

## Second Life 及其在中文教学中的应用 (Second Life and its application in Chinese teaching and learning)

刘士娟

(Liu, Shijuan)

美国西北大学

(Northwestern University, United States)

Shijuan-liu@northwestern.edu

**摘要:** 本文共分五部分。文章首先介绍了什么是 Second Life, 包括其缘起、发展历史和近几年在教育、商业、健康卫生等领域的影响。同时比较了它和 3D 大型多人在线角色扮演游戏的异同, 阐述了它和互联网第二代技术的关系。此外, 还介绍了与之同属一类的其他 3D 虚拟世界。文章第二部分简单概括了 Second Life 在语言教学中的运用情况、相关学术会议和网上讨论小组等。文章第三部分重点介绍了三个利用 Second Life 进行中文教学的实际案例。接着, 文章总结了将 Second Life 运用于中文教学的五大优点和五大缺点及相关问题。文章最后为有意将 Second Life 或其他类似 3D 虚拟世界运用于中文教学与研究的教师和研究人士提了几点建议。

**关键词:** 第二人生, Second Life, 三维 (3D), 虚拟世界, 语言教学, 中文教学

**Abstract:** This article first introduces what [Second Life](#) is, including its origin, similarities and differences with Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (e.g., World of Warcraft), and its influences in such areas as business, health, and education. The first section also discusses the relations between Second Life and other social Web 2.0 tools (e.g., Wikis), and points out that Second Life is not the only 3D virtual worlds. There are other similar 3D virtual worlds such as [Active Words](#), [Twinity](#), and [HIPIHI](#) (a Chinese virtual world developed by a Chinese company at Beijing) as well as new emerging ones (e.g., [Opensim](#), and [Open Cobalt](#)). Next, the article briefly describes the history of applying Second Life in language education, such as when and who started to use Second Life in language teaching and learning, and listed some examples of using Second Life in teaching different languages (e.g., Spanish and Italian). This section also introduces the existing wikis and listserv on the use of Second Life in education, as well as the related annual conferences (e.g., [SLanguages](#)) and proceedings.

In the third section, the article introduces real cases of using Second Life in Chinese teaching and learning, such as the online Chinese language courses taught at the [Confucius Institute of Michigan State University](#). This section describes three cases in more detail. One is the courses taught by Professor Scott Grant at the [Chinese Programs of Monash University](#), Melbourne, Australia. The second case is the [MyChina Village](#) project, a virtual summer camp held in Second Life in August 2009, led by The Center for Applied Second Language Studies at the University of Oregon. The third case is a [collaborative project](#) between a class on multimedia and Chinese pedagogy offered to preservice teachers of Mandarin Chinese from the Chung Yuan Christian University, Taiwan, and an intermediate Chinese class offered to Chinese language students at Embry-Riddle Aeronautical University – Prescott. The three cases all used Second Life in improving Chinese teaching and learning, and all built their virtual facilities in Second Life.

In the fourth section, the article discusses the advantages and disadvantages in using Second Life in Chinese language teaching and learning. The first advantage is reflected in teaching and learning online. For example, Second Life can help make online teaching and learning more engaging as well as provide a way to organize learning resources in multiple dimensions. In addition, it can help strengthen connections among online students and make synchronous group discussions more effective. This section also discusses the other four important advantages. For instance, using Second Life helps create a realistic situated context for role play and authentic communication. It also becomes easier in Second Life to act out the language and use the [Total Physical Response](#) strategies. Additionally, students can experience studying abroad in the virtual worlds while staying home. Another benefit is that it is easier to find topics and less awkward to start a conversation with a stranger in the virtual worlds. On the other hand, the major disadvantages of using Second Life include: the technical barriers such as the high requirements of the users' computers; the high learning curves that demand time and energy in mastering the use of this tool; the monetary cost for purchasing the virtual space and building the virtual facilities; the need for technical and teaching support; and the potential unexpected disturbing behaviors because of the open nature of the virtual environments.

The last section provides suggestions for instructors and researchers interested in using Second Life in Chinese language teaching and learning, such as knowing the tool well before using it; weighing the investment and outcomes in using the tool; Finally, the author encourages interested researchers to conduct a review of the studies on the use of Second Life in teaching different languages, and encourages interested instructors and researchers to explore the use of [HIPIHI](#), the Chinese 3D virtual worlds, in Chinese language teaching and learning.

## 1. 什么是 Second Life



图片 1: Second Life 网站上的图片

**Second Life**（中文译作“第二人生”）是由林登实验室（Linden Lab）建立的互联网上的三维（3 dimensional-3D）虚拟世界（Virtual worlds）。虽然其看起来与大型多人在线角色扮演游戏（Massively Multiplayer Online Role-Playing Games）有些类似，但却有很多不同。具体来说，其类似之处在于两者都可以选择虚拟的自我化身（Avatar），角色之间可以互动，参与者还可以用文本或语音进行实时交流等。而其最大的不同之处在于，在那

些游戏里（比如有名的 **World of Warcraft**）有预先设置的目标、任务、情景、角色及游戏规则，而在 Second Life 的 3D 虚拟世界空间内，却无此类限制。如其创办人菲利普·罗斯德尔（Philip Rosedale）（2006）在介绍 **Second Life 缘起** 的时候所说，Second Life 最大特点就是为用户提供一个平台和工具让人们在这里尽情发挥自己的创造力<sup>1</sup>。

Second Life 的用户又叫居民（Resident）。居民可以选择自己的性别、肤色、身高、胖瘦及其他所有外形特征，还可以购买虚拟土地并在其上面自由设计构建任何城市（如莫斯科、香港），任何设施（如飞机场、火车站、图书馆），任何景物（如高山、大海、湖泊）等等。居民们可走，可坐，可乘坐其他用户提供的交通工具（如自行车、汽车、轮船），还可像童话中一样自己飞行，并可利用 Second Life 提供的 Teleport<sup>2</sup> 功能在瞬间抵达该世界中的任何指定地点。此外，像现实人生一样，Second Life 的居民还可以转让自己的虚拟土地，销售自己的产品包括虚拟的服饰。

Second Life 的测试版于 2003 年 5 月发布<sup>3</sup>，经各大主流媒体报道后，在 2006 年与 2007 年间风靡一时。其注册用户人数成倍增长。在 2006 年 10 月 18 日其注册帐户达到 1 百万个，而至 2006 年 12 月 14 日，不到两个月注册帐户达 2 百万（Terdiman, 2006）。到 2007 年 2 月则又迅速达到 4 百万<sup>4</sup>。很多有名的大公司也纷纷紧跟潮流在 Second Life 占领一席之地，比如微软（Microsoft），IBM，可口可乐（Coca-Cola），丰田（Toyota）等，以保持用户在用户心中常变常新的形象及向 Second Life 的居民进一步推广其产品。各组织机构包括世界一些国家领导人也在

<sup>1</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=0t1XR-LrgyM>: The Origin of Second Life and its Relation to Real Life.

<sup>2</sup> 有人将 Teleport 译成“闪电移动”、“瞬间移动”或“远程传送”等。

<sup>3</sup> [http://wiki.secondlife.com/wiki/History\\_of\\_Second\\_Life](http://wiki.secondlife.com/wiki/History_of_Second_Life): History of Second Life.

<sup>4</sup> <http://zh.wikipedia.org/zh/%E7%AC%AC%E4%BA%8C%E4%BA%BA%E7%94%9F>.

