



PLAY

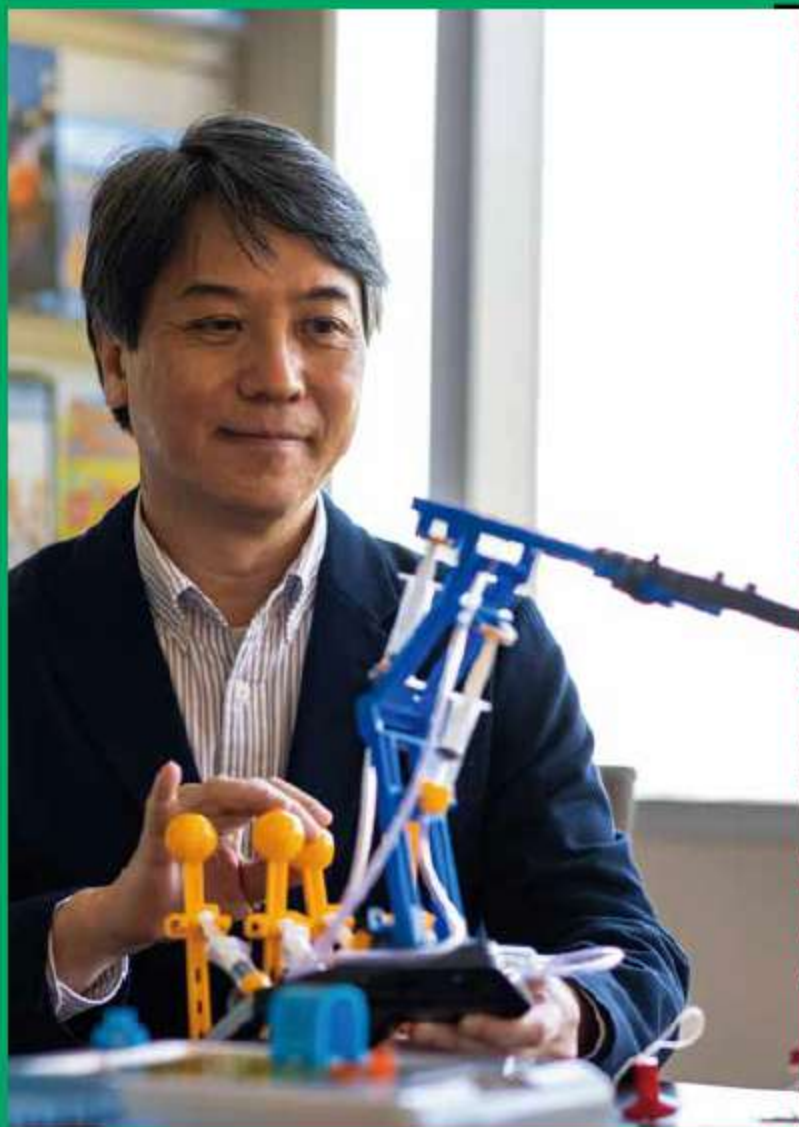
買玩具時無須考慮太多，單純地玩，
渡過一段快樂時光亦無不可。

—— 朱志強

? 4M 創意教育玩具

> 玩玩具 學玩 STEAM

! 還有多少人記得，在七十年代至上世紀末，香港曾經是世界最大的玩具出口中心？但除了塑膠玩具和代工生產，香港亦有 100% 本地設計的創意玩具。科文實業有限公司旗下的 4M 創意教育玩具，早在 1999 年便將近年大熱的 STEAM 概念融入玩具設計之中，讓孩子透過玩樂及藝術創意思維（Arts & Creativity），在充滿趣味的過程中掌握科學（Science）、科技（Technology）、工程（Engineering）及數學（Maths）各範疇的知識。4M 玩具更得到多個國際獎項如德國紅點獎、意大利 A' Design Award 的認可，見證香港玩具由生產走向設計。



02

× 4M INDUSTRIAL DEVELOPMENT LTD. × 4M

× 4M INDUSTRIAL DEVELOPMENT LTD. × 4M

科文實業創辦人朱志強（Rance Chu）從事玩具行業近三十年，他坦言公司的路亦是由代工開始，然後一步步建立品牌——啟發點來自一個讓小朋友用石膏粉做彩模的澳洲玩具訂單，令他意識到玩具除了打發小朋友時間（當時亞洲社會的普遍想法），亦可以饒有教育意義，自此逐步確立打造「從遊戲中學習」的玩具定位。

玩具的創意教育

「我們的 play design（遊樂設計）不是以玩具本身作為目標，而是玩樂元素；透過一個好玩而富啟發性的過程，讓小朋友享受用自己的方法 DIY，同時在過程中學會一些知識。」

別看他外表是文質彬彬的生意人，原來 Rance 讀書時期主修社會學，畢業後亦曾經從事藝術行政工作。「社會學是一個思維的訓練，在一個沒有既定答案的情況下分析社會現象、組織和權力結構。這種『剖析』，令我明白很多事情未必一定如此，無形中形成一種較具創意的思維方式。」拆解（debunk）後所帶來的可能性，原來是無限。「很多人以為創意是天資，其實絕對可以訓練。」

