資訊社會研究(15)
頁 1-82，2008 年 7 月

《第二人生》地誌學

Topography of Second Life

陶振超等整理
交通大學傳播與科技學系
taoc@mail.nctu.edu.tw

摘 要

《第二人生》是以數位方式建構的虛擬世界。雖然是持續存在的共享空間，但只要擁有者的一個指令，無論地形地貌、建築造景，甚至居民活動，都可以完全改觀。因此，如何描繪《第二人生》及其變遷，是極具挑戰性的工作。本文嘗試以「具原創性的數位應用」為選擇標準，分別從整體概況與個別範例兩個面向，觀察紀錄《第二人生》中的大陸與小島群。

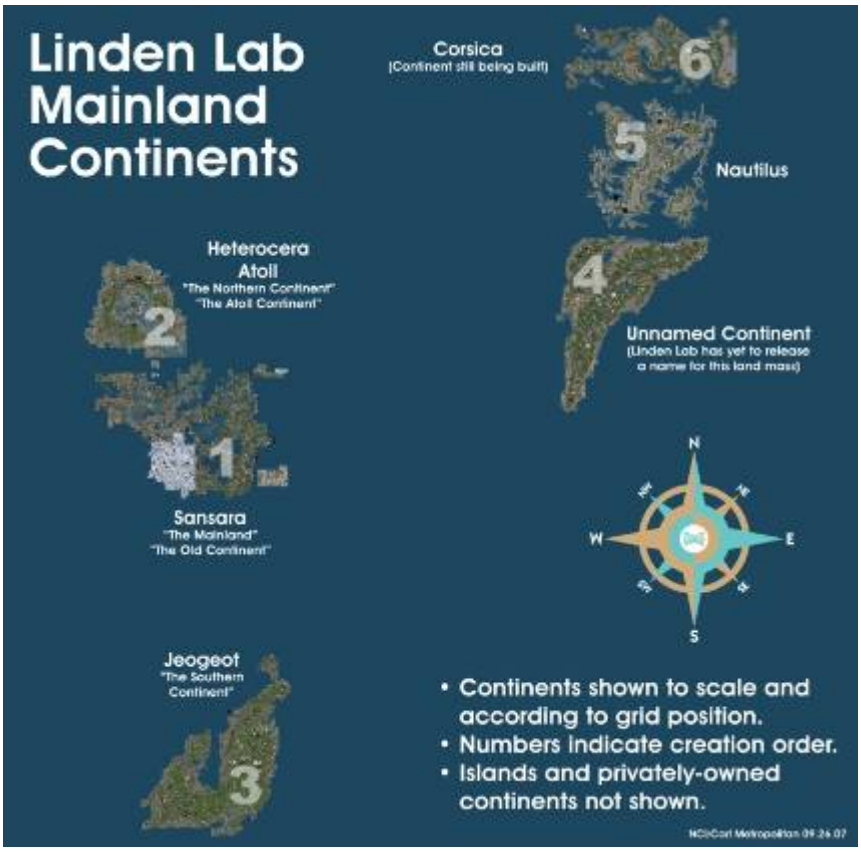


圖 1：《第二人生》於 2007 年 9 月的世界地圖

資料來源：http://secondlife.wikia.com/wiki/Mainland

《第二人生》自 2003 年 6 月 23 日正式上線以來，無論地理環境、建築造景，及居民活動等，都快速變化。正如 Bainbridg 強調，虛擬世界正面臨「重大的歷史變遷」(2007, p. 472)，但相關研究或記錄，都付之闕如。因此，交通大學傳播與科技學系將近 20 位學生，利用一個月的時間，針對《第二人生》中的大陸島嶼，結合土地和歷史等，進行了初步的地誌學訪查與探索。以下分成 7 個部分，分別說明 6 個大陸(Sansara、Heterocera、Jeogeot、Mãebaleia、Nautilus、Corsica)與星羅棋布於海域中的小島群（參考圖 1）。

參考資料

Bainbridge, W. S. (2007). The scientific research potential of virtual worlds. *Science, 317*(5837), 472-476.

《第二人生》的研究地圖

A roadmap for Research on Second Life

陶振超整理

Science 期刊在 2007 年中刊登 Bainbridge 的文章，“The scientific research potential of virtual worlds”，呼籲學者重視虛擬世界的發展與作爲一個研究主題的潛能。尤其是《第二人生》（*Second Life*），其中發生的事件已經影響到真實世界的活動。本文將《第二人生》定位爲「虛擬世界」，首先剖析虛擬世界的特點；接著討論《第二人生》構想可能的起源，及從「規則建立」的觀點，將其發展過程分爲三個階段；最後說明《第二人生》中的傳播媒體及其特色。希望有助於學者，掌握《第二人生》的現況，並進一步展開科學研究。

虛擬世界：虛擬化身、使用者產製內容及資訊流

與其說是線上遊戲（online games），無論是設計者林登實驗室

（Linden Lab），或其中的「居民」（residents，即使用者），都寧願視《第二人生》爲「虛擬世界」（virtual world）。[1]虛擬世界最早的實例，其實是線上遊戲「多人地下城堡」（multi-user dungeons，簡稱MUDs）。MUDs以純文字模式，依賴使用者的想像、而非感官經驗，創造出讓人沈浸的電子環境，使虛擬空間的概念受到重視 (Mitchell, 1995)。

何謂「虛擬世界」，至今仍無一致的定義 (Bartle, 2003)。Castronova (2001, 2005) 認爲虛擬世界是一套電腦程式，具備三項特徵：「互動性」（interactivity），使用者可以與虛擬世界中的其他使用者、虛擬物件互動；「物質性」（Physicality），使用者以第一人稱的角度，在符合自然法則（the natural laws）、資源稀有性（scarcity of resources）的環境中活動；「持續性」（Persistence），即使無人使用，電腦程式仍繼續運作，如此一方面使用者在虛擬世界中所擁有的虛擬物件、甚至人際關係，不因離開而消失，另一方面虛擬世界也不因使用者離開而停止變動。隨個科技發展，3D 圖形介面、大型多人（massively multiplayer）的共享空間（shared space）等也幾乎是虛擬世界的必備要素。

《第二人生》雖然被歸類爲虛擬世界，卻一直嘗試突破「虛擬」所帶來的限制。「虛擬」意指「模擬」（simulated），在多方面與「真實」類似、甚至相同，但終究是假的。所以《第二人生》的作法，不是將虛擬世界設計的與真實世界一樣，而是盡可能創造虛擬與真實世界之間的「連結」，特別在下列三方面：

第一，「虛擬化身」（avatars），即所謂的「另一個自我」（alter ego） (Cooper, 2007; Meadows, 2008)。與一般線上遊戲僅提供有限的「角色」（characters）讓使用者選擇（如魔獸世界，World of Warcraft），《第二人生》的使用者可以自由設計自己的虛擬化身 (Bainbridge, 2007)。虛擬化身與「身份認同」（identities）之間的關係，在《第二人生》出現之前就已經受到學者的注意 (如 Taylor 2002)。《第二人生》不僅讓使用者改變虛擬化身的外貌（appearance），在人際互動時，也能透過以動畫所製作的手勢（gestures），或面部表情（HUD, heads up display）表達情緒 (White, 2007)。最近的研究也顯示，虛擬化身有助於提高使

[1] 見《第二人生》網站〈什麼是《第二人生》？〉，http://secondlife.com/whatis/。

用者的社會臨場感（social presence）與人際間的信任（interpersonal trust）(Bente, Rüggenberg, Krämer, & Eschenburg, 2008)。

第二，使用者產製內容（user-generated content）。「誰」能在虛擬世界中產製虛擬物件，《第二人生》與一般「大型多人線上遊戲」（massive multiplayer online role-playing games，MMORPGs），採取全然不同的作法。《第二人生》允許使用者創造虛擬物件，亦即 Web 2.0 所倡導的「使用者產製內容」概念；不僅如此，《第二人生》也是第一家在服務條款（Terms of Service）中具體說明，使用者擁有所創造之虛擬物件的智慧財產權（intellectual property）(Herman, Coombe, & Kaye, 2006; Lederman, 2007)。一般大型多人線上遊戲，如魔獸世界，大多禁止使用者產製內容。因此，《第二人生》中的使用者不僅是虛擬物件的消費者，也是生產者。對「使用者產製內容」採取開放的態度，有可能提升創造力、參與度、商業活動、甚至經濟價值 (Castronova, 2005; Ondrejka, 2004, 2005a, 2005b, 2007)。如《第二人生》中，超過 90%的虛擬物件，都是由使用者創造 (Ondrejka, 2004; v3image, 2007)。甚至虛擬物件的交易是否抽稅，亦因起關注 (Lederman, 2007)。

第三，資訊流（information flow）。《第二人生》嘗試建立各種管道，促進真實與虛擬世界之間的資訊流動。一方面，《第二人生》中的使用者可以利用超連結的方式，將真實世界的網站或PDF檔案置入虛擬世界中，供其他使用者瀏覽。另外，許多真實世界的企業進入《第二人生》成立服務據點，如SONY BMG及IBM（參考圖 1）。[2]這些都是將真實世界的資訊送進虛擬世界的例子，在一般大型多人線上遊戲很少出現。另一方面，虛擬世界的資訊也傳遞到真實世界，如林登實驗室所成立的《第二人生》土地拍賣網站，[3]將虛擬世界的土地競標活動搬到真實世界進行；或路透社的《第二人生》新聞中心，[4]專門報導虛擬世界的新聞。這樣雙向的資訊流動，促成虛擬世界「結合」

[2] SONY BMG在《第二人生》座標Media (165, 80, 45)，IBM在《第二人生》座標IBM (128, 128, 0)。更多在《第二人生》中成立服務據點的真實世界企業，見 http://slbusinesscommunicators.pbwiki.com/Companies+in+Second+Life。

[3] 見http://usd.auctions.secondlife.com/。

[4] 見http://secondlife.reuters.com/，《第二人生》座標Thomson Reuters (31, 64, 75)。

真實世界，而非虛擬世界「模擬」真實世界。因此，激發出虛擬化身與真實人物一起出席美國國會聽證會 (Kaplan, 2008)、虛擬化身與真實人物一起舉辦畢業成果展的想法（參考圖 2）(陳愛珠, 2008)。

圖 1：位於媒體島（Media Island）上的 SONY BMG 音樂娛樂中心

圖 2：交通大學傳播與科技學系於《第二人生》舉辦畢業成果展[5]

簡言之，強調「非遊戲」（non-game）、無腳本（unscripted）的《第二人生》，除了互動性、物質性及持續性外，更因虛擬化身、使用者產製內容及資訊流等三項特色，爲其發展提供了更多可能。

《第二人生》的起源：打破網際網路的隔離性

《第二人生》由Philip Rosedale及其於 1999 年成立的林登實驗室所開發，[6]他也因此入選美國《時代雜誌》全球一百位最具影響力的人物 (Vega, 2007)。除了受到William Gibson、Neal Stephenson等科幻小說作家的影響 (Carr & Pond, 2007; Markoff, 2002; Ondrejka, 2004)，《第二人生》的原始想法之一是要克服網際網路的隔離性（isolation）。Philip Rosedale常舉Amazon爲例：人們在真實世界逛書店，會碰到一群來自四面八方的陌生人；但是造訪Amazon網站時，不論有多少人同時瀏覽，你／妳完全不知道，遑論與這些人交談 (Maney, 2007; Siklos, 2006)。除了少數社群網站能顯示同時上線的使用者外（如聊天室），大多數網站都像是一個巨大的百貨公司但只有一個顧客（稱爲「個人化」）。《第二人生》要打破網際網路的隔離性，建立一個 3D 圖形介面、大型多人的共享空間。這樣的目標，面臨許多技術瓶頸需

[5] 交通大學傳播與科技學系 2008 畢業成果展在《第二人生》座標Thyris (48, 24, 0)

[6] 見林登實驗室網站〈關於我們〉，http://lindenlab.com/about。

要突破，使得林登實驗室從成立後沈寂了 6 年，甚至在 2003 年底裁員 3 分之 1 (Rosedale, 2007)。直到 2006 年，寬頻更普及、電腦運算速度提升，《第二人生》才受到媒體報導並引起大眾注意 (Maney, 2007)。

圖 3：*Linden World* 一景

資料來源：”Primitar,” by OzSpade, 2005, from http://secondlife.wikia.com/wiki/Primitar

《第二人生》的開發也歷經了從「遊戲」轉變爲「非遊戲」的過程。這可以從《第二人生》的前身，於 2002 年 3 月推出的 *Linden World* 看出端倪 (Markoff, 2002; Siklos, 2006)。在 *Linden World* 中，虛擬化身（當時稱爲 primitars）的標準配備是頭盔、背著火箭飛行器（參考圖 3）。右下角、著藍色上衣的虛擬化身手中持槍，可以射擊、甚至讓樹起火 (Wallace, 2006)。直到 2003 年 6 月，推出改名爲《第二人生》的新版軟體、開放供大眾使用，才擺脫線上遊戲的色彩，並推出最早的經濟系統與貨幣「林登幣」（Linden dollar，L$）(Carr & Pond, 2007; Eep, 2006)。

《第二人生》的發展過程

虛擬世界的發展過程是否與真實世界類似？Wired 雜誌 (2006) 曾經比較《第二人生》的歷史與美國的歷史，認爲兩者有許多相似之處。本文則根據「虛擬物件」、「虛擬化身」及「社會運作」三個層面，將《第二人生》的發展過程分成「物質規則摸索期」、「會員規則摸索期」、及「社會規則摸索期」三個階段，嘗試釐清影響虛擬世界發展的關鍵因素。

物質規則摸索期

此時期最主要的爭議，在於虛擬物件的「稅」與「智慧財產權」。《第二人生》剛開始時，對使用者所創造的虛擬物件收費：體積越大、稅金越高 (Eep, 2006)。這是基於技術考量所做的決定，避免虛擬物件過多造成伺服器無法負荷，但是對有心要在《第二人生》中創造虛擬物件的使用者來說，這樣的決定卻像是懲罰：對《第二人生》貢獻越多，付費越多 (Ondrejka, 2005a)。這樣的稅收制度，事實上「阻礙」使用者創造內容。因此，名為 Fleabite Beach 的虛擬化身，仿效美國獨立運動的導火線「波士頓茶葉黨」(Boston Tea Party) 事件，於 2003 年 7 月底發起抗稅(Tax Revolt)，並蔓延到整個《第二人生》(Au, 2003; Carr & Pond, 2007; Wired, 2006)。

除了稅收爭議，《第二人生》還面臨嚴酷的停滯問題：從 2003 年 6 月開放以來，《第二人生》這個虛擬世界沒有太多改變 (Ondrejka, 2007)。在遍尋專家的過程中，史丹福法學院教授 Lawrence Lessig，質疑《第二人生》鼓吹「使用者創造內容」，卻不允許使用者擁有自己所創造的內容 (Carr & Pond, 2007; Ondrejka, 2007)。這個說法提醒了林登實驗室，或許這是規劃上自相矛盾的地方。

2003 年 11 月，在正式上線將近 5 個月後，林登實驗室決定進行大幅度改變 (Eep, 2006)。在推出《第二人生》第 1.2 版的同時，宣布移除針對虛擬物件的稅收制度，改採土地維護或使用費；並允許使用者擁有所創造之虛擬物件的智慧財產權 (Carr & Pond, 2007; Ondrejka, 2007)。這些措施不僅造成同年 12 月土地搶購的熱潮，也使得真實世界的企業願意進入《第二人生》 (Carr & Pond, 2007)。雖然虛擬物件仍有許多議題有待解決，但基本原則在這個時期確立。

會員規則摸索期

加入《第二人生》成為會員時，是否需要「身份認證」(identity verification)，即提供真實世界的證件供林登實驗室查證，是此時期的焦點。《第二人生》剛開始時，需要提供有效的信用卡、網路金流公司 PayPal 的帳號，或回應手機簡訊，才能成為會員 (Linden, 2006)。

基於隱私權的考量，許多人可能因此而不願意加入《第二人生》，減緩了會員成長的速度；對非美國籍的人們而言，也造成障礙 (Takashi, 2006)。因此，2006 年 6 月 6 日，林登實驗室取消身份認證的規定，改採「電子郵件認證」的方式 (Linden, 2006)。再加上 2005 年 9 月新增的免費會員制，使得 2006 年底會員快速成長 (Carr & Pond, 2007)。

開放的註冊流程，事實上使得《第二人生》保有了「匿名性」（anonymity），但也引起許多爭議。最受重視的問題之一，是取消了身份認證後，原本 18 歲及以上才能接觸的「限制級內容」（restricted content），因無法辨識使用者年齡，等於完全開放 (D. Linden, 2007)。尤其是 13-17 歲的青少年，林登實驗室於 2005 年初成立《青少年第二人生》（*Teen Second Life*）（http://teen.secondlife.com/），將青少年與成人分隔在兩個不同的虛擬世界 (Carr & Pond, 2007; v3image, 2007)。開放的註冊流程導致青少年只要有電子郵件帳號，就能接觸到限制級內容。2007 年 8 月，林登實驗室宣布再度恢復身份認證制度，但是採用自願方式：提供有效證件確認真實世界年齡的使用者，才能造訪限制級內容 (R. Linden, 2007a)。

