

比較優劣

一般要求學生比較觀點、政策、方法的優次、成效、重要性等。學生需自行建立比較準則，以判斷各項目的優劣或利弊。比較題常見的字眼有「優於」、「優先於」、「應先……而非」、「必要」、「更」、「較」、「比」、「最」、「利多於弊」等。

提問方式

- 例題 1** 「就中國目前的發展而言，經濟發展應優先於民主政治發展。」你是否同意這說法？解釋你的答案。
- 例題 2** 在資料 B 顯示的噪音管制政策中，哪兩項可較有效地處理資料 A 凸顯的問題？解釋你的答案。
- 例題 3** 「要減少香港的吸煙人口，提高煙草稅比廣泛設立禁煙區更有效。」你是否同意這看法？解釋你的答案。
- 例題 4** 「發展經濟是國家增強國際影響力的最佳方法。」你是否同意這看法？解釋你的答案。
- 例題 5** 「電子社交媒體對青少年的個人成長利多於弊。」你是否同意這看法？解釋你的答案。

審題及作答技能

- (1) **審題目**：了解題目的關鍵字及考問要旨，確定比較的對象（兩者還是多者）與範疇、範圍等（如「就中國目前的發展而言」），思考答題方向和立場。
- (2) **審課題**：從題目的考問要旨聯繫相關課題及概念，並使用相關的課題知識和概念作答。
- (3) **審資料**：由於資料中可能隱含一些比較方向，學生須留心找出有關方向，以便訂立比較點。
- (4) **比較準則**：學生須從多角度分析、比較。在每個論點中將兩個討論對象放在同一角度 / 方向比較，並運用同一準則衡量兩者。
- (5) **比較論述**：根據各準則或角度把比較對象作詳細衡量及比較，說明支持對象的可取之處，並解釋其他對象的不足之處。
- (6) **比較結論**：經過比較後，學生須判別出結果。

- A. 成效（涵蓋面/廣泛度、清晰度/灰色地帶、一刀切、阻嚇性、立竿見影、利益 vs 代價(反效果)、根本/徹底(治本)vs 表面(治標)、針對性)
- B. 可行性（所需資源、執行成本、執行難度、執行細節、認受性/支持度、相關配套)
- C. 急切性 / 逼切性/ 時間性（問題的嚴重性、資源多寡、即時、惡化)
- D. 必然性（獨特性、可逆轉性 / 補救方法)

答題示範

比較對象：家長限制子女上網

例題 你認為家長限制子女上網是否防止青少年沉迷上網的最有效方法？試加以論證。

其他比較對象：

- 教育青少年正確上網態度
- 遊戲網絡商限制上網時間
- 政府立法限制青少年上網
- 鼓勵青少年開拓其他興趣

資料 A：取材自 2017 年 8 月 31 日的報章新聞

青少年使用手機的目的，以舒緩壓力、維持人際關係為主，因此喜歡以手機玩電子遊戲、上社交網站聊天。但青少年的自制力較低，容易上網成癮，家長若貿然禁止他們使用互聯網及電子屏幕產品，往往是衝突收場。

有社工認為家庭可發揮社教化的作用，子女大多聽從父母的說話；建議父母和孩子訂明使用互聯網及電子屏幕產品的規範，包括上網時數和用途，培養子女建立正確使用互聯網的價值觀。

(1)審題目：題目要求比較限制子女上網與其他方法在防止青少年沉迷上網的成效。

(2)審課題：題目涉及議題是青少年沉迷上網，與單元「個人成長與人際關係」的「青少年與時下趨勢」等課題有關。

重點 1：
家長限制子女上網會引起親子衝突

重點 2：
子女會聽從家長的說話

(3)審資料：資料描述家長限制子女上網的正、反觀點。資料沒有提供其他比較對象，學生可就其所知自行構思其他比較對象。

作答示例：

立場：我同意。

論點一：①首先，②即時性方面，家長可運用權威限制子女上網。③+④父母具有一定的權威，青少年大多會聽從他們的說話，因此父母可訂立一些使用互聯網的守則，例如每天上網的時數不得超過某個上限、上課及考試日子不能上網玩電子遊戲等，若子女違反規定父母便施予責罰。父母嚴加管束可以發揮即時效果，令青少年不敢長時間使用電子產品上網。相比之下，教育青少年正確的上網態度，雖同樣能避免青少年沉迷上網，但需要花時間讓青少年培養自律精神，逐步改善固有行為和習慣，未能即時見到成效。⑤由此可見，從即時性而言，家長限制子女上網是防止青少年沉迷上網的最有效方法。

(5)比較論述：從即時性的角度，把家長限制子女上網與教育青少年正確的上網態度作詳細衡量及比較，說明家長限制子女上網的可取之處，並解釋教育青少年正確上網態度的不足之處。

論點二：①其次，②操作性方面，家長掌握子女的生活資源，能夠藉此規管他們的上網時間。③+④例如，父母可將家中的電腦及上網設備放於客廳或自己的睡房，以防子女通宵達旦上網。假如子女未能好好控制手機上網時間，父母也可以拒絕代他們支付流動數據費用。換言之，父母可以透過掌控與上網相關的資源，來確保子女有節制地上網。相比之下，遊戲網絡商限制青少年的上網時間，在現實上較難實行。近年有些遊戲網絡商為防止青少年沉迷網上遊戲，推出實名註冊系統，系統可識別青少年玩家，並監察他們的數據使用量，限制他們玩遊戲

