互聯網時代的發展

可配合《全球化（綜合四版）》pp.30 – 31 使用

互聯網被廣泛應用，使人們在經濟、文化和政治等方面的活動不再受到時間及空間的限制，進一步拉近各地人之間的距離，為不同持份者帶來發展機遇。

以下展示**互聯網時代發展機遇**可涉及的九大題型：

原因／因素 指出及解釋互聯網帶來發展機遇的**原因／因素**。	**影響** 解釋互聯網普及對人們生活可能造成的**影響**。	**困難／障礙** 指出及解釋部分地區使用互聯網的**困難／障礙**。
價值觀 不同持份者的**價值觀**如何影響互聯網普及程度？	**建議** **提出「建議 1、2、3」**，以提高互聯網的普及程度。	**評估** **評估「建議 1」**對提高發展中國家互聯網發展程度的成效。
持份者角度 **持份者之間**可能會就使用互聯網產生甚麼**衝突**？	**論證立場** 「互聯網的普及能提高全球人民的生活素質。」你**是否同意**這看法？	**比較** 「建議 1」**是否比**「建議 2」**更有效**提高各國互聯網的發展程度？

© 2018 香港教育圖書公司

原因／因素

焦點　指出及解釋互聯網帶來發展機遇的原因。

	論點	說明	例子
原因一	**互聯網提供了世界各地接觸的途徑**	政府可利用互聯網覆蓋全球的特點，協助國內各產業接觸世界各地的潛在合作夥伴和消費者，推動當地產業進步和經濟增長，從而提升國家的國際地位。	**推動旅遊業發展：**各地旅遊部門紛紛設立官方網站或社交網站的專頁，利用覆蓋全球的互聯網，向世界各地的遊客推廣當地的特色和旅遊景點，以吸引更多遊客到訪，推動當地旅遊業的發展。
原因二	**互聯網降低了企業宣傳的成本**	企業可借助互聯網作宣傳推廣，或與顧客進行買賣。由於互聯網覆蓋層面廣泛，加上成本較低，企業因此能夠增加營業額和降低營運成本，帶動利潤增長。	**發展網上銷售業務：**美國的亞馬遜公司是全球最大型購物網站，透過旗下網站銷售書籍、影碟、電器等各類商品。隨着互聯網在各地普及，企業銷售模式出現轉變，能夠透過網站接觸更多潛在消費者，為企業帶來豐厚的利潤，亦帶起網上購物的風氣。
原因三	**互聯網加快了企業宣傳的效率**	企業於互聯網進行宣傳時，並不需要通過媒體審批（如電視台、電台和報章），因此亦加快了企業宣傳的效率，能快速把最新資訊帶給消費者。	**網上專頁：**現時不少企業都會在社交網站上開設網上宣傳專頁，而設立這些專頁都是免費的，企業可隨時隨地於專頁發佈最新產品資訊，從而能快速推廣新產品。

© 2018 香港教育圖書公司

價值觀

焦點　不同持份者的價值觀如何影響互聯網普及程度？

	論點	說明	例子
價值觀一	**以社會整體發展為優先考慮**	政府關注整體社會的長遠發展和如何利用互聯網提升競爭力，因此亦會實施政策加快互聯網的普及程度。	**香港上網支援政策：**香港政府年推行「一家一網e學習」上網學習支援計劃，透過協助合資格家庭購置價格相宜的電腦及上網服務等方式，支援低收入家庭的學生在家上網學習，加快互聯網的普及程度。
價值觀二	**優先考慮商業利益**	遊戲商會關注互聯網對產品發展模式的影響，因此亦會利用互聯網支援其產品開發，從而獲得新的商機。	**網絡遊戲產業：**現時不少遊戲商都會於智能手機和電腦等平台開發網絡遊戲，利用互聯網為各地玩家提供一同遊玩和交流的平台，從而賺取廣告費和玩家的「課金」（由日語翻譯過來，常指玩家付費購買遊戲中的道具）。
價值觀三	**以朋輩交往為優先考慮**	現時年青人大多使用互聯網溝通，為了加入朋輩的社交圈子，年青人亦會長期使用這些網上交友平台，因此提高了互聯網普及程度。	**香港青少年使用互聯網情況：**香港青少年每星期平均上網達20小時，主要目的為「上社交網站」。他們瀏覽社交網站主要是為了與親友保持聯絡，滿足社交需要。