《第二人生》的虛擬化身，與第一人生（真實世界）的身份之間，應該維持如何的關係，是重要的議題。依據「年齡」區分使用區域、接觸內容的作法，是目前各個媒體的通則，但也造成人們對《青少年第二人生》的參與意願不高 (Carr & Pond, 2007)。

社會規則摸索期

虛擬世界如何運作，是此時期的重點，事實上也是《第二人生》出現後最受關注的議題。隨著使用者數量的增加，不同興趣、背景、語言的虛擬化身之間，如何互動、建立社會網絡？第一人生的身份與《第二人生》的虛擬化身之間，如何互相影響？真實世界的運作規則，搬到虛擬世界是否相同？許多有趣的問題，等待回答。前述兩個時期的發展過程已經顯示，無論是林登實驗室主動提出的政策（如取消身份認證），或是經抗議後的被動回應（如改變稅收制度），都對虛擬世界的運作產生巨大的影響。像 Bainbridge (2007) 再三強調，虛擬世界正經歷一場快速演變、無法重複的過程。

舉例來說，經濟是《第二人生》自推出後就積極發展的領域 (Naone, 2007; Terdiman, 2008)。林登實驗室自 2005 年 10 月 3 日成立外匯交易所LindeX後，[7]一些在《第二人生》中的經濟活動開始受到媒體報導，如經營《第二人生》房地產的虛擬化身Anshe Chung (Hof, 2006)，及設計《第二人生》遊戲《Tringo》並將版權賣給任天堂（Nintendo）的虛擬化身Kermitt Quirk (Rymaszewski et al., 2006)。房地產交易熱絡後，有人利用「土地機器人」（Landbot）軟體自動搜尋、購買低於市價的土地，使得賣方無法選擇買方，造成爭議、甚至變成真實世界的法律糾紛 (Reuters, 2007)。

接著，基於適法性上的考量，林登實驗室於 2007 年 7 月 25 日禁止使用者在《第二人生》中從事與賭博（gambling）相關的活動 (Dougherty, 2007; R. Linden, 2007b)。結果一家《第二人生》中的虛擬銀行 Ginko Financial，利用高額利息吸收存款，並投資虛擬世界賭博相關行業；禁賭的規定造成該行擠兌，最後 Ginko Financial 於同年 8 月停業 (Naone, 2007; Sidel, 2008)。虛擬銀行的問題越來越嚴重，林登實驗室宣布，從 2008 年 1 月 22 日開始，除非有真實世界的執照，不得於《第二人生》經營銀行相關業務 (K. D. Linden, 2008; Talbot, 2008)。這些在虛擬世界發生的事件，真實的驚人（參考圖 4）。

圖 4：《第二人生》居民抗議林登實驗室關閉虛擬銀行

資料來源：”Bank run,” by Prokofy Neva, 2008, from http://www.technologyreview.com/Biztech/20037/

另外，在社會文化領域，無論是教育 (Childress & Braswell, 2006;

[7] 見http://secondlife.com/currency/。

Delwiche, 2006)、商業 (Cagnina & Poian, 2007)、宗教 (Radde-Antweiler, 2008)、婚姻 (Alter, 2007)、犯罪 (Prudhomme, 2006; Ramage, 2007)、暴力 (Carr & Pond, 2007, pp. 79-82) 或色情 (Terdiman, 2008, pp. 160-183) 等，不斷有新的發展及議題出現。虛擬世界如何運作，是由這些案例一個一個累積出來。

《第二人生》目前仍處在社會規則摸索期。已經發生的還未找到適當的解決方案，新的議題卻接二連三出現。

《第二人生》中的傳播媒體

傳播媒體在《第二人生》中扮演了重要的角色。無論是虛擬或真實世界的人們，都想知道《第二人生》發生了什麼事；逐漸蓬勃的商業活動，也有廣告的需求。Totilo (2007) 於 *Columbia Journalism Review* 討論新聞學放在虛擬世界中是否仍舊適用，發現《第二人生》中的新聞記者，對於「什麼是虛擬世界的『真實新聞』」，似乎有特定的看法：他們刻意切斷與真實世界的連接，著重虛擬世界發生的事件及參與其中的虛擬化身。雖然如此，隨著虛擬世界對真實世界的影響逐漸增加（如前述禁止賭博與關閉銀行等事件），《第二人生》的相關報導也越來越受到人們的重視。

《第二人生》中的傳播媒體，可以概分為下列三種。第一，虛擬世界中的「新創媒體」（參考圖 5）。如報紙類別的*Metaverse Messenger*、[8]*AvaStar*；[9]雜誌類別的*Second Style*；[10]電視類別的*SLCN.TV*。[11]第二，進入虛擬世界的「實體媒體」。如通訊社類別的路透社的《第二人生》新聞中心；雜誌類別的*Wired Magazine*；[12]電視類別的美國有線新聞網（*CNN*）的SL iReports、[13]英國天空新聞網（*Sky*

[8] 見http://www.metaversemessenger.com/，《第二人生》座標SL5B Hippos (212, 168, 24)

[9] 見http://www.the-avastar.com/，《第二人生》座標The AvaStar (128, 128, 0)。

[10] 見http://www.secondstyle.com/，《第二人生》座標Green (128, 128, 0)。

[11] 見http://slcn.tv/，《第二人生》座標Northpoint (126, 207, 33)。

[12] 《第二人生》座標Millions of Us (203, 228, 24)。

[13] 見http://secondlife.blogs.cnn.com/，*CNN*《第二人生》座標Future (202, 173, 25)。

News）；[14]網路媒體類別的*CNET*；[15]。第三，部落格。如歷史最久、讀者最多的*Second Life Herald* (並集結成書，見Ludlow & Wallace, 2007)，及《第二人生》最早的官方部落格*New World Notes* (更多《第二人生》部落格，見Terdiman, 2008, pp. 280-282)。[16]

圖 5：《第二人生》中的新創媒體

圖 6：《第二人生》中的實體媒體

綜合前述各類媒體，可歸納出下列三項特色。第一，虛擬世界中的新創媒體，是最主要的資訊提供者，維持週期性、一定數量的新聞。

---

[14] 《第二人生》座標Sky News (128, 128, 0)。

[15] 《第二人生》座標Millions of Us (227, 30, 38)。

[16] *Second Life Herald*見http://www.secondlifeherald.com/，*New World Notes*見http://nwn.blogs.com/。

虛擬世界中的實體媒體，除了路透社與 *CNN* 外，皆以成立《第二人生》內的辦事處爲主（建築），沒有提供新聞。第二，虛擬世界爲主要報導對象，很少真實世界的新聞傳遞進《第二人生》。僅英國天空新聞網提供這項服務，但品質不佳。第三，所有《第二人生》中的傳播媒體，皆有網站。也就是不用進入虛擬世界，就能瀏覽內容。這種「資訊取得」與「虛擬世界」分離的現象，也相當有趣。

另外，在虛擬世界進行廣告、行銷 (如 Hemp, 2006)，或拍攝電影 (即 machinima，見 White, 2007, p. 344)，也是重要的傳播活動。

結語

《第二人生》實際上處於「不均衡」（disequilibrium）的狀態。雖然有很高的研究潛能，但進行起來並不容易。當你興致沖沖的登入《第二人生》，造訪著名的景點，會發現偌大的建築、但空無一人。四處瀏覽，會碰到許多「私人領域」，不得進入。進一步尋找台灣在《第二人生》中的使用者，根據 2008 年 1 月的資料 (M. Linden, 2008)，有效的虛擬化身（active avatar）僅有 489 人（佔全部有效虛擬化身的 0.9%）。如何有效找到這一群虛擬化身，是一件相當不容易的工作。美國、德國、英國及日本等有效虛擬化身較多的國家，有許多不斷發生的案例可供研究。對台灣來說，建議：（一），採取「虛擬實驗」的方式，在《第二人生》中建立虛擬實驗室，並鼓勵受測者上網進行；（二）採取地誌學（ethnography）的方式，針對目前有效的虛擬化身進行研究。期許朝著這兩個方向，能累積初步的研究成果。

參考文獻

Alter, A. (2007, August 10). Is this man cheating on his wife? *Wall-Street Journal*. Retrieved June 6, 2008, from http://online.wsj.com/article/SB118670164592393622.html

Au, W. J. (2003, September 12). Tax revolt in Americana! *New World Notes*. Retrieved June 6, 2008, from http://nwn.blogs.com/nwn/2003/09/tax_revolt_in_a.html

Bainbridge, W. S. (2007). The scientific research potential of virtual worlds. *Science, 317*(5837), 472-476.

Bartle, R. (2003). *Designing virtual worlds*. Indiaiapolis, IN: New Riders

Games.

Bente, G., Rüggenberg, S., Krämer, N. C., & Eschenburg, F. (2008). Avatar-mediated networking: Increasing social presence and interpersonal trust in net-based collaborations. *Human Communication Research, 34*(2), 287-318.

Cagnina, M. R., & Poian, M. (2007). How to compete in the metaverse: The business models in Second Life. *Social Science Research Network*. Retrieved June 6, 2008, from http://ssrn.com/abstract=1088779

Carr, P., & Pond, G. (2007). *The unofficial tourists' guide to Second Life*. New York, NY: St. Martin's Griffin.

Castronova, E. (2001). Virtual worlds: A first-hand account of market and society on the cyberian frontier. *CESifo Working Paper No. 618*. Retrieved June 6, 2008, from http://ssrn.com/abstract=294828

Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. Chicago, IL: University of Chicago Press.

Childress, M., & Braswell, R. (2006). Using massively multiplayer online role-playing games for online learning. *Distance Education, 27*(2), 187-196.

Cooper, R. (2007). *Alter ego: Avatars and their creators*. London: Chris Boot.

Delwiche, A. (2006). Massively multiplayer online games (MMOs) in the new media classroom. *Educational Technology & Society, 9*(3), 160-172.

Dougherty, C. (2007). Virtual gambling: Betting on 'in-world' events. *Social Science Research Network*. Retrieved June 6, 2008, from http://ssrn.com/abstract=1092287

Eep (2006). Timeline. *Second Life Wikia*. Retrieved June 6, 2008, from http://secondlife.wikia.com/wiki/Timeline

Hemp, P. (2006). Avatar-based marketing. *Harvard Business Review, 84*(6), 48-57.

Herman, A., Coombe, R. J., & Kaye, L. (2006). Your second life? Goodwill and the performativity of intellectual property in online digital gaming. *Cultural Studies, 20*(2), 184 - 210.

Hof, R. D. (2006, May 1). My virtual life *Business Week*. Retrieved June 6, 2008, from http://www.businessweek.com/magazine/content /06_18/b3982001.htm

Kaplan, P. (2008, April 1). Avatars at House hearing on virtual world. *Reuters*, from http://www.reuters.com/article/politicsNews

/idUSN0129847720080401

Lederman, L. (2007). 'Stranger than fiction': Taxing virtual worlds. *New York University Law Review, 82*(6), 1620-1672. Retrieved June 6, 2008, from http://ssrn.com/abstract=969984

Linden, D. (2007, May 4). Age and identity verification in Second Life. *Second Life Blog*. Retrieved June 6, 2008, from http://blog.secondlife.com/2007/05/04/age-and-indentity-verification-in-second-life/

Linden, K. D. (2008, January 8). New policy regarding in-world "banks". *Second Life Blog*. Retrieved June 6, 2008, from http://blog.secondlife.com/2008/01/08/new-policy-regarding-in-world-banks/

Linden, M. (2008, February 22). Key economic metrics through January 2008. *Second Life Blog*. Retrieved June 6, 2008, from http://blog.secondlife.com/?s=Key+Economic+Metrics+

Linden, R. (2006, June 15). Abuse levees holding. *Second Life Blog*. Retrieved June 6, 2008, from http://blog.secondlife.com/2006/06/15/abuse-levees-holding/

Linden, R. (2007a, August 29). Identity verification comes to Second Life. Retrieved June 6, 2008, from http://blog.secondlife.com/2007/08/29/identity-verification-comes-to-second-life/

Linden, R. (2007b, July 25). Wagering In Second Life: New Policy. *Second Life Blog*. Retrieved June 6, 2008, from http://blog.secondlife.com/2007/07/25/wagering-in-second-life-new-policy/

Ludlow, P., & Wallace, M. (2007). *The Second Life Herald: The virtual tabloid that witnessed the dawn of the metaverse*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Maney, K. (2007, February 5). The king of alter egos is surprisingly humble guy. *USA Today*, from http://www.usatoday.com/printedition/money/20070205/secondlife_cover.art.htm

Markoff, J. (2002, February 14). Into an infinite creation story. *New York Times*, from http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=9907EEDF173FF937A25751C0A9649C8B63&scp=1&sq=%22Philip+Rosedale%22&st=nyt

Meadows, M. S. (2008). *I, avatar: The culture and consequences of having a second life*. Upper Saddle River, NJ: New Riders Press.

Mitchell, D. (1995). From MUDs to virtual worlds. *Microsoft Research*.

Retrieved June 6, 2008, from http://research.microsoft.com/scg/papers/3DVW.htm

Naone, E. (2007, August 14). Making money in Second Life. *Technology Review*. Retrieved June 6, 2008, from http://www.technologyreview.com/Biztech/19242/

Ondrejka, C. R. (2004). Escaping the gilded cage: User created content and building the metaverse. *New York Law School Law Review, 49*(1), 81-101. Retrieved June 6, 2008, from http://ssrn.com/abstract=538362

Ondrejka, C. R. (2005a). Aviators, moguls, fashionistas and barons: Economics and ownership in Second Life. *Social Science Research Network*. Retrieved June 6, 2008, from http://ssrn.com/abstract=614663

Ondrejka, C. R. (2005b). Changing realities: User creation, communication, and innovation in digital worlds. *Social Science Research Network*. Retrieved June 6, 2008, from http://ssrn.com/abstract=799468

Ondrejka, C. R. (2007). Collapsing geography: Second Life, innovation, and the future of national power. *Innovations: Technology, Governance, Globalization, 2*(3), 27-54.

Prudhomme, J. L. (2006, July 7). Crime beat: Murder in Blumfield. *Second Life Herald* Retrieved June 6, 2008, from http://foo.secondlifeherald.com/slh/2006/07/crime_beat_murd.html

Radde-Antweiler, K. (2008). Virtual religion: An approach to a religious and ritual topography of Second Life. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet, 3*(1). Retrieved June 6, 2008, from http://www.ub.uni-heidelberg.de/archiv/8294/

Ramage, S. S. (2007). Criminality potential in virtual worlds. *Social Science Research Network*. Retrieved June 6, 2008, from http://ssrn.com/abstract=996556

Reuters, E. (2007, October 24). Residents threaten lawsuit to force landbot ban. *Reuters/Second Life News Center*. Retrieved June 6, 2008, from http://secondlife.reuters.com/stories /2007/10/24/residents-threaten-lawsuit-to-force-landbot-ban/

Rosedale, P. (2007). How I did it: Philip Rosedale, CEO, Linden Lab. *Inc.com*. Retrieved June 6, 2008, from http://www.inc.com/magazine/20070201/hidi-rosedale.html

Rymaszewski, M., Au, W. J., Wallace, M., Winters, C., Ondrejka, C. R.,

Batstone-Cunningham, B., et al. (2006). *Second Life: The official guide* (1st ed.). Indianapolis, IN: Wiley Publishing.

Sidel, R. (2008, January 23). Cheer up, Ben: Your economy isn't as bad as this one. *Wall-Street Journal*, p. 1. Retrieved June 6, 2008, from http://online.wsj.com/article/SB120104351064608025.html

Siklos, R. (2006, October 19). A virtual world but real money. *New York Times*, from http://www.nytimes.com/2006/10/19/technology/19virtual.html?_r=1&scp=2&sq=%22Philip+Rosedale%22&st=nyt&oref=slogin

Takashi, T. (2006, June 28). New version, new drama. *Tao's Thoughts on Second Life*. Retrieved June 6, 2008, from http://taotakashi.wordpress.com/2006/06/28/new-version-new-drama/

Talbot, D. (2008, January 10). Second Life closes banks. *Technology Review*. Retrieved, from http://www.technologyreview.com/Biztech/20037/

Taylor , T. L. (2002). Living digitally: Embodiment in virtual worlds. In R. Schroeder (Ed.), *The social life of avatars* (pp. 40-62). London: Springer.

Terdiman, D. (2008). *The entrepreneur's guide to Second Life: Making money in the metaverse*. Indianapolis, IN: Wiley Publishing.

