

Уважаемый пользователь!

Обращаем ваше внимание, что система Антиплагиус отвечает на вопрос, является тот или иной фрагмент текста заимствованным или нет. Ответ на вопрос, является ли заимствованный фрагмент именно плагиатом, а не законной цитатой, система оставляет на ваше усмотрение.

## Отчет о проверке № 5984764

Дата загрузки: 2021-11-12 11:32:11  
Пользователь: [garefa4845@healteas.com](mailto:garefa4845@healteas.com) ID: 5984764

Отчет предоставлен сервисом «Антиплагиат»  
на сайте [www.antiplagius.ru/](http://www.antiplagius.ru/)

### Информация о документе

№ документа: 5984764  
Имя исходного файла: Проверка текста от 2021-11-12 11-31-09  
683.txt  
Размер файла: Б  
Размер текста: 3495  
Слов в тексте: 525  
Число предложений: 33

### Информация об отчете

Дата: Отчет от 2021-11-12 11:32:11 - Последний готовый отчет  
Оценка оригинальности: 88.66%  
**Заимствования: 11.34%**

Оригинальность: 88.66%

**Заимствования: 11.34%**

### Источники:

Доля в тексте	Ссылка
19.9%	<a href="https://smart-lab.ru/blog/737207.php">https://smart-lab.ru/blog/737207.php</a>

### Информация о документе:

введение технология vr как и понима-ние его не ново подобного рода техноло-гии использовались в 1960-х годах и даже раньше в качестве разработок для военной промышленности наша использовали в 1980-х годах шлемы виртуальной реальности для изучения лунной поверхности од-нако как у любой медали есть две стороны так и vr-технологий есть два отношения к ним часть людей воспринимают их как по-лезный и необходимый инструмент для по-лучения новых знаний о мире оказания помощи людям с психическими заболеваниями или страдающими болезнью альцгеймера примером также может служить и создан-ный американскими исследователями проект tree в котором участник проекта может почувствовать себя деревом и прожить его жизнь проект направлен на привлечение внимания к проблеме вырубки лесов также стоит рассматривать мир компьютерных симуляций как средство своеобразного цифрового бессмертия речь здесь идет о за-грузке своего оцифрованного сознания в со-зданную виртуальную среду метавселенная интерес к изучению и внедрению vr на сегодняшний день про-явился вновь в связи с тем что 28 октября на конференции facebook connect марк цукерберг объявил что компания давно уже не только социальная сеть а нечто большее и теперь будет называться meta1 под метавселенной будем понимать мир в котором происходит слияние двух миров мира объектов физического и цифрового впервые термин упоминается американским фантастом нилом стивенсоном в романе лавина выпущенном в 1992 году и позд-нее концепция обрела свое воплощение в фантастическом романе первому игроку приготовиться эрнеста клайна который был экранизирован стивеном спилбергом в 2018 году содержимое новой вселенной включает в себя целый ряд технологий и устройств в связи с чем построить ее в рамках одной компании представляется затруднительным к компаниям которые являются лидерами на рынке производства и распространения vr-шлемов относится facebook продавшая млн шлемов oculus quest 2 и vr-игр на 1 млн согласно последним исследованиям technavio 2 ar- и vr-рынок может вырасти до 16271 млрд в течение следующих пяти лет у microsoft hololens предлага-ющие смешанную реальность и поскольку ключевая идея новой вселенной заключается в слиянии цифрового и физического мира то для полноценного ее использования бу-дут необходимы новые виды контроллеров которые позволяют переносить действия пользователя из физической в виртуальную реальность сети связи стандарта 5g и но-вее технологии кибербезопасности и

многое другое сферы применения наиболее базовый сценарий использования заключается в работе пользователей сети друг с другом в виртуальном пространстве которое накладывается на реальный мир люди могут общаться взаимодействовать и работать виртуальными 3d-моделями физически находясь в разных местах через виртуальные аватары примером существующего технологического решения может выступать vr-chat бесплатная многопользовательская онлайн-игра выпущенная в январе 2014 года 3 игроки могут создавать собственные миры а взаимодействие происходит с применением виртуальных аватаров модели игроков способы поддерживать изменение мимики полный диапазон движений следующим примером является игра fortnite выпущенная в 2017 году 4 в 2020 году в разгар пандемии на площадке был организован онлайн-концерт трэвиса скотта он установил абсолютный рекорд площадки посмотреть выступление собрались 123 млн игроков выводы таким образом причины появления метавселенной во многом связаны с технологическим прогрессом и является ее следствием люди все больше готовы работать и взаимодействовать в цифровом мире чем в реальном что доказано возросшей популярностью онлайн-площадок в период 2020 года и технологические компании стремятся соответствовать ожиданиям людей в плане удобства новых аспектов цифрового мира метавселенная в момент завершения своего формирования вполне способна произвести революцию практически во всех отраслях от учебной деятельности до онлайн платежей