

XXI WIEK JAKO OKRES WYKREOWANIA PROJEKTU „CZŁOWIEK 3.0”

dr Oleskandr Shevchuk

Abstract

In this article author analyzes the change`s into the media and postmedia epoch. The main changes were coming on human ontology: the rise and development of the media provoked the emergence of a new identity, which created a new way to analysis the world. And technological development, the dynamics of modern life, increased production requirements give rise to the need for more than a high level of media literacy. At an ever increasing rate this persistent technological development means the modern person is demanded to become more like machine than ever before.

Abstrakt

W tym artykule autor analizuje przemiany zachodzące w epoce mediów i post-mediów. Najważniejsze przemiany dokonały się w płaszczyźnie ludzkiej bytu ludzkiego: powstanie i rozwój mediów spowodowały formowanie się nowej tożsamości, która oznaczała analizowanie świata po nowemu.

Rozwój technologiczny, dynamika współczesnego życia, wzrost wymagań produkcyjnych rodzą potrzebę czegoś więcej, niż wysoki poziom kompetencji korzystania z mediów. Współczesność stopniowo, ale jednak coraz radykalniej, domaga się od człowieka, aby stawał się maszyną.

Chciałbym być maszyną, jak chyba każdy, prawda?

Andy Warhol

Czasy obecne to okres przełomowy. Współczesność w pewnym sensie jest rewolucyjna. Wiele procesów znajduje się w sytuacji tranzytu. Nowe czasy generują nowe zjawiska odmienne i niepodobne do wielu tendencji czasów minionych. I przeważająca część z nich dotyczy bytu jednostki. Okres końca XX – początku XXI wieku naznaczony jest karkołomnymi przemianami, które bezpośrednio dotyczą człowieka. Wielość wydarzeń i przemian powiązana jest nie tyle z wydarzeniami politycznymi, co z rozwojem naukowym i postępem technicznym. Ważne znaczenie w tym sensie odgrywa rozwój mediów. Rzecz polega na tym, że media pełnią rolę dodanego „oka globalnego”, za pomocą którego człowiek obserwuje cały świat. A jednak warto zrozumieć, że teraz media to nie tylko narzędzie do informowania, refleksji i autorefleksji, ale także pewna przestrzeń do życia.

Można stwierdzić, że naukowcy, autorzy, artyści, wizjonerzy wywarli za pomocą mediów potężniejszy wpływ na społeczeństwo, niż politycy czy rewolucjoniści. Obecnie rewolucje odbywają się nie tylko na ulicach, ale i w sferze naukowej, semiotycznej, w sztuce i mediach. Dziś walka toczy się bardziej w umysłach i w sferze poglądów.

Pierwszym krokiem do tych niemal przełomowych przemian było ukazanie się „Biblii Gutenberga” – wydanie Pisma Świętego przez Jana Gutenberga, któremu przypisuje się wynalezienie praktycznej metody drukowania. W latach 1452 – 1455 wydrukowano około 180 egzemplarzy dwutomowego Pisma Świętego [Gutenberg]. Wydanie tej pracy doprowadziło do wykreowania nowego człowieka – Człowiek 2.0.

Człowiek 2.0: byt Sieci / byt w Sieci

Wynalezienie nowego, masowego i efektywnego sposobu przekazywania informacji doprowadziło do kardynalnej przemiany świadomości poprzez rozpowszechnianie wiadomości, opinii, nowej wiedzy naukowej. Skutkiem tego były nowe refleksje, nowe idee. Z pojawieniem się nowego potężnego medium – druku, niektóre instytucje utraciły swój „monopol” na rozumienie prawdy, jednej panującej ideologii czy informacji w ogóle. Rozwój mediów uwolnił jednostkę od dyktatury kategoriycznych, niekrytykowanych decyzji należących do jakiegoś jednostkowego podmiotu.

Narodził się Człowiek 2.0 – człowiek medialny.

