Эссе по теме: «Киберкультура. Что это такое?»

В настоящее время интернет стал неотъемлемой частью практически любого человека на земле, в том числе, как и компьютерные игры, которые присутствуют в нашей повседневной жизни уже достаточно давно.

Каждый подросток в настоящее время увлекается компьютерными играми, в особенности онлайн играми, которые набирают большую популярность день ото дня. В результате быстро набирающие популярность онлайн игры втянули в этот процесс и старшее поколение. Что говорить о том, с какой популярностью люди пользуются безграничными средствами сети интернет, день ото дня проводя в виртуальной реальности общаясь между собой, занимаясь поиском какой либо информации, ведя интернет-блоги и многое другое.

В результате чего можно утверждать о формировании нового вида культуры – киберкультуры. Она сформировалась на стыке двух миров – физического и виртуального, по мере того, как компьютерные сети и технологии всё глубже внедряются в нашу повседневную жизнь, развлечения, связь и бизнес.

Иными словами киберкультура это виртуальный мир (реальность), в которой каждый человек является маленькой ячейкой в большом механизме. Возможность киберкультуры можно считать безграничными, т.к. сложно даже представить возможности информационных технологий с теми темпами их развития.

Общество все больше связывает свою жизнь с виртуальным миром, пытаясь заменить обычные и простые операции виртуальными. Например: замещение наличных денег безналичными, или приобщение интереса детей больше времени проводить играя в онлайн игры, нежели чем проводя время играя на улице.

Основой киберкультуры являются компьютерные сети, которые позволяют различным пользователям сети интернет объединяться воедино. Иными словами можно сказать, киберкультура – это одно из главных и новых направлений развития общества, которое сформировалось благодаря информационных технологиям.

 Несмотря на то, что данный вид культуры включает в себя сравнительно меньший объем знаний и идеалов, по сравнению с другими видами, на современном этапе общества она объединяет в себе очень большую группу людей. Можно даже сказать, что именно киберкультура в настоящее время является доминирующим видом культуры на планете.

Процесс развития киберкультуры очень стремителен, и сложно предположить, что станет с ней через определенный промежуток времени, но уже сейчас можно утверждать, что в ближайшее время киберкультура останется преобладающим видом культуры в обществе. Современное общество все больше и больше использует средства компьютерных сетей и сети интернет, чаты, блоги, социальные сети, форумы и онлайн игры все это является основой современного общества, а поэтому общество вряд ли откажется от киберкультуры и сменит ее на другую форму.