



МЕДИАПОЛИТИКА

MEDIA POLICY

DOI 10.22363/2312-9220-2023-28-1-137-145

EDN: K TICQW

УДК 82.01

Научная статья / Research article

Конспирология как ARG: медийно-игровая сущность QAnon

Л.О. Алгави¹, Г.А. Будцов¹, Г.С. Ковалев¹, Н. Скворцова^{1,2}

¹Российский университет дружбы народов,
Российская Федерация, 117198, Москва, ул. Миклухо-Маклая, д. 10, корп. 2

²Грузино-российский общественный центр имени Е.М. Примакова,
Грузия, Тбилиси, ул. Баку, д. 2

 algavi-lo@rudn.ru

Аннотация. Приводятся результаты сравнительного анализа функциональных особенностей теории QAnon и концептуальных признаков ARG (игры в альтернативной реальности). Признаки ARG обозначены и представлены как элементы эталонной игровой модели, базы для сравнения. Обнаружено, что конспирологическая теория QAnon, история возникновения и особенности развития которой прослежены авторами, имеет синтетическую природу: присутствуют элементы ARG, но в измененном виде, трансформирующем роли разработчиков и участников. Визуализирована квестовая структура QAnon, описан игровой процесс, построенный на переживании состояния апофении – болезненном поиске связи между случайными явлениями или событиями. Выявлена схожесть QAnon с религией и одновременно политической идеологией, опирающейся на механику игры, что объясняет ее взрывную популярность. Актуальность темы обусловлена стабильным ростом количества конспирологических теорий и их последователей с начала пандемии Covid-19 на фоне недоверия аудитории к средствам массовой информации. Показано, каким образом QAnon, не будучи по своей сути игрой в альтернативной реальности, но применяя игровые технологии и эсхатологические нарративы о Великой скорби и Судном дне, достигает высокой эффективности по формированию общественного мнения.

Ключевые слова: теории заговора, политика, игры, альтернативная реальность, апофения, игровая механика, This Is Not A Game, TINAG

Благодарности и финансирование. Авторы выражают благодарность за помощь в подготовке статьи доктору филологических наук Ирине Ивановне Волковой, кандидату филологических наук Шуанат Набиевне Кадыровой, директору НКО «Альянс грузинских студентов и выпускников вузов стран постсоветского пространства – Кера» Нине Габуня.

© Алгави Л.О., Будцов Г.А., Ковалев Г.С., Скворцова Н., 2023



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

Вклад авторов. Л.О. Алгави – концепция и программа исследования, анализ полученных данных, администрирование проекта, написание исходного текста. Г.А. Будцов – анализ материалов, написание текста. Г.С. Ковалев, Н. Скворцова – сбор, обработка и проверка материалов.

Заявление о конфликте интересов. Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

История статьи: поступила в редакцию 11 октября 2022 г.; отрецензирована 5 ноября 2022 г.; принята к публикации 29 ноября 2022 г.

Для цитирования: Алгави Л.О., Будцов Г.А., Ковалев Г.С., Скворцова Н. Конспирология как ARG: медийно-игровая сущность QAnon // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение. Журналистика. 2023. Т. 28. № 1. С. 137–145. <http://doi.org/10.22363/2312-9220-2023-28-1-137-145>

Conspiracy as ARG: media and game essence of QAnon

Leyla O. Algavi¹✉, Gregory A. Budtsov¹ID,
Georgy S. Kovalev¹ID, Nino Skvortsova^{1,2}ID

¹*Peoples' Friendship University of Russia (RUDN University),
10 Miklukho-Maklaya St, bldg 2, Moscow, 117198, Russian Federation*