W czasach teraźniejszych media stały się praktycznie niezastąpione: nieobecność Internetu, telewizji, komunikacji masowej staje się dla jednostki tragedią. Media dla człowieka XXI wieku mają tak wielkie znaczenie, jak ogień dla człowieka prymitywnego. Nieobecność iluzji stałej komunikacji z resztą globalnego świata wywołuje poczucie zagrożenia i niepewności ontologicznej. Dlatego coraz więcej ludzi korzysta z sieci. Według raportu firmy We Are Social, Internet i media społecznościowe dynamicznie się zmieniają. Co roku coraz więcej osób korzysta z sieci i dołącza do serwisów społecznościowych: od stycznia ubiegłego roku liczba internautów na świecie wyniosła 3,819 miliarda osób. Liczba użytkowników mediów społecznościowych w ciągu roku wzrosła z 2,789 do 3,027 mld internautów [publicrelations.pl]. Taka duża liczba użytkowników Sieci nadaje światu globalny wymiar. Ponadto warto zaznaczyć, że Internet to tylko most pomiędzy realnym, a wirtualnym światem. Sieć staje pewnym punktem wyjścia do wirtualności [Shevchuk]. Internet – to drzwi do nieznanego i czasem nie do końca dostrzeganego świata.

W granicach Sieci świat jawi się jako diametralnie odmienny, a mianowicie – niepewny, wieloznaczny. Główna różnica pomiędzy światem rzeczywistym i wirtualnym polega na tym, że świat wirtualny – to odzwierciedlenie rzeczywistości. Ale odzwierciedlenie świata zmienionego. W Sieci rozmywa się szereg podstawowych wyobrażeń o rzeczach fizycznych:

1. **Przestrzeń.** W Internecie nie istnieje przestrzeń jako kategoria w ogóle: użytkownik znajduje się w pewnym punkcie geograficznym, ale to nie więcej, niż konwenans, gdyż jednostka korzysta z informacji, która może się znajdować na nośnikach w różnych krajach i która może być zapisana nie tylko w językach obcych, ale również w

formie graficznej lub audiowizualnej, co tym samym ułatwia percepcję. Zatem Człowiek 2.0 ma możliwość komunikowania się z całym światem. Obecnie nie istnieją granice – w przypadku braku możliwości przekraczania granic fizycznych, pozostaje możliwość postrzegania świata za pomocą nowych mediów. Do tego różne technologie (np. VPN) pozwalają ukryć własną lokalizację geograficzną. Dzięki temu użytkownik sieci istnieje „nigdzie”: fizycznie używa laptopa, komputera lub inny gadżetu, ale jego istnienie nie jest pewne – digitalnie znajduje się on w rozmytej przestrzeni cyfrowej nienależącej do nikogo. I niezbyt dokładnie określonej.

2. **Czas.** On w sieci traci na znaczeniu: postrzeganie czasu podczas pobytu w świecie wirtualnym – jest minimalne. Ponadto komunikowanie może być rozerwane w czasie: odpowiedź na pytanie czasem potrafi nadejść kilka dni od chwili, kiedy je wysłano.

Czas w Sieci konserwuje się: sieć przekształca się w globalne archiwum, gdzie akumulowane są informacje o wydarzeniach, osobowościach, publiczne wystąpienia i zdjęcia. Z Sieci rzadko coś znika i, jak twierdzą sami użytkownicy: „Internet pamięta wszystko”.

3. **Osobowość.** Ona w Sieci też nie jest do końca zweryfikowana, jest ciągle konstruowana, rekonstruowana, wymyślana przez człowieka. Internet stwarza możliwość bycia tym, kim chce się być w rzeczywistości, ale uniemożliwia to status społeczny, normy moralne, etc. Jak twierdzi kulturoznawca Anatoly Ulyanow w jednym z wywiadów: „Ja mieszkam w swoich tekstach, a wtedy, kiedy one istnieją, obecny jestem również ja. Wirtualność pozbawiła mnie odczucia fizycznego ciała – ja czuję się jak żyjący biologiczny kod” [Боборыкин]. Oczywiście to twierdzenie jest subiektywną ontologiczną refleksją. Jednak ta refleksja odzwierciedla autookreślenie człowieka w Internecie: on przestaje być jednostką ludzką i staje się „kodem” – tworem wirtualnym, zbiorem różnych symboli na skrzyżowaniu różnych mediów.

4. **Zasady etyczne i prawne.** One również są umowne. Internet, podobnie jak Księgyc, posiada dwa różne strony: „jasną” i „ciemną”. „Jasna” – część indeksowanych stron, z których korzysta większość ludzi. „Ciemna”, czyli DarkNet, korzystanie z którego jest tajne i często powiązane ze światem przestępczym, gdyż w DarkNet znajdują się informacje, które wykraczają poza strefę reguł prawnych.