Second Life 注册，比如菲律宾总统阿罗约与其科技部部长 2007 年也成了 Second Life 的居民，以响应其倡导的民族创新战略<sup>5</sup>。新闻、影视、医药卫生、航天、军事、建筑设计、旅游等其他各行业也都加入这一虚拟世界浪潮中，比如路透社还在 Second Life 设立了分社。美国政府疾病控制与预防中心也用 Second Life 提供的平台宣传提高公众对公共卫生的意识（Boulos, Hetherington, & Wheeler, 2007）。

很多学校与教育机构也在 Second Life 设置虚拟校园、图书馆、教室、招生处等以扩大其影响，同时也为其教师学生探索新教学途径方法提供场所。如俄亥俄大学（Ohio University）在 2007 年购买了 7 个岛屿打造其虚拟校园<sup>6</sup>；斯坦福大学（Stanford University）在 Second Life 建立了虚拟图书馆<sup>7</sup>；南加州大学（University of South California）商学院在 Second Life 里提供场地让其学生经营管理虚拟资产<sup>8</sup>。据 Second Life 的教育宣传册介绍，至 2010 年已有来自世界各地超过 700 多个学校及教育机构入住 Second Life（Liden Lab, 2010）。

在一定程度上说，以 Second Life 为代表的 3D 虚拟世界可划入 Web 2.0（互联网第二代技术）的范畴。其共性之一是用户既是参与者或消费者（Consumer），同时也是生产者（Producer）。同 Youtube, Wiki 等为代表的互联网技术一样，Second Life 提供的只是一个平台。除了作为消费者可以欣赏使用或购买别人创造分享的东西外，在这里用户也可以自己作为创造者、生产者，内容提供者，让别人使用自己创造的事物。基于 3D 虚拟世界的巨大潜力，有人提倡把 Second Life 划为互联网第三代 Web 3.0，认为其代表将来互联网发展的方向（Driscoll, 2007）。



图片 2: HIPIHI 网站上的图片

这里需要指出的是 Second Life 并不是唯一的 3D 虚拟世界。其他类似的 3D 世界还有 ActiveWorld<sup>9</sup>, There<sup>10</sup>, Twinity<sup>11</sup>等。Second Life 只是迄今最有影响的一个，其市场运营策略也较为成功。中国自 2005 年开始建造自己的 3D 虚拟世界。2007 年 3 月中国 HIPIHI<sup>12</sup>公司推出 HIPIHI3D 世界有限试测版，2008

<sup>5</sup> <http://club.classic023.com/?action-viewthread-tid-95785> (菲总统也玩《第二人生》推进民族创新战略)。

<sup>6</sup> Ohio University Second Life Campus History:

[http://vital.cs.ohiou.edu/mediawiki2/index.php/Ohio\\_University\\_Second\\_Life\\_Campus\\_History](http://vital.cs.ohiou.edu/mediawiki2/index.php/Ohio_University_Second_Life_Campus_History)。

<sup>7</sup> <http://secondlife.com/destination/600>: Stanford University's virtual library。

<sup>8</sup> <http://secondlife.com/destination/679>: USC School of Business in Second Life。

<sup>9</sup> <http://www.activeworlds.com/>。

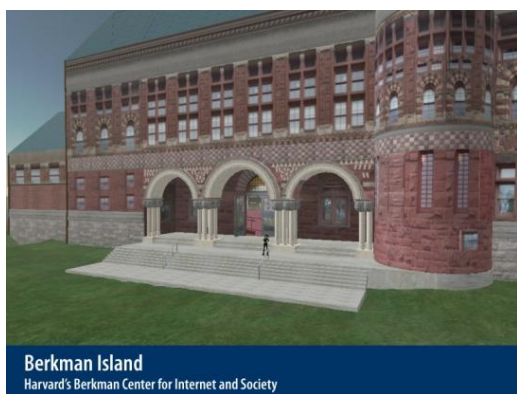
<sup>10</sup> There 公司于 2010 年 3 月 9 日因资金问题关闭 (<http://www.there.com/info/announcement>)。

<sup>11</sup> <http://www.Twinity.com>。

<sup>12</sup> <http://www.hipih.com/>。

年4月进入公测期对大众用户开放。另外,基于各3D虚拟世界之间不兼容各自为政的情况,有人提倡平台共享,并开发了相应软件如 [Opensim](#)<sup>13</sup>。一些教育机构认识到将数据内容放在一个商业公司服务器上对该公司产生的依附性,从而提倡开发面向教育机构且可把数据内容存在自己机构服务器的3D虚拟世界平台([Young, 2010](#))。在美国国家自然科学基金及其他基金赞助下,杜克大学(Duke University)目前正在研发的 [Open Cobalt](#)<sup>14</sup>就是针对这种需要的产品。

## 2. Second Life 在语言教学中的应用



图片 3: Second Life 中的哈佛大学 Beckman 中心

自2006年开始陆续有教育工作者在Second Life进行教学实践。比如哈佛大学(Harvard University)法学院<sup>15</sup> Charles Nesson 教授和他女儿Rebecca Nesson 在2006年秋季在Second Life教了一门叫作Cyber One: Law in the Court of Public Opinion的课([Lamb, 2006](#))。丹佛大学(Denver University)物理系的教授在Second Life创建虚拟核反应实验室以帮助人们提高对核能的理解([Inside HigerEd, 2007](#))。加拿大Loyalist College的教授们通过在Second Life

中的模拟边防海关审查培训来提高学生毕业后实际在海关工作的技能([Hudson & Degast-Kennedy, 2009](#))。2006年8月与2007年8月,一些对Second Life在教育中的应用感兴趣的教育工作者及研究者就这一领域召开研讨会,并出版了论文集。此外,为了支持用户对这方面的兴趣,林登实验室(Linden Lab)还建立了一个专门的维基(Wiki)<sup>16</sup>和一个简称SLED(Second Life in Education)的邮件列表(Mailing list)<sup>17</sup>。

利用Second Life进行语言教学方面的讨论也在2006年兴起。2006年11月,在西班牙巴塞罗那(Barcelona, Spain)英国文化协会青少年学习活动中心(Young Learners Centre of the British Council)工作的Graham Stanley在SLED上发布一个信息<sup>18</sup>,欢迎大家参加他在Yahoo上建立的讨论用Second Life进行语言教学的用户小组<sup>19</sup>。2007年1月英语教学网上电子村(ESOL Electronic Village Online)举办了“数字游戏和语言学习”(Digital Gaming and Language Learning)网上培训<sup>20</sup>,其

<sup>13</sup> <http://opensimulator.org>。

<sup>14</sup> <http://www.opencobalt.org/>。

<sup>15</sup> <http://secondlife.com/destination/597>。

<sup>16</sup> [http://wiki.secondlife.com/wiki/Second\\_Life\\_Education](http://wiki.secondlife.com/wiki/Second_Life_Education)。

<sup>17</sup> SL Educators (The SLED List): <https://lists.secondlife.com/cgi-bin/mailman/listinfo/educators>。

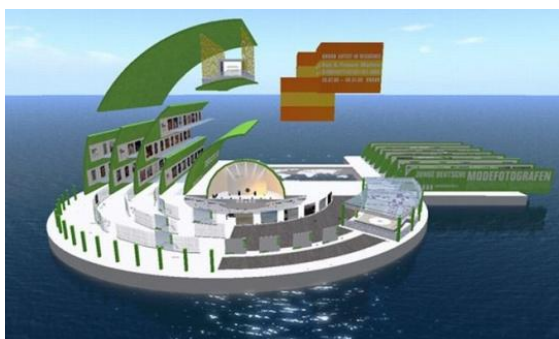
<sup>18</sup> <https://lists.secondlife.com/pipermail/educators/2006-December/004118.html>。

<sup>19</sup> <http://groups.yahoo.com/group/secondlifelanguages/messages/1?l=1>。

<sup>20</sup> <http://evo07sessions.pbwiki.com/digitalgamingELT>。

中Second Life是其重点培训内容，有很多英语教师参加。2007年6月 由位于西班牙巴塞罗那的Consultants-E公司发起赞助在Second Life里举办了第一届讨论Second Life 用于语言教学（SLanguages）的网上3D会议<sup>21</sup>。该会议至2010年已举行了4届，最近一次于2010年10月15-16日召开<sup>22</sup>。

最早尝试使用Second Life进行语言教学的多为语言（特别是英语）培训机构，比如除了上面提到的位于西班牙的Consultants-E公司，还有Avatar Languages<sup>23</sup>和 LanguageLab.com<sup>24</sup>，以及一所位于意大利的意大利语语言培训学校<sup>25</sup>。