© 2018 香港教育圖書公司

持份者角度

焦點 持份者之間可能會就使用互聯網產生甚麼衝突？

	論點	說明	例子
衝突點一	**享受個人享受與優先考慮安全問題會發生價值衝突**	互聯網上充斥各種資訊，受網絡風潮影響，年輕人容易為了個人刺激而進行一些網上挑戰；而家長則會擔心子女會否受不良分子影響，作出損害自己的行為，引致雙方就使用互聯網衝突。	**「『藍鯨』挑戰」**：「『藍鯨』挑戰」於近年在網上興起，要求參與者進行各種自殘任務，最後誘導參與者自殺。遊戲的刺激性受世界各地某些年輕人所歡迎，但同時亦引起父母關注互聯網的安全問題。
衝突點二	**重視商業利益與注重知識產權會發生利益衝突**	互聯網的普及推動了資訊的流傳速度，有企業亦利用互聯網受眾廣泛的特徵透過上載不同娛樂產品吸引點擊和下載率，從而獲得商業利益。然而，這些企業引起媒體創作者不滿，因為這些企業的行為往往侵犯了他們的知識產權，雙方就互聯網的使用產生價值衝突。	**音樂版權爭議**：於 2018 年，美國串流音樂平台 Spotify 遭音樂出版公司 Wixen Music 控告侵權，指其於沒有取得歌曲版權下使用他們超過一萬首歌曲，就此 Wixen Music 要求索償 16 億美元。

© 2018 香港教育圖書公司

影響

焦點　解釋互聯網普及對人們生活可能造成的影響。

	論點	說明	例子
影響一	改變資訊接收及傳播的模式	人們除了可透過互聯網接收來自世界各地的最新資訊外，亦可向全球發佈資訊，資訊傳播由過往單向的模式，逐漸變成雙向模式。	**網上發表創作：**不少人會利用各大網上社交平台發表個人作品，例如在 Facebook 撰寫文章、在 YouTube 上傳創作影片等，藉此向外界發佈資訊，這些資訊更可能迅速獲得廣泛的關注，成為一時熱話。
影響二	改變人們的消費模式	消費者透過網上購物，利用電子貨幣進行交易，足不出戶就可購買到世界各地的商品，比在實體商店購買更方便，甚至更便宜，以致人們經常使用網上購物，改變過往的消費模式。	**網上銷售創新高：**中國網購平台天貓的商戶，都是一些有實體商店的品牌，例如電子用品零售商蘇寧、智能電話生產商小米等。而天貓網在「雙十一」全球狂歡節的商品銷售額按年上升，在 2017 年全日累計商品交易達 1,682 億人民幣，比 2016 年高近四成。這顯示愈來愈多消費者透過互聯網購買一些能夠在實體商店購買到的商品，消費模式出現改變。
影響三	改變人們的交往模式	互聯網打破了時間和空間的界限，透過網上交友平台，不同地方的人們便得以互相交流，從而改變了人們的交往模式。	**結交「網友」：**在互聯網的興起下，人們可在 Facebook 和 Twitter 等交友平台與來自世界各地的用戶交流，結識「網友」。於 2017 年，Facebook 的用戶已突破 20 億，而 Twitter 亦有 3.28 億用戶，使用這些平台交友的「網民」於世界各地多不勝數。