Znakomita przykładem takiego zjawiska jest historia Ross`a Willam`a Ulbricht`a aka Dread Pirate Roberts. W roku 2011 otworzył on dla Tor-browser internet sklep „Silk road”. Sklep ten zajmował sprzedaż „rzeczy nielegalnych”: dopalaczy, broni, etc. Opłata realizowała była za pomocą kryptowaluty Bitcoin (obieg której, między innymi, też nie jest jednoznacznie uregulowany). Później, w roku 2013, Ross William Ulbricht został aresztowany i skazany na dożywotnie więzienie. Ten przykład to jedna ze zjawisk ontologii DarkNet, w którym realizowane są „ciemne sprawy”. Dlatego też korzystanie z tego rodzaju sieci jest maksymalnie niejawne.

Wszystkie te krótkie przykłady pokazują, że współczesny człowiek, albo jak go wcześniej określiliśmy „Człowiek 2.0”, w coraz większym stopniu związany jest z wymiarem globalnym, który obejmuje różne sfer życia ludzkiego.

Ontologia Internetowa: (realne) życie medialne i (realne) medialne umieranie

Czas się zmienia rewolucyjnie: „Na naszych oczach realizuje się gigantyczna transformacja rzeczywistości: od „analogowej” do cyfrowej. Umierają stare praktyki, a rodzą się nowe. W związku z tym rodzą się nowe problemy i nowe pytania” [Radomski, 2014, 3]. Cyfrowa rzeczywistość to przedmiot zainteresowania nie tylko naukowców, hakerów czy innych geek`ów. Internet staje częścią bytu ludzkiego. Dla Człowieka 2.0 tworzy się kultura 2.0. Owa postać kultury dotyczy nie tylko Internetu, ale i życia wspólnoty, ontologii i określenia wartości [Radomski, 2010, 10]. Maszyny, i jednocześnie wyprodukowana za ich pomocą wirtualność, stają częścią bytu ludzkiego. Jak twierdzi Piotr Celiński: „...Nowinki technologiczne przenikają do życia społecznego i kultury, stają się powszechnym i popularnym narzędziem w rękach ludzi i systemów kulturowych, dopiero wówczas zyskują status powszechnych mediów i mediacji, ogólnie dostępnych i znanych języków i reguł komunikacyjnych i tylko wtedy są w stanie stawać się narzędziami zmiany istniejącego świata. Przenikają i rekonstruują wówczas dopiero najważniejsze relacje władzy i systemy ideologiczne, zakorzeniają się w porządkach semantycznych i aksjologicznych, poddają się sile ich oddziaływania, redefiniowaniu, instrumentalizowaniu i dostrajaniu wobec różnych oczekiwań, wrażliwości i konfiguracji systemowych – oddziałując we wszystkich tych lokalizacjach, zgodnie z newtonowską zasadą, z adekwatną siłą i według analogicznych reguł o przeciwnym zwrocie. W tak skonstruowanym procesie stają się mediami danej kultury, a kultura staje się funkcją tych mediów, programują według własnej gramatyki nasze rozumienie świata i pośredniczą w jego budowaniu, reagując na wcześniej rozpisany dla nich kulturowy kodeks” [Celiński, 2013, 15-16]. Jednym ze wzorów przenikania techniki i życia społecznego może być rzeczywistość Second Life. Wynalezienie i rozwój wirtualnego Second Life wytwarza narzędzie do konstruowania własnego życia i nabycia nawyków komunikacyjnych w rzeczywistości [Boelstroff, 2012]. Second Life staje przykładem tego, jak świat wirtualny może pomóc w nauczaniu i rozwoju. Dlatego w tym sensie wirtualność pozytywnie oddziałuje na rzeczywistość. Ale to tylko jedna z tendencji.

Można przypuszczać, że aktywne wykorzystanie sieci społecznych stwarza pewną iluzję istnienia publiczności i popularności społecznej. Ten rodzaj mediów daje poczucie występowania publiczności, a jednak to namiastka publiczności: liczba „polubień” nie zawsze staje się potwierdzeniem znaczenia i wpływu jednostki. Sieci społeczne kreują pewien mit człowieka popularnego, i w tym rozumieniu wymiarem „popularności” staje się „liczba znajomych”, którzy nie zawsze są prawdziwymi znajomymi.