图片 4: Second Life 中的歌德学院

各种正规教育机构从事语言教学与研究的教师与研究人员也相继开始关注并尝试将Second Life运用到不同语言的教学。比如德国的歌德学院在Second Life<sup>26</sup>提供免费德语课程<sup>27</sup>。印第安纳州Ball State University 的 Lisa Kuriscak 和 Christopher Luke 教授在2007-2008学年尝试利用 Second Life 教西班牙语。从2008年开始在CALICO<sup>28</sup>的年会上探讨利用Second Life进行语言教学的报告也越来越多。此外，北伊利诺伊大学的教授利用Second Life 培训未来的语言教师。来自

挪威、瑞典和意大利的研究者Deutschmann, Panichi, & Molka-danielsen (2009) 研究如何利用Second Life提高母语为非英语的博士生的英语口语能力。

### 3. Second Life 在中文教学中的几个实例



图片 5: Second Life 中的密西根州立大学孔子学院办公楼

从事有关中文教学的一些教师和研究者从2007年开始尝试将 Second Life 运用到中文教学中。比如密西根州立大学孔子学院在 Second Life 修建了虚拟孔子学院，教学楼，饭馆等，并于2008年秋天在 Second Life 开设中文 101 和

<sup>21</sup> The 1<sup>st</sup> SLanguages Conference, 2007:

<http://www.theconsultantse.com/eduation/SLanguages2007.pdf>。

<sup>22</sup> The 4<sup>th</sup> SLanguages Conference, 2010 : <http://www.slanguages.net/archive2010.php>。

<sup>23</sup> <http://www.avatarlanguages.com>。

<sup>24</sup> Language Lab: <http://www.languagelab.com>; <http://secondlife.com/destination/647>。

<sup>25</sup> <http://secondlife.scuolaleonardo.com/>。

<sup>26</sup> <http://secondlife.com/destination/954>。

<sup>27</sup> <http://www.goethe.de/lrn/duw/sdl/enindex.htm>。

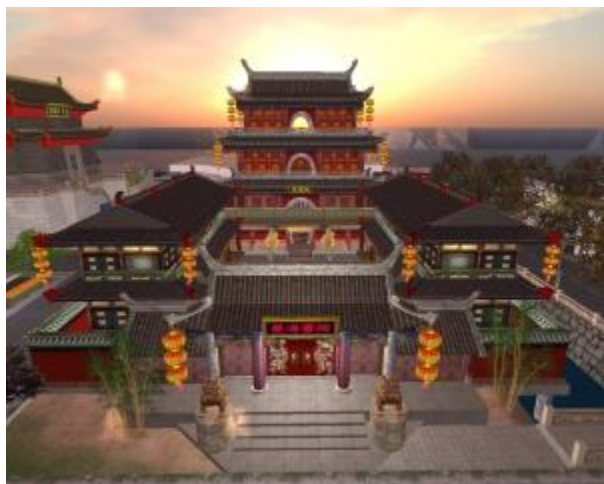
<sup>28</sup> Computer-Assisted Language Instruction Consortium (CALICO): <https://www.calico.org/>。

102 课程。注册的学生可得到 Saint Clair County Community College 的学分<sup>29</sup>。

下面就三个利用 Second Life 进行中文教学的实际案例做些较为详细的介绍。

### 案例一：

澳大利亚蒙纳士大学中国研究系（[Chinese Studies Program at Monash University, Melbourne, Australia](#)）的 Scott Grant 老师自 2008 年以来一直在利用 Second Life 进行中文辅助教学。据 Grant 老师的[网站](#)<sup>30</sup>介绍，为了研究 Second Life 在教学中的应用，蒙纳士大学于 2007 年在 Second Life 购买了一个虚拟岛屿（Virtual Island）。中国研究系于 2007 年下半年在学校的虚拟岛屿上建造了具有中国文化特色的书院，比如其门口贴有中国民间传统的门神图案。另外，还建造了茶馆、医务室，旅游社，商业街、蔬菜市场等虚拟设施供情景教学使用。2009 中国研究系又建立了一个专门为中国语言文化学习方面的活动使用的岛屿。该岛称作“中国岛”（[Chinese Island](#)）。在该岛上相继又建立了 3D 飞机场，火车站，房地产中介公司等虚拟设施。



图片 6：澳洲蒙纳士大学中国研究系在 [Second Life](#) 中的中文学习场所

据该网站介绍，自 2008 年开始使用 Second Life 教学以来，中国研究系已有超过 400 多个本科生使用过该虚拟空间学习中国语言文化。Grant 老师进行了多种富有创意的教学尝试。

他的尝试大致可分为三类：第一是针对一、二年级初级或中级水平的语言课而设计的活动。Grant 老师利用“中国岛”提供的接近真实的中国情景让学生复习，练习并拓展在课本及面对面课堂上学的词汇、句子及文化知识。比如，在学习与交通有关的话题时，他让学生在“中国岛”的 3D 虚拟火车站、飞机场练习买票、上车/登机、并给在中国的朋友发电子邮件通知自己所乘车次/航班及到达时间。在学习有关身体健康看病等话题时，在精心设计的 3D 虚拟医务室，学生们可以复习（读和听）课本上学的词汇句型，并根据自己水平和实际需要选择学习该 3D 空间提供的课本以外的有关词汇及句子。此外还可模拟如何用中文看病的全过程，包括填写病历卡，向医生描述身体不舒服的症状等，从而为在现实生活中真的需要看中国医生做准备。

<sup>29</sup> <http://confucius.msu.edu/secondlife/enrollment.html>。

<sup>30</sup> <http://www.virtualhanyu.com/>。

第二是针对三年级中高级程度的“中文媒体课”（Chinese Media Studies）<sup>31</sup>进行的尝试。在这门课上，Grant 老师让学生做了以下一些任务：其中一个任务是让学生们在 Second Life 采访来自中国、美国、新加坡说中文的人。采访首先在被采访人所在的虚拟地点进行，然后请被采访人来到蒙纳士大学中国岛专为该课建立的电视采访室接受较为正式的访谈。之后，学生们还要把采访的内容写成书面新闻报道，在虚拟的电视台播出并录下来。

第三是设立可适用于任何年级的课外聊天室。从 2009 年 7 月底到 10 月底每周日到周三晚上 8 点到 9 点（当地墨尔本 Melbourne, Australia 时间），都会有一个高年级的学生在“中国岛”的聊天室和学生们通过声音或文本聊天，包括帮初级班的学生练习与课本有关的内容。

Grant 老师把自己使用 Second Life 教学情况作成了多媒体视频，在其网站 <http://www.virtualhanyu.com> 上可以看到。

## 案例二：

美国俄勒冈大学（The University of Oregon）第二语言应用研究中心（The Center for Applied Second Language Studies）<sup>32</sup> 在美国国家安全教育项目（National Security Education Program）的资助下，于 2009 年夏天在 Second Life 举办了“我的中国村（MyChina Village）”虚拟中文夏令营（Summer camp）<sup>33</sup>。该夏令营的目标是帮助具有中级水平的学习者进一步提高其中文水平。该项目的合作伙伴有 Centric 公司及 Avant Assessment 公司。Centric 公司负责在 Second Life 建立适合活动需要的虚拟的“我的中国村”。Avant Assessment 公司负责学生的标准语言水平测试。

夏令营的负责人是第二语言应用研究中心的助理主任 Sachiko Kamioka 女士，她的助手是一个来自中国在俄勒冈大学就读的博士生，担任夏令营顾问。参加该夏令营的中文学习者来自美国各地，是通过网上召集到的。申请者一般要经过两个步骤的测试以确定其中文水平。第一个是电话测试。第二个是使用 Avant Assessment 公司网上的标准化语言测试。夏令营的志愿者是苏州大学对外汉语专业的本科生。这些志愿者帮助夏令营的中文学习者学习中文。所有活动都在网上进行，对参与者免费。共有 7 个来自美国不同州的中文学习者，16 个来自苏州大学的志愿者参加。

