



數碼媒體 Vs 人類福祉

數碼科技在過去二十年突飛猛進，究竟對人類福祉有甚麼影響？我們的生活是否比以前更幸福？

在現代社會，互聯網已成為大眾生活不可或缺的一個部分，雲端運算逐漸普及，智能手機及其他數碼產品為我們的工作、學習及娛樂帶來很多舒適及方便，但同時亦隱藏著威脅及危機。一羣學者在今年二月就此聚集於以色列，召開數碼媒體與人類福祉國際會議 (The Conference on Well Being in Digital Media)。參加的學者來自不同的學術領域，當中包括哲學、社會學、電腦資訊科技、傳播學、教育學、心理學、藝術和文化研究。他們從多角度探討這個議題，嘗試在新科技環境下為「福祉」(Well-being) 下定義，找出量度方法，並為發展「福祉」尋求各種良方。聯合國教科文組織也很重視這個議題，除了派官員參加，並商討長期研究計劃。



甚麼是福祉？

福祉有「外在福祉」(External Well-being) 和「內在福祉」(Internal Well-being)。前者是指一些影響生活的環境因素，例如工作、薪酬收入、健康等。而後者則與個人感受很有關係。「內在福祉」分兩類：(1) 歡樂感 (Hedonic Well-being)，即追求最大的歡愉及最少的痛苦；和(2) 幸福感 (Eudaimonic Well-being)，是指自我滿足及過有意義的人生。

福祉究竟有甚麼重要性？出席的哲學家及教育家指出，追求快樂是人類的終極目標，而且謀求美好人生是基本人權。為甚麼在此時此刻大家特別關注福祉問題？相信是因為社會及經濟發達，人們却沒有因擁有更多的金錢及物質而更加快樂。為甚麼關注點又落在數碼媒體上？答案很簡單，數碼媒體滲透大眾生活的每一層面，現代人基本上是過「媒體生活」(Media Life)，尤其是年輕人，一星期七天每天廿四小時都離不開數碼媒體及網絡，正如學者 Lee Rainie 及 Barry Wellman 所言，大家已經成為「網絡個體」(Networked Individual)，即「網中人」，無法不受數碼媒體的影響。

但數碼媒體是一把雙刃劍，它們對人類社會的進步有很大貢獻，但同時有破壞力。人類在這個新科技環境下，如何能趨吉避凶？怎樣能增進福祉，過美好生活？這就需要進一步了解數碼媒體的發展、特性及它們的影響。

從 Web 1.0 到 Web 4.0

互聯網的出現，令我們的社會全面步入數碼世代。在九十年代，網站及電子報湧現，Web 1.0 的互聯網應用，促成很多機構及公司都向網上遷移，大眾不僅在現實世界生活，還開始在虛擬世界活動。不過更大的改變是來自 Web 2.0 的互聯網應用，因為新數碼科技不僅讓網民在網上瀏覽，還容許他們上載內容，互聯網由「閱讀網」變成「可讀可寫網」。大量自媒體出現，包括部落格、維基百科、社交媒體（如臉書、Twitter、微博、徵信）、分享網站（如 YouTube）、公民新聞網站等，全面改變人類社會的溝通及交往模式。科技界的專家更預測，在未來一、兩年，我們將步入 Web 3.0 時代，互聯網進階成為「可讀可寫執行網」，由於人工智能 (Artificial Intelligence) 的廣泛應用，互聯網是聰明網，能掌握網民的個別特性，懂得語意分析，明白每一指令，故能提供精準的服務。而流動數碼產品的普及，令大眾可隨意實時溝通，並且全球聯網，開展大數據年代。



但更大的改變將在大約 2020 年之後出現，屆時 Web 4.0 的互聯網應用，更令互聯網成為一個「可讀可寫可執行可同步網」(Read-write-execution-concurrency Web)，這將是一個人與機器共生的年代。如果大家看過「雲端情人」(Her) 這部電影，就會領會到 Web 4.0 是一個甚麼世界。到了那個時候人工智能及機械人科技漸趨成熟，電腦的執行系統化身為語音秘書，具備學習能力及感性互動能力，為網民提供全天候服務。

表(一)列出互聯網進化的四個階段，每一個網絡世代都對人類社會造成重大衝擊，顛覆了原有的社會秩序及遊戲規則。世界各地的學者都忙於研究這些數碼媒體帶來的機遇和挑戰。

表(一)：互聯網的四代進化

Web 1.0	閱讀網	資訊為中心 (網絡)
Web 2.0	可讀可寫網	人們為中心 (社交網)
Web 3.0	可讀可寫可執行網	機器為中心 (語意網)
Web 4.0	可讀可寫可執行可同步網	代理為中心 (無處不在)