Warto podkreślić, że istnieje ponadto nie tylko fenomen „życia medialnego”, ale i „śmierci medialnej”. Żeby scharakteryzować to zjawisko, warto przypomnieć kilka

tragicznych wydarzeń. 29 listopada 2017 roku chorwacki generał Slobodan Praljak wypił truciznę po ogłoszeniu wyroku w sali sądowej Międzynarodowego Trybunału Sprawiedliwości [Youtube / TRT World]. Później zmarł w szpitalu [nv.ua]. Przed tym wydarzeniem było wiadomo, że zmarł 21-letni raper Gustav Åhr aka Lil Peep, który przedawkował różne preparaty [Rolling stone.com]. Później okazało się, że Gustav Åhr nakręcał wideo, na którym przed śmiercią połknął pigułki [Kelly, metro.co.uk]. W tym kontekście interesujące może okazać się wydarzenie z 2010 roku, kiedy amerykańska rodzina, borykała się z dylematem: czy dokonać przerwania ciąży, czy pozostawić dziecko przy życiu. Poprosiła o radę wspólnotę internautów, umożliwiając na swojej stronie internetowej głosowanie. Małżeństwo także regularnie publikowało zdjęcia dziecka w łonie matki i nawet nazwało je imieniem Wiggles. Wielu zszokował taki cynizm, zaś zachowanie młodych ludzi porównywano do praktyk rodem z Koloseum. Większość zagłosowała za przerwaniem ciąży, ale małżeństwo pozostawiło dziecko przy życiu [Shevchuk].

Wszystkie przytoczone przykłady służą pokazaniu tego, jak tak potężne media jak Internet służą człowiekowi do ukazania swych problemów ontologicznych w sferze globalnej: życie i śmierć jednostki staje się sprawą publiczną. Sprawą o randze globalnej. Ludzie tracą „intymność” swego bytu. Taką sentencję można spotkać w filmie Davida Fincher`a „The Social Network”, gdzie jeden z bohaterów patetycznie stwierdza: „Wcześniej mieszkaliśmy na wsi, dalej w miastach, a w przyszłości będziemy mieszkać w Internecie”.

Człowiek postgutenbergowski – Człowiek 2.0 – to człowiek połączony z mediami, z komputerem, z światem digital. Jego współczesne życie jest silnie zcyfryzowane.

Nowe gadżety jako narzędzie ewolucji

Wykorzystywanie nowych technologii powoduje zmianę układu fizjologicznego. Jak podkreśla Tomasz Goban-Klas: „Nowe media nie tylko zmieniają formy naszego życia i komunikowania się, ale szybko i głęboko przekształcają nasze mózgi. Codziennie korzystanie z rozwiniętych technologii – komputerów, smartfonów, gier wideo, wyszukiwarek, jak Google czy Yahoo, pobudza zmianę komórek mózgu i uwalnianie neuroprzekaźników, stopniowo wzmacnia nowe ścieżki neuronowe w mózgu oraz osłabia stare. Ze względu na obecną rewolucję technologiczną nasze mózgi rozwijają się już teraz z szybkością nieznaną” [Goban-Klas, 2011, s.539]. Rozwój technologii przyspiesza ruch informacyjny, przekazywanie danych między ludźmi i instytucjami naukowymi oraz społecznymi. Ale staje się to także przyczyną kardynalnych zmian układów społecznych i relacji międzyludzkich.

Rozwinięte technologie konwertują komunikację międzyludzką w pewny kod, dla którego charakterystyczna jest racjonalność wiadomości z połączeniem tekstu, obrazków, wideo. Memy jako pewna koncentracja sensu zastępują obszerne koncepcje.

Komunikowanie – staje się maksymalnie krótkie, egoistyczne i nasycone wizualną składową.

Jeszcze jeden aspekt – ujawnia się pragnienie, czasem niemal maniackalne, posiadania najnowszych smartfonów, tabletów, laptopów. Korzystanie z nowych modeli staje się nowym kultem, nową religią. Modernistyczny gadżet jawi się jako jeden z tych wyznaczników, które akceptują status społeczny. Ponadto człowiek sam przekształca się w gadżet. Jedyna różnica polega na tym, że część mechaniczna znajduje się na zewnątrz. I z nim człowiek komunikuje przez ekran.

Ale to też się zmienia.

