

# Second Life 與圖書館

靜宜大學圖書館王惠華

## 壹、 現象

Facebook 開心農場遭到公家機關封鎖，禁止員工上班使用，但另外一個社群平台 Second Life 卻吸引 IBM 等知名企業進駐，提供員工跨區互動及視訊環境，拓展企業的虛擬通路。除了哈佛、劍橋等一流大學在 Second Life 建立虛擬島的平台，如今繼香港理工大學加入後，臺灣的中央大學也買下一個島，成為臺灣第一個參與的大學。(註1) 中央大學在 Second Life 上的 3D 虛擬大學「中大桃花源」已於 2009 年 10 月 15 日正式啟用，「中央桃花源」內容包括藝文展覽館、卓越教學展覽館，還有飛天教室、購物中心、戶外圖書館、咖啡杯閱覽室等虛擬空間，提供體驗各項學習情境。(註2)

相較於中央大學採取「夢幻風」建構了一個桃花源，致理技術學院動用學生做足考據功夫，將真實校舍的一磚一瓦搬上網路，現實感十足。致理技術學院因受限於校地的空間，多媒體設計系教授帶領學生，利用 Second Life 架構了虛擬校園，將操場、校舍、樹木，甚至是建築物上的一個磚頭，都是特別派人拍攝，取得一模一樣的材質，放上 3-D 虛擬世界。致理的團隊希望能夠在虛擬世界建立校園內的主要教室，未來學校在現實生活中舉辦活動，同學就能在虛擬的教室中，透過同步觀看彌補空間不足的問題。(註3)

另外，不只上述兩所學校，據說臺灣的高等教育在 Second Life 已有九個虛擬島，包括輔大及嘉義大學等(註4)，可見 3D 的虛擬世界已悄悄在真實世界中擴展。

## 貳、 Second Life 簡介

Second Life 是由林登實驗室(Linden Lab)開發，在 2003 年 7 月推出的 3D 互動平台，之所以稱它為互動平台，是因為實在無法將 Second Life 單純的視之為一款遊戲。(註5) 在 Second Life 上註冊是免費的，註冊後成為居民可購買土地，建立家庭、建立標的物、玩遊戲、從事商業活動及與其他居民互動。Second Life 中使用的貨幣稱為林登幣，林登幣與真實世界的美金依匯率的波動而不同的兌換比率。(註6)

Second Life 和現實人生一樣，沒有任何預知或事先規劃好的場景及劇情，林登實驗室只是提供一個 3D 平台，所有的人、事、地、物都是由這個世界的居民自行開創、建設及發展而來。居民進入後可自創身份 (avatar)，可以是人類也可以是非人類，以及隨意變化外表，像頭髮及衣服的樣式。彼此的溝通方式可透過線上聊天、即時通(IM)及語音對談（需要有麥克風及音效卡等額外的設備）。

如果是新手進入 Second Life，首先會有個 Welcome Island 教導新手如何使虛擬島裏的基本事物，包括如何移動（走、坐、站）、用相機功能縮放照片、利用心靈傳動人或物品、交朋友及找到並加入有興趣的社群等。接下來，就要看新手的功力了。

## 參、 圖書館運用 Second Life 的實例

2006 年 4 月 Alliance Library System (ALS) Innovation Department 便在 Second Life 建立一個 Second Life Library (SLL)，主要的目的是透過這個平台，建立圖書館系統之間各部門的合作，將館藏發展、建築、指導課程及參考服務等納入此系統。這個計畫核心成員有 15 位志工和計畫主持人 Bell 一起規劃 Second Life 社群的 SLL。(註7)

根據 2007 年的 Second Life 會員統計，有 700 多個參考館員登錄成為會員，提供的參考服務包括導覽、建立圖書館、連結數位館藏與網頁，以及分享訊息。延伸的服務還有書報討論及出版作品。以 Calendon Library 為例，他們將館內 19 世紀的館藏圖書改寫成劇本，並將劇本內的角色變化成為 Second Life 的身份，結合學校的數種課程及舉辦研討會介紹此活動。由於 19 世紀的館藏已無版權的爭議，所以毋需再和作者及出版社洽談版權的問題。另外，Second Life 會員若同時擁有 Facebook 帳號，亦可透過 Facebook 在線上取得 Second Life 上的資訊，包括宣傳、行銷或出版影片，甚至在 Youtube 也可以看到該項內容。(註8)