© 2018 香港教育圖書公司

困難／障礙

焦點　指出及解釋部分地區使用互聯網的困難。

	論點	說明	例子
困難一	社會基礎設施不足	要接通互聯網，需要良好的網路通訊設備，例如具有上網功能的電子產品和網絡接收器等，但在科技不普及和貧窮地區中，人們難以取得這些硬件，在缺乏基本設備下難以使用互聯網。	**非洲的科技發展情況：**非洲國家多為發展中國家，雖然肯尼亞、埃及、尼日利亞和南非等國家已發展出較先進的移動技術，一些新晉國家如阿爾及利亞亦由 3G 技術起步發展，但是非洲智能手機普及率和移動帶寬等仍和發達國家有巨大差距，互聯網的普及度仍然偏低。
困難二	使用者科技知識不足	互聯網是近年才興起的資訊科技技術，與傳統工業截然不同，一些處於較落後地區且教育程度較低的居民便可能因缺乏基本的科技知識而不懂使用互聯網，互聯網的使用變得困難。	**中國農村互聯網使用統計：**在 2015 年中國的《農村互聯網發展狀況研究報告》中，中國非網民的城鄉結構為 37.7% 比 62.3%，而在非網民當中，有六成人是由於不懂電腦或網絡而不使用互聯網，可見科技知識基礎是影響互聯網應用的重要因素。
困難三	政府封鎖和監控的限制	某些地區的政府為了維持社會和政治穩定，會封鎖一些外國網站或關鍵字眼，並監控人們使用互聯網的情況，大大限制了人們使用網絡的自由度。	**中國網絡審查：**在中國內地，政府會對網絡活動或網站內容進行審查，以過濾和刪除不合乎標準的內容。另一方面，中國政府亦封鎖多個外國網站，利用「防火牆」禁止內地居民瀏覽這些網站的內容，以致中國網民無法自由使用互聯網。

© 2018 香港教育圖書公司

建議

焦點　提出「建議 1、2、3」，以提高互聯網的普及程度。

	論點	說明	例子
建議一	改善科技設備	政府和企業可以為較貧窮或落後的地區提供科技設備，以及提升網絡的覆蓋率，令當地人民得以有機會上網，從而提升互聯網的普及程度。	**美國微軟網絡合作計劃：**2017 年，微軟公司在美國 12 個州份與農村地區的電訊服務供應商合作，計劃於未來五年為近 200 萬的美國農村居民提供高速上網服務，從而改善美國農村的上網情況，並提高當地互聯網的普及程度。
建議二	提升科技知識水平	政府可制定計劃，讓教育程度不高或較年長人士使用互聯網，從而提升他們的科技知識水平，把互聯網的應用推廣至更多教育背景和年齡層的人士。	**長者數碼計劃：**香港政府在社區推行「社區長者數碼外展計劃」，教導長者使用通訊軟件和互聯網，又提供借用電腦服務等，鼓勵長者學習使用互聯網，長遠提高長者的互聯網普及程度。
建議三	國際社會施壓	基於人權理由，國際社會可透過對政府施壓，促請其開放互聯網的使用，讓國民能夠更有效享用自由的互聯網服務，吸引更多「網民」加入，從而提高互聯網的普及程度。	**網絡杯葛政府：**2017 年中，維基百科一度關閉其俄文網站，以示抗議俄羅斯政府進一步收緊對網絡服務的監控。同年初，維基百科的英文網站和其他美國其他網站，以及科技公司亦共同參與了杯葛美國政府的活動，抗議美國國會的兩項反盜版議案，長遠提高互聯網的服務質素，吸引人們使用互聯網。