Totilo, S. (2007). Burning the virtual shoe leather: Does journalism in a computer world matter. *Columbia Journalism Review*. Retrieved June 6, 2008, from http://www.cjr.org/feature/burning_the_virtual_shoe_leath.php

v3image. (2007). *A beginner's guide to Second Life*. Las Vegas, NV: ArcheBooks Publishing.

Vega, S. (2007). Philip Rosedale. *Time*. Retrieved June 6, 2008, from http://www.time.com/time/specials/2007/time100/article/0,28804,1595326_1615737_1615877,00.html

Wallace, M. (2006). The rock-eating birds of Linden World. *3pointD.com*. Retrieved June 6, 2008, from http://www.3pointd.com/20060822/the-rock-eating-birds-of-linden-world/

White, B. A. (2007). *Second Life: A guide to your virtual world*. Indianapolis, IN: QUE.

Wired (2006). Wired travel guide: Second Life. *Wired*, *14*(10). Retrieved June 6, 2008, from http://www.wired.com/wired/archive/14.10/sloverview.html

陳愛珠. (2008, May 10). 交大網路虛擬畢展國內首見. *中國時報*, C4

Sansara

鍾瑄、盧沛樺整理

交通大學傳播科技學系

島嶼、大陸概況

地形概況

Sansara這座大島位在《第二人生》正西邊的位置。根據第二人生維基百科介紹Sansara是一塊歷史最悠久的島嶼[17]，其原本的名稱包括了 “The Mainland”、“The Southern Continent” 與 “The Old Continent”，後來爲了避免混淆，索性正式命名爲Sansara，取自印度的概念，具有世界萬物都是物質的意涵。

類似肝臟的外形，其地貌主要可分成三種：（1）綠色部分的丘陵區；（2）白色部分的雪山區，以及（3）藍色部分的河流、湖泊區。由於《第二人生》的迷人之處，乃達成現實世界中難以實現的夢想，因此玩家可隨處創建、組織房屋、俱樂部、遊戲場等建築物，於是演變出「地形是一回事，建築又是另一回事」的荒繆景觀。

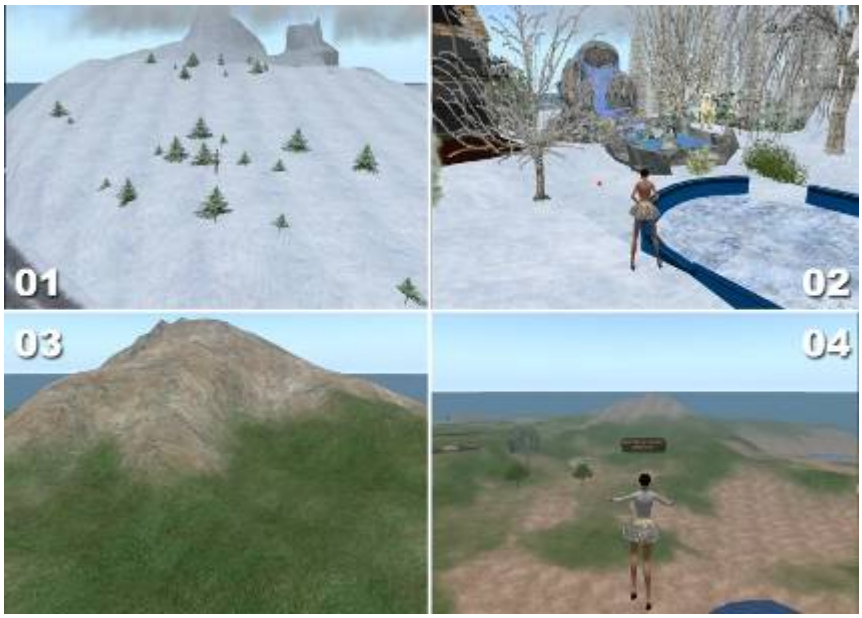


圖 1：Sansara 島嶼中的地形地貌

[17] 見http://secondlife.wikia.com/wiki/Sansara

上圖爲Sansara島嶼原始的面貌，編號 1 跟 2 位於島嶼西南角，覆蓋著皚皚白雪，偶爾會出現細雪紛飛的景觀，而編號 2 的正中央有一隻北極熊，將極地的環境栩栩如生的呈現出來[18]。至於編號 3 與 4 則是一般的丘陵地，佔據Sansara島嶼近八成的地形。值得注意的是，編號 4 中可見零零星星的圖案片段，實際上爲一棟棟毗鄰的建築物，顯見建築物並不會如現實受限於地形地貌。

因此，說明空間配置與活動概況的觀察時，將視其建築風格及主要活動內容作爲分類的指標。依序可分成以下五種：（1）雪山區；（2）商業區，包括購物中心／展場與娛樂中心；（3）住宅區；（4）渡假中心，以及（5）特殊景點。由於極地環境本身具特殊性，在《第二人生》中屬難見的景觀，因此特開此類。而商業區是第二人生中最常見的空間配置，賣的東西琳瑯滿目，以服飾爲最大宗，包括日常生活用品如磁磚、檯燈，也涵括真實世界無法滿足的需求如皮膚。除了購物中心外，商業區也包括了展場以及娛樂中心。其次，住宅區在 Sansara 島中也是不常見的空間，《第二人生》中有許多別緻的豪宅、別墅，形塑出渡假勝地的氛圍；另一方面，住家與商業區的邊緣融合，甚至商業區侵入住宅區的痕跡也如同真實世界一般。

重要歷史事件

圖 2：The Shelter Lounge 的歷史介紹

[18] 在第二人生中常常會遇到「私人用地」（private region）的無形圍欄，遠看看不見，一旦不小心擅闖，就會被阻擋在外面，甚至被卡住。圖二中的編號 2，正是因爲遭圍欄阻攔，導致玩家只能遠遠地看北極熊；另一方面，我們也可以發現儘管是在極地環境裡，玩家的虛擬替身卻身穿清涼，可見虛擬世界在揣摩如何再現真實時，往往是漏洞百出，反而更突顯其是一虛擬環境、線上遊戲的本質。

圖 3：Yamato，爲中世紀日本建築

由於 Sansara 是《第二人生》中最悠久的島嶼，因此，當處理《第二人生》中重要的歷史脈絡時，Sansara 本身就成爲一個焦點。首先 DaBoom 在 2003 年 6 月 25 日誕生，接著慢慢有其他人在附近擴充地域，使得 Sansara 出現有山有水的地貌雛型；2004 年 3 月新增的雪山地區，是 Sansara 有別於其他島區的主要特色。而整塊島嶼大約在 2006 年完成，不過依照島上建築物瞬息萬變的發展情形，島嶼的外形與零星的地域仍會出現小幅度的變化，例如 Linden Village。

The Shelter Lounge 成立於 2004 年 8 月，起出由 Travis Lambert 與 Lars Bismark 創立於 Fudo，但 Fudo 區的居民過多造成 lag 情形，2004 年 12 月 The Shelter Lounge 搬至 Isabel 直至今日；2006 年 10 月 The Shelter Lounge 曾因兩位創立者的糾紛一度關閉，直到 2007 年一月才再度開放。The Shelter Lounge 的成立目的，起因於《第二人生》世界中大量的色情資訊與居民們露骨的言談行爲，The Shelter Lounge 希望能以正向的交流活動作爲主軸，例如跳舞、聊天或水上活動等，有別於 club 社群，此處完全開放的交流場所，不需加入成員，居民就可以自由進入此地進行各種活動（參考圖 2）。

Yamato 由 Yuniq Epoch 在 2003 年 3 月 7 日提出，經過討論區的回應與組織，於同年的 3 月 19 日正式在論壇發表 Oriental Community Proposal，目的爲與《第二人生》中大量的西方文化區隔，藉由中世紀的日本建築建構一個東方風味（Eastern flavor）的世界（參考圖 3）。

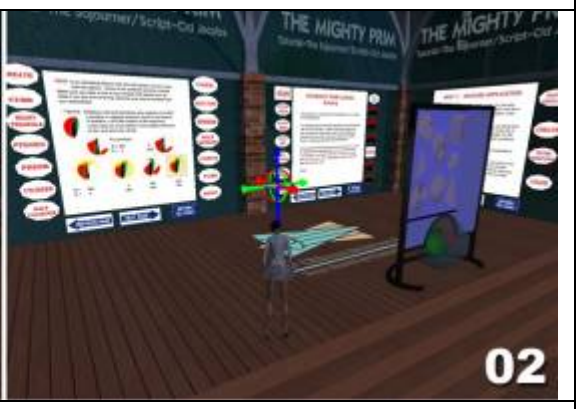
景點介紹

地名／座標	Benhan（148, 47, 102）
特點說明	雪山區主要河流發源地
簡介	Benhan 是 Sansara 河流的發源地，編號 1 是沿著地圖找到的河流源頭，看不到河水從哪裡來，只看到兩個巨大涵管與流出的河水，河邊的景色與建築物和其他地區差不多，幾乎都是一些人們夢想中的東西，如摩天輪和旋轉木馬都突兀地佇立在雪地上，當地的建築也以木造房屋居多，大都以歐風爲主。沿著河流和山區一路上都有纜車，編號 2 是纜車的發車處。

地名／座標	Wengen（20, 224, 86）
特點說明	角色扮演
簡介	沿著雪山區的主要河流向下走，可以看見 Wengen 一處較多人聚集的木屋，居民們在木屋前一處結冰的湖上聊天，大概有十個人在此處聚集，或坐或站還有些人在溜冰，且裝扮誇張，像是帶著巨大天使翅膀的男子，或是編號 2 的刺青男身上背了一大把鐮刀，似乎在扮

	演死神；編號 1 則是日本漫畫火影忍者的著名人物卡卡西，這裡的人物穿著打扮很有日本動漫風格，儼然是角色扮演的聖地。

地名／座標	Porto tolle（59, 157, 118）
特點說明	龐克展場
簡介	雪山區的主要河流盡頭處是在 Sansara 島嶼的西北部缺口處，河口佇立在山頂上的是一個龐克風格爲主的賣場，建築外觀宏偉內部也很寬敞，除了販售龐克風格的服裝、眼妝、刺青之外，還陳列了許多相同風格的重型機車和卡車等。此處還有介紹一些龐克搖滾明星的攤位以及各種造型的電吉他販售攤位，展場的佈置多以黑色、銀色與骷髏頭造型爲主，爲的是突顯龐克音樂的特色（蒼白的肌膚、誇張的眼妝是取自死亡、屍體等要素），展場還放有可以試躺的棺材。

地名／座標	Kuula（53, 175, 28）
	
特點說明	NCI, New Citizens Inc(new resident support organizations)

簡介	這是一個在第二人生中催生的非營利組織（Help Area），旨在幫助新居民（即新手玩家）快速進入遊戲世界。在這裡，由遊戲世界中的自願者來提供導覽（guides）、課程（classes）、家教（tutorials）、資訊（information）與試作做場（sandbox）。特殊規範：不可擁槍、不可裸體、不可打擾上課、禁止乞求與買賣、禁止性騷擾等。以下為相關網站： http://nci-sl.org/ http://secondlife.wikia.com/wiki/New_Citizens_Inc

地名／座標	Kuula（230, 132, 23）
特點說明	D&D Dogs 寵物狗賣場
簡介	走出 NCI 的建築物沿著馬路向左轉可以看到一座小島，上面設有名為 D&D Dogs 的賣場，寵物狗賣場是在 Sansara 比較少見的賣場類型，內部陳列了二十多種不同品種的狗，杜賓犬、沙皮犬、貴賓犬等大小型犬種都有，每隻售價 500 林登幣。

地名／座標	Calbeck（169, 91, 43）

特點說明	ACE 股票交易、二次大戰盟軍展示場
簡介	位於地圖東北角的 Calbeck，顯眼的是其金碧輝煌的神殿，外頭還有兩隻威猛的金牛，整個建築感覺就像希臘的帕德嫩神殿，高高的屋簷正懸著 ACE 的招牌，實際上這裡是一個股市交易市場。走出單調的 ACE 後，旁邊有兩棟面對面的建築，上面皆懸掛了多國國旗，如同編號 2 充滿世界各國海軍的旗幟。

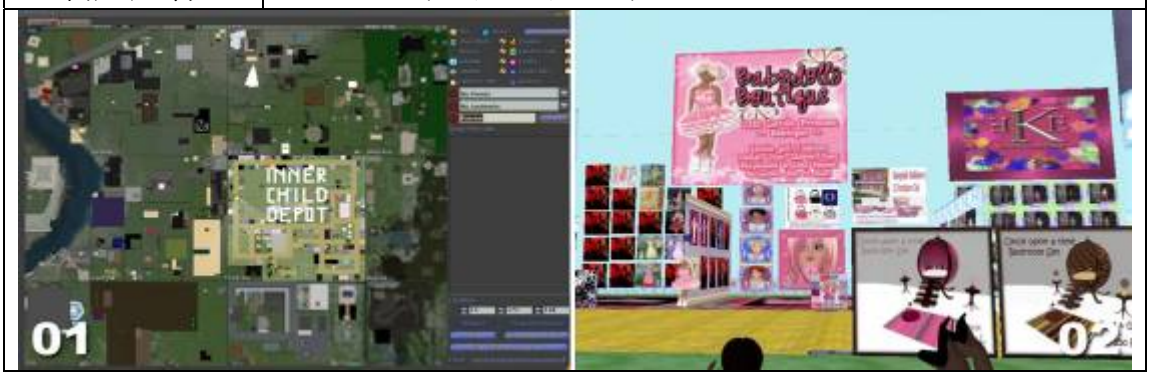
地名／座標	Braunworth（208, 82, 174）

特點說明	房地產買賣中心、儲值第二人生幣的保險櫃
簡介	編號 1 則是一棟很大間氣派又明亮的儲存、貸款公司，裡面有很多保險櫃，是儲存第二人生幣的地方，而且真的已有人使用(編號 1 右下角數個被拴上土黃色鎖的即是)。至於編號 2 是一棟出售第二人生裡地皮與房地產的房子，裡頭有多幅待出售地區的景觀地圖，且一旦靠近，電腦銀幕上就會出現地區名稱、價格等資訊。

地名／座標	Acel（79, 240, 118）

特點說明	租屋
簡介	這裡離 Braunworth 不遠，似乎這一帶都圍繞著房屋買賣的事業。主要是提供房屋租賃，且以每星期爲單位計算。這裡房屋的外形相當獨特，類似渡假勝地中的屋舍設計與空間安排。有趣的是，每一間房都有一個陽台，儘管玩家管無法進去屋內，卻可以飛到陽台上使用躺椅。

地名／座標	Picasso（141, 95, 22）
特點說明	中古世紀服飾賣場、家具與燈飾賣場
簡介	位於 Sansara 東南部的 Picasso 是個充滿歐風的城市，內部聚集了許多中古世紀風格爲特色的賣場，其中最大的賣場是販賣女性禮服的 Details，內部陳列歐洲十六到十七世紀的禮服、頭飾或禮帽等等，店外的廣場有許多小小的運河圍繞，不同的街區都以橋樑相連，頗有義大利威尼斯的風情，廣場上也聚集許多坐在椅子上聊天的人。Details 旁的店家則多是販售歐風傢俱，Jeannie Moonflower Lamp 就是個具特色的檯燈賣場。

地名／座標	Fletcher（15, 173, 148）
	

特點說明	Inner Child Depot 兒童用品賣場
簡介	Sansara 東南部的地圖上有個顯眼的龐大建築物，Inner Child Depot 是以兒童用品爲主的賣場，兒童的服裝、皮膚與身體都有販售，此外還有多種造型的家具，例如上下舖的兒童床舖、童話風格的套裝家具，內部還陳列了許多可以實際操作、遊玩的遊樂器材，例如八爪章魚機、溜滑梯、沙坑等遊樂設施，但僅供陳列沒有販售。

地名／座標	Derwent（48, 215, 24）
特點說明	K-Park 探索樂園
簡介	在 Sansara 的最北邊，除了隨處可見的海灘風景外，Derwen 有一處以燈塔爲中心的主題是娛樂區，進入 K-Park 首先看見的是高大的樹屋以及樹下的白色獨角獸，整個園區都呈現白色與粉紅色的童話風格，內部分爲 Human、Home、Science 等不同主題，探索內容雖然缺乏組織，但有許多功能供人嘗試，像是 Home 主題區放置了一座梳妝台，裡面提供了 12 種面部表情，只要點選數字角色就會面對鏡子做出相應的動作或表情。在 K-Park 周圍還有一個泰迪熊展場，裡面展示了各種造型的泰迪熊，同樣只供陳列而不販售。

地名／座標	Isabel（29, 228, 63）

特點說明	The Shelter Lounge 娛樂中心
簡介	The Shelter Lounge 娛樂中心是 Sansara 南部人數眾多的社群所在地，當地包括第二人生新手教學影片放映室、水上遊樂園及數個舞廳。The Shelter Lounge 外部廣場上群聚了眾多跳舞聊天的玩家，建築物內部則可看到有兔女郎伴舞的吧台，再深入一點的舞廳則是情侶聚集的地點。

