

港享司法獨立 源於中央授權

學好公民科

隔星期一見報

以往部分高中通識教育教科書，在述及香港特別行政區的「三權」（即行政、立法和司法權）關係的解讀出現偏差，因而引起相關討論及爭拗，其中一點就是對「司法獨立」與「三權分立」兩者關係而引發的爭議。

所謂「三權分立」，在政治學上是權力分立（Separation of powers）的一種演繹，主張政府的行政、立法與司法職權範圍分明及互不干涉，通過「分權」與「制衡」兩項原則以免政府出現濫用權力情況。過往部分坊間的通識科教材以至通識科老師，誤以為香港政治體制是奉行「三權分立」，其中一個原因就是不少人將香港的「司法獨立」等同於「三權分立」理論中的「司法獨立」。

事實上，根據中華人民共和國憲法和

基本法，香港特別行政區是直轄於中央人民政府的地方行政區域，所享有的高度自治權包括行政權、立法權和司法權，都是由中央授予，行使時也受到中央權力的制約和監督。

也就是說，香港特區的政治體制是一種地方政治體制，根本不可能也不應該與一個主權國家的「三權分立」作簡單類比，包括對獨立司法權的理解。

要認識香港特區司法獨立的概念，應從基本法入手。根據基本法第十九條規定：「香港特別行政區享有獨立的司法權和終審權。」此外，基本法第八十五條規定：「香港特別行政區法院獨立進行審判，不受任何干涉，司法人員履行審判職責的行為不受法律追究。」

另外，基本法第八十條規定：「香港特別行政區各級法院是香港特別行政區的司法機關，行使香港特別行政區的審判權。」以及基本法第八十二條規定：「香港特別行政區的終審權屬於香港特別行政區終審法院。」以上條文顯示香

港獨立的司法權是建基於基本法之上，基本法保障了香港的司法獨立，多年來也被視為香港法治的基石。

然而，基本法既保障了香港特別行政區的獨立司法權，同時也對司法權行使有所限制。在教育局2021年提供的公民科教學資源當中，提及有關基本法規定對司法權行使的限制及相關例子，包括根據基本法第十九條規定：「香港特別行政區法院對國防、外交等國家行為無管轄權。」此外，香港法院在特定情況下，需要根據基本法的規定依法提請全國人大常委會解釋基本法相關條款。（基本法第一百五十八條）這些條文反映了香港特區的獨立司法權並非無限權力，是全因該獨立司法權是中央根據基本法所授予的。

既然全國人大常委會對基本法有解釋權，可能有人會質疑特區的司法權並非是真正「獨立」。對於有關質疑，基本法推廣督導委員會委員李浩然曾撰文指出：「『人大釋法』和『司法獨立』，



● 香港擁有司法獨立。圖為西九龍法院大樓大型法庭。

資料圖片

是程序上的兩個步驟，互不關係。」

按他的解釋，「釋法」是釐清法律不清楚的地方，而非影響及干預審判的手段，人大常委會的解釋並不能推翻法庭判定訴訟某一方勝訴的決定，因此並不會損害特區的獨立司法權。

釐清香港特別行政區「司法獨立」的概念，從宏觀到微觀，既可以讓學生正確認識香港特別行政區的政治體制，也連繫上公民科中「法治精神的意義」這學習重點，在該學科的老師教學以及學生學習上意義重大。

作者：羅公明

簡介：資深文化工作者，從事新聞及教育工作多年，曾主理高中通識科網站及參與教科書出版工作。



● 技術人員在北京商業區安裝5G基站。

作者供圖

全球最大5G網絡 珠峰頂都收到

中國脈搏

隔星期一見報

5G技術掀起全球競賽，而基站是5G網絡的核心設備。截至2021年9月，中國已建成約115.9萬個5G基站，佔全球七成以上。這些基站為5G普及應用「開路」，令中國擁有了全球規模最大的5G網絡，如今中國所有地級市城區、超過97%的縣城城區和40%的鄉鎮鎮區，已實現5G網絡覆蓋，就連「生命禁區」珠峰都有了5G訊號。

2020年，中國三大電訊商與華為合作，在海拔5,300米、5,800米和6,500米高的珠峰營地搭建起5G基站。同年5月27日，中國珠峰測量隊成功登頂，通過5G訊號完成了一次全世界「最高」的直播，刷新了世界移動通訊紀錄，為今後的珠峰科研考察、環境監測、生命救援增加科技助力。

5G訊號能上至高山，也能下至地底。2020年6月，中國移動、華為與陽煤集團，建成全國首座5G智慧煤礦，也是目

前全世界「最低」的5G基站——位於地下534米。

隨着5G基站數量增長，5G商用發展也突飛猛進。據統計，截至2021年9月，中國5G終端用戶達到4.5億戶，佔全球八成以上。同時誕生了許多新用法，例如新冠肺炎疫情期間的遠程互動教學、火神山醫院建設直播、在一線防疫的智慧機械人、無人車等。

5G網絡也已經應用於港口、機械、汽車、鋼鐵、能源等行業，未來發展重點是工業互聯網、車聯網、醫療、教育等領域。據統計，目前全國「5G+工業物聯網」項目已超過1,800個，智能化製造、數碼化管理等新模式加速發展，有31個省市已推出相關政策。

全球移動通訊系統協會（GSMA）預測，未來5年，全球五分之一的網絡連接將基於5G技術。中國信通院預計，2020年至2025年，中國5G商用有望間接拉動經濟總量約24.8萬億元人民幣（約29.7萬億港元），間接帶動經濟增長8.5萬億元人民幣（約10.2萬億港元）。