夏令营从 2009 年 8 月 3 日到 28 日，每天在网上活动两个小时（美国太平洋时间下午 5 点到 7 点）。该夏令营以环保为活动主题。第一个星期的题目是关于水危机。参加夏令营的成员首先互相自我介绍，然后志愿者为学习者介绍苏州、附近太

<sup>31</sup> 据 Scott Grant 介绍，“中文媒体课”以学习媒体语言为主，并不是对中国媒体的研究或分析。这门课相当于过去的报刊课，只是多增加了网上媒体这一新内容。

<sup>32</sup> <http://casls.uoregon.edu/>。

<sup>33</sup> <http://mychinavillage.uoregon.edu/>。



湖的水危机及全球的水危机情况。成员们一起做关于水危机方面的游戏。比如在虚拟中国村的大屏幕上列出 15 个关于水危机的问题及答案，让学习者选择，答对后得分。



图片 7：夏令营成员在 Second Life 做游戏

在第二个星期里，苏州大学的志愿者制作了一个小品，模拟采访苏州市的一个官员和市民关于太湖水问题的看法。学习者可以提问。之后夏令营的参加者根据他们的理解做一个有关的小品，并在 Second Life 里参观两个帮助人们了解生态生活和可持续性发展的场所。

在第三个星期，参加者分成小组，每个小组就如何将“我的中国村”变成可持续发展的城市发表看法。参加者要求从六个题目中选择四个，比如交通，废物利用，水和土地的利用，减低二氧化碳排放量等。组织者还请了富有中文教学经验的教师志愿者作为评委为小组的演讲打分，每位参加者也可以为他们喜欢的小组投票。活动之后小组提出的好的想法（比如用风力发电，提供免费自行车等）可以在虚拟的“我的中国村”付诸实施。第四个星期活动的重点是进一步培养夏令营的参加者对“我的中国村”的主人翁感，引导他们设计夏令营结束后的一些自主学习活动，从而使“我的中国村”这一项目可以自己持续下去。

关于该夏令营的详细介绍及研究发现可参考 Sachiko Kamioka 女士在 2009 年全美外语协会上作的报告：[MyChina: Summer Chinese Immersion Camp in Second Life](#)<sup>34</sup>。

### 案例三：

台湾中原大学应用华语文学系郑琇仁老师与美国安柏瑞德航空航天大学—普雷斯科特分校（[Embry-Riddle Aeronautical University – Prescott](#)）战红老师合作，在 2009 年秋季利用 Second Life 来培训中文教师和教授中文。郑琇仁老师的学生母语是中文，需要实际教学经验，以便毕业后作中文教师。战红老师的学生是母语不是中文的美国大学生。两位教授通过



图片 8：实习老师在 Second Life 上课的情景

<sup>34</sup> Sachiko Kamioka (2009), *MyChina: Summer Chinese Immersion Camp in Second Life*. Presentation given at ACTFL 2009 Annual Convention and World Languages Expo. Available: <http://mychinavillage.uoregon.edu/learn.php?section=presentations>。

Second Life 平台，让中文为母语的台湾学生老师教美国学生中文，从而使得隔着太平洋的双方学生各取所需，分别得到实际教学和应用语言的机会。为了满足教学需求，两位教授与台湾资讯工业促进会（简称资策会）<sup>35</sup>合作，成立研究小组共同在 Second Life 建造了属于自己的 3D 虚拟教学设施“虚拟生活实验室”（Virtual Living Lab），包括虚拟的飞机场、宾馆、商店等。

郑老师教的是为本科生高年级开设的“多媒体与华语文教学”课。班上有 63 个学生。战老师教的是中文二年级的学生，共 13 个。为了使郑老师班上的 63 个学生都有在 Second Life 实习教中文学习者的机会，这些学生被分成 13 组，每组有 4-5 个人。作为课程要求的一部分，双方学生都需要参加 Second Life 的活动。在 Second Life 的实际教学时间为期两周，每周一次，每次 30 分钟。考虑到检测双方设备（如麦克风等）和了解中文学习者的具体水平的所用时间，每次实际安排 1 个小时。教学的内容是帮助郑老师的学生练习和复习他们在面对面课上学习的内容。两次教学的内容完全相同。在双方学生在 Second Life 教学时，两位教授都会在旁边观看以确保教学顺利进行。在每次实习教学时间结束后，两位教授会及时给予学生反馈，并提出改进建议。一名助教负责协助教学过程的录影。

关于这一项目的具体情况及研究发现可参考她们写的文章，如“华语师资培训之教学个案研究—以虚拟实境 Second Life 为例”<sup>36</sup>。为分享教学经验和提供 Second Life 教学培训资料，她们的学生还在两位老师的指导下，制作了记录其当时在 Second Life 教学情景的影片，放在 Youtube 上<sup>37</sup>。另外，资策会和两位教授合作建立了一个网站，名为“第二课堂”（Second Classroom）<sup>38</sup>，以分享研究成果和推广运用 Second Life 的经验，并提供培训。此外，他们还在社交网站（Facebook）成立了 Second Life 的网上空间来进行这方面的讨论<sup>39</sup>。



图片 9：密西根州立大学孔子学院在 Second Life 的教室

除了以上介绍的几个案例外，美国西东大学（Seton Hall University）的陈东东老师也尝试在其中文课中使用了 Second Life。陈老师试用的班级是她教的两个初级中文班，共 30 个学生。其学生除了 4 个学生有一些中文背景外，其他都为零起点的学生。在一个学期的 16 个星期内，学生们需要完成 8 个任务。每两星期一个任务。这些任务包括练习发音，寻找

<sup>35</sup> <http://www.iii.org.tw>。

<sup>36</sup> 郑琇仁，战红，陈庆萱（2010）华语师资培训之教学个案研究—以虚拟实境 Second Life 为例。中原华语文学报，(5)，页 157-178：<http://cycuir.lib.cycu.edu.tw/handle/310900400/45901>。

<sup>37</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=Ou4Xei0DMQY&feature=related>（庆祝朋友生日）；  
<http://www.youtube.com/watch?v=2gQznOtKPPA&feature=related>（介绍新房子）。

<sup>38</sup> 其网址为 <http://www.chineseplaza.com/>。

<sup>39</sup> 其网址是 <http://www.facebook.com/second>。

汉字及其字根，练习做自我介绍，问对方爱好等。这些任务占学生总成绩的16%。陈老师用的是前文提到的密歇根大学孔子学院的虚拟场所和所建设施。其具体情况和研究发现可参考她在2010年TCLT6<sup>40</sup>论文集中发表的论文。

#### 4. 利用 Second Life 进行中文教学的优缺点及相关问题

Second Life在教育包括语言教学中应用的优缺点已有人评述（如Stevens, 2006；Erard, 2007；Cooke-Plagwitz, 2008；Nesson & Nesson, 2008；Hundsberger, 2009；郑琇仁，战红，陈庆萱，2010）。下面，笔者根据自己从2007年开始对有关文献的阅读包括对一些应用Second Life的教学案例的观察以及自己在日常使用Second Life的体会，就其在中文教学运用中的优缺点及相关问题谈一下认识。

##### 4.1 利用Second Life进行中文教学的优点

研究一新技术的优点可首先看该技术与其他相关技术比有哪些独特之处，即其他技术不能实现或不如该新技术有效的地方。以Second Life为代表的3D虚拟世界在教育应用方面最大的优点体现在远程（互联网）教育<sup>41</sup>方面（Liu, 2008；Nesson & Nesson, 2008）。而远程（互联网）教育与传统的面对面（Face to Face）教育相比存在的必要性体现在诸多方面，比如网络教育可为由于种种原因不便面对面（Face to face）上课的学生提供学习机会；可以使学生接触到由于地域限制等因素不能在传统课堂中接触到的同学或老师；老师也能通过互联网接触到来自更大范围的学生（如Kim, Liu & Bonk, 2005；Liu等, 2007）。具体到中文教学，远程教育可为在周围找不到合适老师的同学找到合适的中文老师，为学生人数不够的老师招到更多的学生。通过互联网教学还有其他益处，比如在以上提到的台湾中原大学郑琇仁老师和美国战红老师的合作教学的案例中，郑老师的学生在台湾学校当地不容易找到学中文的学生来实习中文教学；战老师的美国学生在美国学校当地不容易找到说中文的人来练习中文。通过远程互联网他们的学生可以互取所需。

