

OxO 線上綫下互動 強化移動社交網絡

作者：香港中文大學工程學院副院長（外務）、香港資訊科技聯會前會長 黃錦輝

在近期國際電子商務會議中，有專家指出從產品周期（Product Life Cycle）理論分析，互聯網已進入衰退期（decline），而傳統社交網絡亦已進入成熟期（maturity），取而代之的是現正處於急劇增長期（growth）的移動社交網絡。導致這現象的主要原因是近年「自攜裝備」（Bring Your Own Device, BYOD）如智能手機及平板電腦的普及化，應運而生的是既輕便又無處不通（ubiquitous）的社交網絡移動應用軟件（mobile apps）。

在傳統互聯網及社交網絡（如臉書）的環境下，網民儘管經常互相連繫，分享生活點滴，但他們（尤其在外國）的活動範圍仍離不開那虛擬世界，促成「宅人一族」（homly bodies）的出現。這族群足不出戶，絕對不利任何社會的商務及經濟發展。有見及此，各大電子商務公司爭相推出協助企業把綫上客戶拉到綫下來的 O2O（Online to Offline）方案以促進實體經濟。典型例子包括網民參與網上遊戲，並憑累積積分換取購物禮券。

三維條碼四處可見

雖然 O2O 服務大行其道，但仍未能滿足移動社交網絡的應用需求。專家認為在自攜裝備的實際應用環境之下，除了綫上轉至綫下之外，反方向的服務將會愈來愈普遍，因此電子商務的營運模式必須轉型為 OxO，即綫上綫下交叉互動。其實現時綫下至綫上的應用（apps）例子已隨處可見，例如三維條碼（3D barcode）掃描系統，或利用「近場通訊」（Near Field Communication, NFC）代替八達通的手機支付系統等。

從技術層面分析，由於移動社交網絡的興起，業界對「社交運算」（social computing）、「普適運算」（ubiquitous computing）及「雲端運算」（cloud computing）等技術的需求日趨殷切。電子商務供應商可以利用這些技術，為客戶提供更多元化的移動社交網絡服務產品。簡單而言，「普適運算」是平台（platform）技術，使用戶能隨時隨地進行計算，有助對所見所聞進行適時分析。「社交運算」是服務（service）技術，使用戶把自己曾經連繫過的人、事、物之間的複雜關係進行分析，有助他作出聰明的決策。「雲端運算」是基建（infrastructure）技術，也就是普適、社交及其他移動運算的中央伺服器。

策略性注入新元素

香港一直以來被外界批評欠缺科技，因而認為政府不宜投資創新科技產業，少數立法會議員亦藉此理由反對成立「創新及科技局」。筆者認為這想法沒有與時並進，以移動社交網絡領域為例，這是當今現代服務業的主流。香港的服務業在亞太地區傲視群雄，與此同時，香港各大高等院校及研究中心在「社交」、「普適」及「雲端」運算等基礎關鍵技術上的科研水平，亦與世界頂級學府看齊。因此，政府宜策略性地為科技行業注入新元素，提升各行各業的競爭力，這正是未來「創新及科技局」的重要任務之一。「萬事俱備，只欠東風」，筆者希望立法會財務委員會能減少「拉布」，通過撥款盡快設立「創新及科技局」。不然的話，恐怕發展移動社交網絡的機會，會與過往科技發展機遇的命運一樣，與香港擦身而過。