

**Bientôt vous risquez de subir le dangereux « Metaverse » de Zuckerberg**

*OU les multiples technologies de réalités virtuelles, incompatibles, des uns et des autres*



*OU encore, devoir vous contenter d'un village d'irréductibles libristes antédiluviens*

**A contrario, voici quelques histoires de MetaWeb / Web3D, participatif, connecté au réel, pour mieux comprendre**

La classe réelle visite un lieu du Patrimoine. Par le biais de lunettes sont superposés au réel les passés en même temps que les avatars des élèves de deux autres classes elles à distance sur ordinateurs. Un personnage les guide pour découvrir et enrichir la partie virtuelle de traductions de panneaux ou des rajouts d'objets ou de bâtiments. La prochaine fois une autre classe sera sur un lieu proche de chez elle.

Fille de banlieue, elle sort virtuellement de son carcan pour prendre contact avec d'autres femmes, etc

Au RSA, Handi, etc, et isolés ils tissent des liens, se forment, lancent des projets, etc

Autiste, par le biais des avatars, il s'habitue enfin aux contacts réels.

Pour sa nouvelle cuisine, le couple visite des magasins virtuels. Ils y prélèvent des éléments à tester dans leur maison reconstituée. Un des meubles est à adapter. En magasins réels, avec des SmartGlass, ils déambulent sans se perdre et peuvent toucher. Ils passent commande. 1H après ils repassent et emportent le meuble adapté. De retour chez eux, ils sont guidés en MetaWeb pour l'assemblage et l'installation.

**la différence, les enjeux, et ne surtout pas oublier que : Sans Usages, Sans Vie, il ne peut y avoir de business**

Les pompiers roulent vers le lieu du sinistre en prévisualisant ce dernier. Sur place avec lunettes et drones ils mixent l'avant et l'actuel superposés sous toutes les coutures pour mieux intervenir. Les données sont transmises à la police, aux assurances, etc. De retour en caserne, ils participent à une simulation de catastrophe en interaction avec le SAMU et autres organismes qui interviennent sur le territoire ou à l'étranger.

Le conseil municipal donne rendez-vous aux habitants et professionnels pour un nouveau bâtiment. Des collégiens et habitants ont photographié l'actuel, reconstitué en Meta/Web3D. Par équipe, et encadrés par le cabinet d'architecture ils sont forces de propositions et simulations à partir des gabarits initiaux. Avant même que le lieu n'existent les habitants utilisent son clone.

De son hôtel de Pékin et avec son showroom en MetaWeb, la PME/I lance mondialement et simultanément son nouveau produit. Sont aussi présents les partenaires. Des clients potentiels de différentes contrées sont aussi invités à visiter les usines de chacun des partenaires. Ils découvrent des touristes « industriels » en visite réelle et virtuelle tandis que des adolescents découvrent les potentiels de leur futur métier.

**C'est une Suite Numérique ...**

**RÉALITÉS VIRTUELLE** Objets Connectés, Capteurs 3D, Drones, CAO/FAO Exosquelettes, Simulation Scientifiques 3D, Robots

**SMART CITY** Open Data, Big Computing, Grid Cloud



Libre/Open Source, Décentralisé & accessible au plus grand nombre

**Des prévisions de la réalité virtuelle**



aux encore plus vastes avec un Meta/Web3D « Quasi Réaliste »



**... et des locomotives d'usages**

**GLOBAUX, TRANSVERSAUX**

- SOCIAL JUSTICE ECONOMIE Primaire**
- SANTÉ ÉCOLOGIE Services ENSEIGNEMENT**
- CULTURE AGRICULTURE Périscolaire Secondaire**
- TOURISME Commerces ENTREPRISES Supérieur**
- Télé TRAVAIL EMPLOIS INDUSTRIES Formation Continue**
- ASSOCIATIONS & PARTICIPATIFS RECHERCHE**
- INSERTION Handicap Citoyens Enfance Seniors**
- SANITAIRE BANLIEUES CENTRES VILLES Habitat**
- Risques Majeurs Territoires LOISIRS RURALITÉ**
- Humanitaire PATRIMOINE Histoire Salons**
- Mémoire MUSÉES Expositions**