© 2018 香港教育圖書公司

論證立場

焦點　「互聯網的普及能提高全球人民的生活素質。」你是否同意這看法？

立場：同意

	論點	說明	例子
論點一	促進文化多元	不少普及文化如娛樂產業，對不同年齡層的人口皆有一定的吸引力及滲透力。互聯網能打破時間和地域界限，因而可推動文化輸出，促進文化交流，讓受眾認識不同的外來文化，提高全球人民的生活素質。	**網飛（Netflix）：**Netflix 是全球最大的網路隨選串流影片平台之一。除了播放來自全球不同地區的電視節目外，在 Netflix 上亦有貼合不同國家文化的原創劇集，有助用戶認識世界各地的政治和文化，促進文化多元，從而提高全球人民的生活素質。
論點二	促進商業活動	互聯網科技日新月異，亦發展出創新的交易運作模式。在互聯網提供了免費的交流的平台下，任何人都可以成為買家或賣家，從而為全球人民提供了新的交易機會，提高全球人民的生活素質。	**C2C（私對私）交易：**在 eBay、淘寶或 Carousell 等電子商務平台上，任何人都可銷售或購買一手或二手商品，用戶亦遍佈世界各地，當中淘寶更被稱為「中國最大的線上集市」。在這些互聯網平台，除了貨品本身用戶不用支出任何成本便能開設網店或銷售戶口，亦因此大大提升一般民眾參與商業活動的自由度，提高了全球人民的生活素質。
論點三	促進全球通訊	互聯網的出現加快全球資訊流通，由以往 Web1.0 只為人們提供預設資訊，到現在 Web3.0 的互動模式，為人們帶來不受時間、地域限制的互動溝通平台，從而提高全球人民的生活素質。	**即時通訊應用程式：**即時通訊應用程式如 Whatsapp、LINE、Skype 等通過互聯網，為全球人民提供了即時跨地域的視像對話或簡訊等服務，達至壓縮時空的效果，令人們可與世界各地的親友進行即時溝通，促進交流，提高全球人民的生活素質。

© 2018 香港教育圖書公司

立場：不同意

	論點	說明	例子
論點一	助長欺凌風氣	在大部分的情況，人們於使用互聯網時不需使用實名，因此助長了網上欺凌的風氣，而加害者亦不容易被揭發。互聯網助長欺凌風氣，因此對全球人民的精神生活質素造成威脅。	**網上欺凌：**在世界各地，網上欺凌事件十分普遍。美國中學生自殺數字近年持續上升，2007 年至 2014 年間增加了一倍，被指是網絡或社交媒體上的欺凌所致。網上欺凌造成受害人心靈受創，嚴重的更會選擇自殺，可見互聯網可能為人們的精神健康埋下危機。
論點二	助長科技罪行	互聯網其一特徵是人們不用面對面都可以進行溝通。因此，一些不法份子便會利用這個特點，進行跨國網路欺詐，因此互聯網可能會助長科技罪行，因而未能提高全球人民的生活素質。	**網路欺詐：**網路欺詐分為幾種類型，包括個人資料洩漏、網上交易詐騙、網路通訊工具欺詐等，當中的犯罪規模更可是跨國罪行。2017 年，香港警方便搗破了一個藏身於馬來西亞，以非洲裔人士為主腦的跨國網上情緣騙案。這顯示互聯網存在着監管和治安問題，可能會危害全球人民的利益。
論點三	助長侵權行為	互聯網的傳輸速度快，而且有 Web2.0，甚至是 Web3.0 的特性，任何人都可以上載或下載網上資訊，導致了嚴重的網上侵權問題，打壓了文化創意產業的發展，長遠未能提高全球人民的生活素質。	**網上盜版侵權問題：**自互聯網興起以來，網上盜版侵權問題一直為文化或媒體創作人所垢病。在 2012 年，美國檔案分享網站 Megaupload 便被控協助非法下載數以百萬計的影片和音樂等而遭美國政府閉站。由此可見，互聯網助長網上侵權行為，不利文化產業發展，因此亦未能提高全球人民的生活素質。