²*E.M. Primakov Georgian-Russian Public Center,
2 Baku St, Tbilisi, Georgia*

✉ algavi-lo@rudn.ru

Abstract. The results of a comparative analysis of the functional features of the QAnon theory and the conceptual signs of ARG (games in alternative reality) are displayed. The signs of ARG are designated and given as elements of the reference game model, the basis for comparison. The authors found that the QAnon conspiracy theory, the history of its emergence and development features is of a synthetic nature: ARG elements are present in modified form. They transform the roles of developers and participants. The QAnon quest structure was visualized, the gameplay based on experiencing the state of apophenia – a painful search for a connection between random phenomena or events – was described. The similarities of QAnon with religion and at the same time political ideology based on the mechanics of the game were identified, which explains its popularity. The relevance of the topic is due to the steady growth in the number of conspiracy theories and their followers since the beginning of the Covid-19 pandemic against the backdrop of audience distrust in the media. The authors demonstrate how QAnon, not being essentially a game in an alternative reality, but using game technologies and eschatological narratives about the Great Tribulation and Judgment Day, achieves high efficiency in shaping public opinion.

Keywords: conspiracy theories, politics, alternate reality games, apothenia, game mechanics, This Is Not A Game, TINAG

Acknowledgements and Funding. The authors would like to thank Irina Volkova, Ph.D. in Philology, Shuanat Kadyrova, Ph.D. in Philology, and Nina Gabunia, Director of the NGO “Alliance of Georgian Students and Graduates of Post-Soviet States – Kera”, for their assistance in preparing this article.

Authors' contribution. Leila O. Algavi – research concept and program, data analysis, project administration, writing – original draft. Grigory A. Budtsov – analysis of materials, writing the text. Georgy S. Kovalev, Nino Skvortsova – collection, processing and verification of materials.

Conflicts of interest. The authors declare that there is no conflict of interest.

Article history: submitted October 11, 2022; revised November 5, 2022; accepted November 29, 2022.

For citation: Algavi, L.O., Budtsov, G.A., Kovalev, G.S., & Skvortsova, N. (2023). Conspiracy as ARG: Media and game essence of QAnon. *RUDN Journal of Studies in Literature and Journalism*, 28(1), 137–145. (In Russ.) <http://doi.org/10.22363/2312-9220-2023-28-1-137-145>

Введение

Статью хотелось бы начать сразу с вывода, к которому авторы пришли в ходе совместного исследования: QAnon имеет ряд функциональных и принципиальных характеристик, схожих с играми в альтернативной реальности. Это позволяет конспирологической теории, «неудобному, но неизбежному попутчику реальной политики» (Кунычиков, 2008), вовлекать в коммуникативный процесс большое количество участников, длительно удерживать их внимание, формировать общественное мнение в отношении реальных событий, инициировать активность в политико-экономической деятельности.

QAnon (QA) является конспирологической теорией, поэтому обозначим наши исследовательские позиции, строящиеся на теоретических разработках предшественников, изучавших легитимные модели объяснения непонятого в контексте феномена конспирологии.

I. Теории заговора не равны заговорам. Заговор – это реальное тайное соглашение двух или более людей, планирующих и осуществляющих определенные действия. Теории же заговора – это мыслительные конструкции, основанные на конспирологическом мировоззрении. Конспирологическое мировоззрение, по справедливому замечанию американского религиоведа и политолога Майкла Баркуна, допускает, что вселенная управляема, что отражено в трех принципах:

1. Ничего не происходит случайно. Теории заговора подразумевают мир, основанный на преднамеренности, из которого удалены случайности и совпадения. Все, что происходит, происходит потому, что это было сделано по чьей-то воле.

2. Все не так, как кажется. Например, кажущаяся невинность не гарантирует того, что отдельный человек или группа действительно безобидны.

3. Все связано. Раз случайностей не существует, связи можно найти повсюду, хотя они и скрыты. Следовательно, сторонник теории заговора должен постоянно соотносить и сопоставлять факты и события, чтобы распознать закономерности и скрытые связи между никак, на первый взгляд, не связанными или случайными вещами (Barkun, 2013).