地名／座標	Alta（119, 214, 119）

特點說明	Shemale Sanctuary 陰陽人聖殿
簡介	Shemale Sanctuary 是 Sansara 雪山區人數最多的地方，是個比較特別的風化區，與一般的色情展場不同，此處取名爲 Shemale Sanctuary 表示這是個擁有兩種性徵的陰陽人聚集地，當地聚集的居民穿著都很暴露，幾乎每個人都擁有誇張的女性身材，並且同時擁有男性生殖器，Shemale Sanctuary 內也掛了許多露骨的圖片。Shemale Sanctuary 爲中心四處還有許多店家，販賣的商品都與性有關，中央還設有遊園小火車可以搭乘，建物中心設有游泳池與休息的涼亭供人使用。

地名／座標	Montserrat（37, 138, 23）
特點說明	Resort 渡假中心
簡介	Sansara 東北邊的 Montserrat 是渡假中心的聚集地，設有露營地的小木屋提供賺錢功能，只要在木屋的座椅上坐著每二十分鐘可以賺進固定的金額，因此吸引許多居民來此聊天，離開露營地不遠是木屋渡假村（編號 2），有商店、球場和健身中心，海邊大部分的建築物都設有觀景座椅可以欣賞日落。

地名／座標	Torver（198, 88, 32）
特點說明	Imotion 舞廳
簡介	Imotion 是北部海岸比較具有特色的舞廳，雖然面積不大卻與當地的建築風格不大一樣，舞廳前方還有一個小小的海岸供人做日光浴，Imotion 提供比較特別的跳舞場所，像是鳥籠造型的跳舞區，玩家可以在旋轉的籠中起舞，加上漂浮的彩色椅子，舞廳的燈光也充滿未來感，是富有年輕創意設計感的舞廳。

地名／座標	Ross（104, 225, 59）
特點說明	埃及觀光區
簡介	這是個非常具有特色的景點，坐落在人面獅身像與金字塔對面的是一個阿拉伯風格村落，有鱷魚、駱駝、長頸鹿和孔雀等動物，觸碰了以後還會發出叫聲，村落中設有公共浴池、染布區與放有小遊戲與水煙的房間，一座樓房內還陳列了傳統樂器與遊樂器材供人使用。標號 1 中的建築上有觀景台可以瀏覽整個區域的建築。

地名／座標	Rosslyn（63, 52, 116）
特點說明	日本風：類似淺草以一間著名寺廟延伸而成的小型商圈。
簡介	在以 Dore 爲中心的異國風景區裡，異國風味的建築比較像是一種點綴，就像進入國際村一樣，可以見識到各種文化；然而，在這裡日本不僅僅透過建築包裝，而是從典型的神社、佛祖，商店裡賣和服以及電玩、吃角子老虎來強調、突顯，將日本文化的精髓一語道出！

Heterocera

周盈妙、馮強整理

交通大學外國語文學系

島嶼、大陸概況

地形地貌

Heterocera 富有多樣性的地形，並有豐饒的三角洲、灌溉平原，加上南方有斜坡與山，很適合居住，可說是一個很完善的住宅區。

在個別區域方面有 Eucalyptus Heights 是最外圍環礁中心的山脊最低處，共有 23 個城鎮，最明顯的地形就是有輪廓明顯的懸崖，從東南方到西北方，最高的高度可到 70 公尺。另外，各區塊會因外圍潟湖相對位置而有不一樣的名字，Hierboven 在北邊、Upper Delta 位於東邊、Lower Delta 在外圍潟湖的南邊，而 Helling Zonnige 是沖積平原，它的北邊有充滿海的 Dekant，有充滿著海的 Sim，Catawba 則是在 Dekant 與外圍潟湖中間的高地，與 Eucalyptus Heights 有相對應的地理位置，最後 Koudehelling 是平原。

圖 1：Heterocera 全貌

圖 2：Eucalyptus Heights 地形

活動情形概述

Heterocera 可以說是《第二人生》裡頭的住宅區，在這裡的居民大部分都有自己的私有地，並且很注重自己不被打擾的生活，這個虛

擬社群裡頭彷彿活生生看見現實社會的縮影，他們喜歡有自己的空間，不容易跟陌生人攀談，但是他們會有屬於自己的群體，從地圖上可以看出，私人領域裡並不常是自己一人，往往是兩人以上聚集在一起，但是很排外地不希望陌生人打擾，甚至連談話也不容插入。在地理學上而言，算是集居，非散戶。

大多人來到 Heterocera 無外乎就是找尋一個可以放鬆心情的地方，另外，便是能在沒有現實生活規範下自由的交朋友，性別上可以不用太在乎其他人的眼光；在人際交往方面，都是基於尊重對方的態度開始與他人爲友。在講究私人領土的 Heterocera 區域，休閒和交朋友是最主要的活動內容。

圖 3：公開的交誼區

圖 4：女同性戀社區

重要歷史事件

相較於《第二人生》其他地區，在 Heterocera 居住的人大多是透過真實世界的媒體推薦，如網路或刊物等，而非由《第二人生》裡頭其他玩家介紹。

此外有幾個很有名的特殊景點，首先 ANWR（Arctic National Wildlife Refuge）在 2005 年就存在，這是 Heterocera 很有名的景點，直至 2008 年仍可見它的蹤影，它主要是有個顯而易見的銀白色鑽井架和地底下的油管，主要連接 The Main Continent 和 Heterocera，據一位男性居民 Boney Mahoney 說，這一帶是主要舉辦划船比賽的地點。

The Great Wall 是人工用植物編織而成的牆，它從位於西方的 Athetis 開始，蜿蜒成一個弧形到南方的 Horisme，共跨了 14 個城鎮，牆是空心的，具防禦的效用。Temple of Iris 爲最大的城鎮，它建築在水上，上頭有房屋與木板路，最中央則有個像廟宇的建築物。Vicina 位於北方的住宅區，有船和火車鐵軌的景觀。Columbia 則是在 Heterocera 第一個購物商圈 Aztecha 的所在地，它也可以視爲真實世界 Shuttle Columbia 的翻版。Zygenea 是一個火山口，長期被水蓋住，儼然是個空的城鎮。

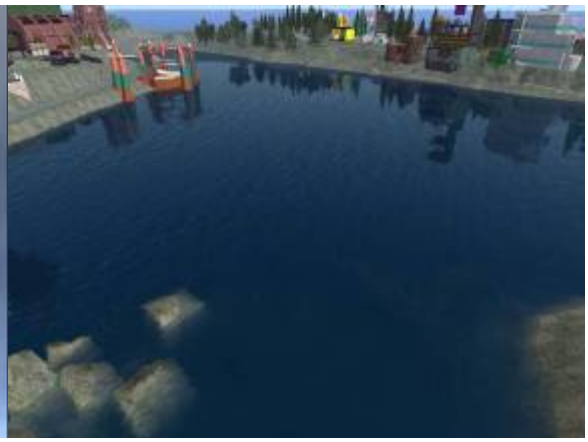


圖 5：Temple of Iris 爲最大城鎮　　圖 6：被淹沒的城鎮

景點簡介

地名／座標	Achlya（128, 127, 88）
特點說明	可以自由釣魚的休閒地方。
簡介	有人贊助捐贈的一個公共場域，像公園一樣。一位居民 Svea Morane 說他是藉由其他居民推薦來這裡。對他來說，這是個美麗又能放鬆心情的地方。

地名／座標	Agapema（39, 47, 29）
特點說明	免費商店區，有賣女生服飾，也有賣櫥櫃。
簡介	家具老闆 Corlet Druart 表示他喜歡做東西賣給別人或與他人交換，他有很多朋友會過來光顧，有時候他也不免要跟顧客推銷一番，這算是他的興趣之一。

地名／座標	Allen（112, 88, 26）
特點說明	露天泳池
簡介	可以在這裡做 SPA，和執行馬殺雞的指令，並且觀看第二人生設定好的角色跳舞，也可以跟著一起跳，有趣的是它不像其他色情場所有任何性行爲舉動，只有接吻的動作被允許發生。另外，Alle 擁有日式建築的泡湯，裡頭也沒有性行爲姿勢，大多都是輕鬆的睡姿或躺姿，一位裸女 Hip Smart 表示，這裡的觀光客大多都是女性爲主。

地名／座標	Albata（84, 16, 22）

特點說明	問卷調查區
簡介	大多都是女性角色的問卷人員，內容大抵有關於《第二人生》與真實世界之差距，與玩家使用上的習慣等等。

地名／座標	Burns（104, 144, 79）

特點說明	聊天倉庫
簡介	沒有很多建設，卻是許多人約朋友聚集聊天的免費地方。就像是有共同的默契，玩家們會一起來這裡純聊天，並且會以《第二人生》設定好的姿勢展演自己，吸引他人的注意與話題，但仍有一定程度的排他性。

Jeogeot

李蓉欣、洪效凡整理

交通大學傳播科技學系

島嶼、大陸概況

地形概況

從《第二人生》全景的正上方看下來，Jeogeot 大島位於西南方，是第二人生地圖中最靠邊界的大陸。2006 年初，發生一場大地震，使得 Jeogeot 島誕生，在島中央有巨大的潟湖，全島的樣貌從那時維持至今沒有再改變。另外，它還有一個名字名爲 Bodem。

圖 1：Jeogeot 全景

由於誕生的時間較晚，人口遷移到此的情況比較少，比起《第二人生》中其他的主要大陸，Jeogeot 的島上人煙稀少，這裡有許多地方開發成渡假村形式，儼然形成了南方度假勝地。以下將從「文化」、「商業」、「娛樂」三方面介紹：

文化上，宗教與藝術是兩項特色。到了宗教氣息濃厚的地方，自然會感覺此地的嚴肅。也有發現藝術的重鎮，使用者將自己現實生活中的創作理念帶入《第二人生》，例如攝影或商品設計等。

商業上，《第二人生》中交易最多的就是衣服與外貌。但此島特殊之處是沒有免費物品可以拿，交易的衣服要用林登幣購買，相對而言設計感較佳。此外，這裡的交易偏生活化，從愛情相關商品到度假勝地都有，這些商業活動讓《第二人生》有更多的互動方式。

娛樂上，海上娛樂活動很多。建築物多爲木製，充分展現出海邊的氣息。另外，許多地方都有俱樂部，玩家聚集在一起跳舞。

景點簡介

地名／座標	Jezebel’s jazz club（5, 126, 26）
特點說明	南洋風格度假勝地
簡介	整體而言，這個區域給人度假村的感覺。初入此地，映入眼簾的是一間小屋子，乍看像是用竹子、椰子葉，或是其他熱帶植物所搭蓋成的屋子;屋外景觀也是熱帶南洋風味，由椰子樹和自然質感的建材組成。地形雖然有點傾斜，不過主人用木板搭起連結的走道形成樓梯，隱藏傾斜所帶來的失衡感。火炬組成走道旁的燈光，映照在臉上別有一番風情。背景音樂搭配椰子樹隨風起舞樂音，伴著海潮和鳥鳴天籟，營造出慵懶、炎熱的夏日島國氛圍。 除了氣氛讓人放鬆外，開放的屋內還備有許多舞蹈動作，供前來遊玩的客人們盡情跳舞。舞蹈以慢舞居多，爲了配合度假氣氛，舞蹈大多是雙人舞。任何地點都提供長椅讓客人慵懶躺臥，海邊還有滑水道及游泳動作讓客人進行水上娛樂活動。遠方有一座小島，內部是熱帶叢林和流水瀑布，該處設置唯一的情侶慢舞，提供情侶們私語的空間。

地名／座標	Hauwai（44, 244, 91）

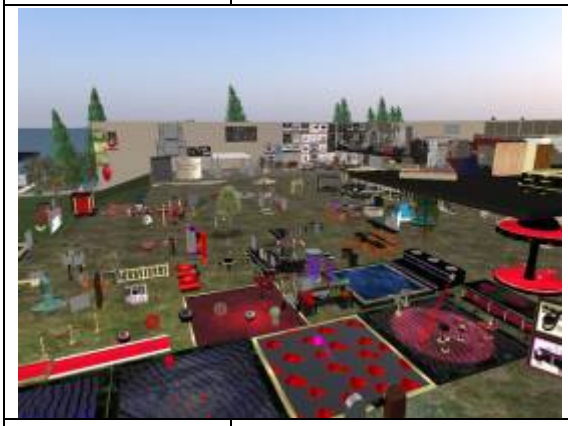
特點說明	陽光普照的聚會場所
簡介	此處環境配置像一個花瓣形，以中間向外一區一區的形式，利用很多的樹木來做造景，樹木的種類都不一樣，並且運用大範圍的流水將空間區隔開。這裡的時間一直維持在陽光普照的中午，此地被主人命名爲：Sunshine Therapy，並且免費提供有地區特色的T恤給訪客穿，讓來參觀的人可以融入當地的氣氛，是一個熱情的空間。 本處景物除了一般的小橋，還設有營火，彷彿供人露營專用。另一區塊則設有瑜珈墊和馬殺雞按摩，並且有瑜珈老師的動作給訪客試玩，坐上去之後全身變得非常柔軟；若現場坐滿人，完整的瑜珈課程就此展開。如果玩膩了輕鬆氣氛的遊戲，另一邊有派對般的吧台及霓虹燈，瞬間氣氛改變。此外，還設有轉轉杯形式的有趣座椅。最後，每個地區都提供回到中心點的傳送程式。

地名／座標	Martindale（230, 156, 22）

特點說明	水世界
簡介	此處造景充滿海洋氣息，木板搭建小屋是海邊的住宿區，往屋外走去可以馬上看到一片湛藍的海洋。海面中間建有女神像，下方的海底隧道可到達女神像。海底隧道裡可以看到很多海洋生物，如海龜、水母、熱帶魚，甚至還有鯊魚。女神像的上方有漂亮的漂浮物，四周還有海豚在跳躍。碼頭附近有小船可供遊客使用，划著小船可以離開岸邊到海的中央，女神像前方有一小塊區域可供遊客活動，還設置舞蹈動作讓遊客使用。 本區設置有可愛的鴨子船，踩著鴨子船可以划到海中央。四周景物有放置懸掛燈泡的樹木，一旁還有天鵝和海鳥在戲水，充滿港灣碼頭的風格。 經過主人搭蓋的天橋，通往另一邊的海灘，岸邊的躺椅和海上的竹筏，可供玩家享受日光浴的美好。另一邊則有用木頭架起來的小木屋，在水面上搭著木板別有一番風情，但是都被出租商店所占據，稍嫌破壞氣氛。在海上設置很多空間供旅客四處走走，還設有飄著薄紗的空間讓情侶們享受氣氛，有溫馨甜蜜的感覺。

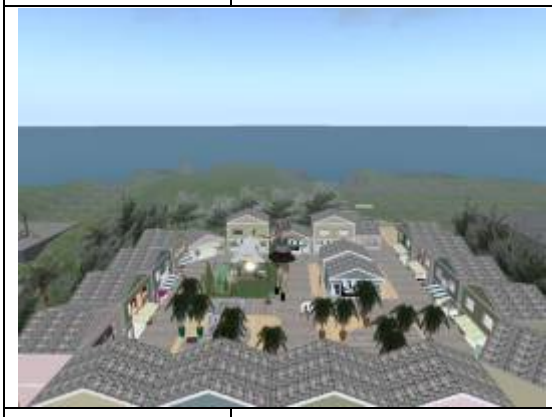
地名／座標	Buyeo（131, 83, 40）
特點說明	什麼都賣的愛情賣場
簡介	此區雖然是個大型賣場，卻有著非常多的小型建築，販賣各種令人意想不到的物品。例如：販賣女僕，她的功能是站在店門口，路人可向她買飲料或是各種服務。這些店家最有趣的地方是販賣很多「愛情周邊」商品，例

	如可以寫信給情人的卡片、販賣禮物盒，可將禮物放在盒子內再做包裝贈送，另外也有布娃娃、小熊、鴛鴦床和美人魚服裝等五花八門產品。

地名／座標	Chinhae（200, 44, 38）
	
特點說明	大型野台舞廳
簡介	此處場景非常熱鬧，很多道具佈景是從 Buyeo 買來的，是個男女交際的好場所。如果在第二生命中遇到看對眼的另一半，這裡還有個專用於「結婚」的設施，除了有見證人，甚至可以播放男性求婚的跪姿，非常有趣。另外，DJ 區更加熱力四射，許多玩家在吧臺搭訕聊天，一旁的舞池則充滿跳著性感舞步的美女玩家，炒熱了會場的氣氛。 野台旁邊的休息區也很精緻，旁邊的大牆上掛滿了販賣床椅的圖，還有一些可供沖澡的浴池。想擁有這些功能來佈置自己的家，大牆上都可以選購！