© 2018 香港教育圖書公司

評估

焦點 評估興建基礎設施(*「建議 1」*)對提高發展中國家互聯網發展程度的成效。

立場：成效大

	論點	說明	例子
準則一	**根本性**	改善地區的科技設備能從根本為當地居民開創使用互聯網的機會，為他們滿足上網的必要硬件和條件，因此能有效地提高互聯網的普及和發展程度。	**非洲峰會「全民享用互聯網」計劃：**2016 年的世界經濟論壇非洲峰會的主題為「通過數碼轉型連接非洲資源」，其中指出非洲優先要全面電氣化，才能進一步讓數碼科技普及化，並使廣大非洲人民能夠使用互聯網，可見科技設備之於互聯網的重要性。
準則二	**時間性**	互聯網科技日新月異，完善的科技設備有助地區追上技術潮流，在時間性上能夠成為地區的互聯網發展長遠效益的基礎。	**中國互聯網產業六大發展趨勢：**於 2018 年初，中國互聯網協會發布 2018 年中國互聯網產業六大發展趨勢，包括「新技術」、「新動能」、「新場景」、「新體驗」、「新挑戰」和「新生態」，內容涉及網絡建設帶動 5G 產業，製造業與互聯網融合，智能交互催生消費新體驗等，可見互聯網發展的潛力十分大，而當中便需要完善的科技配套設備配合。
準則三	**社會整體需要**	改善地區的科技設備能夠把網絡覆蓋至較落後和偏遠的地區，令該些地區的人民亦能在網絡覆蓋的情況下得以上網，帶動地區整體互聯網發展。	**印度政府推動農村互聯網全覆蓋：**印度長期存在巨大的城鄉數碼化鴻溝，就此印度政府於 2017 宣佈將於 2018 年為全國鋪設「人們用得起的」高速互聯網，覆蓋逾 15 萬個村莊，以及 25 萬個村委會，利用這些網絡覆蓋設備，使農村達到一定的互聯網發展水準。

 © 2018 香港教育圖書公司

立場：成效小

	論點	說明	例子
準則一	根本性	互聯網的效用，大多建基於其對用家實際生活的幫助，例如購物。然而，即使發展中國家發展出互聯網產業的相關設備，若其他基建設施不夠完善亦不能把互聯網的效用發揮至最大，長遠阻礙了互聯網在實際應用上的發展。	**非洲網上購物失效率：**隨着互聯網在非洲開始普及，網上購物有發展潛力。然而，網上購物依賴物流運輸業送遞商品，而非洲的郵局許多都處於癱瘓或半癱瘓狀態，快遞公司則多採用成本較高但效率較低的摩托車送貨，令偏遠地區居民對網上購物卻步，互聯網亦不能完全發揮其便利生活的效用。
準則二	成本和投資風險	互聯網產業發展需要高成本資金，發展中國家的本土企業未必能一力負擔。另外，發展中國家的社會和經濟環境不穩定，互聯網投資的風險更高，成為發展中國家創科公司的一大障礙，難以把科技設備和技術引入國家。	**非洲網絡成本問題：**在非洲，在電力匱乏的情況下，互聯網成本相對較高。另外，非洲受戰亂影響，經濟環境不穩定，電商的營運也經常受到影響，人們對市場亦不信任。這些環境因素造成了成本和投資風險，不利政府或商企發展互聯網事業，因此亦難以把科技設備和技術引入國家。
準則三	可行性	發展中國家的政府改善互聯網相關設備，目的是把互聯網和農村傳統產業結合，令其可與大市場加深連繫，從而促進經濟活動。然而，這些傳統農村產業的從業者知識水平未必足以應付複雜的數據傳輸，即使改善了農村科技設備亦無法有效發揮互聯網的作用。	**中國「互聯網+農業」政策：**現時中國政府推廣「互聯網+農業」政策，推廣設置網絡設備把互聯網技術加入至農業生產鏈中。然而，農村居民以淺度互聯網用戶居多，多只利用互聯網進行娛樂用途，缺乏對互聯網背後技術的認知，因此即時有了互聯網設備亦難以靠使用者的技術套用於生產運作上。

