

今年被不少人稱為「5G元年」——敲定全球5G商用標準、少數國家和地區拍賣5G頻譜、各大商家研究5G手機芯片……聽起來似乎有些「離地」，但與2G、3G、4G不斷發展數據不同，5G除了能為我們提供更好的體驗和更大的容量，也能正式開啟物聯網時代，逐漸滲透至各行各業，日常的衣食住行也會在5G、大數據、雲計算和人工智能的互相融合中，逐漸發生變化。

■香港文匯報記者 周曉菁

- 1 雲遊戲演示場景。
- 2 智慧醫療演示場景可遠程進行超聲波。
- 3 5G時代所需部分設備。



圖：香港文匯報記者周曉菁攝

5G有乜用？

睇片自動駕駛唔怕塞



現時手機都無法支援5G網絡，但相信最快明年5G手機會面世。



本港需加快部署5G



內地電訊商在多個城市設5G試點。

6月中，全球第一版完整的5G標準正式出爐，全球各地都緊鑼密鼓籌備5G頻譜和牌照的工作，惟進度參差不齊。例如英國和韓國就分別在4月和6月完成5G頻譜拍賣，內地的三大電訊運營商在全國多個城市設立試點，進行外場測試和應用試驗。

若與以上地區相比，香港則顯得有些「慢半拍」，上月末政府剛剛公佈，會以「行政指配」方式，指配26

吉赫及28吉赫的高頻帶頻譜，有望明年首季度完成指配，4月開始使用。不過相近的新加坡似乎更要慢一拍，消息指星洲要到明年年底才確定可供使用的頻譜。

3HK夥華為建電訊雲

雖然頻譜的指配尚未塵埃落定，但本港各大電訊營運商都已經提前為5G的到來摩拳擦掌。6月香港電訊就宣稱，已成功進行了5G測試；和記電訊旗下的3HK也和華為展開合作，建立電訊雲，將3G及4G核心網雲端化，為未來5G網絡架構打基礎；數碼通、香港寬頻等都曾表明會加大在5G方面的投資。

香港一直致力構建智慧城市，而5G的技術應用必然能為推動智慧城市的建設助力不少。若從這一層面來看，港府更加有必要加快發展5G的腳步，為提升本港的城市競爭力而努力。

擴應用場景 添生活多樣性

當然，5G絕不只是幫我們睇戲變快、打手遊更順暢如此簡單。記者參觀位於上海的華為實驗室時，就在現場體驗了多個未來5G的應用場景，切身感受了在5G網絡、大數據、雲計算及人工智能的結合下，未來生活的更多可能性。

雲遊戲8K視頻更普及

家庭娛樂可能是最快令我們體驗到5G存在感的一種應用。雲端遊戲對家庭用戶的設備要求很低，所有處理都能在雲端進行，譬如不同的遊戲商將遊戲放在雲端，用戶直接在雲端購買即可，用戶的互動將被即時傳送到雲端中進行處理，以確保高品質的遊戲體驗。乍聽起來似乎與現在的VR遊戲相差無幾，但在5G環境下，能以90fps的速度提供回應式和沉浸式的4K遊戲體驗，令大部分家庭的數據速率高達75Mbps，延遲低於10毫秒。記者現場體驗，遊戲的「身臨其境」會更無限接近於真實。

2016年里約奧運會時首次實現了世界8K現場直播，日本公共廣播電台NHK計劃在2020年東京奧運會期間進行8K直播，而今年初也已經有8K電視機問世。如此看來，8K視頻會慢慢進入主流，據預測，更低的價格和新

的服務訂閱模式將使2020年全球一半的電視觀眾使用4K或8K電視，8K視頻的帶寬需求超過100Mbps，即5G WTTx（固定無線接入）的支持。此外，如家庭監控、流媒體等也能在家庭環境中更好地體現。

智慧醫療節省成本

移動互聯網在醫療設備中的使用正在不斷增加，醫療行業開始採用可穿戴或便攜設備集成遠程診斷、遠程手術和遠程醫療監控等解決方案。通過5G連接到AI醫療輔助系統，遠程超聲波、遠程內窺鏡都可以一一實現。例如一些缺乏現場管理人員的移動診所就能完成健康管理和診斷、通過網絡連接病人和醫生等，大大減少成本。調查顯示，智慧醫療市場的投資預計將在2025年將超過2,300億美元。5G將為智慧醫療提供所需的連接。



里約奧運會首次實現了世界8K現場直播。資料圖片

聯網汽車料將急增

傳統汽車市場也將徹底變革，物聯網不再只是提供娛樂和輔助功能，會轉為道路安全和汽車革新的關鍵推動力。例如自動駕駛、編隊行駛、車輛生命周期維護等，都需要更安全、可靠、低延遲和高帶寬的5G網絡來滿足。根據ABI Research預測，到2025年5G連接的汽車將達到5,030萬輛，聯網汽車將在2025至2030年之間大幅增長。