**... interactifs avec le monde physique**



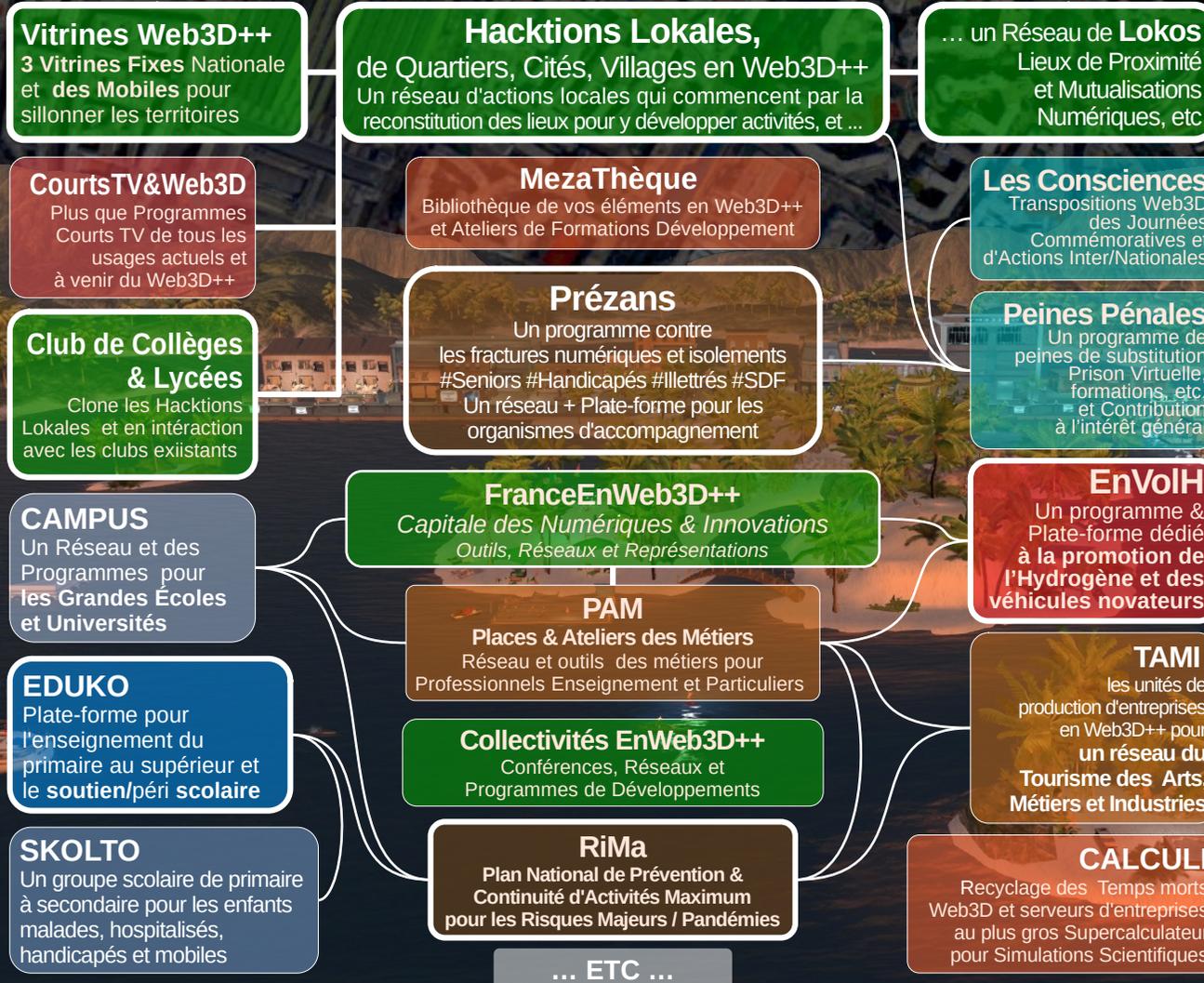
avec tous les usages Publics & Privés

développés de façon participative

Le MetaWeb est déjà une évolution du Web, en 3D, par une toile universelle en réalité virtuelle, libre, décentralisée, et accessible au plus grand nombre. Mais c'est encore encore plus

**Les acteurs de chaque filière peuvent se mobiliser, à titre personnel ou d'une structure**

*Pour les entreprises, c'est aussi faire une transition MetaWeb en douceur, et à moindres coûts grâce à un process qui associe Mécénat Financier & Compétences/moyens + Formations CPF*



Association créée en 2007, MEZA est un laboratoire de Recherches, Développements et Enseignements Numériques.

MEZA développe particulièrement la notion de MetaWeb3D

La base est un environnement de réalité virtuelle libre, décentralisé et accessible depuis un simple ordinateur, une tablette, ou des lunettes.

L'environnement comporte territoires, constructions, objets. On y est présent par le biais d'un avatar clone de soit même ou imaginaire.

L'avatar interagit avec les autres et avec les éléments virtuels, ainsi qu'avec le réel qui à l'avenir sera de plus en plus en interactions.

Cette base constitue le socle et la norme d'un futur Meta/Web3D.

Elle est aussi surtout l'interface avec tout ce qui compte en rapport avec le numérique :

Objets Connectés, Scanners/Imprimantes 3D, IA, BigData, SmartCities, Drones, Robots, Simulations Scientifiques, etc.

C'est l'ensemble qui constitue le Meta/Web3D++, non de plate-formes incompatibles, fermées, mais au contraire dans l'unité d'une toile en réalité virtuelle ouverte, décentralisée, participative.