与其他用于远程互联网教学的技术比，Second Life在远程教育方面有如下几个优势：（1）可以使网上学习更有趣。由于没有和老师及同学面对面接触的机会，并且网络课程中文本形式较多，学生学起来容易感到枯燥（Shih & Yang, 2008）。而在3D虚拟世界里，学生和老师都有自己的3D虚拟化身，可坐可走可飞，还可以在虚拟的教室、图书馆学习（Nesson & Nesson, 2008）。（2）Second Life可以帮助加强学生们之间的联系。一些研究发现远程教育课程中的学生在学习时常会有孤独感（如Palloff & Pratt, 2007）。有时虽然两个学生同时在浏览一个

<sup>40</sup> <http://nealrc.osu.edu/tclt6>。

<sup>41</sup> 在此文中，“远程教育”（Distance Education）和“网络教育”，“互联网教育”（Online Education）所指相同。

课程网页，但他们并不知道两人同时在线。虽然可以用 Skype 等基于电脑间的网络电话来显示对方是否在线，但不如在 Second Life 的虚拟教室或图书馆内看到对方更直接 (Nesson & Nesson, 2008)。Second Life 可将在分布在世界各地的学生通过虚拟空间聚在一起。他们可以像现实世界中一样可以和同学们在校园里散步，一起喝咖啡，坐在一起讨论问题等。(3) 利用 Second Life 可以帮助远程教育课更直接方便有效地组织小组活动如分组讨论，小组分角色辩论等。笔者曾上过网上课程，在这些课上体验过利用 Adobe Connect 这一网络实时会议工具进行小组讨论。来自美国不同地区的学生在家里通过互联网上课。举行会议的地址就是一个网址，这一网址相当于一个房间。学生登录进去后，看到的界面如以下图片 10 所示。在组织小组讨论时，老师给每个小组一个不同的网址，进入后会看到类似的界面。只不过在会议参与者显示框里只显示登录进来的该小组成员。而在 Second Life 里由于是 3D，学生和教师可以更加直接的看到彼此的位置、在线状态，从而在开会，进行讨论时也更有真实感。(4) Second Life 可以在 3D 空间内以立体方式更有效的组合各种与课程有关的资料。比如，在讲与饮食有关的话题时，可将各种菜用 3D 虚拟体现出来，学生可听到该菜的中文名称，看到该词的汉字和拼音写法。另外，在虚拟的中国饭馆里，还可以听到以中国音乐做背景的音乐，墙上的虚拟电视机里还可播放着中国电视节目。



图片 10: 利用 Adobe Connect 上课/开会/讨论的情景



图片 11: 在 Second Life 上课/开会/讨论的情景



图片 12: 密西根州立大学孔子学院在 Second Life 的饭馆

其次，Second Life 与其他用于教育的技术相比，其在运用于语言教学包括中文教学方面的优越性还体现在可用于情景教学与角色扮演上 (Shih & Yang, 2008)。比如，在学与就餐话题有关的课程时，可让学生来到 Second Life 里建的中国餐馆里练习对话。从而让学生学起来更有情景感，更容易进入角色。

第三, 在 *Second Life* 里, 学生可以更容易按照语言给的指令做出相应动作, 从而加深对语言的理解, 同时教师也可以更准确的了解学生的理解掌握程度。比如在讲到方向和问路有关的话题时, 告诉学生“往前走, 向左转”。虽然在面对面的教学中, 也可以让学生用动作的方式来, 但做起来不太方便, 特别是教室空间有限, 学生人数较多时。而在 *Second Life* 里却很容易来做, 并且还可让很多学生同时来做。另外一些在实际教室里不容易实现的动作, 比如“上车”, “骑马”等可在 *Second Life* 很方便的实现。笔者一直觉得 ASHER 教授提出的“全身反应法”(Total Physical Response<sup>42</sup>) 应用在成人外语学习的一个局限是: 与儿童相比, 成年人的自我意识比较强, 在他人面前做动作时有时会不好意思。对那些性格内向怕羞的人来说, 更是如此。而在 *Second Life* 由于控制的只是虚拟化身, 学习者做动作时会更自然, 更少焦虑感 (Hundsberger, 2009)。

第四, 在 *Second Life* 里, 由于其仿真性, 可使学生足不出户、不用花钱也可到“中国城”(China town) 进行语言实习 (Field Trip) 或到中国旅行 (Grant, 2009), 尽管这些地方都是虚拟的。比如在 *Second Life* 里学习者可在蒙纳士大学建的体现中国特点的火车站、飞机场体验买火车票、飞机票, 还可在 *Second Life* 里的虚拟中国医院里模仿看病, 为以后在现实中看中国医生做准备。这些在虚拟世界里的语言实践, 除了费用低、方便灵活外, 老师还可通过计算机及时给学生反馈和指导 (Liu, 2008; 郑琇仁, 战红, 陈庆萱, 2010)。比如学生忘记一个单词怎么说或者老师希望该学生与对话者的对话还可更深入些时, 老师可以通过 *Second Life* 的文本对话窗口, 或另打开 Skype, 在不打断学生的对话的同时提出建议。

第五, 在虚拟世界里人们更容易找到对话话题。如 Nesson 和 Nesson (2008) 所说, 在 *Second Life* 里除了其他很多话题外, 人们还可以谈论对方选的虚拟化身。由于谈话没有现实生活中的诸多顾忌, 与陌生人开口讲话也更加容易。比如如果不喜欢对方, 可以连再见也不用说马上飞走, 因为下次见了面双方的虚拟化身已经变了。另外对方也不会像在现实中一样觉得跟你说话你飞走不礼貌, 可能会觉得你只是个新手, 操作失误, 或你用的计算机出了问题而已。



图片 13: 郑老师学生做的影片中的截图

除了文本外, 还可记录下动作过程, 从而让学生事后观看, 以提高自己的表现, 比如

利用 *Second Life* 还有其他一些好处, 比如由于学生在 *Second Life* 有较高的掌控权和较高的学习主动性、自觉性, 学生对学习中文的自我效能感 (Self-efficacy beliefs) 也会有较大提高 (Henderson 等, 2009)。另外, 与一些网上实时会议软件 (比如 Adobe Connect) 功能类似, 在 *Second Life* 里,

<sup>42</sup> <http://www.tpr-world.com/>。

上面提到的郑琇仁老师的学生制作的影片。最后，文献中（如 Kuriscak & Luke, 2009；郑琇仁，战红，陈庆萱，2010）中还提到了利用 Second Life 还可以和母语是目标语的人谈话，除了语言外，还可了解所学语言的文化。对于这一点笔者认为值得指出的是，除非是事先有所安排（比如像郑老师和战老师所教班级间的合作），不然在 Second Life 里随便找个时间，即使在那些虚拟中文学校和中国人建立的虚拟场所也并不能保证每次都能碰到一个会说中文的人。

## 4.2 利用 Second Life 进行中文教学的缺点及相关问题

同其他工具一样，Second Life 也有一些不足。在其应用于教学的过程中也会出现诸多问题。在谈及 Second Life 不足的文献中，共同提到较多的是技术本身的问题。比如（1）该平台对用户计算机硬件配置有较高要求。使用该平台，首先需要将该平台作为软件下载到用户的计算机上运行。为了使在 3D 世界里的物像很好显示出来，同时使用户的虚拟化身在虚拟世界里动作显得流畅，用户使用的计算机要有较快的运行速度和比较高级的图像显示和处理卡。另外，用户使用的互联网速度要快。（2）在使用过程中，有时会出现从 Second Life 被挤出，特别是当在同一空间的参与者较多时（郑琇仁，战红，陈庆萱，2010）。这种情况下，就需要再次打开运行该软件，重新登录。另外，由于各种技术原因，还会出现麦克风不工作，语音传送滞后，实现上传的文档打不开等问题。这些都会干扰教学，占用真正教学时间。