II. Мыслительные конструкции формализуются в виде нарративов-историй: люди не просто рассказывают, а интерпретируют общественно значимые события, определенные исторические явления и даже ход истории в целом. Содержание конспирологических нарративов, как правило, имеет предсказуемые элементы. Всегда есть некая группа, которая желает ниспровергнуть существующий порядок в надежде установить новый. Для этого

у группы есть тайный план, четкий, детальный, но зловещий. Результатом реализации этого плана становятся самые разные политические, экономические, социальные кризисы. Ухудшение положения и появление «новой нормальности» (Шилина, 2022; Шилина, Волкова, 2022) является неизменным элементом конспирологического нарратива (Яблоков, 2020).

3. Конспирологические нарративы, как и нарративы вообще, могут быть адаптированы для разных форматов, в том числе для мемов, компьютерных игр, кинофильмов, книжных романов. Отметим, что конспирологические теории часто сравнивают с играми (Kattan, Vigdor, 1996; Sunstein, Vermeule, 2008; Brett, 2021). Они задействуют гейм-механику игр в альтернативной реальности (ARG), ролевых онлайн-игр (RP), ролевых игр живого действия (LAPR) и, следовательно, порождают ощущение игры.

Методология

Для того чтобы понять является ли QA игрой в альтернативной реальности, нам необходимо было обнаружить существенные признаки ARG, которые выделяют ее из множества других игр.

Игра в альтернативной реальности – это трансмедийное интерактивное повествование, рассказ истории, которую изменяют игроки, действующие в реальном мире. Один из важнейших принципов игр в альтернативной реальности – This Is Not A Game (TINAG, «Это не игра»). Согласно этому принципу, игра не должна восприниматься как игра. Телефонные номера или домены сайтов, упоминаемые в ARG, существуют в реальности, участники игры не обладают специальным игровым пространством и не знают правил игры. Развитие действия достигается путем проб и ошибок (Szulborski, 2005).

Игроков от разработчиков (создателей) игры в ARG отделяет своеобразный занавес. Участники не должны понимать, что играют. Это отличает ARG от ролевых игр в городе, где игроки знают, что принимают участие именно в игровом процессе.

Контроль над игрой осуществляется непосредственно разработчиками. Это отличает игры в альтернативной реальности от видеоигр. Хотя персонажи игры интегрированы в повествование в реальном мире, у игроков есть возможность взаимодействия через интернет, разработчики могут помогать в решении задач и головоломок. Участники ARG могут собираться в каком-то конкретном месте для получения информации или для ее проверки (Moula, Malafantis, 2009).

Участниками ARG становятся люди, которые заметили загадку или головоломку в реальности, оставленную мастером игры («кукловодом»). Такие загадки называются «кроличьими норами», что отсылает к приключениям Алисы в Стране Чудес.

«Кукль» (участники ARG) движутся по игре, взаимодействуя с текстами и подсказками. Таким образом, нитями, соединяющими кукловода и игроков, являются тексты и действия. При этом игроки и сами влияют на игровой процесс, побуждая «кукловода» выбирать те или иные решения (Palmer, Petroski, 2016).

Полная свобода действий дает разработчикам возможность для экспериментов, поэтому существуют частные компании, специализирующиеся на разработке игр в альтернативной реальности.

Итак, сначала мы выделили существенные признаки ARG:

1. Принцип TINAG.
2. Игровая механика (отправитель, побуждение, сообщество).
3. «Кроличья нора».
4. «Кукловоды».

Затем была проведена проверка: обладает ли изучаемая конспирологическая теория этими признаками и как они проявлялись в процессе развития QA.