W drodze ku projektowi „Człowiek 3.0”

Epoka Człowieka 2.0 przemija. Rozwój technologiczny, dynamika współczesnego życia, wzrost wymagań produkcyjnych rodzą potrzebę czegoś więcej, niż wysoki poziom umiejętności korzystania z mediów. Współczesność stopniowo, ale jednak co raz radykalniej, domaga się od człowieka, aby stał się maszyną. Jednym z pierwszych, kto wygłosił takie oczekiwanie był znakomity malarz Andy Warhol: „Malarstwo jest za trudne – powiedział Warhol w wywiadzie dla „Timesa” w maju 1963 roku. – To, co ja chcę pokazać, jest mechaniczne. Maszyny mają mniej problemów. Chciałbym być maszyną, jak chyba każdy, prawda?” [Bockris, 2005, 193].

Od czasu wypowiedzenia tych słów ludzie powoli przekształcają się w maszyny. W Szwecji niektórzy pasażerowie dróg kolejowych mają możliwość nie korzystać z biletów. Zamiast tego pasażerowie mogą korzystać z microchipów wszczepionych pod skórę. Najczęściej posługują się nimi klienci korporacyjni, którzy często korzystają z usług kolei, i którzy mają dość zajmowania się biletami papierowymi lub elektronicznymi [tsn.ua]. Także w Belgii pracownikom jednej z kompanii wszczepiono pod skórę microchipy, aby można było zrezygnować z identyfikatorów korporacyjnych. Chipy pozwalają otwierać drzwi i korzystać z techniki korporacyjnej [tsn.ua]. Przed tym wszczepiono pod skórę microchipy pracownikom kompanii “Three Square Market” w USA[usatoday.com]

Rosjanin Eugeny Chereshev w wszczepił pod skórę biochip, kiedy pracował w Kaspersky Lab. Oprócz nowych, bardziej racjonalnych możliwości posługiwania technologią elektroniczną, utwierdził się we własnym światopoglądzie: „Wyobraźcie sobie przez chwilę, że wszystko, co was otacza - ludzie, zwierzęta, rośliny, bakterie ... To wszystko - różnorodność komputerów. Wszystko, co nas otacza, ma swoje własne DNA lub, innymi słowy, wyraźną "instrukcję obsługi": szczegółowy przewodnik po strukturze organizmu, który decyduje o jego funkcjonowaniu. Co się stanie, jeśli biochip będzie krokiem w kierunku połączenia „żywego” i „nieżywego” w sposób naturalny i naukowy? Krok w kierunku tego, co stało się z naszymi przodkami, którzy przestali być małpami i stali się istotami ludzkimi... [Ведерников, iq.intel.ru]. Podczas rozmowy z nim w sieci Facebook udało się dowiedzieć, że życie z chipem stało się źródłem nowego poznania życia: „To czego się nauczyłem dzięki życiu z chipem to to, że nasze życie – ma swój kres i nie mamy zbyt wiele czasu. Składamy się z ogromnego potoku informacji, który istniał przed nami i

będzie kontynuował swoje istnienie po nas. Jesteśmy jego częścią. A naszym zadaniem jest pozostawić po sobie maksymalnie korzystny ślad cyfrowy – wygenerować nową wiedzę, wytworzyć nową myśl, wykreować nową twórczą wartość. Społeczeństwo konsumpcyjne odwraca nas od tego. I teraz muszę wziąć sztandar wszystkich ludzi o podobnych poglądach i poprowadzić nas do alternatywy”. Eugeniy Chereshev twierdzi, że z chipem odczuł, że jest innym człowiekiem, gdyż otrzymał możliwość obserwowania tego, co do tej pory było niewidoczne [[facebook.com/chereshcom](https://www.facebook.com/chereshcom)].

Opisane wyżej wykorzystanie chipów – to pierwsze przykłady syntezy biologicznego człowieka i maszyny (choć określenia „maszyna” używa się tu w najszerszym znaczeniu). Nadchodzi czas projektu Człowiek 3.0. I obserwujemy tylko początek nowego rozwoju ludzkości.

Człowiek 3.0 – dobrowolnie zcyborgowany.

Nie ma wątpliwości, że ludzkość będzie coraz bardziej kooperowała z maszyną. Maszyna będzie odgrywać rolę nowego „Wielkiego Innego”, który będzie wywierał coraz większy wpływ na ludzką ontologię. Obecnie, jak widać, proces ten może stworzyć możliwość głębszego zrozumienia życia. I chodzi tu nie tylko o „przeniesienie się w świat mediów” – części maszyn i kody staną się bezpośrednim (w tym czy innym stopniu) ludzkim ciałem dla wszystkich chętnych. Dla przykładu, możemy obserwować powstanie nanomedycyny, która rewolucyjnie przekształci ludzkie życie.