數碼媒體在很多方面的確令我們的生活更美好。首先，互聯網將地球連成世界村，打破地域及時間的限制，我們可以和千里以外的親友聯繫，國與國也方便加強溝通，進行文化交流，大家亦很容易就找到志同道合的朋友。互聯網提供了

大量資訊，我們足不出戶就可以周遊列國，透過互聯網認識社會，同時亦可運用互聯網表達意見或進行創作。當然互聯網及其他數碼媒體更提供了無限多的娛樂節目及遊戲，是大眾的玩樂天堂。而網上購物及網絡營商當然促進了經濟發展，遙距學習更給予大眾很多進修機會，讓新一代可以晉身知識社會。這些都是對增進個人歡樂和幸福有幫助。

不過，參加會議的學者，免不了會把注意力集中於數碼科技帶來的挑戰，他們激烈討論一些潛在隱憂。

數碼媒體對福祉的挑戰

這裏簡略介紹幾項主要挑戰。第一項是如何應對新數碼媒體帶來的負面影響。新一代在數碼環境下成長，資訊過剩，如何選取有用資訊和避免在資訊海洋中迷失，是一個難題。在 Facebook 上年輕人往往為爭取更多讚好，非常著重別人的欣賞和認同，而下意識地做一些「出位」或特別的事情，喪失獨立判斷能力。他們在社交媒體上，似乎是為別人而活，而不是呈現真正的自我。此外大家都關注搜索引擎的使用，因為有研究指出，經常使用 Google 的人，會記憶力變差，而且專注力下降。而在即將來臨的 Web 3.0 大數據時代，私隱的保障又頓成疑問。

第二項挑戰是如何解讀數碼媒體的資訊。由於用數碼科技製造假資訊太容易，「有圖有真相」這句話已過時，如何核實資訊是一大煩惱。第三是關於大眾怎樣善用傳播權。在 Web 2.0 時代，人人是記者，人人是作家，怎樣讓眾多網民不散播謠言、不進行網上欺凌？第四項是安全問題。駭客入侵及網絡侵犯私隱是經常發生的事，如何避免？

由於接觸互聯網及數碼媒體不再困難，所以「數碼鴻溝」的問題得以舒緩，反而是「數碼使用鴻溝」更引人關注。因為很多大型社交媒體公司及搜索引擎公司，壟斷了大數據，普通人無法使用這些數據資訊去尋求利益及增進幸福。

第六項挑戰是如何為發展數碼科技制定方向？人工智能的發展甚有爭議。微軟的蓋次表示憂慮；霍金更表示這可能導致人類種族滅絕。霍金解釋，人類的進化慢，機械人及電腦系統進化快，如果不好好掌握人工智能的發展方向，人類恐怕會被超越。

面對林林總總的挑戰，出席會議的學者提供了很多建議去發展數碼時代的福祉。首先有學者提出要為大眾提供數碼素養 (Digital Literacy) 訓練，而聯合國教科文組織則提倡傳媒資訊素養 (Media and Information Literacy, MIL) 教育。這些素養訓練可以協助大眾，尤其年青一代，認識數碼媒體對個人及社會的影響；掌握分析數碼訊息的技巧；善用數碼媒體作創意表達；並學習監察數碼媒體的發展，督促它們為人類福祉服務。

另一些學者則推介正向心理學。在福祉的研究中，「自主」 (Autonomy) 和「良好人際關係」是幸福生活的主要元素。而正向心理學正是強調自主的人生才是快樂的人生，而且鼓勵人們過歡樂人生及有意義的人生。運用正向心理學跟社交網站及互聯網打交道，心理學家認為可以引導大眾善用傳播權及迴避數碼媒體的負面影響。

有些哲學家則從靈性出發，介紹宗教怎樣輔導人們在資訊爆炸的年代尋覓到輕安自在。例如日本禪師小池龍之介就以佛教心法，指導年青人怎樣愉快地在社交網站上與人交往。

跨學科合作

參加會議的學者經過兩天研討，提出成立三個工作小組，制定策略，期望在數碼世界中提升福祉：

(一) 教育組：

負責對數碼媒體作全方位研究。過去有關數碼媒體的研究也頗多，但缺乏綜合整理，有需要成立資料庫和研究團隊，有系統地探討數碼媒體的特質及影響。同時推廣傳媒資訊教育。

(二) 科技組：

了解數碼科技的發展，監察互聯網公司、社交網站機構、搜索引擎機構、科技公司等，與從業員展開溝通及對話，建議業界自律。

(三) 政策：

負責敦促政府製定有關政策，保障數碼科技能造福人羣。

以色列 **Aharon Aviram** 教授是一位教育哲學家，他是這個數碼媒體與人類福祉計劃的倡議者。他關心下一代如何在數碼世界過美好生活。他不僅召集了來自不同學術領域學者參加這次會議，並邀這批學者加入工作組，在未來的歲月一起研討，為提升人類福祉共同努力。



李月蓮博士

香港浸會大學新聞系主任