Обсуждение и результаты

Конспирологическая теория QAnon началась с постов в теме Mueller investigation («Расследование Мюллера») 28 октября 2017 года в подразделе /pol/ (politically incorrect – политнекорректность) англоязычного имиджборда и анонимного веб-форума 4chan, когда некто под ником Q Clearance Patriot (сокращенно – Q, этой буквой обозначается доступ к секретным правительственным документам США) начал публиковать серию загадочных сообщений под общим названием «Затишье перед бурей». Его первый пост, который теперь цитируется большинством исследователей, звучал следующим образом: «Приказ об экстрадиции Хилари Клинтон, начиная со вчерашнего дня, действует в нескольких странах на случай попытки бегства через границу. Паспорт на особом контроле с 12:01 ночи 30 октября. Ожидаются массовые беспорядки противников и другие попытки бегства из США. Операцию проведут Вооруженные силы США, Национальная гвардия приведена в полную боевую готовность. Доказательство: ночью 30 октября найдите бойца нацгвардии в любом из крупных городов и спросите, находится ли он на боевом дежурстве»¹.

Загадочный Q не сразу завоевал интерес и доверие участников форума. При всей нелюбви к Хиллари Клинтон и ее окружению многие отмахнулись от первого поста, кто-то посмеялся над автором, кто-то согласился, что было бы неплохо, если бы ее упекли в Гуантанамо, припомнив продажу в 2007–2010 годах урановых активов США российской компании. Q публикует второй пост, где вспоминает об операции ЦРУ Mockingbird («Пересемешник») 1950-х годов по воздействию на СМИ, в результате которой американские журналисты начали сотрудничать с ЦРУ в пропагандистских целях. Q намекает, что средствам массовой информации США доверять нельзя. Пост содержал вопросы и рекомендации, побуждающие к действию. Например: «Где Хума²? Следите за Хумой!», «Почему Президент окружил себя генералами?»³. Участники форума начали искать ответы, постепенно погружаясь в воображаемую историю.

Решение опубликовать сообщение в /pol/ 4chan не было случайностью. Во-первых, этот раздел посвящен обсуждению политических новостей. Во-вторых, пользователи 4chan известны своей поддержкой Дональда Трампа. В-третьих, теории заговора на 4chan пользовались большой популярностью с момента основания, например многие пользователи сайта уверены,

¹ Muller Investigation – 4chan. Retrieved March 23, 2022, from <https://archive.4plebs.org/pol/thread/146981635>

² Абедин Хума – помощница Хиллари Клинтон.

³ Muller Investigation – 4chan.

что теракт 11 сентября 2001 года был организован правительством США. Таким образом, любовь участников форума к конспирологии, их поддержка Дональда Трампа делала /pol/ идеальной площадкой для расположения «кроличьей норы» – точки входа для «игрока», метафорической двери, открывающей проход из реального мира в вымышленный.

Основная функция кроличьей норы – ввести человека в «игровой процесс» (Jones, 2008, p. 23). В классических ARG кроличьи норы замаскированы так, чтобы игроки могли сами их найти: при таком условии игровой процесс становится интереснее. «Норой» может быть что угодно, начиная от зашифрованного сообщения на сайте, заканчивая присланным от неизвестного пользователя электронным письмом.

В QA множество точек входа, но если в классических играх в альтернативной реальности кроличьи норы – это головоломки или загадки, имеющие решения, то внутри QA «игроки» пытаются найти ответы, которых либо нет вовсе, либо их бесконечное множество. Другая особенность кроличьих нор в QA – их спонтанный, незапланированный характер. Ведь, в сущности, точкой входа может стать практически любой интернет-контент. Так, например, 29 марта 2021 года в твиттере стратегического командования ВС США появилось сообщение с загадочным содержанием ;l;gmlxzssaw. Естественно, оно привлекло внимание большого числа конспирологов, в том числе и сторонников QA. Один из пользователей воспользовался криптографическим расшифровщиком, и одним из вариантов расшифровки был текст «Q ОПРАВДАН»⁴.

Это дает нам основание предположить, что последователи сами выбирают, что наделять статусом кроличьей норы для новых последователей. Процесс, при котором контент создается самими пользователями, позволяет QA развиваться самостоятельно, независимо от желания «кукловода».