圖書館的教育訓練可結合 Second Life 的功能，例如像參考服務的面談技巧，在 Second Life 中可透過角色扮演的的方式，模擬不同的角色及情境，豐富教育訓練的內容。(註9) 圖書館在有限空間及實體資源下，可以利用 3D 虛擬環境讓館與館合作時，各館展現原有的資源之優點，包括主辦繼續教育活動、圖書館員會議和合作館之間交換資訊等。(註10)

相較於上述圖書館員在 Second Life 不同的合作模式，圖書教師 Sheehy

在 2006 年開發一個專為青少年的 Teen Second Life 區域，這個區域主要為推廣在青少年在學習方面有用的相關技術。在應用上，無論在語言、文學、歷史及文化，甚至是經濟及公眾服務，或是數學及科學等主題方面，都有虛擬世界提供安全的環境配合各種主題概念的呈現。例如莎士比亞的戲劇，便可在 Teen Second Life 中，由穿著合乎當時時代劇服的演員在虛擬的劇場中，把劇本內的角色及情境表演出來，而青少年們也可以藉由討論劇本的詩詞，進而創造屬於自己的作品或是加入作者的角色做不同面向的討論等。(註11)

#### 肆、 結語

圖書館員在運用各種新興的媒體或工具，推廣圖書館內的各項服務給予讀者，通常是不遺餘力。最近有關 Second Life 的新聞提到林登實驗室要裁掉 30% 的員工，主要的因素是內部要進行「策略性重整」計畫(註12)，可見其經營有其辛苦的一面。圖書館員在面對新興的媒體或工具時，其實是辛苦的，除了在面對例行性的業務及服務外，面對外界的科技變化，需時常保有探索新事務的本能及更新對新興媒體及工具的應用能力。

圖書館員可發揮其這行業獨特的探索及整合的功力，利用新興媒體或工具的優勢結合圖書館的服務。妥善運用其優點並結合圖書館的服務項目，以吸引讀者瞭解服務的內容。

#### 伍、 註釋

- 
- 註1 「中大桃花源」 中央大學買了一座「島」  
[http://mag.udn.com/mag/digital/storypage.jsp?f\\_MAIN\\_ID=314&f\\_SUB\\_ID=2922&f\\_ART\\_ID=217214](http://mag.udn.com/mag/digital/storypage.jsp?f_MAIN_ID=314&f_SUB_ID=2922&f_ART_ID=217214) (檢索日期 2010/07/03)
- 註2 中大桃花源上線 <http://www.ncu.edu.tw/ch/news/937> (檢索日期 2010/07/03)
- 註3 Second Life in the real world  
<http://sls.weco.net/blog/www1036/14-mar-2010/14326> (檢索日期 2010/07/03)
- 註4 Second Life 上資訊尋求行為報告(Library View 圖書館觀點)之網友迴響  
<http://libraryviews.blogspot.com/2008/07/21/716/> (檢索日期 2010/07/03)
- 註5 Second Life(第二人生)遊戲簡介  
<http://blogs.villamood.com/james/2007/05/18/44/> (檢索日期 2010/07/03)
- 註6 Erdman, Jacquelyn. Reference in a 3-D Virtual World: Preliminary observations on library outreach in "Second Life" (2007) *The Reference Librarian*, 47 (2), pp. 30.
- 註7 同註 6,pp.33。

- 
- 註8 Parker, Lyn. Second Life: the seventh face of the library? (2008) *Electronic library and Information systems*, 42 (3), pp. 237.
- 註9 Condic, Kristine S. Using Second Life as a training tool in an Academic library (2009) *The Reference Librarian*, 50, pp. 341.
- 註10 Second life adds a library space. (2007 Jan.) *American Libraries*, pp.31.
- 註11 The potential, the pitfalls, and the promise of multi-user virtual environments: getting a second life (2009) *Teacher Librarian*, 36(4), pp. 68.
- 註12 國際/"第二人生"遊戲人氣掉，林登裁員 30%  
<http://news.google.com.tw/news/search?pz=1&cf=all&ned=tw&hl=zh-TW&q=%E5%9C%8B%E9%9A%9B%2F%22%E7%AC%AC%E4%BA%8C%E4%BA%BA%E7%94%9F%22%E9%81%8A%E6%88%B2%E4%BA%BA%E6%B0%A3%E6%8E%89+%E6%9E%97%E7%99%BB%E8%A3%81%E5%93%A130%25+> (檢索日期 2010/07/03)