地名／座標	Lill Burn Valley（102, 123, 45）

特點說明	神聖的宗教聖地
簡介	這裡是個基督教聖地，虛擬替身們都是穿著僧侶服裝，旁邊也有販賣僧侶服的版子。這裡具有異常神聖的氣氛，信仰者到這裡會有被救贖的感覺，另外也有教堂及耶穌基督釘在十字架的花園，若把時間設定在黃昏，在夕陽的餘暉中，建築物映上橘黃色的光暈，教堂內中的窗戶透進陽光，夕陽與海平面連成一線。

地名／座標	Newt（128, 128, 0）
	
特點說明	整齊規劃的小木屋賣場
簡介	此區的建築物排列整齊有致，並將房子租給居民。只要有販賣物品的屋子，每間門口上方有個正方形的飄浮物，上面寫著還剩下多少天可使用，看來是有租約期限的。此區販售商品較為時尚，衣服、外形的價格較貴，每家店的佈置都很有藝術感，例如沙發、盆栽、牆上的圖畫等。店家整齊一致的風格令人感到十分舒服，每間房子的外牆都有放置店家的訊息。

地名／座標	Boobero（114, 48, 53）

簡介	地主在這裡蓋了許多五顏六色的別墅，每間都有著透明玻璃，可從外面看到裡面，外面的物件與景觀可以自由觀看使用，但必須承租才能進去屋內，每間門口都有標示屋主的留言看板，給有興趣來這裡度假的玩家。另外，門口牆上也有信箱供人投遞郵件，非常貼近現實世界。 此地點是位於大島的最南方，靠近海灘的海面上有海豚跳耀，海面下也會發現許多珊瑚礁以及魚群，可見設計者非常細心地佈置此處場景。

地名／座標	Koozebane（153, 117, 66）
特點說明	展示生活藝術照的大鐵籠、各種風格的家具店
簡介	從許多店家可發現，這裡現代藝術氣息濃厚，例如 gally universa 這家店，房子外觀像個鐵籠，非常具有設計感。一樓入口有動態的日本漫畫圖片，還有一台小熊車，顯見屋主的風趣之處。走到二樓，此地展示的皆是現實生活的照片，照片內容大多是風景，非常有特色，感覺是職業攝影師所拍攝，一張照片要 581 林登幣。二樓到四樓皆是照片展覽，五樓爲舞廳。對面的 AR DESIGM，也是一個設計展覽場，內容爲簡單又不失精緻的桌椅、床，還有吧台，風格顏色相當鮮明，非常有活力。 此區另外有 Rugs-Centrie Paloma Designs Affilliate，是另一間有特色的展覽場，房子外觀有片大玻璃，可以清楚看到裡面設計，一樓爲販賣地板及瓷器

	等商品。地板花色非常多，有很多花紋可以選擇，依種類顏色排列，看起來相當壯觀。二樓爲販賣窗簾的地方，種類質料也很豐富，紅色磚瓦牆上有掛著許多現實世界的名畫，可見此地的藝術氣息相當濃厚。 此區除了展示場外，也有一個熱鬧的大舞廳，名爲 CLUB LIGHTING，到了《第二人生》的晚上時間，便會有很多人聚集跳舞聊天，徹夜狂歡。大家的穿著非常清涼，女性穿火辣的比基尼，男性穿小短褲或赤裸上半身。房子內部設計也非常前衛，靛色的佈景，空間中不時閃著雷電。

Mãebaleia

湯穎婷、李佳霖整理

交通大學外國語文學系

島嶼、大陸概況

Mãebaleia位於《第二人生》世界地圖中的東部，Nautilus的南邊、Heterocera的東邊，Mãebaleia是六塊大陸中最晚被命名以及開發的，林登實驗室在 2007 年的 6 月初，才正式將這個區域取名爲Mãebaleia，這個名字意思源自於大陸的外型，像極了一頭小鯨魚與母鯨魚相依偎。

圖 1：Mãebaleia地形全貌

地型概況

由於這塊大陸開發的情況並不完整，大部分設施都還是新建的，草原覆蓋著整片大陸。整體來說，Mãebaleia的地型起伏不大，多由平原或小丘陵而組成，並沒有太多的山峰及大型湖泊，因此也沒有特別密集的聚落，而是平均發展，沿岸大部分爲沙灘，因此有許多渡假村、休閒場所興建在此處，而其他地方也被作爲港口，供玩家的船隻停泊。下圖爲少數地形起伏較複雜的地區。

圖2：Montliard複雜的地形起伏

目前Mãebaleia島仍算是開發中地區，因此走在路上可以常常看到

巨大的“For Sale”招牌，也許正是因爲較晚開發的關係，在設計上已擁有較成熟的技術，此地的建築物在美感上有頗爲平均的水準，尤其是北部與東部沿海，更是時常看到高級住宅區，或像是城堡、童話村的建築，讓人忍不住駐足探索。

活動情形概述

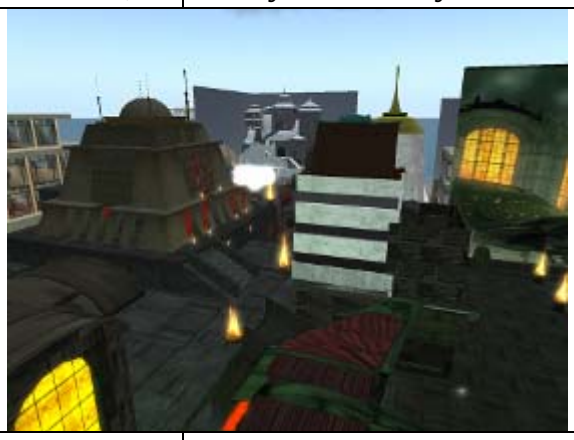
Mãebaleia是一個成立不久的島嶼，由於年紀尚輕，雖佔地廣大，但土地利用並不十分密集，活動人數亦較少，許多活動發展不如其他存在較久的島嶼豐富。Mãebaleia上的活動情形大致可分爲以下幾種：商業區、房屋出租與買賣區、高級休閒度假區、處處皆有的羶色腥區、教育娛樂區、奇妙充滿特色的有趣地段等等。其中，房屋出租與買賣與商業區佔了絕大多數，有許多地區都充滿了新完工的建築，外觀多豪華典雅，也有多數地段爲禁止進入的私人區域，以上地區活動人數皆非常稀少，化身走在其中就像到了無人島一般。

此外，Mãebaleia上亦有許多休閒度假的好處所，環境優美愜意，充滿精緻的裝飾與爭奇鬥艷的花草樹木，精心設計的休閒地區爲Mãebaleia的生活品質增色不少。然而，似乎羶色腥區的存在難以避免，無論是相關產業、商業、俱樂部與舞廳都一應俱全，雖發展完整，人潮不多。除了上述幾項分類之外，還有一些充滿奇妙特色而無法一概而談的有趣地段，以及教導玩家如何使用遊戲基本操作，和創造物品、寫程式的教育娛樂區。

景點介紹

地名／座標	Creative Twist（70, 190, 67）
特點說明	販賣各式各樣家具及設計品，包含沙發、地毯、游泳池、

	趣味商品如爆米花機，此地也有幾個可露營賺錢（camp）的地點。
簡介	宛如露天的跳蚤市場一般，可以看到各樣的家具家飾品陳列其中。

地名／座標	Libby's Orion Syndicate Lounge（59, 21, 73）
	
特點說明	奴隸交易、娛樂表演場所。
簡介	這是一區被夾在充滿衝突風格的建築中，主建築帶有一些蒙古的味道，旁邊卻像是中世紀的西方城堡，此處人煙稀少，依據資訊提示指出，居民能從事的活動只有兩類：成爲奴隸或買一個奴隸。奧爾良奴隸交易場，各式各樣的奴隸應有盡有，還可以看到太極、藝妓舞表演。這裡的風格雖然試圖創造出東方神秘感，卻實際上卻缺乏整體性。

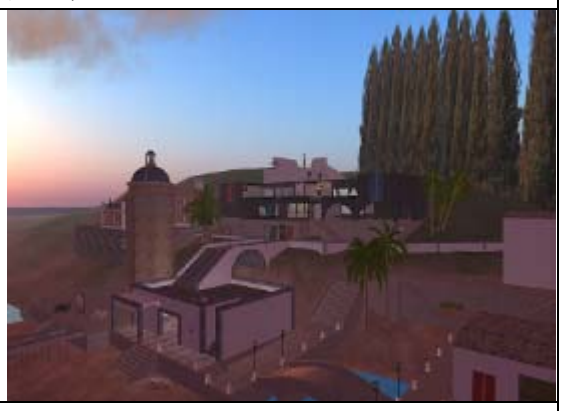
地名／座標	Luna Animations（237, 171, 36）
特點說明	販賣各種動作動畫及動作道具之賣場。
簡介	Luna Animations 是一間頗具規模的賣場，從一般用途不

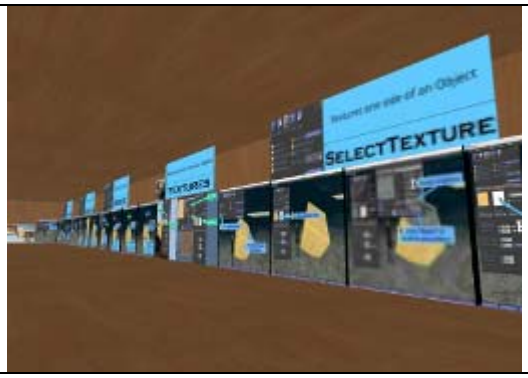
	同姿勢的椅子、床、露營賺錢打工需要的掃地、刷油漆等動作，以及商業用途的舞池、吧檯，到具有情色意味的跳舞鋼管、性行爲姿勢等等一應俱全，所有動作都可以當場試用，用了喜歡再買。這裡也提供很多打工以及露營賺錢的機會，不只讓玩家獲利，也爲店家帶來人潮。

地名／座標	AD Sport Skin Store（222, 214, 81）
特點說明	販賣男性女性皮膚、體型、頭髮、衣服、配件等商場。
簡介	此間商店佔地廣大，特別著重於虛擬化身的身體裝飾，整家店約有四、五層樓高，以紅與黑作爲主色，頗具有時尚感及設計感，符合商品所提供的形象，店內大廳有可以賺錢的機會，因此製造了不少人氣。

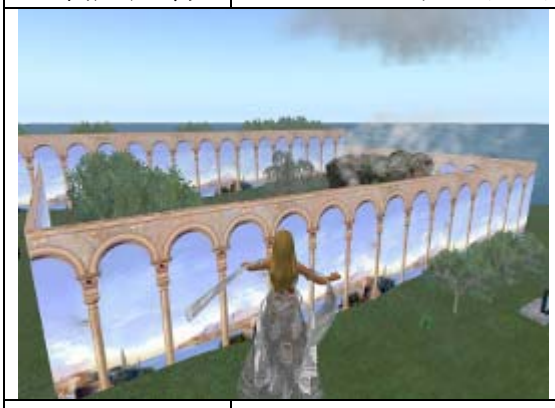
地名／座標	Darwin’s Bargains（57, 141, 55）
特點說明	低價傢俱家飾品店。
簡介	店的附近閒散地擺置了一些露天的桌椅、鞦韆、搖椅等等，製造出一種簡單、休閒但有品味的氛圍。店名叫做 Darwin’s Bargains，顧名思義販賣的就是一些便宜的商品，店內共有兩層樓，一樓擺放的是客廳的用品，有成

	組的販賣，也有單賣的優惠品，單價都約在 50 林登幣以內，算是相當平易近人的價位，二樓則是衛浴、廚具、寢具等等商品，店外也有免費的植物可以索取。創辦人在說明卡裡寫著，他永遠記得當他剛進入《第二人生》的時候，什麼也買不起的日子，因此提供便宜又有質感的商品給有需要的人。此外，這個區域還有許多自然造景以及休閒設施，像是販賣樹屋的商家。

地名／座標	Piedra Mall（165, 130, 55）
	
特點說明	衣服、鞋子等配件商場，建築充滿西班牙風格，兼具購物與休閒功能。
簡介	從東北角沿著北部海岸走下去，不難在海岸旁邊發現一區美麗的西班牙建築，一艘上面寫著「美人」二字的船，實際查訪後發現竟是由兩個日本人打造，並於 2008 年 5 月 17 才剛開幕，裡面販賣一些鞋子、衣服、飾品，也提供休閒的場所，由於地主是西班牙人，因此建築都是以西班牙風格打造，別有一番風味。

地名／座標	College of Scripting, Music and Science（38, 241, 84）
	

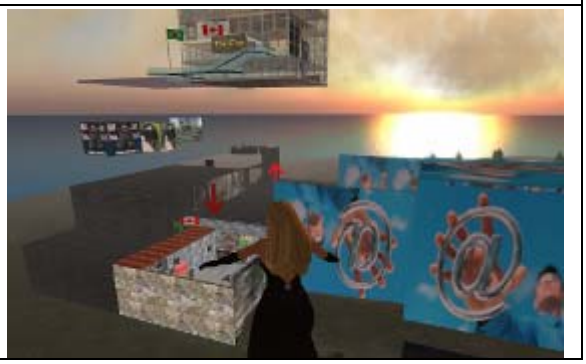
特點說明	學習《第二人生》中程式語言的場所。
簡介	這是一棟八層樓建築，從最基本的初學者介面操作，到進階的製造物品、按鈕、互動，以及更難的程式運算，每個樓面都有不同主題的教學，讓來訪者可以循序漸進地學習《第二人生》裡的進階功能，依照步驟以圖片說明，以及 YouTube 教學影片連結，讓使用者能夠輕鬆地獲得所需的知識。

地名／座標	Dachstein（137, 26, 126）
	
特點說明	高級住宅區。
簡介	這個地點的特色在於擁有許多假佈景式的裝置背景，而房屋全部都是城堡或宮廷式的建築，外觀十分氣派豪華，虛擬替身宛如回到中古世紀的歐洲，別有一番風情。鄰近的另一個地點 Gyala（右圖，255, 75, 87），也同樣可見許多城堡，每一棟都美輪美奐，而周遭幾乎看不見什麼人在走動，推斷此地爲新起的高級地段，賣給喜歡高雅古典風格的玩家們。

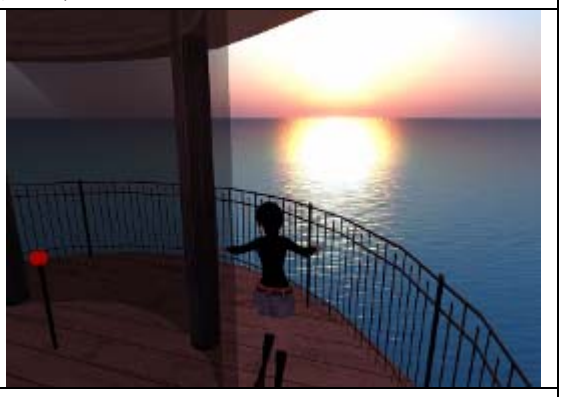
地名／座標	Tuzandi（137, 78, 234）

特點說明	此地以古希臘羅馬風爲特色，周圍多人工噴泉，且多以細緻的大理石雕刻爲裝飾。
簡介	建築方面以大理石柱爲特點，高聳莊嚴，照片中的建築正在出售中，價格昂貴！附近還有華美的花園，裡面有多尊極爲著名的大理石塑像，和各種爭奇鬥艷的花朵，旁邊尚有人造湧泉，不僅是美麗的度假勝地，也是投資房地產的好地方。

地名／座標	Bluedrake（141, 63, 62）
特點說明	房屋出租及休閒地段。
簡介	這是一個悠閒的區域，一造訪此地就遇上殷勤的別墅出租服務人員的款待，此地許多高級住宅多爲出租用途，搭配租用期間長短有不同的租金價位。另外也有相關的優惠方案，適合想要嘗試居住不同地方，或是沒有太多預算買下整棟房子的玩家。若是對租下的房子內部擺設不滿意，租屋仲介的鄰近就有販賣家具的商店，提供玩家方便，甚爲貼心。Bluedrake 周圍的環境十分優美愜意，令人感到身心放鬆，有小橋流水，坐下休息的同時亦可以欣賞大自然的美景。

地名／座標	Nokomis（120, 210, 127）
	

特點說明	大型商業區
簡介	在 Mãebaleia 這塊區域中，很多地段都是新興的商業區或私人地段。商業區多龐大且密集，不乏巨型看板與整面的廣告牆，也可見四五層樓高的刺青店，人數不多且分佈鬆散，雖然規模不小，但看起來都冷冷清清。私人地段中，有一部分正在出售中，另一部分則禁止外人進入，且有飛行上的限制，沒有該地擁有權的玩家甚至無法經過，得要繞道才能繼續行走。

