

舍修读硕士深造机会 工学院加入美网络发行商



李佼玩网上虚拟游戏“第二人生”玩上瘾，最后被开发商林登实验室聘请，成为公司在本地聘请的首批员工。

(唐家鸿摄)

理工学院毕业生李佼放弃到美国大学修读硕士学位的机会，宁可加入美国网络游戏“第二人生”发行商林登实验室(Linden Lab)。

李佼(21岁)几个月前从南洋理工学院数码娱乐科技课程毕业，被美国卡内基—梅隆大学(Carnegie-Mellon University)录取，有机会到它的娱乐科技中心修读硕士学位课程。

卡内基—梅隆大学同南洋工学院合作，让南洋工院的互动与数码媒体体系毕业生无须修读娱乐科技学士学位课程，直接修读两年硕士课程。

不过，李佼在毕业前也被林登实验室录取，并决定加入这个机构，放弃修读硕士课程的机会。

本星期飞美国受训

她的父母最初对她的决定不以为然，认为她应该继续升学。但李佼告诉父母：“(到林登实验室工作)机会更好，公司的人也很好，而且学校不会跑掉。”他们后来被她说服。

李佼目前在林登实验室的新加坡合作伙伴“点子工厂”(The Idea Factory)工作，本星期同

另外3名新同事飞往旧金山总部接受6个月训练。

她说，选择这份工作的原因是公司给的机会很难得，因为明年回来新加坡后，可加入林登实验室在亚洲开办的第一家分公司。

林登实验室科技总监科里·奥德加克(Cory Ondrejka)两个月前接受本报访问时表示认真考虑在新加坡设立业务枢纽，包括办事处、网站寄存基地、招揽人才和争取用户等。

进入公司后，李佼希望能改进“第二人生”，为用户提供更好的介面体验(interface experience)，例如改变2D(二维)网页，制造3D(三维)网页。

她也希望获得更多管理经验和建立国际联系。

“旧金山公司有来自各个国家的人，有讲法语、西班牙语、韩语、日语的。”

她笑说：“他们还没有会讲华语的，我将是他们第一个会讲华语的员工。”

不过，李佼仍不会放弃继续求学，她计划几年后回到卡内基—梅隆大学。

李佼是在去年修读数码娱乐和社会单元时

首次接触“第二人生”，在虚拟世界里与不同国家的虚拟人物讲解作业、讨论等，觉得整个经验非常新鲜有趣。

除了让讲师利用“第二世界”为教学工具，南洋工学院也让三年级学生帮助私人企业和政府部门在“第二世界”里设虚拟公司、开会等，资讯通信发展管理局就是工院的客户之一。

工学院计划把“第二人生”这个教学工具扩展到其他单元。

互动与数码媒体系助理经理林乐荣(35岁)说，“第二人生”让学生能在3D世界交流，让讲师在那里授课时能邀请其他用户参与上课情况，就等于把世界带到课堂里，因此有助于学习。

讲师蒂奥瑟琳·冈萨雷斯(31岁)说，她曾让学生进入“第二人生”讨论关于游戏和暴力相关的课题。让她惊讶的是，学生们都滔滔不绝地讨论问题，讨论进行之顺利，让她有半小时无需开口。她也观察到那些不常在班上发表意见的学生，却能在虚拟世界里热烈参与讨论。