

ваться бренд. Немаловажными являются и различные события, которые подогревают публичный интерес, и интернет-платформы, с помощью которых бренды устанавливают связь с клиентами.

В. Дерачиц

СТРУКТУРА И ФУНКЦИИ НАИМЕНОВАНИЙ КИБЕРСПОРТИВНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ

Киберспорт – командное или индивидуальное соревнование на основе видеоигр, которое стремительно набирает популярность. Существует большое количество организаций, работающих в сфере киберспорта. У каждой из них есть своё название, которое содержит определённое сообщение.

Зачастую названия команд используют ресурсы иностранных языков. Так существуют названия, созданные с использованием слов латинского, английского языка: *Virtus.pro* (VP, Виртус. про, Медведи) – российская киберспортивная организация. Название этой организации было взято из фразы на латинском: «*Beatitudo non est virtutis praemium, sed ipsa virtus*», что переводится, как ‘счастье не в награде за доблесть, а в самой доблести’. *Natus Vincere* (Na’Vi; с лат. – ‘рождённые побеждать’) – украинская мультигейминговая киберспортивная организация.

Названия многих команд включают апелляцию к командному успеху, например, название российской киберспортивной организации *Team Spirit*, ‘командный (боевой) дух’ и *The Alliance* (‘Альянс’) – киберспортивная организация из Швеции. Согласно определению в словаре, *альянс* это союз, направленный на достижение общих целей в определенное время; объединение отдельных лиц, на основе договорных обязательств.

Отдельную группу составляют команды, названия которых, обусловлены персонажами игры, на которой они специализируются. Такие названия сразу вызывают положительные ассоциации у людей, следящих за определённой игровой дисциплиной. Примерами наименований таких команд являются *The Pango*, *No Tidehunter*, *Fire Phoenix*. Их названия мотивированы именами героев в игровой дисциплине «Dota 2».

Еще одна группа команд включает названия, составленные на основании географического признака. Так, название белорусской команды *Nemiga* происходит от одного из районов Минска. Организация представлена в таких игровых дисциплинах, как «Dota 2», «CS:GO». *Hong Kong Attitude* – это игровая команда, принадлежащая *Hong Kong Esports*, состав которой выступает в такой игре, как «League of legends». Название мотивировано топонимом, в котором находится руководство организации. Название сразу сообщает о расположении команды.

Названия киберспортивных команд мотивированы одним из вышеуказанных оснований. Они передают целевой аудитории определенное сообщение, которое получатель легко интерпретирует.