地名／座標	Oceanfront（141, 241, 30）
	
特點說明	濱海的休閒住宅區，風景相當優美。
簡介	Oceanfront位於Mãebaleia大陸的最東北角，這裡除了海岸美景外，也有豐富的溫帶森林以及海洋生態，宜人的氣候吸引了許多玩家來此建造度假別墅。坐落在半山坡的小木屋，內部的傢俱家飾應有盡有，雖然平時這附近都空無一人，但每間房屋都是裝潢完善而且開放的，彷彿在歡迎過路旅客盡情使用這邊的設施，岸邊也停放了許多船隻，十足歐美人士的度假風格，在岸邊、船上、燈塔上都有動作球，讓人可以遠眺夕陽美景，享受悠閒的第二人生。（右上圖爲燈塔內景，可從燈塔一樓傳送至頂樓。）

地名／座標	Paradise Beach Resort（121, 146, 23）

特點說明	海邊渡假村，擁有美麗的海岸風景、熱帶造景，以及多種休閒活動可供選擇。
簡介	位於Mãebaleia的北部海岸，除了有悠閒的沙灘外，此處也具備了許多休閒設施，玩家可以到這裡的小木屋休息一下，也可以到海灘上烤肉、散步，或是與情人及朋友坐在大型浮木上看海、看鯨魚，甚至隨時可跳上免費的水上摩托車，享受在水上飆風的樂趣，這裏充滿了熱帶島嶼的清涼與熱情，隨時準備招待任何渴望度假的玩家。

地名／座標	Lost in 80’s Village（189, 199, 65）
特點說明	八零年代復古區。
簡介	一個以 80 年代爲主題的小聚落，目前正在重建當中，因此只有部份開放，這裡有商店、公園、sandbox、也有許多工作機會。村莊的入口處特別畫上了禁止武器進入的符號，和平與愛是本地的中心目標，武器以及監禁(cage)的行爲是被禁止的，整體讓人感覺是個可愛溫馨、又能回味 80 純樸民風年代的小地方。

地名／座標	Geoffroi（128, 128, 0）
特點說明	專爲小孩設計的高級賣場。
簡介	這裡有一個小孩子的高級賣場，小孩子的所有日常用品，或是奢侈物品都一應俱全，有各式各樣美麗的衣服鞋子，還有溜冰鞋、背包、髮型，甚至還有奶嘴和小尺寸的床鋪。這是一個以小女孩爲主的世界，幾乎所有商品都是爲小女孩設計的，所見之物都極爲精緻可愛，充滿了蕾絲、小花等裝飾，誘惑力不輸專賣大人物品的商圈。此外，在商圈附近空地，隨處可見多種外觀鮮豔的遊樂器材，可見此處皆爲精心設計且規劃完善的設施。

地名／座標	Xenon Prime(46, 206, 467)
特點說明	佛教與各種外星人的據點。
簡介	Xenon Prime 這個地方，四周擺放了各種不同民間信仰的代表物，除佛教的釋迦摩尼，還有外星人、符咒、神秘的生物等等，以及外星生物的材質，讓消費者可以自行製造自己想要的怪物，還能扮成喜歡的外星生物，雖然風格詭異，甚至有點讓人作噁，但確實是一個非常有特色的地方。

Nautilus

江柏廷、沈昭邦整理

交大傳播科技學系

島嶼、大陸概況

地型氣候

就成立時間來說，Nautilus 可說是新島嶼，就這六個主要島與來說，Nautilus 屬於第五個開發的大島，不管是大陸的完整性或是知名度上，都不及其他島嶼發展的豐富，但是就其細部地景等狀態來說，算是相當創新、有趣的一個，儘管整

體看來，沒有一個象徵性的圖案可供比照。相對位置上，它則位於Mãebaleia及Corsica島嶼之間。

雖說 Nautilus 本身出於起步的階段，但從 2007 年 4 月起，因爲《第二人生》的設計者林登實驗室開始對此地展開土地拍賣的活動，並以壓低價格的方式促進土地買賣，截至去年 7 月，總共賣了 40 幾個虛擬土地，後來陸陸續續賣出了 740 個後，規劃許久的 Nautilus 附屬島 Corsica 便正式誕生。

圖 1：Nautilus 島嶼剛起步的狀態　　圖 2：Nautilus 島嶼多個湖泊的地貌

Nautilus 整體來說是一個湖泊、小丘陵遍布的島嶼，類似被冰河、川流切割的細碎的地貌，讓探索的過程中出現不少障礙，但與其他島嶼比照起來，Nautilus 算是起伏較少的一個，也就是相對高度幅度較

小的一個，並且因爲切割細碎，多數城市都是緊鄰海洋、湖泊，可說是一個千湖國。

活動情形概述

土地的利用狀態上，因爲前面提到的歷史背景，所以 Nautilus 島嶼仍有多處拍賣的土地存在，人員的分配上可說是普遍的少，只有在特色性十足、活動鮮明的地方，才有較多的玩家出沒。

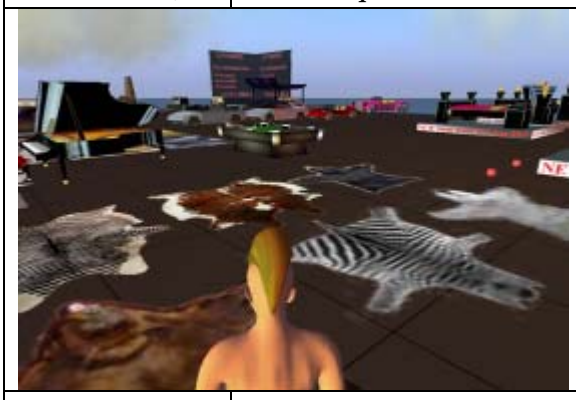
主要的活動場所除了跳舞場所、住宅區、買賣變裝區、渡假區外，出現較多新奇性的場所，例如：各類建築、宗教融合區、夢幻雨林區等，另外，非陸地性城市也是一大驚奇，顯示出在土地使用上，其有更多元、更新的選擇。雖說因爲 Nautilus 本身因爲成立時間過短，很多地方仍乏人問津，但與其他大島比較起來，這是一個在活動及土地使用上，較具創意與新鮮感的島嶼。

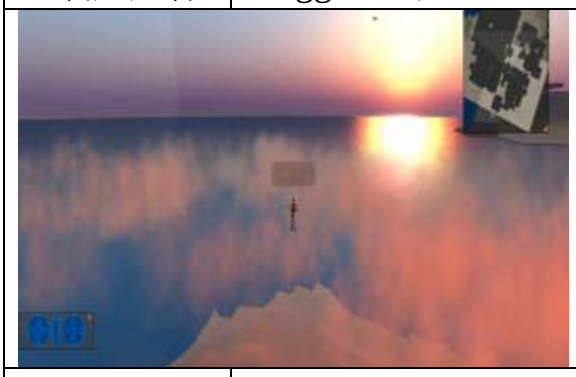
就社會的資本機制來說，Nautilus 少不了一般的衣裝、器物買賣，更有特殊的福利安全機制，領養各國小孩的機制就是一例，這將是反映現實生活人道關懷的一個特殊例子，顯示出 Nautilus 在各方面都有所創新。

景點簡介

地名／座標	Broo（169, 228, 161）
特點說明	宗教氣氛濃厚、色調較暗沉的城市
簡介	這個城市充滿宗教氣氛，但是其實沒有明顯的宗教人士出沒，色調上偏向暗沉的宗教符號色澤。另外，在地形地貌上，因爲建築物相當多、地形崎嶇等因素，很容易走入死胡同。基本上遇到的人不多，也沒有發現什麼特

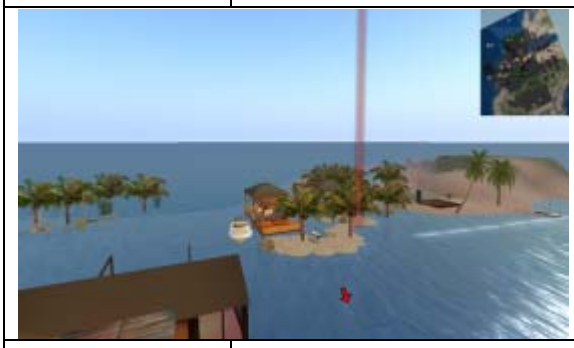
	殊規範，不像在 Vleet 島上，看到大家打扮的大膽，在這裡可以隨心所欲從事宗教活動。

地名／座標	Root Squared（222, 16, 161）
	
特點說明	濱海城市、特殊的領養女孩活動
簡介	這個城市因爲濱海，所以到了晚上飄著濃霧，並且因爲土質屬於灰紅色，有種莫名的神秘感，特殊的女孩領養活動也相當吸引人。 在 4 Rent 建築中，很多的互動機制都是設給玩家跟領養女孩玩的，例如：父母跟孩子的搖籃、樹屋、鞦韆等等，此外，還有專門提供給女孩們的圖書自習室、教室。

地名／座標	Maggiore（111, 92, 105）
	
特點說明	凌空的天空之城，性感的軍裝風
簡介	這個城市是典型的天空之城，在地面上的部分則相對的單調簡單，另外還有特殊風格的軍裝服可選購。

地名／座標	**Vico（138, 210, 106）**

特點說明	上流人士集散區
簡介	這個地方充滿著時尚、上流的符號，從建築風格、家具設備到來往人群上，都可以看出線索。

地名／座標	Petruchio（107, 85, 29）
	
特點說明	特殊性向的男子集中地
簡介	不就近觀察這個島嶼的人口組成，可能就錯失了發現其特殊性的機會，這個島嶼不是一般的熱帶海島，它還包含了一群特殊性別認同的男士們，在這裡互動、交流。這個地區的規範感相當重，因爲是一個同志城市，所以通常都是對同志沒有歧視的男女同志、或異性戀才會到這裡。所以在平常與其他玩家的對話中，不難想見：確認性向是很普遍的應酬語，只有在這種特殊身分、個人性質的城市聚集地，規範感才會這麼重。此外，海灣勝地的形象也使人感受到同志們喜愛陽光、過著奔放生活的生活準則。

地名／座標	Loomino（44, 85, 25）
特點說明	新興的度假勝地
簡介	島內有許多設施，例如吊床、ＳＰＡ池等等，而由於還在建設中，所以大部分地方還是空地，也沒有什麼人會前往，不過從設施的質與量來看，將來有很大的發展性。這個地方插著西班牙以及巴西的國旗，所以應該是拉丁語系的人所創建的。

地名／座標	Caspoli（82, 80, 56）
特點說明	綠意盎然的地方
簡介	自然保護區與度假勝地結合的一個地方，裡面有袋鼠、孔雀等等生物，十分有特色，光是站在原地等待孔雀開屏、袋鼠跳躍等等就讓人感到開心。

地名／座標	Camponeschi（24, 40, 135）
特點說明	綠建築
簡介	所有建築都是蓋在樹上、石頭上，十分新奇有趣。沒有明顯的特殊規範，但是有特殊的建築及氣氛，這裡聚集了很多種植物，沒有大型的動物出沒，卻有各類型漂亮的昆蟲。值得一提的是，這裡的建築都是封閉性的，雖然房子都是鎖上的，但是可以從外面看到裡面的豪華。

Corsica

張雅晴、楊佳純整理

交大傳播科技學系

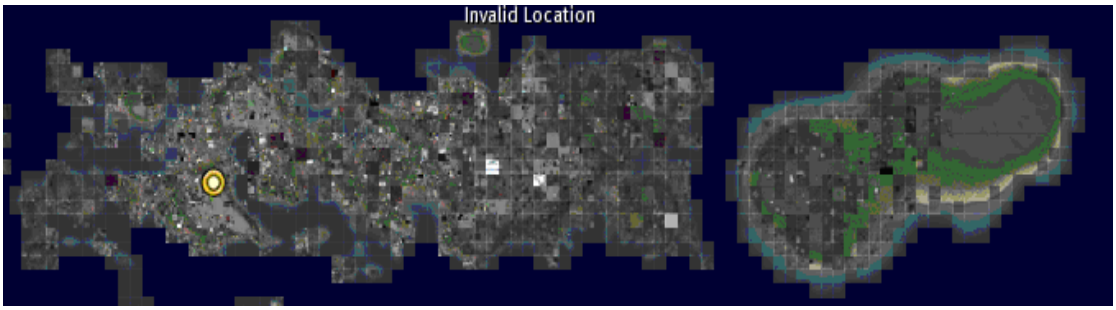
島嶼、大陸簡介

地形概況

Corsica爲一個新建立的地方，一個新開發的場域。根據第二人生維基百科裡面的紀錄，Corsica這個名詞第一次出現在官方的部落格是2007 年 7 月 6 日[19]。文章中表示，7 月 6 日之後的幾個禮拜，原本屬於Nautilus的 740 個區域將規劃成另外一個新的區域，並被命名爲“Corsica”，一開始Corsica的樣貌如下圖：

圖 1：初期官網公佈的 Corsica 地形圖

與以前官網公佈的 Corsica 地圖相比，可發現目前的 Corsica 比以前還要複雜，區域也往外延伸了許多。



[19] 見http://secondlife.wikia.com/wiki

圖 2：目前 Corsica 的整體樣貌

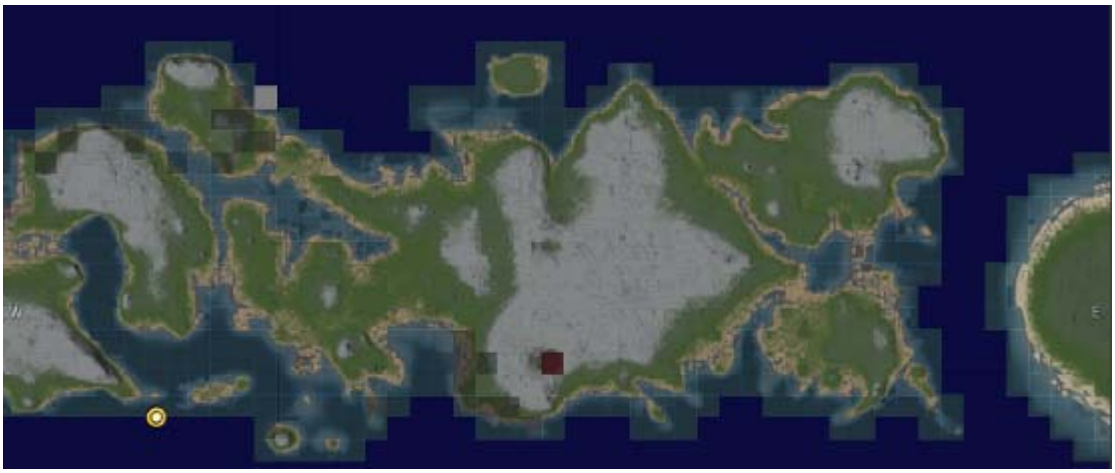


圖 3：Corsica 地形概貌

根據「第二人生部落格」裡面的描述，Corsica有大量的沿海陸地，並且有許多新的區域正在出售[20]。雖然Corsica裡面有很多地區是被海水圍繞，但居民還是能克服地理上的困難，在海面上或空中興建房子，或者利用沿海地帶的海灘作爲觀光休閒的用地。因爲Corsica的這種特質，讓虛擬化身在陸地上行走會不時跌入海中，非常有趣。

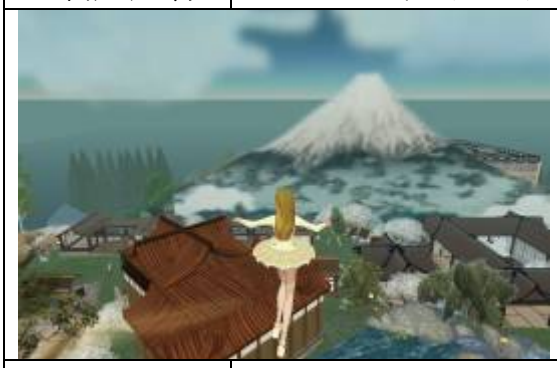
活動情形概述

Corsica 最大的特色就是一大片空曠的商場以及已經正在出售的土地及房屋。由於這個島非常的新，島上的活動情形並不如其他的舊島那樣活耀。不管是尖峰還是離峰時段，島上的人數都很少，除了在出售的土地外，多屬於私人領域或是商場。但商場或是賭場生意都很清淡，居民也多各自和熟識的人聊天，不大理會陌生人，和其他舊島的氣氛明顯不同。除了一些色情場所之外，Corsica 裡面的各個區域也都還沒有明顯的風格形成，等到其他島嶼的土地利用達到飽和，更多的居民入住 Corsica 之後，相信會有更大的發展空間。Corsica 的歷史正被慢慢創造中，現在仍處於一個新生兒的階段，需要更多外界的刺激才能激發島嶼的成長及活絡。