其次，同其他技术相比，特别是同第二代互联网技术相比，学习并熟练掌握 Second Life 需要花大量时间和精力。比如会用一般文档软件（如 Microsoft Word）写作的人很容易就能使用 Google Site 来制作漂亮的网页，不需要像以前那样，需要学习专业的网页制作软件。而 Second Life 使用的是 3D 虚拟技术，对于较少玩 3D 电子游戏的人来说，界面与功能全是新的。并且和日常使用互联网浏览器访问网站，搜索站点也不同，需要学习很多新东西。教语言的老师大多是文科背景，计算机基础较弱，另外，其教学工作繁忙，很多老师可能找不到足够的时间和精力来学习这门新技术，更谈不上解决使用中出现的种种技术问题。对于一般学生来说，特别是中文只为选修课的学生，他们用来学习中文的时间有限。如果他们的专业离计算机科学较远，如历史，而他们自己对计算机技术又不很热衷，在课余时间又很少玩 3D 电子游戏，那么用 Second Life 来教这些学生中文是否合理或有必要？另外，学习中文需要花很多时间在学习汉字上。尽管也可在 3D 虚拟世界里设计一些学习汉字的活动，但却远非其长项。而花时间学习 Second Life 的时间，设计自己虚拟化身的长相，为自己的虚拟形象设计衣服的时间，这些时间显然与中文学习无关。如果学生学习的中文课不是全部采用网上授课的话，笔者觉得将这些时间与其花在 Second Life 的使用上，不如花在对中文的直接学习上更有效。

第三是费用问题。到目前为止,只有**基本会员**是免费的。作为基本会员,可在 Second Life 参观任何对外开放的地方<sup>43</sup>,可以使用其他用户免费分享的产品。如果要在 Second Life 拥有一块虚拟空间的话,需要**购买**<sup>44</sup>。而只有购买了空间,才可以在上面修建自己想造的风景或设施。这些虚拟空间根据大小收费不同,购买后与现实生活中的地产税一样,每月还要交从 5 美元到 295 美元不等的**维护费**<sup>45</sup>。虽然教育和非赢利机构会享受到一些折价,但据公司 2010 年 10 宣布的**最新政策**<sup>46</sup>,从 2011 年 1 月开始,这些价格优惠将取消。而设计创建这些虚拟设施需要较高的计算机技术。虽然有些开放的源代码可以用,但设计者还有一定的编程能力。并且,设计者还需要有美术功底和较高的审美能力。否则设计出来的建筑不具美感。像上面提到的俄勒冈大学的“我的中国村”由专门的公司设计,而郑老师和战老师项目使用的“虚拟实验室”也是由专门机构设计。

第四,与费用有关的还有教学过程的人力支持问题(Cooke-Plagwitz, 2008)。在郑老师的台湾学生教战老师美国学生的过程中,负责提供技术的合作单位会有人在线帮助解决技术上可能出现的问题。在俄勒冈大学的网上夏令营项目中,也有技术支持。另外,陈东东老师所在的学校有语言学习技术中心和教师教学咨询服务中心。她的学生都有学校配置的较高性能的手提电脑。如果在使用过程中出了技术问题,可随时找这些中心帮助。

值得注意的是,郑老师的班上有 63 个学生,分成 13 个组,每组有 4-5 个人。这 4-5 个实习老师在 30 分钟内同时教一个美国学生。在网上夏令营项目中,有 7 个学习者,而中文是母语的来自苏州大学的志愿者则有 16 个。这意味着 1 个学中文的学生能同时和 2 个以上母语是中文的人练习。毋庸置疑,这两个项目的设计就其目的来说是合理的。项目是成功的,尤其在使用 Second Life 过程中的取得的经验及发现的问题是十分宝贵和难得的。然而,在日常正常的中文教学中却很难能这么“奢侈”。在相当多的美国公立大学里,一个中文班里一个老师要教至少 15 个学生,很多情况下还要教 25 到 30 个,甚至更多。并且没有任何助教。如果出现技术问题,如果没有专项资金资助或有关部门支持的话,意味着这些问题都要自己解决。

第五,如其他基于互联网的工具一样,由于 Second Life 的开放性,在 Second Life 中可能会出现一些意料不到的事情,或看到一些不当的行为。Second Life 公司对“居民”的**行为规范**有具体规定<sup>47</sup>,比如不可以骚扰、攻击其他居民,对信仰、性别、种族等方面的歧视采取零容忍态度;禁止在主要活动区出现使用和成人色情有关的行为事物。尽管如此,像使用其他开放网络工具(如网上论坛等)一样,有时会出现一些防不胜防的情况(Bugeja, 2007)。在这里教学的老师,特别是在使

<sup>43</sup> 与现实生活一样,在“第二人生”也设有只有成人才可进去的虚拟地区。对于成人与否的判断,在网上只能靠自觉,因为用户的生日年龄都是自己填写的,无需证明。

<sup>44</sup> <http://secondlife.com/corporate/pricing.php>。

<sup>45</sup> <http://secondlife.com/corporate/pricing.php>。

<sup>46</sup> [Two Important Updates on 2011 Land Pricing](#), Nelson Linden on Oct 4, 2010。

<sup>47</sup> <http://secondlife.com/corporate/cs.php>: Community Standards。

用他人建造而自己却没有控制权的虚拟设施时，要做好应急准备（Cooke-Plagwitz, 2008）。

此外，与其他一些与社交网络（Social Networking）有关的技术（如 Facebook）一样，Second Life 还有用户所存放数据、所创建的事物的控制权、拥有权、知识产权等问题（Young, 2010）。最后，尽管与其他公司相比，Second Life 对于其在教育方面的应用很重视。比如设置专人负责与教育有关的事务，赞助有关会议，设置供教育工作者研究者交流用的网上讨论组；并在教育机构购买虚拟空间时给予优惠（至 2010 年 12 月止<sup>48</sup>）等等，但如 Nesson 和 Nesson（2008）所言，Second Life 终究是一个以营利为目的的商业公司。公司在决策的时候，不会把教师教学的需要放在首位。比如，很多老师提出像其他一些网络会议一样，当“居民”在 Second Life 谈话时，可以提供一张帮助大家交流的“白板”（Whiteboard），但这一要求不一定在决策者的优先考虑之列。另外，如一些观察者指出，像其他以营利为目的的网络公司一样，Second Life 还可能继续提高收费标准的可能，也不能排除被其他大公司收购的情况（张晶，2010）。在决定是否利用 Second Life，是否在其中购买打造自己的虚拟空间时，这些因素都应当给予适当考虑。

## 5. 建议及结语

本文首先介绍了什么是 Second Life，介绍了其发展历史和在近几年的影响，并列出了它的几个竞争者和新兴的几个 3D 虚拟世界；然后简单介绍了 Second Life 在教育包括语言教育方面的运用情况。此后较为详尽的介绍了三个利用 Second Life 在中文教学中的实际案例。接着，基于对有关文献的阅读和笔者的体会，总结了将 Second Life 运用于中文教学的优点和缺点及有关问题。在结束文章正文之前，笔者想对有意将 Second Life 或其他类似 3D 虚拟世界运用于中文教学和研究的同仁最后提些拙见，并分享具有使用 Second Life 进行中文教学的丰富经验的 Scott Grant 老师应邀给予同仁的一些真知灼见<sup>49</sup>。

首先，决定使用一个新技术前，要对该技术有尽可能详细的了解，特别是要了解与其他相关技术比它有哪些优势和不足。如 Grant 老师（2010）所说，对技术的了解不够往往会导致对该技术不能充分利用，并会影响应用该技术的教学效果。帮助读者对以 Second Life 为代表的 3D 虚拟世界有个较为全面的了解，也正是本文写作的根本目的。另外本文附录中还列了一些笔者收集的与 Second Life 有关的资料供大家参考。

在使用一种技术用于教学时，首先要明确的是教学目的。提高学生学习效果应该是所有使技术的目标中的关键。然后围绕具体目标设计教学活动。另外，选

<sup>48</sup> [Two Important Updates on 2011 Land Pricing](#), Nelson Linden on Oct 4, 2010.