Mówimy o określeniu „projekt Człowiek 3.0”, gdyż osoba ludzka połączona z czymś mechanicznym, już nie jest „klasycznym człowiekiem”, a tylko tym, co jeszcze należy zrozumieć i przyjąć.

A jednak śmiało można przypuszczać – ludzie będą chętnie przekształcać się w jakimś stopniu w maszyny, gdyż, jak już wspomniałem: „Maszyny mają mniej problemów”.

Bibliografia:

- Celiński, Piotr; 2013, Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych, Lublin: Wydawnictwo UMCS.
Coraz więcej ludzi korzysta z sieci. Już blisko 4 miliardy osób ma dostęp do Internetu [online:] <https://publicrelations.pl/coraz-wiecej-ludzi-korzysta-z-sieci-juz-blisko-4-miliardy-osob-ma-dostep-do-internetu/> [dostęp: 13.10.2017].
- Goban-Klas, Tomasz; 2011, Wartki nurt mediów. Ku nowym formom społecznego życia informacji, Kraków: Universitas.
- Gutenberg, Jan; Biblia Gutenberga. Moguncja 1452-1455 [online:] http://knockout.nazwa.pl/orbispictusftp/biblia%20gutenberga/gutenberg_v01.pdf [dostęp: 23.11.2017].
- Radomski, Andrzej; 2014, Humanistyka w świecie Informacjonalizmu, Lublin: E-naukowiec.
- Radomski, Andrzej; 2010, Internet – Nauka – Historia, Lublin: Portal Wiedza i Edukacja.
- Bockris, Victor; 2008, Andy Warhol. Życie i śmierć, przeł. Piotr Szymor, Warszawa: Wydawnictwo W.A.B.
- Chereshnev, Evgeny [online:] <https://www.facebook.com/chereshcom> [dostęp: 30.11.2017].
- Kelly, Emma; Lil Peep told fans he'd 'taken six Xanax' and 'you'll love me when I die' hours before death <http://metro.co.uk/2017/11/16/lil-peep-told-fans-hed-taken-six-xanax-and-youll-love-me-when-i-die-hours-before-death-7083918/?ito=cbshare> [dostęp: 29.11.2017].
- Lil Peep Cause of Death Revealed [online:] <http://www.rollingstone.com/music/news/lil-peep-cause-of-death-revealed-w513699> [dostęp: 29.11.2017].
- Shevchuk, Oleskandr; Internet jako Pogranicze między światem realnym a wirtualnym: możliwości wykorzystania w celach naukowego rozwoju [online:] <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/2223> [dostęp 13.11.2017].
- Slobodan Praljak commits suicide by drinking poison during ICTY decision [online:] <https://www.youtube.com/watch?v=AdQsDopZfS4> [dostęp: 30.11.2017].
- Why 40 office workers in Wisconsin let a tattoo artist put a microchip in their hand [online:] <https://www.usatoday.com/story/news/2017/08/01/microchip-wisconsin-three-square-market-employees-get-microchips-hand/528657001/> [dostęp 21.10.2017].
- Боборыкин, Андрей; Анатолий Ульянов: «Я ощущаю себя живым биологическим кодом» [online:] <http://www.telekritika.ua/daidzhest/2010-03-10/51550> [dostęp: 10.11.2010].
- У Бельгії працівникам цифрової компанії вживили електронні чіпи [online:] <https://tsn.ua/video/video-novini/u-belgiyi-pracivnikam-cifrovoyi-kompaniyi-vzhivili-elektronni-chipi.html> [dostęp 22.11.2017].
- У Швеції замість квитків на потяг запровадили підшкірні чіпи [online:] <https://tsn.ua/video/video-novini/u-shveciyi-zamist-kvitkiv-na-potyag-zaprovadili-pidshkirni-chipi.html> [dostęp 23.11.2017].

Хто такий генерал Слободан Пральяк, який випив отруту під час суду в Гаазі [online:]
<http://nv.ua/ukr/world/countries/hto-takij-general-slobodan-praljak-vipiv-otrutu-pid-chas-sudu-v-gaazi-2288405.html> [dostęp: 30.11.2017]