除了以上三種運用場景外，還有雲VR/AR、提供安保服務的聯網無人機、AI輔助智能頭盔等等，相信5G的來臨能為我們的日常生活帶來更多的方便和趣味。

保險解碼

改變生活習慣降糖尿及三高威脅

糖尿病是一種普遍的慢性疾病，根據衛生署的數據顯示，香港現時每10個成年人便有1人患糖尿病，而醫學研究指出「三高」患者（高血壓、高膽固醇、高BMI）或有較高風險患上糖尿病。雖然糖尿病和三高未如癌症、心臟病及腦血管病等高踞致命疾病排行榜，但其威脅性絕對不容忽視。

可引致過百種併發症

糖尿病患者因胰島素分泌不足或不能發揮功效以致血糖過高，其主要成因與遺傳、不良飲食習慣、肥胖及缺乏運動有關。嚴重糖尿病更可導致百多種併發症，例如視網膜病變、心血管病、腎衰竭等，另外，神經受損和缺血亦會令患者足部容易受損、潰爛甚至壞死，最終有可能導致截肢，甚至有機會危及生命。

由於糖尿病及三高表徵有時不太明顯，大部分市民都低估了他們的普及性及殺傷力，因此也不自覺地忽略了相關危疾或醫療保障之重要性。然而，根據市場一般做法，都市病如二型糖尿病、三高、哮喘等會被認定帶有較高的潛在健康風險。患者在申請醫療保障時會遇到一定程度的困難，或被列為不

保事項，令他們會難以獲得全面的保險保障。但事實上，糖尿病及三高是可以通過改變生活及飲食方式改善身體狀況和預防併發症，特別是在早期發現的情況下，與其他人一樣能過健康生活。

保障兼備健康管理增值服務

現時有些嶄新的危疾保險計劃，不但就糖尿病併發症相關的疾病提供更高保障，更會聯同專業醫護人員針對性地為患者設計個別的健康管理計劃，以循序漸進方式協助他們改善健康狀況，有助管理糖尿病、三高及其他併發症的機會。

雖然現時糖尿病及三高仍未有完全的根治方法，但患者絕對可以透過更健康和積極的生活習慣，如均衡飲食及適當運動有效地控制病情及預防嚴重併發症，重拾健康的生活之餘，同時獲得更全面的保障。

註：保險產品的賠償須受有關保單的條款及不保事項限制。

參考資料：衛生防護中心、亞洲糖尿病基金會
■AXA安盛董事總經理（人壽保險業務）黎卓祺

財技解碼

股王業績遜 投資看長線



（0700）已從高位累跌26.7%。短期看，遊戲業務仍將疲弱；從長期來看，公司仍將保持互聯網流量的主導地位。投資此股只能着眼長線。

遊戲廣告收入不及預期

受遊戲、廣告和利息收入疲軟拖累，騰訊2018年二季度業績低於預期。營業收入為737億元（人民幣，下同），環比持平，同比增長30%，由於遊戲收入不及預期，收入較市場預期低5%。調整後淨利潤為197億元，同比增長20%，環比增長8%，高於一致預期3%。

一、增值業務營收421億元，同比增長14%。其中：
1、網路遊戲收入同比增長6%至

252億元。PC遊戲收入同比下滑5%、環比下滑8%。隨着用戶及遊戲時長向手遊遷移，PC遊戲業務面臨較大壓力；手遊收入176億元，同比增長19%、環比下滑19%，主要受到《絕地求生》之刺激戰場尚未變現的影響。

2、社交網路收入增長30%至169億元，主要由於訂購視頻流媒體及直播等數位內容服務的收入增長。

二、廣告業務增速略低於預期。網路廣告業務收入141億元，同比增長39%，環比增長32%。其中，媒體廣告收入同比增長16%至47億元，主要體現於視頻內容升級所帶來的視頻廣告贊助的增加，以及銷售旺季帶動收入的上升；社交及其他廣告收入94億元，同比增長55%。主要受到

微信朋友圈、小程序、QQ看點提

供新的廣告位以及廣告價格、曝光量的增長所推動。目前社交廣告填充率仍有較大增長空間，廣告收入正持續快速增長。

三、其他收入175億元，同比增長81%，低於預期，主要受雲業務和利息收入疲弱影響。

疲軟表現或持續長時間

整體上，由於遊戲業務較弱，未來盈利受影響。遊戲業務的疲軟表現可能較此前市場預期的持續更長時間，主要由於：1、監管機構重組導致遊戲許可證審批暫停；2、三季度的手遊產品線非常強勁，《自由幻想》、《我叫MT4》和《聖鬥士星矢》都取得了較高的暢銷榜排名，後續產品也很豐厚，但恐生命周期較短。

■太平金控、太平證券（香港）研究部主管陳義明