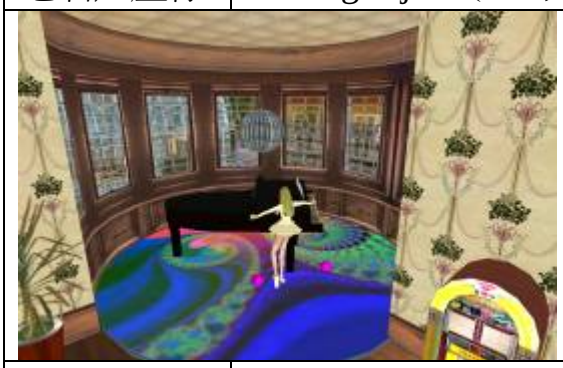
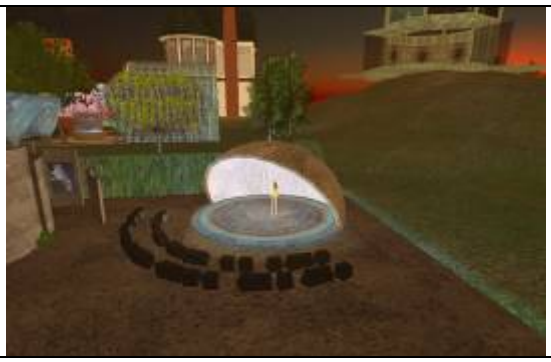
[20] 見http://blog.secondlife.com

圖 4：Corsica 出售土地的現況

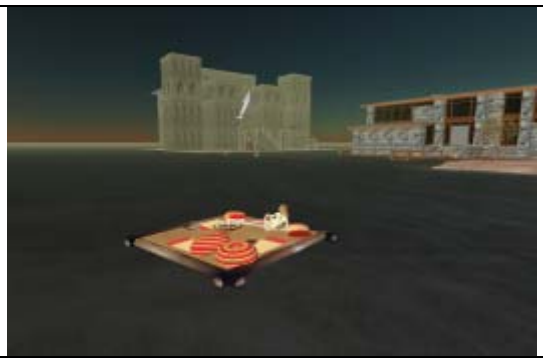
景點簡介

地名／座標	Gunfunk（96, 211, 44）
	
特點說明	日本風味的建築物以及富士山、色情場所。
簡介	在這塊區域有許多充滿日本風味的建築以及一座最能象徵日本的富士山，但是走進這些建築物之後，才發現這整個區域都是聲色場所。雖然同樣是色情場所，但不同之處在於沒有氾濫的色情廣告及色情相關商品的販售，人數也相對較少。走在 Gunkfunk 的街道上，若是沒有刻意去點選路上的控制球，根本不會發現這裡是一個色情場所。但是只要一走進建築物內，就會發現不管男男女女都是光著身子，但是並沒有人在這些公開場合進行不雅的動作。 除了日本式的建築外，不管是商店的招牌還是街上的布景，都會讓人有身處在日本的錯覺。在街道上也有很另類的控制點，只要碰觸這個控制點，角色就會開始打起太極，和一般的控制點很不一樣，但是真正去使用的人卻寥寥無幾，大部分的人都是在房舍內活動，很少有人在外面聊天。

地名／座標	Enoki（126, 128, 12）
特點說明	巨大的人造雕像及特殊雨景。
簡介	一開始到這個區域，會讓人以爲身處在熱帶叢林，因爲身邊都是高大的灌木林，赫然發現了一雙巨大無比的雙腳。往上飛之後，才發現是一個女巨人的雕像，雙手向上捧著一個類似水晶球的東西，旁邊還有一樣巨大的蜻蜓在飛舞。在附近仔細的觀察後發現，這個地方很像人工的熱帶雨林。不只樹木高大，這裡還有特殊的下雨景象，是在第二人生其他地方沒有看過的，而且還有彩虹掛在空中，非常美麗。但是一出了這塊區域，雨就停了，景象也恢復正常，實在是一個很特別的體驗。出了這個叢林之後，在附近不遠處發現了一間寶石店，寶石店的外觀相當時尚，整個建築是以透明落地窗爲主，裡面則是販售各式各樣美麗的寶石。

地名／座標	Kerlingarfjoll（104, 150, 49)
 	
特點說明	一棟棟小型的民宅及大片的荒涼土地。
簡介	這個區域非常的空曠，只有一棟棟的私人住宅和一大片非常荒涼的待售土地。進入一間外表看起來很有特色的民宅後，轉身就看到一架鋼琴及類似舞池的場地。之後

	看到舞池中可以跳舞的控制點，但是這個控制點不允許隨意開始或停止，一旦啓動需經過一段時間才能恢復到原來的狀態。所以虛擬替身就這樣邊走邊跳舞，跳了大約五到十分鐘。距民宅不遠處，也有一個露天的表演場地，可以提供舉辦活動或線上表演。

地名／座標	Seeping mire（144, 144, 48）
	
特點說明	浪漫海灘及阿拉伯式建築。
簡介	近海上有非常多飄浮著的休閒設施，甚至還有浪漫的大床，床上還有控制點可以讓主角擺出悠閒看書的姿勢。這些設施幾乎都是設計給情侶的，控制點以男女做爲區分。海灘上佇立的是一棟非常吸引人的建築，金碧輝煌且充滿了阿拉伯風情的圓頂設計，與浪漫海灘有個完美的應和。附近的設施也都是爲情侶們量身設計的，很有浪漫的氣息。

地名／座標	Cedar（184, 78, 112）
特點說明	模仿英國的巨石群 Stonehenge 和鄉村小鎮。
簡介	這個區域有一間很大的圖書館，但是一旁其他的建築都偏鄉村風，不是茅草屋頂就是石頭牆，甚至還有馬匹，

	很有鄉村味道。一處空地上有著一大片巨石群，跟英國的巨石群有幾分相似。巨石群中還擺設了許多打擊樂器，中央則是營火，玩家可以圍著營火起舞。但是最讓人感興趣的還是那些打擊樂器，每一項樂器都可以實際操控。

地名／座標	Firmans haven（34, 124, 99）
特點說明	有如紐約哈林區的建築物。
簡介	這個區域看似平凡無奇，但是在空中可以看見兩排特別的建築，這兩排建築上充斥著各種美式的商標貼紙及街頭塗鴉，跟第二人生中常見的高級舒適建築完全不同，但是很有個性。進入之後讓人也忍不住大呼驚奇，連地板都刻意做成很髒亂的感覺，並且鋪上古老的綠色磁磚。不管是住家還是商店，裡面的擺設都是由真實的物品拍攝來做成的，所以真實感十足。商店內一排排的飲料及餅乾都十分逼真，而住家中的海報、照片等也都是由真實物品翻拍製作的。

地名／座標	Cradle（90, 102, 21）
特點說明	雄偉的私人古堡以及巨龍。

簡介	這個區域有很多很有特色的建築，但是皆無法進入，因爲這些地方都屬於私人領域。這個地方的建築是屬於古堡式的，高聳的城塔及陰暗的色調，古堡中有一隻巨大無比的龍，令人聯想到童話故事中公主被囚禁、等待王子前來營救的情景。可能是因爲許多高塔加上龍雕像的緣故，整個區域瀰漫著令人喘不過氣的氛圍，並且有種被拒斥在外的感覺。

地名／座標	Pelinir（150, 38, 132）
特點說明	賭場及私人土地。
簡介	這是 Corsica 少見的賭博場所之一，在賭場上方有許多醒目的招牌，包括一個大型的命運轉盤，用來吸引有興趣的玩家去一探究竟。但是賭場內卻人煙稀少，只有少數的玩家在此逗留，而且彼此都沒有交談，默默進行著各自的遊戲。賭場內大約有二十台左右的吃角子老虎，牆上有大型的看板，說明如何進行遊戲。

地名／座標	Ennis（183, 99, 22）
特點說明	可乘載虛擬替身的熱氣球、販賣翅膀的商場。
簡介	在 Ennis 的區域中飛行，可看見一個醒目且色彩繽紛的

	熱氣球，這個熱汽球是可以讓玩家乘坐的，坐上去之後就會自動升空，讓玩家能夠在熱汽球上欣賞這個區域的樣貌。熱氣球的旁邊就是一間販賣各種翅膀的商場，翅膀在《第二人生》的遊戲世界裡是一個裝飾性的角色，就算沒有翅膀，人物也照樣可以飛行。這裡販賣的翅膀大多是模擬昆蟲或是鳥類的翅膀，牆上還有各種翅膀穿戴在虛擬替身上實際飛行的圖片。

其他小島

王成宇、葉曉昀、鍾華、吳文馨整理

交通大學傳播科技學系、外國語文學系

在《第二人生》中除了前文提及的幾個大島外，還包含許多群島及小島嶼。由於小島數量眾多且不斷新增，本文以下挑選前文較少提及，分布密集但各具特色的群島區，以及由普林斯敦大學向林登實驗室購買、開發的島嶼「普林斯頓大學島」進行介紹。

（一）群島區

Liger Island 概況

小起伏的丘陵，地形大致上來說還算平坦，北邊有較高的小丘壟起。此島的活動情況並沒有很熱絡，並沒有很多人在這個島上活動，但並不空曠，是一個開發中的島嶼。

圖 1：Liger Island 地貌

景點簡介

地名／座標	Kyna（99, 178, 26）

特點說明	開發中小島
簡介	島上雖然人不多，但可見很多不同風格的建築，多數偏歐式建築風格。島上西區是一連串的歐式木屋建築群，可自由進出，但房屋內部物件不多，可點選的功能也不多，還在開發中。島中央偏東的區域是一個以石頭鋪地的商場區，有賣各項服飾、刺青等裝扮類物件。島東南方是一個類似游牧民族臨時搭建的聚落，木製可移動的箱型拖車以火堆爲中心圍成一圈，各種箱型車上有不同功能，例如有的是供應食物，有的則提供休憩。島東北方的山丘上有個城堡，建材爲岩石類，內部屬於中世紀的裝飾風格。（此島不能使用飛行的功能，有些地方限制領空，一定要用走的才能走過去。不能飛行，對於觀察島嶼較困難。）

Shinobi Island 概況

這個小島已開發完全，因是一片平坦的小島，所以島上建築非常密集。有趣的是，此一島嶼是以傳統日本忍者爲主題，人們非常的有趣，外型都裝扮得非常誇張，而最特別的是島上的人們似乎存在著決鬥的機制，每個人的資料顯示裡都會顯示HP[21]。

[21] 遊戲專門用語，指玩家虛擬角色具有的生命值或血值。

圖 2：Shinobi 活動概況

景點簡介

地名／座標	Shinobi（216, 41, 26）
特點說明	木葉村　古老忍者村
簡介	這個村落應該是完全照著「火影忍者」裡的木葉忍者村來建立。島上的一切建築都非常富有古老的忍者風味。也能在島上看的到火影忍者主角「鳴人」的身影。是一個極富日本古風味的小島，尤其是島上竟然還有會將花瓣飄向風中的櫻花樹，非常的漂亮。
備註	在這座島上無法飛行。

WebStar Island 概況

類似南太平洋的小島，地形起伏並不是很大，特色是有著珊瑚礁的環礁地形。此島有美麗的夕陽、海灘，跟別墅，類似一渡假小島。

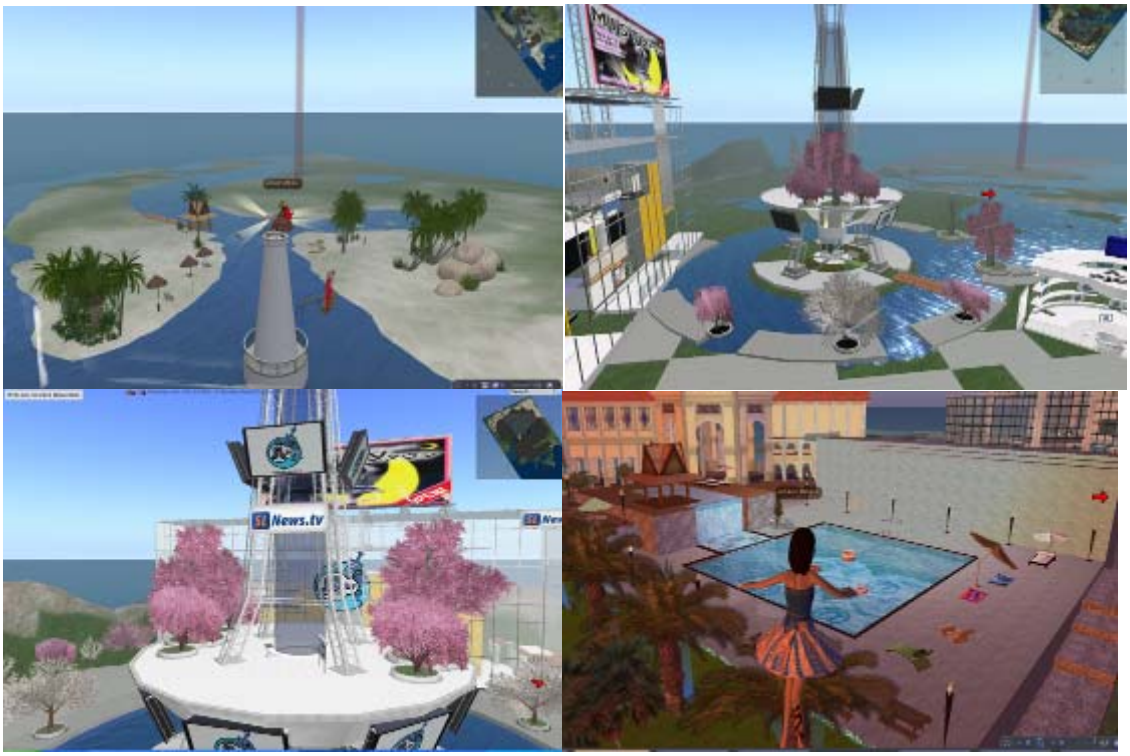
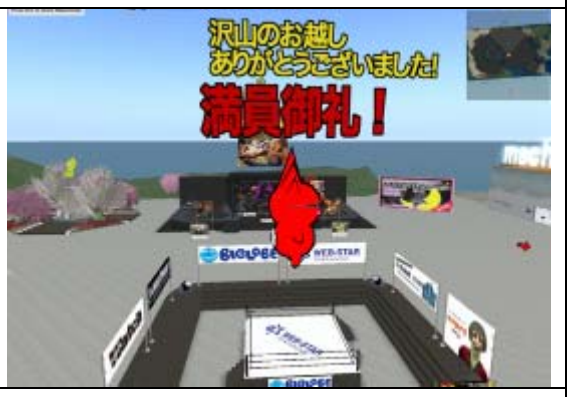


圖 3：Webster 活動概況

景點簡介

地名／座標	WebStar（95, 78, 24）
	
特點說明	日系電視台小島　外景小島

簡介	這是個很酷的小島，外表看起來是個度假小島，但往島上走其實充滿日系風格，看起來這個小島應該是日本人建立的，因爲島上充斥著日文跟現代日式風格。更酷的是有一棟建築分了很多小房間，最後發現原來是攝影棚，每個小房間就是一個佈景。然後看起來這應該是個日本的影城加度假村，整個島看起來就很像日本的某個影視主題樂園打造而成。

Badlands 概況

島嶼周圍環繞一些小山丘，但整體而言地形還算平坦。此小島是個以女性爲主的小島，島上所販賣的東西多以女性商品爲主，也是個商業化的島嶼 。

圖 4：Badlands 活動概況

景點簡介

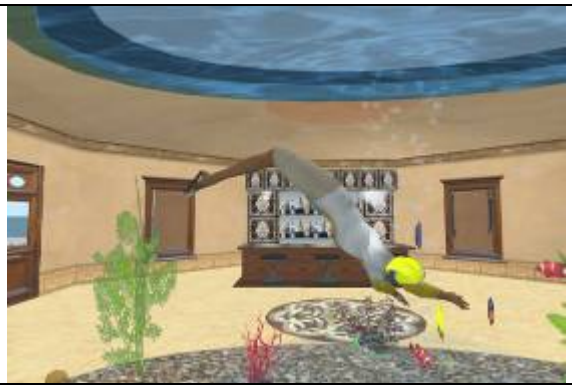
地名／座標	Badlands（187, 95, 23）
特點說明	壞壞充滿女性風格的小島
簡介	這個小島相當奇妙，因爲雖說是女生的小島，但從島名就可以看出這小島不單純。一般來說在《第二人生》中雖然有著性自主，但許多地方還是以呈現男性的慾望爲主，但這個小島主要呈現了女性自主的一面。島上面有很多可以讓女性變的成熟、美麗或性感的裝備，付錢和免費商品都有。小島上還有一些新奇的裝置，例如街道上會有移動式的廣告穿過你的身體，也就是 3D 虛擬移動式廣告。這個島上很難看的到男生角色，有趣的是，當有新的人物來到小島的時候，在島上的人都會主動的打招呼，令人覺得相當親切。