В ARG гейм-дизайнер, как правило, человек, придумавший игру, берет на себя функции «кукловода», поскольку точно знает, что следует делать игрокам. «Кукловод» направляет участников в игровой среде: от одной загадки к другой (Hook, 2017, с. 59). Внутри QA кукловоды выполняют те же функции: Q оставлял сообщения, которые воспринимались пользователями как загадки, на которые необходимо найти решение. Но QA – это супер-конспирологическая теория, вобравшая в себя множество теорий заговора, а следовательно, как игра, имеющая не одну, а множество сюжетных линий, поэтому в ней периодически возникают новые «кукловоды», порой из самых низов. Более того, «кукловодом» в итоге может стать любой пользователь. И мы берем на себя смелость предположить, что жизнеспособность QA определяется тем, насколько сильна фантазия ее сторонников.

Еще одна особенность, замеченная нами при изучении конспирологической теории QAnon: во внутреннем устройстве QA можно обнаружить черты, которые указывают на существование и поддержание внутри сообщества принципа TINAG – важнейшего принципа игр в альтернативной реальности, главного признака, выделяющего их из всех остальных типов игр.

⁴ Thalen, M. (2021, March 30). The agency that controls U.S. nukes had its Twitter account accessed by a child. *Daily Dot*. Retrieved October 10, 2022, from <https://www.dailydot.com/debug/gibberish-tweet-u-s-strategic-command-child>

Среди сторонников теории не принято лишней раз напоминать о том, что QA – это всего лишь теория, или о том, что ни одно предсказание Q Clearance Patriot не сбылось. Для того, чтобы быть вовлеченным в игровой процесс, нужно допустить, что конспирологическая теория может оказаться правдой. QA не признает, что является всего лишь теорией (мистификация становится реальностью). Через интегрированных персонажей, таких как Q, с помощью влиятельных людей в США, через активную медийную поддержку создается впечатление реальности происходящего. Глава организации Media Matters, выступающей в роли наблюдателя за СМИ, Анджело Карусоне заявил, что по крайней мере восемь кандидатов в конгресс от Республиканской партии, включая действующего члена Палаты представителей Джоди Хайс, участвовали в подкастах и выпусках, распространяющих контент QAnon⁵.

Возникает закономерный вопрос: что же является целью QA как игры в альтернативной реальности. В конце концов, в играх всегда есть определенные цели, после достижения которых наступает финал. В QA цель не обозначена. Правда, предполагается, что основной целью QA является апофеоз – переживание, возникающее у человека, когда он «распознает связь или осознает закономерности между никак несвязанными или случайными вещами». Швейцарский невролог Питер Брюггер нашел много общего между апофеозом и творчеством, указывая, что и на то, и на другое влияет повышенный уровень дофамина (Gianotti et al., 2001), гормона и нейромедиатора, вызывающего сильные ощущения в связи с грядущим результатом. Сторонники намерено ищут малозаметные и незначительные детали, чтобы вновь и вновь испытать эти ощущения.

Заключение

Итак, мы видим, что QA использует элементы ARG, но слегка изменяет их.

Во-первых, цель сторонников QA – не ответы на вопросы «кукловода» Q, а процесс поиска как таковой. Игра вызывает особое состояние (апофеоз) при обнаружении малозначительных связей между несвязанными явлениями или событиями.

Во-вторых, в отличие от классических ARG в QA существует множество точек входа в игру. Это связано с тем, что QA – это совокупность теорий заговора. Точки входа, или «кроличьи норы», могут возникать как по воле «кукловодов», так и спонтанно.

В-третьих, трансформирована роль организатора игры, подчас возникает ситуация скрытого соперничества с игроками. В итоге наполнение игры создается не авторами, а игроками – это позволяет QA развиваться изнутри.

В-четвертых, в QA, подобно ARG, соблюдается принцип This Is Not A Game, только в случае с QA игра становится частью реальности.