<sup>49</sup> Scott Grant 老师的建议原文在附录 1 中。



择使用技术时，要考虑到功效，投入和产出的比例，争取做到事半功倍，而不是事倍功半。如前文所说，与其他相关技术相比，以 Second Life 为代表的 3D 虚拟世界学起来比较费时费力，打算使用这一技术的教师更要认真考虑其功效比。笔者窃以为，除非教师自己有较强的计算机水平和足够的时间与精力，不然使用该技术一定要争取得到自己所在单位有关技术人员的支持，或找到相应的合作伙伴。

关于针对以 Second Life 为代表的 3D 虚拟世界的研究，如 Grant 老师（2010）所说，关于这一领域的研究才刚开始。由于这一技术与以前其他互联网技术有很大不同（除了与之有关的 3D 网络游戏），探索这一技术在教学中的应用还有很大空间。本人觉得一个比较有意义可以写的题目是总结分析一下迄今所有研究 Second Life 或其他 3D 虚拟世界的用于语言教学包括中文教学的文章。所用方法可以参考 Hew 和 Cheung（2010）文章的写法。



图片 14: HIPIHI 网站上庆祝中国春节的一张照片

最后，笔者想建议有兴趣和有条件的同仁关注并探索利用 HIPIHI，这一由中国本土开发的 3D 虚拟世界，进行中文教学。笔者自 2007 年底在网上发现 HIPIHI 公司以来，一直认为虽然 HIPIHI 的成立理念与 Second Life 类似，但

与之相比，至少在中文教学方面有着得天独厚的优势。到目前为止，Second Life 还没有中文版本。在其上面建造的为学中文用的风景及设施，虽然有中国特色，但其运营的 Second Life 的界面工具栏菜单仍然是英文的。另外，Second Life 中只有极少部分是由中国人建立的与中国有关的景物，所以在一定意义上说，在 Second Life 学中文严格意义上来讲，不能称作全部浸入式中文教学。而 HIPIHI 完全由中国人创造设计，里面的虚拟景物设施绝大多数都是由中国人特别是年轻人建造的。在里面活动的居民很多是在校的大学生。与 Second Life 相比，在 HIPIHI 里更容易找到和中国人对话交流的机会。另外，HIPIHI 平台的界面工具栏也完全是中文的。即便使用 HIPIHI 的中文教学设计不完全成功，学生们也至少可以多认识接触些生词句子，欣赏由中国人建造的直接或间接体现中国文化特色的虚拟设施，如四合院、桃花源等。

**致谢：**本文在撰写过程中得到许德宝博士和笄骏博士的鼓励 and 大力支持，在此深表谢意。笔者同时感谢 Scott Grant 老师、战红博士和郑琇仁博士慷慨分享他们的研究成果和使用 Second Life 的宝贵教学经验。另外，感谢刘晓镜博士认真阅读全文并提出诸多修改建议，Curtis Bonk 博士帮助校正英文提要。最后，对负责排版的笄骏博士的辛勤工作及他对文章格式上的诸多帮助，表示衷心感谢。

## 参考文献

- Boulos, M., Hetherington, L., & Wheeler, S. (2007). Second Life: an overview of the potential of 3-D virtual worlds in medical and health education. *Health Information & Libraries Journal*, 24(4), 233-245. Available: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1471-1842.2007.00733.x/full>.
- Bugeja, M. J. (2007, September 14). Second Thoughts About Second Life. *Chronicle of Higher Education*. Available: <http://chronicle.com/article/Second-Thoughts-About-Secon/46636>.
- Chen, D. (2010). *Enhancing the learning of Chinese with Second Life*. Proceedings of the Six International Conference and Workshops on Technology and Chinese Language Teaching (pp.21-25), June 12-14, Columbus, Ohio.
- Cooke-Plagwitz, J. (2008). New directions in CALL: An objective introduction to Second Life. *CALICO Journal*, 25(3), 547-557.
- Deutschmann, M., Panichi, L., & Molka-danielsen, J. (2009). Designing oral participation in Second Life - A comparative study of two language proficiency courses. *ReCALL*, 21(2), 206-226.
- Driscoll, T. (2007). *Welcome to the era of the free range learner*. Keynote speech at the World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, & Higher Education, October 15-19, 2007, Quebec City, Canada.
- Erard, M. (2007, April 10). A boon to Second Life language schools. *Technology Review*, Available: [http://www.technologyreview.com/printer\\_friendly\\_article.aspx?id=18510](http://www.technologyreview.com/printer_friendly_article.aspx?id=18510).
- Grant, S. (2009). About (Chinese Island). Retrieved November 1, 2010, from [http://www.virtualhanyu.com/?page\\_id=87](http://www.virtualhanyu.com/?page_id=87).
- Grant, S. (2010). Personal communication, December 20, 2010.
- Henderson, M. Huang, H, Grant, S. & Henderson, L. (2009). *Language acquisitions in Second Life: Improving self-efficacy beliefs*. Available: <http://www.ascilite.org.au/conferences/auckland09/procs/henderson.pdf>.
- Hew, K. F. & Cheung, W. S. (2010). Use of three-dimensional (3-D) immersive virtual worlds in K-12 and higher education settings: A review of the research. *British journal of educational technology*, 41(1). 33-55.

- Hudson, K & Degast-Kennedy, K (2009). Canadian border simulation at Loyalist College. *Journal of Virtual Worlds Research*, 2(1). Available: <https://journals.tdl.org/jvwr/article/view/374/449>.
- Hundsberger, S. (2009). *Foreign Language learning in Second Life and the implications for resource provision in academic libraries*. Available: [http://arcadiaproject.lib.cam.ac.uk/docs/second\\_life.pdf](http://arcadiaproject.lib.cam.ac.uk/docs/second_life.pdf).
- Inside HigerEd (2007, August 20). *In Second Life, there is no fall out*. Available: <http://www.insidehighered.com/layout/set/print/news/2007/08/20/secondlife>.
- Kamioka, S. (2009). *MyChina: Summer Chinese Immersion Camp in Second Life*. Presentation given at ACTFL 2009 Annual Convention and World Languages Expo. Available: <http://mychinavillage.uoregon.edu/learn.php?section=presentations>.
- Kim, K. J., Liu, S., & Bonk, C. J. (2005). Online MBA students' perceptions of online learning: Benefits, challenges and suggestions. *Internet and Higher Education*, 8(4), 335-344.
- Kuriscak, L. M. and Luck, C. L. (2009). Language learner attitude toward virtual world: An investigation of Second Life. In L. Lomicka, L. and G. Lord (Eds) *The Next Generation: Social Networking and Online Collaboration in Foreign Language Learning* (pp.173-198). CALICO Monograph. Available: <https://www.calico.org/page.php?id=517>.
- Lamb, G. (2006, October 5). *At colleges, real learning in a virtual world*. Available: [http://www.usatoday.com/tech/gaming/2006-10-05-second-life-class\\_x.htm](http://www.usatoday.com/tech/gaming/2006-10-05-second-life-class_x.htm).
- Liden Lab (2010). *Second Life education: The virtual learning advantage*. Available: <http://lecs-static-secondlife-com.s3.amazonaws.com/work/SL-Edu-Brochure-112910.pdf>.
- Liu, S. (2008, January). *Does Second Life mean anything to second/foreign language teaching and learning?* Presentation given at the Department of Foreign Languages, Rochester Institute of Technology, Rochester, NY.
- Liu, S., Kim, K-J., Bonk, C, J., & Magjuka, R. (2007). Benefits, challenges, and suggestions: What do online MBA professors have to say about online teaching? *The Online Journal of Distance Learning Administration*, 10(2). Available: <http://www.westga.edu/~distance/ojdl/summer102/liu102.htm>
- Livingstone, D. & Kemp, J. (2006)(Eds.). *Proceedings of the Second Life Education Workshop at the Second Life Community Convention, San Francisco, CA, August 20<sup>th</sup>, 2006*. Available: <http://www.simteach.com/SLCC06/slcc2006-proceedings.pdf>.

