

Le 2ème monde

Numéro d'inventaire : 2015.20.301

Type de document : document électronique sur support

Éditeur : Canal + / Avatars Studio

Période de création : 1er quart 21e siècle

Date de création : 2000

Description : Un cédérom dans un boîtier en plastique.

Mesures : hauteur : 12,4 cm ; largeur : 14,2 cm ; épaisseur : 1 cm

Notes : Kit d'installation. Le Deuxième Monde est un monde virtuel qui a été créé par Canal+ Multimedia et paru en 1997. Il est plutôt considéré comme un logiciel d'immersion dans une réalité virtuelle (un monde virtuel) que comme un véritable jeu vidéo. Il permet aux joueurs d'évoluer, par le biais de leur avatar, dans une reconstitution de Paris en 3D. D'abord présenté sur un CD-ROM payant avec un moteur réalisé par Cryo, le jeu a été fin 1998 converti en VRML et accessible via le plugin Blaxxun, gratuitement. À l'époque, le Deuxième Monde représente une nouveauté révolutionnaire qui a peu d'équivalent dans le monde. Il est un des précurseurs du jeu Second Life. Le logiciel Avatar Studio diffusé gratuitement permet ici de créer l'avatar de son choix. Le Deuxième Monde a été arrêté en 2001 par choix éditorial de Canal+.

Configurations minimales requises non précisées.

La formalisation de la reconnaissance du caractère pédagogique de certains programmes informatiques s'est peu à peu mise en place au cours des années 1990 au sein du Ministère de l'Éducation nationale pour aboutir en août 1999 à l'établissement d'une note de service définissant les modalités de labellisation des logiciels "reconnus d'intérêt pédagogique" (RIP). Le Musée national de l'Éducation est dépositaire d'un fonds de logiciels présentant un intérêt pédagogique constitué dans les années 1990 et 2000 au sein de la Sous-direction des technologies de l'information et de la communication pour l'éducation (SDTICE) du Ministère de l'Éducation nationale.

Mots-clés : Jeux et jouets audiovisuels (phonographes, cylindres, disques, téléphones, etc.)

Autres descriptions : Langue : Français

