

# 大學學位普及化 供過於求向下流



過去大學在畢業後，多能找到一份收入理想、環境較穩定的工作，但隨着近年「學歷通脹」，推高社會向上流動的門檻，令不少擁有大專或以上學位的年輕人，難以覓得理想和穩定的工作，甚至面臨失業的困境；為了生計和餬口，部分人無奈接受待遇較差的工作，令他們難以向上流動，造成即使擁有高學歷，亦被迫置於下層社會。撇除研究院課程的學生，現時本港每年有約兩萬名資助學士學位課程，以及逾一萬名自資學士學位課程的畢業生加入市場，連同持有高級文憑及副學士學位的學生，全港接受專上教育的比率不斷上升。

●林羲彤 特約資深通識科作者

●受近年的「學歷通脹」影響，大學畢業生的起薪點長期沒有上升。資料圖片

## 今日香港

1. 細閱以下資料：

### 資料A：大學畢業生起薪點

相對於低技術人士，大學生的收入還有一定保證。然而，若將大學生過去20年的起薪點作比較，不難發現其收入沒有提升。剛畢業不久的大學生在1997年時的收入為11,000元，這個數字在香港經歷沙士及金融海嘯時明顯被拖低。自2010年後，香港經濟雖然沒有什麼新增長點，但總的而言還是有所上升，而樓價自2003年以來更是翻了兩三倍。可是，大學生的收入在2015年仍停留在11,000元，這到底反映了什麼光景？

過往，大學畢業生做的是較專業或領導的工作。若投考警隊，大學生只會考慮較高薪的督察級別。時移世易，今天的學生不能只應徵高層職位，很多都被迫降至較低端的工種，腹有詩書卻選擇做中學生也可投考最初級警員的大有人在。不但如此，相對早幾代而言，新一代大學生的薪金還打了很多折扣。究其原因，自千禧年代開始，香港經濟體系再也消化不了這麼多的大學生，供過於求的情況一直惡化。截至2016年底，持大學學位者比起經理、行政人員及專業人士等職位共多出440,000個，故此，大學生「向下流」、減薪是必然趨勢。

資料來源：綜合本港報刊

### 資料B：香港大專教育「錢」景

富裕及中產家庭的社會地位較高，可動用資源也較多，整體而言比低下階層更有能力也更懂得把子女培育成才，並讓他們接受高等教育。若此說屬實，就是社會的悲哀。教育本意除了傳道、授業、解惑外，就是要幫助貧苦學生和家庭脫貧。觀乎現況，大學學位逐漸給社會中上層家庭壟斷，對於低下階層來說，即使大學入學率近年有所提升，往往還是望門興嘆。

雖然大專畢業生的起薪點不高，但在職場上打

滾多年，很多都有所「上流」，並積累一定財富，能租住或購買私人屋苑單位。排在頭十位的屋苑，多是較新落成且非常昂貴，其大專生比率高達50%或以上。不難看出，這20年間，大學畢業生的起薪點雖無甚起色，但大學教育仍為大學生打下各種根基，包括職業培訓、思考訓練、人際網絡建立等，讓他們往後能在職場上大展拳腳，在社會階梯上慢慢攀升。

資料來源：綜合本港報刊

### 資料C：對特區政府解決高學歷人士貧窮的建議

- 加強開創新產業的力度，開創職位讓大專畢業生發揮；
- 重新審視培訓人才政策，減少學歷錯配的情況；
- 考慮增加資助學位課程或減免現時學債的利息，避免低下階層子女因升學而欠下學債；
- 繼續投放資源，鼓勵大專和大學生創業；
- 研究讓更多青年受惠於現時的公屋及居屋政策，並檢視現行稅收及福利政策等；
- 年輕人也要學習改變心態和將目光放遠，如在學期間積極累積實習和交流經驗，或學習外語和持續進修等，增加個人在職場上的競爭力。