⁵ Nguyen, T. (2020, October 15). The GOP starts forging a new alliance with QAnon. *Politico*. Retrieved October 10, 2022, from <https://www.politico.com/news/2020/10/15/qanon-trump-movement-429739>

Список литературы / References

- Barkun, M. (2013). *A culture of conspiracy: Apocalyptic visions in contemporary America*. University of California Press. <https://doi.org/10.1525/9780520956520>
- Brett, N. (2021). Moments of political gameplay: Game Design as a mobilization tool for far-right action. In: M. Devries, J. Bessant & R. Watts (Eds.), *Rise of the Far Right Technologies of Recruitment and Mobilization* (pp. 215–236). Lanham, Boulder, New York, London: Rowman & Littlefield.
- Gianotti, L.R.R., Mohr, C., Pizzagalli, D., Lehmann, D., & Brugger, P. (2001). Associative processing and paranormal belief. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 55(6), 595–603. <https://doi.org/10.1046/j.1440-1819.2001.00911.x>
- Hook, A. (2017). The game did not take place: Performative play and relational art in alternate reality games. In: A. Garcia & G. Niemeyer (Eds.), *Alternate Reality Games and the Cusp of Digital Gameplay* (pp. 56–74). New York: Bloomsbury Academic. <https://doi.org/10.5040/9781501316272.ch-002>
- Jones, S.E. (2008). *The meaning of video games: Gaming and textual strategies*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203929926>
- Kattan, J., & Vigdor, W.R. (1996). Game theory and the analysis of collusion in conspiracy and merger cases. *George Mason Law Review*, 5(3), 441–456.
- Kunshchikov, S.V. (2008). Does conspiracy science need rehabilitation? *Tempus et Memoria*, 3(6), 129–134. (In Russ).
Куньшиков С.В. Нужна ли реабилитация конспирологии? // *Tempus et Memoria*. 2008. Т. 3. № 6. С. 129–134.
- Moula, E., & Malafantis, K. (2019). From literature to alternate reality games: Prerequisites, criteria, and limitations of a young adult novel’s transformational design for educational purposes. *Advances in Literary Study*, 7, 224–241. <https://doi.org/10.4236/als.2019.74014>
- Palmer, C., & Petroski, A. (2016). *Alternate reality games: Gamification for performance*. A K Peters/CRC Press. <https://doi.org/10.2139/ssrn.1084585>
- Shilina, M.G. (2022). Mediatization in the new normal as transgression: From metaphor to concept? In *Russian PR: Trends and Drivers: Collection of Scientific Works in Honor of Professor V.N. Stepanov* (pp. 68–72). St. Petersburg: UNECON Publ.
Шилина М.Г. Медиатизация в новой нормальности как трансгрессия: от метафоры к концепции? // *Российская пиарология: тренды и драйверы: сборник научных трудов в честь профессора В.Н. Степанова*. СПб., 2022. С. 68–72.
- Shilina, M.G., & Volkova, I.I. (2022). Actual transformations of Russian public relations in the context of the “new normal”. In L.K. Lobodenko & L.P. Shesterkina (Eds.), *Transformation of Media Communication Strategies and Tactics under Pandemic Conditions* (pp. 31–41). Chelyabinsk: SUSU Publ. (In Russ).
Шилина М.Г., Волкова И.И. Актуальные трансформации российских связей с общественностью в условиях «новой нормальности» // *Трансформация стратегии и тактики медиакommunikаций в условиях пандемии: монография / под ред. Л.К. Лободенко, Л.П. Шестеркиной*. Челябинск: ЮУрГУ, 2022. С. 31–41.
- Sunstein, C.R., & Vermeule, A. (2008). *Conspiracy theories*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.1084585>
- Szulborski, D. (2005). *This is not a game: A guide to alternate reality gaming*. Macungie, PA: New Fiction.
- Volkova, I.I. (2018). Screen-based game communications as an indicator of the perception of media reality: The social status & generation aspect. *Bulletin of Moscow University. Series 10. Journalism*, (4), 124–138 (In Russ.) <https://doi.org/10.30547/vestnik.journ.4.2018.124138>
Волкова И.И. Экранные игровые коммуникации как индикатор восприятия медиареальности: статусно-поколенческий аспект // *Вестник Московского университета. Серия 10. Журналистика*. 2018. № 4. С. 124–138. <https://doi.org/10.30547/vestnik.journ.4.2018.124138>
- Yablokov, I. (2020). *Russian conspiracy culture: Conspiracy theories in the post-Soviet space*. Moscow: Alpina Publ. (In Russ.)
Яблоков И. Русская культура заговора: конспирологические теории на постсоветском пространстве. М.: Альпина Паблишер, 2020.