● 2020年5月，位於海拔5,200米珠峰大本營的5G網絡通訊保障點。

作者供圖

作者：郭立新

簡介：以獨特視角展現當代中國的發展趨勢和人情事物，帶領讀者全新感受當代中國。<https://www.ourchinastory.com>

Our China Story 當代中國

打機學習相處 引起學習興趣

樹仁手記

隔星期一見報

大概是在小學四年級開始吧？從那時起我就一直在打機，幾乎從未間斷。從父母的角度看，打機一定有害，因為這是「浪費時間」，而那些時間本來可以用在更有益處的事情上，例如做功課、讀書、學琴、學外語、做數、做運動等。

我當然明白，今時今日，社會流動的壓力日益加大，因此規管小朋友的時間也愈來愈嚴格。不過，打機一定是無益而有害的嗎？在我的經驗來看卻又不是。玩遊戲本身就已經是快樂的體驗。如果可以投入遊戲，進入忘我的狀態，我已經覺得自己足夠幸福了。

而在此之外，打機也有幾種不同意義。最基本當然是引起學習興趣。我這一代的八十後男性很多都熟知三國時代的歷史，連很冷門的人物如潘鳳、徐榮等都可以如數家珍，原因就是日本光榮生產的三國志遊戲系列。

除此之外，打機還可以連結人心。放學後到同學家中打機，過程除了玩樂，也像在街場踢波一樣，學習人與人之間的相處

之道。

譬如有一次和同學打足球遊戲時，他忽然問：「為什麼你入球後的慢鏡頭就慢慢欣賞，但我入球後你就快快按停？」我才明白原來自己習慣了一個人打機，無意間將被入球後的不快表露出來，而忽略了對方入球後的快樂也是要被尊重的。

正所謂「牌品好，人品自然好」，特別在一班同學一齊輪流打足球遊戲時，輸波不可以「發爛渣」，贏波也不可以太語無倫次。另外，早幾年掀起熱潮的Pokémon GO也曾帶動玩家走到街上與人互動搭訕。

代入角色扮演 延續冒險幻想

有深度的電腦遊戲也可以像文學巨著一樣。譬如角色扮演遊戲《Planescape: Torment》的劇本就有80萬字。在角色扮演遊戲中，代入主角的位置，經歷各種不同的生死關頭，其實不也是人類自古以來就有的幻想？那正是原始人們在寒冷的冬夜，圍着火堆說冒險故事的延續。

由打機發展成「電競」這新興體育活動，相信不少青少年想加入，同時很多家長怕子女沉迷成癮，下期樹仁手記將由樹仁輔導及心理學系老師解析最新有關電競的研究。

作者：曾仲堅博士

簡介：香港樹仁大學社會學系助理教授，既研究自己喜歡的普及文化，也研究令自己困擾的工作和經濟問題。

香港樹仁大學 HONG KONG SHUE YAN UNIVERSITY

分辨知識資訊 促進學生學習

通識把脈

隔星期一見報

在疫情中，同學們手執一部部平板電腦或手提電腦進行網課，是學習新常態。大家在習慣學習新的方式之下，又會否想像一下，科技產品的革新會否為「知識傳播」帶來一場革命？

根據傳統歷史學的分析，科技發展與知識傳播有着密不可分的關係。回顧人類歷史，首次與知識相關的科技發展，應該是文字的出現與書寫工具的發明，有了傳意符號與記錄工具，人類開始了知識的跨代累積與傳播。書籍、石刻等「記錄」，讓後人承繼前人的智慧與經驗，但知識的傳遞有着地域局限，止於「作者」（即知識的建構者，也是擁有者，通常是鄉長、族長）與「受眾」（通常是鄉里）之間。

及後到了唐宋印刷術的發明與普及，不單在中國成就了兩代的學術發展，傳入歐洲，更將「知識」從中世紀的教會、傳教士之手，解放到民眾手上。少數的群體不再壟斷知識，受眾不斷地增加，知識傳播的速度加快，促成了一場場科學革命。

不過，由印刷術發明到上世紀三四十年代，知識的掌握與累積還是以文字及書籍

為主。直至大眾媒體普及，收音機、電視等豐富了知識展現和累積的形式。不單止受眾增加，電台的phone-in節目、電視的家庭觀摩參與等，使原來單向的受眾，可以參與知識的建構。雖然加入了互動，但大體上，知識傳播的方式還是由上而下，以「作者」為主導，具有權威。

真正劃時代的「知識革命」起始於上世紀九十年代，互聯網由web1.0只能提供單向的瀏覽，至web2.0開始的讀者參與，到現在web3.0講求隨時、隨地及隨身使用科技產品。iPad等科技產品的使用者通過分享經驗達到群體認同，甚至參與維基百科編修，從而成為大眾獲得知識的主要來源渠道。

我們正經歷資訊和知識掌握得容易、知識的權威性不再，甚至知識與我們的距離也不存在的時候。在此不難幻想在我們電子世代的學習情景：沒有沉重的書包，每人手執一部tablet；天文地理知識隨手可得，絕對不用記誦；所有的心得都可以無私地分享，想學什麼，便知道什麼。

在這個時候，老師改變和把關亦更為重要。一方面，教師應避免單向講授，讓學生透過資訊科技多參與課堂活動；同時，學生在建構知識的同時，亦需要教師成為學習的促進者，讓他們分辨知識與資訊的分別，達到教學相長，促進學習效能。

洪昭隆 中學公民教育主任