодежью компьютерными играми.

Существует несколько способов образования молодежного сленга с английского языка:

1) Калька (полное заимствование): слово заимствуется целиком со своим произношением, написанием и значением. В этой группе имеют место русское или просто неправильное прочтение английского слова: *message* (*мессаг*), перенос слова в русский язык с неправильным ударением: *label* (*лабиль*);

2) Полукалька : к первоначальной английской основе определенными методами прибавляются словообразовательные модели русского языка:

уменьшительно-ласкательные суффиксы существительных -ик, -к(а), -ок и др: *disk drive* (дискетник), *User's Manual* (мануалка), *ROM* (ромка), *CD-ROM* (сидиромка); добавление флексий к глаголам: *to connect* - коннектиться (соединяться при помощи компьютеров), *to click* - кликать (нажимать на клавиши мыши); прием универбизации (сведение словосочетания к одному слову): *strategic game* (стратегия);

3) Перевод

а) с использованием стандартной лексики в особом значении. В процессе перевода работает механизм ассоциативного мышления.

Возникающие ассоциации или метафоры могут быть самыми разными: по форме предмета или устройства: *disk* (блин); *adapter card* (плитка), по принципу работы: *matrix printer* (вжикалка), *patch file* (заплатка) Многочисленны также и глагольные метафоры: *to delete* (сносить)

б) с использованием сленга других профессиональных групп. В результате значение слова несколько изменяется, приобретая специфический для компьютерного сленга смысл. *incorrect program* (глюкало), *streamer* (мофон)

4) Фонетическая мимикрия. Способ основан на совпадении семантически несхожих общеупотребительных слов и английских профессиональных терминов: *break point* (брякпоинт), *ARJ archived* (аржеванный), *Windows* (виндовоз), *interpretator* (интерпрепатор), *Pentium* (пентюх).