- Livingstone, D. & Kemp, J. (2007)(Eds.). *Proceedings of the Second Life Education Workshop at the Second Life Community Convention*, Chicago, IL, August 24<sup>th</sup> - 27<sup>th</sup>, 2007. Available: <http://www.simteach.com/slccedu07proceedings.pdf>.
- Nesson, R. & Nesson, C. (2008). The case for education in virtual worlds. *Space and Culture*, 11( 273). Available: <http://sac.sagepub.com/content/11/3/273.refs.html>.
- Palloff, R. and Pratt, K. (2007). *Building Online Learning Communities: Effective Strategies for the Virtual Classroom*. Josse Bass Higher and Adult Education: San Francisco, CA.
- Shih, Y, & Yang, M. (2008). A collaborative virtual environment for situated language learning using VEC3D. *Educational Technology & Society*, 11(1), 56-68. Available: [http://www.ifets.info/journals/11\\_1/5.pdf](http://www.ifets.info/journals/11_1/5.pdf).
- Stevens, V. (2006). Second Life in Education and Language Learning, *TESL-EJ*, 10(3). Available: <http://www.tesl-ej.org/ej39/int.html>.
- Terdiman, D. (2006, December 14). 'Second Life' hits second million in eight weeks. *Cnet News*. Available: [http://news.cnet.com/8301-10784\\_3-6143909-7.html?part=rss&tag=2547-1\\_3-0-5&subj=news](http://news.cnet.com/8301-10784_3-6143909-7.html?part=rss&tag=2547-1_3-0-5&subj=news).
- Young, J. (2010, February 14). After frustrations in Second Life, Colleges look to new virtual worlds, *Chronicle of Higher Education*. Available: <http://chronicle.com/article/After-Frustrations-in-Second/64137/>.
- 张晶 (2010). “第二人生”迷途. 经济观察报, 2010年05月21日. 参见: <http://finance.ifeng.com/opinion/cjpl/20100521/2220610.shtml>.
- 郑琇仁, 战红, 陈庆萱 (2010). 华语师资培训之教学个案研究—以虚拟实境 Second Life 为例. 中原华语文学报, 5, 157-178. 参见: <http://cycuir.lib.cycu.edu.tw/handle/310900400/45901>.

## 附录 1

**Suggestions given by Scott Grant (2010) on the use of Second Life (SL)**

*“If possible, could you please so generous to write one or two paragraphs to briefly summarize your experience of using SL, especially the challenges you encountered and give suggestions to fellow Chinese instructors who are interested?”*

“This is a big question, not easily (or advisedly) summarized. A lot of educators in a wide range of different disciplines are using virtual worlds (VWs) like SL and OpenSim (and other platforms) to conduct a wide range of teaching and research. VWs like any other technology used in teaching and learning have their advantages and disadvantages. Assuming that we are all interested in incorporating some form of technology into our teaching practices (otherwise there is no point in talking about VWs at all), it is important to look at a range of technologies and find which one best suits your pedagogical goals. VWs like SL suit some pedagogical goals and not others. It is still early days and there is still a lot of experimenting and research that needs to be done to establish just exactly what VWs are good for pedagogically (if anything at all), but my strong belief is that they make a good compliment to formal classroom-based F2F curriculum (providing opportunities for experiential and task-based learning that may not be as easily achieved in a real classroom and where travelling to the L2 country is not easily done), and have the potential to add an important interpersonal dimension to distance education learning.

So, my advice is for educators to think about what it is they want to achieve by using a VW in their teaching, and then go ahead and give it a try. Having solidly grounded pedagogy is the absolute key, but also having a virtual environment appropriate to the goals set and that is of a good standard of quality (not necessarily complex, but for tertiary learners not cartoon or child-like or 'half-baked') is important. Understanding the platform/technology/environment thoroughly is also extremely important. Even with things like conventional LMSs (Blackboard, Moodle, etc), many educators only have a superficial understanding of how they work or their full potential, and thus have a lukewarm attitude to their use in teaching and learning, which at the end of the day results in poor use of the technological platform. Reading up on available research on the use of technology in general and of VWs specifically is also critical so that you can learn from others, avoid pitfalls and creating unrealistic expectations, and can be inspired by the potential others have found.” – Scott Grant (12/20/2010), Personal communication.

## 附录 2

### Resources for Using Second Life in (Chinese) Language Teaching and Learning

#### General introduction about Second Life

- <http://www.youtube.com/watch?v=0t1XR-LrgyM> : The Origin of Second Life and its Relation to Real Life, an interview with the founder Philip Rosedale
- [http://wiki.secondlife.com/wiki/History\\_of\\_Second\\_Life](http://wiki.secondlife.com/wiki/History_of_Second_Life) : History of Second Life
- <http://www.youtube.com/watch?v=FZAJ8Cg4bLo> : A video clip about the introduction to Second Life
- <http://www.slideshare.net/eduservfoundation/second-life-in-3600-seconds/> : A nice PPT on Second Life)

#### Discussion Groups and Listservs

- <http://groups.yahoo.com/group/secondlifelanguages/messages/1?l=1>: Yahoo discussion group: Second Life & Languages (since Nov.6, 2006)
- <https://lists.secondlife.com/cgi-bin/mailman/listinfo/educators>: Second Life in Education [SLED] Listserve:
- <http://www.facebook.com/second> ; The Facebook group for Second Classroom, discussing the use of Second Life in Chinese

#### Workshops and Consultation

- <http://evo07sessions.pbwiki.com/digitalgamingELT>: TESOL Electronic Village Online offered a session on “Digital Gaming and Language Learning” featuring Second Life, January 2007
- <http://www.chineseplaza.com/> : Consultation and training service provided by Second Classroom

#### Conferences and Proceedings

- <http://www.slanguages.net/> : The website for the annual SLanguages (Second Life in Languages) conference
- <http://www.theconsultants-e.com/eduation/SLanguages2007.pdf> : The first SLanguages Colloquium, June 23, 2007
- [www.simteach.com/SLCC06/slcc2006-proceedings.pdf](http://www.simteach.com/SLCC06/slcc2006-proceedings.pdf) : Proceedings of the 1st Second Life in Education Workshop, San Francisco, CA, August 18-20, 2006
- <http://www.simteach.com/slccedu07proceedings.pdf> : Proceedings of the Second Life in Education workshop, August, 2007

#### Comprehensive Collections

- <http://www.simteach.com>: SimTeach: Information and Community for Educators using MUVES, maintained by Jeremy Kemp
- <http://web.ics.purdue.edu/~mpepper/slib#pedagogy>: Bibliography of using Second Life in education, collected by Mark Pepper

- <http://www.dokimos.org/secondlife/education/index.html>: A collection on educational use of Second Life by Theodore Wright
- <http://www.healthcybermap.org/sl.htm> : A collection on Second Life by Maged Kamel Boulos

#### **Websites on Using Second Life in Chinese**

- <http://mychinavillage.uoregon.edu/>: MyChina Village, a project led by The University of Oregon's [Center for Applied Second Language Studies](#)
- <http://www.virtualhanyu.com> : about the use of Second Life at [Monash University](#)'s Chinese Studies Program, Melbourne, Australia
- <http://confucius.msu.edu/secondlife/enrollment.html>: Use of Second Life at Michigan State University's Confucius Institute
- [http://www.chineseplaza.com/events/201008/2nd\\_classroom/about\\_us.html](http://www.chineseplaza.com/events/201008/2nd_classroom/about_us.html): Use of Second Life in Chinese by Second Classroom