 © 2018 香港教育圖書公司

比較

焦點 改善基礎設施(「*建議 1*」)是否比宣傳教育(「*建議 2*」)更有效提高各國互聯網的發展程度？

立場：同意

	論點	說明	例子
準則一	根本性	改善科技設備能從根本給予民眾上網的機會，然後才可談及如何「使用」。因此，改善科技設備是從根本上開展發展中國家的互聯網發展，讓民眾的科技知識得以有條件實踐出來，因此在根本性上比宣傳教育更有效提高發展中國家互聯網的發展程度。	**美國農村的互聯網接合技術：**現時美國有半數農民擁有互聯網接入技術，可通過電腦控制農場運作，並瀏覽每天的天氣狀況，期貨市場行情，和與國際糧食出口公司聯絡。這些接合技術的操作不只需要個人的科技水平，更需要整體的科技基建和設備配合（如透過人造衛星進行國際通訊），可見改善科技設備從根本性上更有效提高國家的互聯網的發展程度。
準則二	時效性	科技設備長遠而言奠定了國家的互聯網技術基礎，讓科技知識和技術得以在實際層面應用。而宣傳教育雖然都可以提升市民知識水平，但相對而言，是一個較緩慢的方式，且需要配合基礎設施才能有效地提高互聯網的發展。	**非洲國家網絡基建：**非洲國家亦面對電纜被盜的治安問題，例如南非每年便因電纜被盜損失了 5 億美元。這情況令互聯網公司需依賴更昂貴的無線網絡傳輸，無法應用更優質的互聯網技術。由此可見，基建是網絡技術的實踐的必要條件，對國家互聯網的持續發展十分重要。
準則三	可行性	對發展中國家而言，提升國家的科技水平需要動用龐大資源，未必是政府可以負擔。對於民眾購買科技設備而言，所需成本比接受教育為低，在可行性而言，改善國家民眾的科技設備比提升術水平更為可行。	**非洲智能手機普及率：**在非洲，雖然國家的整體教育程度依然不高，但在智能手機的普及率上卻迅速增長，當中中國手機商增長了 30%。中國出產的廉價「山寨」手機讓發展中國家人民得以以低成本購入這些能使用互聯網的設備，可見在可行性上比提升國家科技教育水平而言來得高。

 © 2018 香港教育圖書公司

立場：不同意

	論點	說明	例子
準則一	**時效性**	雖然改善科技設備可提升民眾使用互聯網的普及度，但就長遠的技術發展而言，技術人才都是必要的資產，繼而可透過研發新技術達致持續發展互聯網，因此提升科技知識水平是更有效提高各國互聯網的發展程度的方法。	**5G 技術：**現時不少網絡商和高等教育機構已致力發展 5G 技術，例如中國三大通訊運營商（中國電信、中國移動、中國聯通）便計劃將於 2018 年率先推出 5G 技術商用，並致力於 2020 年實現 5G 的大規模商用。由此可見，更新互聯網技術是世界發展趨勢，而背後便需要國家的科技知識水平支撐。
準則二	**靈活性**	改善大型科技設備需要動用大企業或政府資源，但提升科技水平是靈活性較高的方法，透過私人的經貿合作等便利達到其效果，執行上較容易，因此能更有效提高各國互聯網的發展程度。	**香港科學園：**香港科學園設於大埔，透過吸引世界各地的創科公司進駐來促進科技交流，當中亦包括互聯網技術，過程中所牽涉的持分者較動用資源建設科技設備為少，公司之間的技術交流靈活性十分高，因此亦能更有效提高各國互聯網的發展程度。
準則三	**成效**	在發展中國家中，改善大型科技設備的投資風險高，加上支援的基建設施不足（如電氣）在效用上沒有保障。然而，提升民眾的知識水平則可以確保民眾學得使用互聯網技術的知識，在效用上比改善科技設備更有保障，因此更有效提高各國互聯網的發展程度。	**農村的互聯網使用情況：**就中國以言，儘管套用於農務運作的互聯網技術仍然是起步階段，但在現時農村人民使用互聯網作個人用途的情況是相較普及。由此可見，提升人民的知識水平比改善科技設備所需時間和資源都較少，因此效用上亦比改善科技設備為高，能更有效提高各國互聯網的發展程度。

 © 2018 香港教育圖書公司