資料來源：綜合本港報刊

### 想一想

- (a) 「在香港，大學學位普及化利多於弊。」你是否同意這個說法？參考資料，試加以解釋。
- (b) 為扭轉香港大學生「向下流」的現象，各持份者可以做些什麼？參考資料，試提出一些建議。

## 今日香港+公共衛生

2. 細閱以下資料：

### 資料A：有關香港學童使用電子產品報道

香港大學醫學院的研究團隊隨機抽樣港島及元朗區681名幼稚園學童，記錄他們使用電子產品的習慣，並於相關學童長大至約9歲時再作追蹤研究。研究發現，幼稚園高班學童每日看電視每多一小時，出現行為問題的風險增加逾44.4%，情緒問題的風險增加38.2%，過度活躍問題的風險增加34.3%。若每日玩電子遊戲每多一小時則患上情緒及過度活躍問題的風險，分別增加23.2%及32%。團隊另對近7,600名小學生進行研究，發現近75%受訪小學生每日最少使用兩小時電子產品，假日更平均使用高達七小時。研究團隊提醒，3歲至6歲為學童身體急速發展的階段，為免影響腦神經，忌於入夜或睡前使用電子產品，家長應以互動式陪伴子女使用電子產品。

資料來源：綜合本港報刊

### 資料B：精神科醫生勸諭

有精神科醫生指出，小學生未有成熟的自控能力可以獨自擁有手機，家長應向子女訂立玩電子遊戲的指引，例如列明規矩，玩半小時就要停止，以及不應把打機作為學習的獎勵。電子遊戲中刺激的畫面和聲音會令該兩類病患者大腦分泌多巴胺，使他們玩樂時可冷靜下來，但當他們離開這些遊戲，就會不習慣，導致沉迷遊戲的情況更嚴重，造成惡性循環，加劇病情。

資料來源：綜合本港報刊

### 資料C：兒童沉迷電子產品年輕化現象

現在小朋友的玩意，不再是公園的鞦韆，也不是房間裏的洋娃娃，而是手上的平板電腦和智能手機。據港大在2016年進行的研究發現，74.8%香港兒童每天使用電子產品多於兩小時，遠遠高於美國的20.8%。而港人使用互聯網及電子產品也有年輕化趨勢，學前兒童開始使用電腦的年齡中位數是兩歲，而開始使用平板電子產品的年齡中位數只有16個月大，而年紀最小的更只有一個月大。

港童接觸電子產品的年齡愈來愈早，原因之一是不少家長視之為「電子奶嘴」，作為安撫兒童的工具；加上電子學習漸趨普及，學生在上課日子平均使用3小時電子產品，也增加了他們接觸電子產品的時間。此外，學生面對嚴重的學習壓力，有人選擇以打機逃避，或藉此與同



學建立友誼。本港打機成癮問題普遍，近一成學童有打機成癮的問題，隨着更多更新的網絡平台、平板電腦和智能手機面世，這個數字勢必會上升。

資料來源：綜合本港報刊

### 想一想

- (a) 參考資料，指出香港兒童使用電子產品習慣對健康構成的風險。
- (b) 參考資料及就你所知，試建議一些方法來減少香港兒童沉迷使用電子產品的現象。

## 總結

全球每年有約3,600萬人因饑荒而死，同時也有2,900萬人因肥胖引致的疾病而死亡。「體

胖發福」自古被視為健康與財富的象徵，隨着城市愈來愈富裕，營養過剩及飲食不均引起全球健康危機，在

發達國家響起警號，肥胖現象只是冰山一角。健康危機可引致多種心理及社會問題，以肥胖問題為例，肥胖人士容易對體形感到不滿，以及較易受到社會歧視而患上心理疾病，過胖孩童日後面臨血壓高、高膽固醇、糖尿病和心血管疾病風險更高；澳洲有兒童健康專家直言這一代的兒童或會比父母更早死亡；在歐美等地，肥胖甚至成為年輕人無法入伍的頭號原因，可見全球健康議題不容忽視。