Green Apple Island 概況

這個島分成四個部分，四個小島合成一區塊，地形以沙灘平地爲主，島上偶有熱帶植物，如椰子樹等。有一塊區域植物特別多，而且屬於非熱帶植物品種，和整座島風格比較不一樣。

圖 5：Green Apple Island 活動概況

景點簡介

地名／座標	Green Apple Island（66, 102, 64）
	
特點說明	充滿著熱帶休閒風格的度假小島
簡介	這個島嶼有著私人別墅的建築，可以進入參觀，但是可點選的功能並不多。進去了島上所有建築，可以玩的功能不多，應該是尚未開發完成的島嶼。不過仍有幾個有趣的地方，例如可以在水面上騎鴨子，進行跳舞的動作，有騷莎、探戈等，還能免費喝飲料，或是進入一個水族箱中游泳。

Red Apple Island 概況

這個島分由十三個小島組成一區塊，地形為平坦沙灘地。這個島嶼的建築比 Green Apple Island 多，而且風格也不同。小島發展平衡，各處的設施都差不多，不會偏重那一區的開發，而且都是男女可以逗留的區域。

圖 6：Red Apple Island 活動概況

景點簡介

地名／座標	Red Apple Island（40, 21, 21）
特點說明	充滿著熱帶休閒風格的度假小島
簡介	這十三個小島各有各的風格，幾乎每一座小島都有建築，基本上每一個房子都可以進入，幾乎都有沙發、床、泳池等。每一個地方都有很多動作指令可以選取，像是擁抱、接吻、跳水、休息，多數動作也是設計給兩人一起進行。房子各有特色，有透明玻璃建築、獨棟別墅設計、南洋風的小矮房等。從島上設施可推測，這是一個情侶度假的區域，有私人空間也有公共空間。有些區域

	會顯示 NO ENTRY，無法進入。但大多數的房子都可以自由進入，很多動作也都設計給兩人一起進行，如雙人跳舞及擁抱等。

Jades Jazz Island 概況

這個島的東北方有一塊攏起的高山，地形起伏很大，高山會下雪，但山下是平坦的平原。島嶼的南方是沙灘，可以見到椰子樹之類的熱帶植物。島上的人幾乎都集中在山下沙灘旁的舞廳跳舞，其他諸如賣衣服、飾品的商店和山上的房子內部則少有人煙。

圖 7：Jades Jazz Island 活動概況

景點簡介

地名／座標	Jades Jazz Island（61, 182, 38）

特點說明	充滿舞感與動感的小島
簡介	此島的沙灘部分有許多設施，如滑水道、表演舞台。人多時，是一個開沙灘 party 的好地方。Jades Jazz Lounge 入口處有節目表，可以得知之後的表演，內有舞廳，有許多人在裡面跳舞，多數爲雙人舞，還有一個大富翁遊戲桌，點選後只要人數夠就可以玩。 再來是下雪的地區，那裡也有表演舞台，可以在舞台前的冰上跳舞。寒冷的地區也有舞廳、吧台，並可見到馬、牛、雞等動物。島中設施的安排，應該是一座適合情侶前往的島嶼，很多動作指令都是兩人一組的，像是跳舞，或是走在路上也可以點選”走路如同情侶般”這種指令等。而且整座島都是以遊樂性質爲取向，有水上運動、舞廳、滑雪之類。

（二）普林斯頓大學島

島嶼、大陸概況

絕對位置：校址位於(170, 174, 34)

相對位置：Jeogeot 大陸西南角外海

普林斯頓大學島位於的 Jeogeot 西南外海，是大學林立的教育區，很多大學都擁有著這附近的眾多小島。普林斯頓大學島分成九個區塊，分別爲 Alexander Beach、Princeton North、Princeton Divesity、Princeton East、Princeton University、Princeton West、Princeton Forrestal、Princeton South、Princeton WWS 九個地區。其中 Princeton

University 區塊在正中央，爲主要校區部分。

圖 1：普林斯頓大學島空照全貌

普林斯頓大學雇用了建築師在島上設計出許多建築物，其中包含可供學生作品展覽的博物館等。此外，校方也雇用了一間 3D 設計公司將真實生活中的普林斯頓校園複製到《第二人生》上。普林斯頓大學總共花費 1,675 美元向林登實驗室購買四個伺服器及這個島嶼，並且每個月花費 195 美元進行更新，足見校方對《第二人生》的重視程度。以下先對此島不同區域作簡介，並對一些有趣景點逐一介紹。

Princeton North（110, 178, 26）概況

以夜晚、高低不平的草地爲基本設定的 Princeton North 這個區域目前沒有主要的大型建築物，只有兩小區「花圃」一邊種了許多鬱金香，鬱金香旁邊的一座石柱提供了在花圃中隨音樂起舞的功能。另一邊則是有很大像風車般大小的花朵插在地上，會隨時變換自己的「花樣」。這個地方的物品都由 Poid Mahovlich 所創造。

Princeton South（188, 192, 66）概況

Princeton South 位於正南方，地形設計者同樣爲 Poid Mahovlich，如果你從 Ephemeral 走到 Princeton South，可以看到從 Ephemeral 延續過來的詭異東西，比如說忽然出現的老式衣櫥等等。Princeton South 基本地形像是座正在板塊擠壓中的山，從四周往中間高起，越往高處越寒冷（有積雪），而在最高處，也就是最中央，就是主要建築物的所在地。

圖 2：藝術家 Douglas Story 與 Desdemona Enfield 的藝術展 DynaFleur 展場入口

Princeton Forrestal（58, 250, 23）概況

Princeton Forrestal這個區域內，有著一棟名爲You Store的普林斯頓大學商店，它其實也就是真實世界中普林斯頓大學的U-Store。在《第二人生》中這棟商城也是由Scope Cleaver所設計建造，雖說名爲商店，但裡面所販賣的商品都是免費的。在裡面有賣印有普林斯頓字樣或校徽的T恤、帽子、短褲，甚至還有皮外套和桌椅！更令人興奮的是，在二樓竟然有免費的avatar！在三樓則是販賣了許多《第二人生》中用的到的建材，像是大理石花紋的地板等等物品。

除了商店之外，Forrestal這個區域內是一大片草地，這片土地被命名爲seeds of ideas，草地上充滿許多奇奇怪怪的物品，像是有棵Zen Tree，它會不斷地生長，而他的樹葉，全是由白色的球狀物組成，每顆球上都寫了個「佛」字。

圖 3：Princeton Forrestal 主要建築－You Store 的正門

Princeton East（144, 121, 33）概況

Princeton East 這個地區，應該是普林斯頓大學島尚在開發的地區，明顯地看到許多進行到一半的建築物，陸地上的設定是白天，不同於隔壁的 Alexander Beach，Alexander Beach 地區是黑夜的設計，應該是考慮到當地活動的性質是屬於白天或黑夜而訂。當在探勘 Princeton East 時，看到了許多建構中的方塊及格線，相信將來又會有一座令人驚嘆的建築出現。

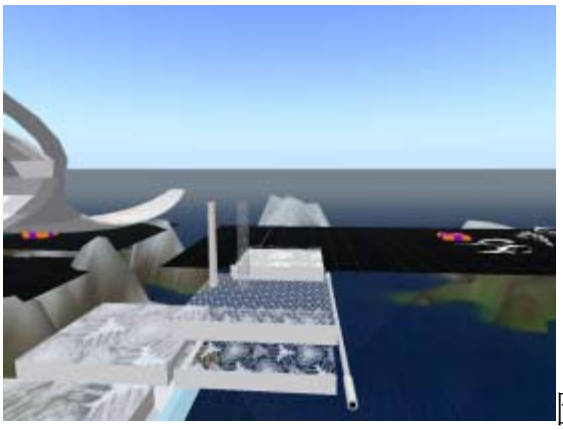


圖 4：由 Scope Cleaver 規劃中的建築

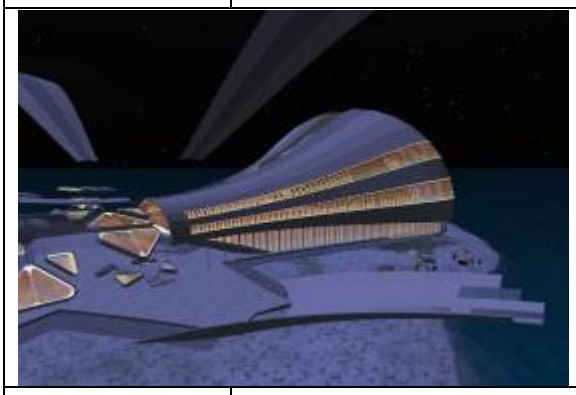
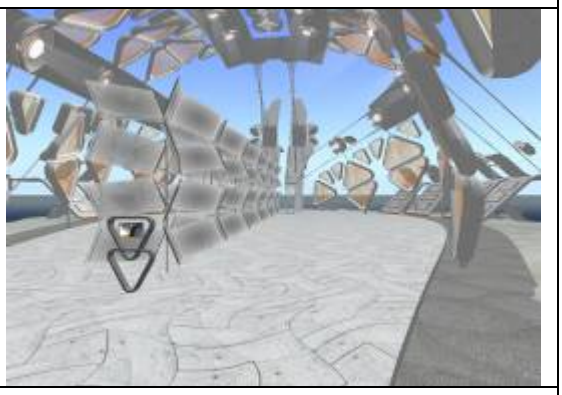
Princeton Main Campus（158, 155, 33）概況

Princeton Main Campus位於整個普林斯頓大學島的正中心，爲 The New Media Consortium（NMC）所擁有。如同名字一樣，這個區域就是真實普林斯頓主校園轉換到《第二人生》上的樣子。由七大部分組成：Nassau Hall、Front Campus、Alexander Hall、Chancellor Green Library、Arts Gallery、Prospect Garden以及Conference Center。這裡是這整個普林斯頓大學島中算是最正常、最文明的地方，沒有其他奇形怪狀的裝置藝術，指示用的路牌也提供了teleport的服務。

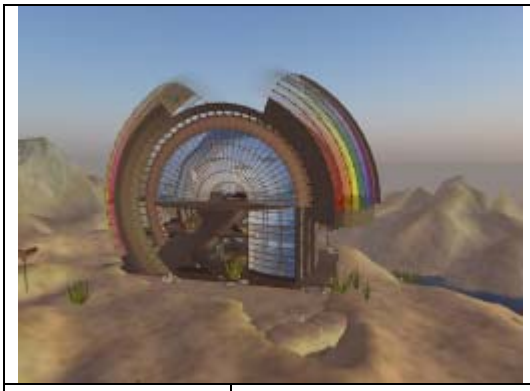
Nassau Hall 中值得一提的是有一房間，在四周的牆壁上刻滿了戰爭的名字，從一次大戰到韓戰都有，各個戰爭底下則刻有許多人名，紀念去參加各個戰役的普林斯頓校友。

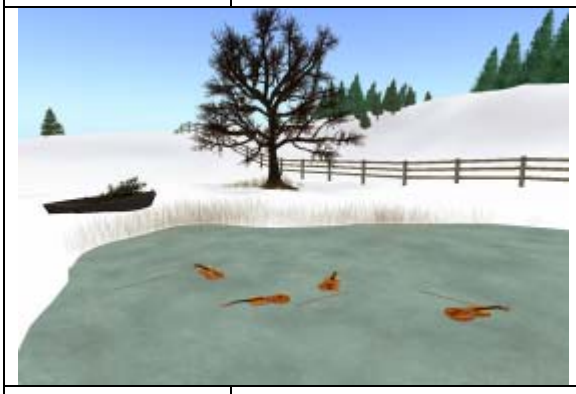
圖 5：Nassau Hall 紀念參戰校友的石牆

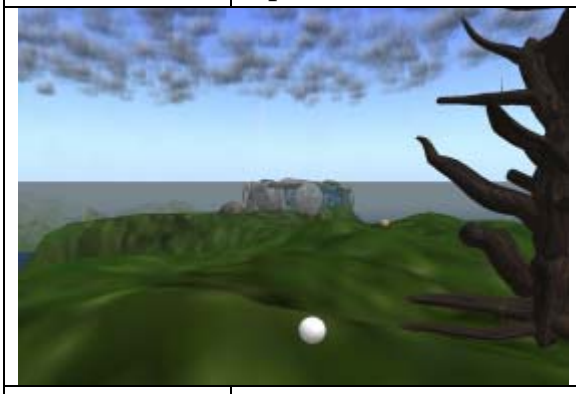
景點介紹

地名／座標	Princeton Student Island（136, 115, 26）
 	
特點說明	提供普林斯頓教職員、師生聚會的一個場所
簡介	位於東北方的Alexander Beach，是座沙灘構成的島嶼，上面有一由Scope Cleaver所設計，目的是要提供普林斯頓教職員、師生聚會的一個場所。這個巨大沙漏狀的建築物，有著南北兩端，靠南端的部分有許多三角形的玻璃板，主要做爲藝文展覽空間，而沙漏靠北的那端，則是一個比較封閉的建築，提供了上下兩層的表演廳，不管是演唱會、戲劇或是其他正式的就職典禮，這兒是個很完美的場地。 而在巨大沙漏的兩側，有兩個大大的白色平台，是提供普林斯頓全體師生創造任何物品的 sandbox。這座建築，更是在現實生活中無法建成的建築之一。另外因爲 Scope Cleaver 在設計時，一開始的靈感來自音樂，所以在沙漏的中心點，有個可以讓人放鬆，靜靜地聆聽音樂的地方。這棟在 Alexander Beach 上的大沙漏，在 2007 年的 11 月 28 日正式啓用，啓用典禮上還請了 DJ 熱場，設計師 Scope Cleaver 也出席了這場盛會。

地名／座標	Princeton Diversity（103, 109, 25）

	
特點說明	學生的交流中心
簡介	在 2008 年 4 月 20 號，普林斯頓大學舉辦了Diversity的開幕派對，找來了在《第二人生》上活躍的虛擬歌手 Grace McDunough 「現場」表演。 地形由 Poid Mahovlich 設計的 Diversity 島，位於普林斯頓大學島的西北區，主要構成地形爲沙漠，島上也四處可見有如仙人掌般的沙漠植物，Diversity 上擁有豐富的替代能源設施，比如地熱、風力發電及太陽能發電等。 位於島上正中央的主要建築物 “Diversity” 是學生的交流中心，設計者 Scope Cleaver 的設計主題爲「有機」，因此，整棟建築物如同一個巨大鸚鵡螺，其中一面包覆著彩紅顏色的透明玻璃。 Diversity Building的一樓類似交誼廳，有沙發，牆上有普林斯頓大學Alexander Hall的圖，桌上擺著介紹普林斯頓的brochure，點擊之後可以連到普林斯頓大學的《第二人生》網站。 二樓充滿遊戲設施，從麻將、西洋棋、乒乓球、象棋到撞球都可以在這裡找到，其中乒乓球及撞球都可以付費使用。 三樓則是廣闊的觀景台，有一座望遠鏡，在這裡可以看到整個海岸線，並且也可以看到島上的風力發電及太陽能發電設施。 基本上，這裡沒什麼活動規範，同時也是整個大學島上人最多的地方。

地名／座標	The Quiet（172, 161, 22）
	
特點說明	寒帶針葉林
簡介	地形同樣由 Poid Mahovlich 設計，但主要的設計者爲 A.M. Radio，相對於其北方 Diversity 的沙漠氣候，The Quiet 則是冰天雪地，整座島被雪覆蓋，連樹都是寒帶針葉林。 The Quiet 地形由主要島嶼及延伸的五座小島構成，但主要建築跟生命跡象(動物、樹木)都只出現在主要島嶼上。 島上的唯一一棟建築物是一座小木屋，旁邊有結冰的湖，上面浮著小提琴，小提琴似乎是設計者 A.M. Radio 的招牌商標，除此之外，還有一艘擱淺、裡面載著樹的獨木舟。 進去小木屋以後，可以感受到老舊跟孤單的氣息，主要色調爲褐色，裡面設施簡陋，只有床、木椅、火爐等東西，屋子裡充滿著功能未知的電鈴類物品，點擊在小木屋地板上的老舊機械以後，不知道爲什麼，會連去伊利諾州鐵路博物館的網站，基本上是個充滿謎團的小木屋。 跟他的名字一樣，The Quiet 人煙稀少，除了小木屋附近以外也沒有其他特殊的東西。

地名／座標	Ephemeral（155, 181, 26）
	
特點說明	藝術區
簡介	位於西南方的 Ephemeral(短暫)，是由 Poid Mahovlich 設計的一個短期計畫，主要是個藝術區。 Ephemeral 最好在半夜模式下觀看，主要地形爲平原，沒有什麼大起伏，但整個島上的天氣狀態很莫名其妙，飄雪、地熱谷、閃電下雨都可以看到，三不五時天空還有飄起泡泡。 Ephemeral 從地圖上看是個平坦無害的綠地，沒有主要建築物，但真正到了之後會發現島嶼上充滿著看不懂的藝術品，有很多謎樣的東西在上面出現，整體的感覺相當神秘。 除了這些之外，還忽然出現很不搭調的老式電話亭，還有墳墓跟類似巨石陣但是卻發著詭異色彩的東西，整個 Ephemeral 就是這些驚悚的藝術品組合而成。