Zwierlein, C. (2013). Security politics and conspiracy theories in the emerging European state system (15th/16th c.). *Historical Social Research*, 38(1), 65–95. <https://doi.org/10.12759/hsr.38.2013.1.65-95>

Сведения об авторах:

Алгави Лейла Омаровна, кандидат филологических наук, доцент, кафедра теории и истории журналистики, филологический факультет, Российский университет дружбы народов, Российская Федерация, 117198, Москва, ул. Миклухо-Маклая, д. 10, корп. 2. ORCID: 0000-0001-5335-8506. E-mail: algavi-lo@rudn.ru

Будцов Григорий Александрович, студент магистратуры (направление «Современная международная журналистика»), филологический факультет, Российский университет дружбы народов, Российская Федерация, 117198, Москва, ул. Миклухо-Маклая, д. 10, корп. 2. ORCID: 0000-0002-0214-5794. E-mail: 1032173819@rudn.ru

Ковалев Георгий Сергеевич, аспирант, кафедра теории и истории журналистики, филологический факультет, Российский университет дружбы народов, Российская Федерация, 117198, Москва, ул. Миклухо-Маклая, д. 10, корп. 2. ORCID: 0000-0002-0097-3633. E-mail: 1042210127@rudn.ru

Скворцова Нино, координатор проектов, Грузино-российский общественный центр имени Е.М. Примакова, Грузия, Тбилиси, ул. Баку, д. 2; политический обозреватель, информационно-аналитическая платформа «Пресс-клуб Джейран Медиа»; аспирант, кафедра публичной политики и истории государства и права, Российский университет дружбы народов, Российская Федерация, 117198, Москва, ул. Миклухо-Маклая, д. 10, корп. 2. ORCID: 0000-0003-0470-7508. E-mail: nino.skvortsova@gmail.com

Bio notes:

Leila O. Algavi, Candidate of Philology, Associate Professor, Department of Theory and History of Journalism, Faculty of Philology, Peoples' Friendship University of Russia (RUDN University), 10 Miklukho-Maklaya St, bldg 2, Moscow, 117198, Russian Federation. ORCID: 0000-0001-5335-8506. E-mail: algawy_lo@rudn.ru

Grigory A. Budtsov, Master's student (Modern International Journalism), Faculty of Philology, Peoples' Friendship University of Russia (RUDN University), 10 Miklukho-Maklaya St, bldg 2, Moscow, 117198, Russian Federation. ORCID: 0000-0002-0214-5794. E-mail: 1032173819@rudn.ru

Georgy S. Kovalev, PhD student, Department of Theory and History of Journalism, Faculty of Philology, Peoples' Friendship University of Russia (RUDN University), 10 Miklukho-Maklaya St, bldg 2, Moscow, 117198, Russian Federation. ORCID: 0000-0002-0097-3633. E-mail: 1042210127@rudn.ru

Nino Skvortsova, project coordinator, E.M. Primakov Georgian-Russian Public Center, 2 Baku St, Tbilisi, Georgia; political observer of the informational and analytical platform Press Club Jayran Media; PhD student, Department of Public Policy and State and Law History, Peoples' Friendship University of Russia (RUDN University), 10 Miklukho-Maklaya St, bldg 2, Moscow, 117198, Russian Federation. ORCID: 0000-0003-0470-7508. E-mail: nino.skvortsova@gmail.com