

第 22 屆消費文化考察報告獎 主要得獎作品簡介內容

艱難 — 考察弱能人士與監護人找尋牙科服務的消費處境 高級組 冠軍、最佳選題獎
天主教母佑會蕭明中學

一般消費者尋求的牙科保健，很多時無非為了讓自己的牙齒更潔白、更整齊。然而對特殊需要人士來說，尋求牙科治療往往是牙齒問題已構成健康威脅。他們被陌生的面孔用工具在口腔中探索，刺眼的燈光、刺耳的聲音、麻痺的感覺，他們不懂說，想逃又逃不了。他們的牙科消費過程漫長，第一次可能只能在診所門外看，下一次才肯踏進診所看，一步一步……原來可以如此艱難。

IG Shop 的神秘面紗 — 買賣雙方的處境剖析 初級組 冠軍、最佳選題獎
香港九龍塘基督教中華宣道會陳瑞芝紀念中學

翻開兩位中二 IG Shop 店主的營銷日記，才明白年輕一族鍾情的線上消費，原來是於 IG 上充滿「人性化」的自家經營網店。由設計帳戶版面、發帖文、議價、交收，店主於過程中與客人不斷溝通，親力親為。經歷與客人爭拗，同學才更明白作為消費者要如何做好顧客本分，例如清楚處理及保留付款記錄、有禮貌、懂尊重，而不是一味要投訴、要賠償；而賣家亦要承擔起作為店主的責任，讓顧客對他們有信心。惟有雙向的尊重和包容才可營造良好的消費環境！

Genetically Modified Food or Greatly Marred Food 高級組 亞軍
香港四邑商工總會黃棣珊紀念中學

同學從地理課認識「基因改造」食物（GM Food）能幫助解決糧食危機，但他們大惑不解，何以日常生活從未接觸？為了這個不似預期的現實，同學抽絲剝繭作探究，先作問卷調查，再到超市實地考察，疑惑貨架上為何只有標榜自己是「非基因改造」的產品？他們決心再追問，可惜不論是負責起居飲食的家人，還是教授 GM Food 的生物科老師，對 GM Food 皆有保留。究竟是因為大家對 GM Food 認知太少？還是因為大家身處富裕的香港感受不到糧食危機的燃眉之急？

Opportunities and Threats Regarding the Promotion of Plant-based Meats to Youths in Hong Kong 初級組 亞軍、傑出選題獎
中華基金中學

素食自古也有捧場客，出發點多為健康着想，或源於宗教。直至近年出現新生代的素肉（Plant-based meat），這另類食品才開始受年輕消費群注目。當以為大家會熱烈討論這種新品能否成功模仿動物肉類的質感、味道，又或估算這個潮流能在年輕市場上「酷」多久時，原來這群消費者早已留意到它盛載着的，其實是另一種「可持續消費」的價值觀。

代經濟 協恩中學

高級組 季軍、傑出選題獎

「代經濟」，一種近年新興的消費，顧客用金錢請人代辦事，例如代購、代做手作禮物；至疫情下流行網課，更出現代上課、代考試等。明明學習是學生的本分，但以金錢就能解決本來需要自己花時間、下苦功的工作，似乎相當美好，但凡事總有代價。「代」消費的初想可能只是請人「暫代」，漸漸某些技能可能被「替代」，最後我們會否被完全「取代」？「代經濟」源自社會的分工，讓不同人專注不同專項，從而提高生產力、節省生產資源。「割禾先要學彎腰」，有時候要親力親為才懂箇中玄機，才更懂得如何善用「代」資源！

實體購物與網購 迦密主恩中學

初級組 季軍

網購是大勢所趨，加上疫情推波助瀾，九位同學有了一個「網購能完全取代實體店」的假想，他們決心求證。從日常生活中選取九個不同消費處境，受訪者的選擇讓他們始料不及。原來兩種消費模式並非此消彼長，而是相依相連，網購或實體店單一地存在，也是無法完全滿足現今多變複雜的消費者要求。同學感恩通過考察，有機會走出課室親自問、親自聽，明白受訪者的意見和結論之間的聯繫，擴闊自己既有的思考角度。

為何不追求，而且要放手？ 華英中學

初級組 最佳表達方式獎

六位中二同學仿網上角色扮演遊戲，通過簡報分享受訪者主動放棄自己消費權益的經歷。無論是網購上萬元的明星簽名波衫，還是僅數十元的防霧泳鏡，消費主角總有不同理由為自己放棄追討應有的賠償或權利而辯解。原因是「懶」？怕麻煩別人？還是計算過追討成本太高，得不償失？歸根究底，只有每個主角都把消費權益看得重要，互相影響，大家才不會輕易「放手」。

第 22 屆消費文化考察報告獎 「可持續消費創意設計」主題獎 主要得獎作品簡介內容

「可持續消費創意設計」主題獎鼓勵同學於考察計劃中，運用科學、科技、工程和數學（STEM）等學科知識和技巧，構思新設計或改善現有的產品／服務設計，為消費問題提供解決方案，並達至可持續消費的目標。

惜錢·識存 迦密主恩中學

高級組 最卓越設計獎、最佳實踐獎

同學不想做「月光族」，合力設計手機應用程式，為自己建立個人的消費大數據。首先，程式附設 AI 技術掃描消費單據，以取代人手輸入，大大提高記帳的便利性。再加上個人化通知系統，讓使用者就不同消費類別、按個人需要設定限額及通知時間，適時發出消費「警示」，減少不必要購物。未來如能結合雲端數據庫，更可由個人提升至家庭為單位。從此兩口子不單可擁有聯名戶口，還可透過聯名消費大數據，讓家庭開支一目了然。

iEat 好食德校園計劃 德蘭中學

初級組 最卓越設計獎、最佳實踐獎

五位女同學設計了 iEat 手機應用程式，配合放置於課室、裝有重量感應的輕巧版智能廚餘收集器一併使用。數據會即時傳送至雲端，不單同學自己可以作檢視，也可讓家長適時知道同學情況及教導他們有關處理剩食的觀念。而飯盒供應商也可透過整間學校的大數據，有效調整飯盒份量和供應。期望設計可從個人、生產源頭開始減廢，至收集及循環再用廚餘，增加食物循環的可持續性，讓各方攜手建立可持續的「好食德」校園。

沉浸式線上演出 真光女書院

高級組 最創新意念獎

疫情下，粉絲同學觀看偶像線上演出，面對網絡不穩、硬件不足等限制，意興闌珊。同學決心開拓煥然一新的互動體驗，設計以日本虛擬主播（VTuber）的全息投影和動作捕捉等科技，把虛擬實境技術融入線上表演，從而增加演出者與觀賞者的互動性及投入性，減少製作實體表演活動的物資消耗。究竟這個疫情下的粉絲煩惱和創意，會否牽動未來演唱會消費的新模式？如果答案肯定，最起碼可減少粉絲越洋追星造成的碳排放。

塑膠樽回收系統 英華書院

初級組 最創新意念獎

三位男生雄心壯志，要與飲品生產商合作，以生產者責任制的模式，為公司設計專屬自家膠樽飲品的回收機。獨特的設計能即時把膠樽切成碎膠粒，不單令回收機容量倍增，也讓往後的回收處理程序更便捷。最後，飲品公司貨車送貨後，更可利用車箱空位順道將膠粒運返工廠，循環再造新一批飲品。儘管實踐和推動仍需一番苦功，但能把現有膠樽回收的「去向」、「容量」及「成本」三大問題一次過解決，這份創意已可記一功。