(5)比較論述：從操作性的角度，把家長限制子女上網與遊戲網絡商限制青少年上網時間作詳細衡量及比較，說明家長限制子女上網的可取之處，並

①標示語+②主題句

先概括歸納出論點。在每個論點中以同一準則進行比較。

③說明+④例子/論據

詳細解釋論點，以及論點的推論過程。舉出例子或論據，以支持及說明論點。

⑤小結

的時間。然而，青少年可以借用他人的身分進行開戶登記，遊戲網絡商實難以查證他們的確實身分。這反映遊戲網絡商要限制青少年的上網時間，會面對一定困難。⑤由此可見，從操作性而言，家長限制子女上網是防止青少年沉迷上網的最有效方法。

論點三：①再者，②認受性方面，家長**限制**青少年上網的認受性較高。③+④家庭在社教化的過程中擔當重要角色，家長作為子女的監護人，有責任監管子女的行為和教導子女正確的價值觀。青少年亦明白他們在社會和家庭中會受到一些規範，因而較容易服從父母的要求。因此家長限制子女上網，青少年多願意聽從，能有效減低他們沉迷上網的機會。相比之下，政府若透過立法等強硬手法來限制青少年上網，可能會引起過分干預生活自由的爭議，容易引起不滿，部分青少年更可能會作出反抗，造成反效果，難以起到防止他們沉迷上網的成效。再者，政府亦難以判斷何謂合適的上網時數。⑤由此可見，從認受性而言，家長限制子女上網是防止青少年沉迷上網的最有效方法。

← (5)比較論述：從認受性的角度，把家長限制子女上網與政府立法限制青少年上網作詳細衡量及比較，說明家長限制子女上網的可取之處，並解釋政府立法限制青少年上網的不足之處。

駁論：（提出對方觀點）有人認為，青少年正值反叛期，常有自己的一套看法，不喜歡父母干預他們的行為，若家長限制子女上網，可能會引起親子衝突，不但損害彼此的關係，更無助防止青少年沉迷上網。若能夠透過鼓勵青少年開拓其他新興趣，例如畫畫、打球、行山等，不但能夠令他們將更多學習以外的時間投入到新興趣之上，自覺地不再沉迷上網，同時也不會引起親子衝突。（進行反駁+例子/論據）但是，我不完全同意這說法。誠然，鼓勵青少年開拓新興趣，有助降低他們上網的意欲和減少上網時間，但家長限制青少年上網，並不一定會引起親子衝突。其實只要家長和子女互相體諒，多作溝通，了解彼此對上網時間的想法，就可維持良好的親子關係；同時，雙方協議訂立出每日的上網時數，相信即使家長限制子女上網，也不會引起衝突。（小結）由此可見，家長限制子女上網是防止青少年沉迷上網的最有效方法。

← (5)比較論述(駁論)：舉出另一方的主要論點，並加以駁斥，指出其不可取的原因。

總結：

因此，我同意。

← (6)比較結論：經過比較後，判別出結果：「家長限制子女上網是防止青少年沉迷上網的最有效方法」。

1. 細閱以下資料：

資料 A：綜合新聞報道

中國官媒將網絡遊戲形容為「精神鴉片」，指青少年沉迷於網絡遊戲，會影響視力和學業，甚至「引發性格異化」；更直指騰訊旗下遊戲《王者榮耀》擁有「病毒式傳播和無可複製的玩家粘性」。在中國政府看來，管制青少年玩電子遊戲刻不容緩。

有些人認為，遊戲為他們提供了一扇大門，可以超越學業壓力的沉悶，進入一個社交世界。而中國科技分析師馬睿指，很多家長認為孩子玩遊戲的責任在於平台和政府，而不願自己承擔太多責任。

資料 B：綜合新聞報道

國家網信辦刊發《未成年人網絡保護條例(徵求意見稿)》，針對網絡服務提供者，不得向未成年人提供與其民事行為能力不符的付費服務；成立主要由外部成員組成的獨立機構，監督未成年人網絡保護情況等；每年發布專門的未成年人網絡保護社會責任報告，並通過公眾評議等方式接受社會監督。

關於加強未成年人網絡沉迷防治方面，意見稿規定，嚴禁以侵害未成年人身心健康的方式干預未成年人網絡沉迷；提出完善網絡遊戲實名制規定，建立預防未成年人沉迷網絡遊戲的遊戲規則，把遊戲產品分類，並予以適齡提示。

另外，網絡遊戲、網絡直播、網絡音視頻、網絡社交等服務提供者應當採取措施，防範和抵制流量至上等不良價值傾向，不得設置以應援集資、投票打榜、刷量控評等為主題的社區、群組，不得誘導未成年人參與應援集資、投票打榜、刷量控評等網路活動。

(a) 解釋網絡遊戲對青少年的個人成長可能造成的影響。 (8分)

(b) 在決定加強對中國青少年使用互聯網的規限時，哪個因素應獲得優先考慮？
論證你的看法。 (12分)