Les orientations et développements de MEZA sont de deux types :

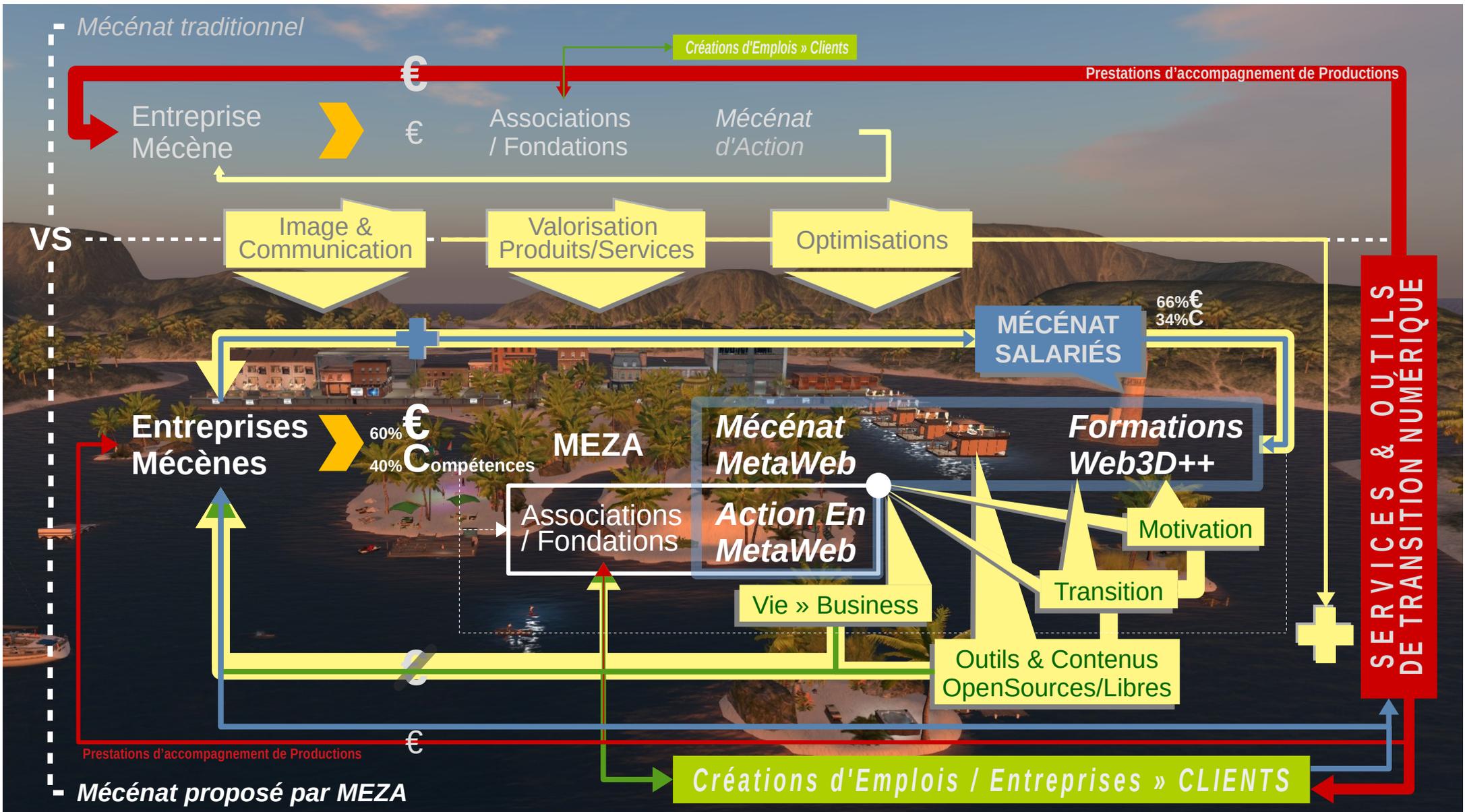
Réunir et améliorer les matériels et logiciels libres/ opensource déjà disponibles, pour en faire une suite logique et simple d'usages pour le plus grand nombre d'utilisateurs et domaines d'activités.

Concevoir et insuffler des usages initiaux / locomotives dans la quasi-totalité des domaines pour mieux orienter les utilisateurs pour qu'ils puissent se les approprier tels quels, puis ensuite les adapter à leurs propres besoins.

**PS : La Réalité Virtuelle ne s'utilise pas qu'avec des masques de réalité virtuelle, et autres équipements aux tarifs prohibitifs.**

**Avant même les masques, elle fonctionne avec l'écran d'un simple ordinateur, même bas de gamme**

**Nous pouvons aussi créer un volet Web3D pour vos propres actions de mécénat**



Tel Ford dont les premiers clients étaient ses salariés, notre objectif est aussi que chaque entreprise fasse participer ses propres fournisseurs et clients