對 Rance 而言，創意不一定只是「由無到有」的創造，有時候將已存在的事物錯位、重新設計以更好的面貌呈現，也可以是創意的體現。說著他拿起一個米奇動畫走馬燈，



玩具概念源於一百年前已出現的活動視鏡（praxinoscope）光學玩具。由鏡子拼成的裝置在旋轉時，能夠反映出多幅動態的米奇老鼠吹口哨駕船圖片，圖片均來自華特迪士尼全球首齣有聲動畫片《汽船威利號》。這種將不同歷史元素重組增加趣味的創意，令小朋友能夠在驚喜中認識動畫背後的物理概念。

「產品要在貨架上生存，必須在設計加入一個 wow factor (驚喜元素)，來吸引人將產品買回家。」

玩具是啟發

魯迅曾經說過：「遊戲是兒童最正當的行為，玩具是兒童的天使」；而對 Rance 而言，玩具就像是一顆種子，不經意埋下，日後或會成為孩子成長路上的啟發。他以自己女兒學習劍擊的故事為例：一天，他無意中買了《親親兩顆心》影碟回家讓八歲女兒觀看。女兒看罷電影中孖生姐妹擊劍一幕，對母親說希望學習劍擊。十多年過去，今天他的女兒朱嘉望，成為了香港女子奧運劍擊代表。「沒有這影碟的話，她今天的人生軌跡可能完全不同。我覺得玩具也是一樣，可能有人當是消遣玩過就算，也可能有小朋友玩樂過後，受到啟發而探索更多背後的科學知識。」

比起硬性的知識教導，玩具是一種軟性的啟發。「一件玩具不可能講述整個光學原理，但玩最容易引發小朋友的興趣，玩具亦是一個很有效的啟發工具。」過去三十年，經他手生產的玩具逾億件（每年出品數百萬件），數字十分驚人。他笑言，在這產量下，相信他的玩具總會為世上數個小朋友帶來啟發——如果一天有諾貝爾獎得主上台說，當年是受到一件 4M 玩具啟發而踏上科學之路，這將會是他公司的一個難得成就。



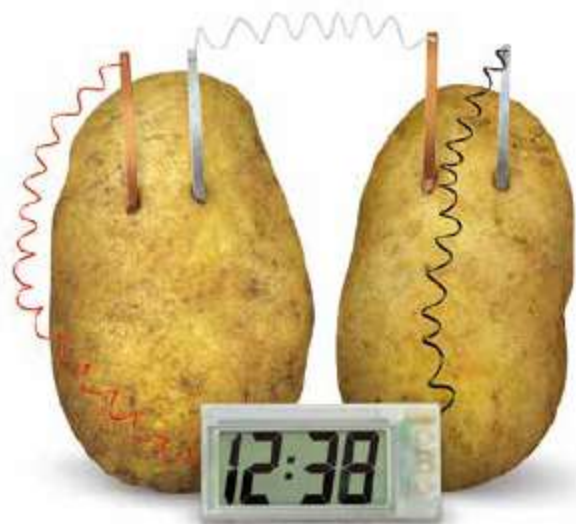
▲ 曾獲「IF Design Award」及「Red Dot Design Award」的太陽能玩具 HYBRID CARBOT，讓小朋友在組裝玩具的過程中認識太陽能發電的原理。

他坦言，香港從事這類型玩具的公司較少，大部分設計師來到他公司，均不理解他們做的是什麼。「在香港的設計教育中，對玩具設計的著墨實在不多，畢竟畢業後的機會也較少。」香港的玩具產業以代工為主，需要的玩具設計師有限；而 4M 著重的玩具設計，不是一般坊間理解的包裝或硬件設計，而是玩的模式過程。因此每有新設計同事，公司均派他們參與大量的國際玩具展、與客戶見面。「(疫情前) 每位設計師，五年內均會跑勻美洲、歐洲和澳洲。」因為 Rance 認為，人必須吸收世界的最新發展，才能夠有內在的轉化吸收。他亦鼓勵同事多認識不同類型的科學，了解什麼科學概念適合發展為有趣的玩具。

玩具緊貼生活

說到 4M 的王牌玩具系列，非獲獎無數的 Green Science 系列莫屬。箇中出品包括將外國流行的科普遊戲重新設計的「馬鈴薯時鐘」，介紹可替代能源；及與樂施會合作的「淨水科學」——玩具部分收益會捐贈予樂施會在偏遠農村的淨化食水計劃，包裝內亦有計劃的介紹單張，鼓勵家長講解給小朋友認識。「玩具也可以與社會與時並進。市面上的玩具，多緊貼卡通人物或電影角色潮流。但除了想像世界以外，玩具亦可以與真實生活接軌，同時加入社會意義。」

如「鋁罐創意環保機械人」，雖然結構簡單，不若市面上



▲ POTATO CLOCK 通過日常可見的馬鈴薯介紹可替代能源。



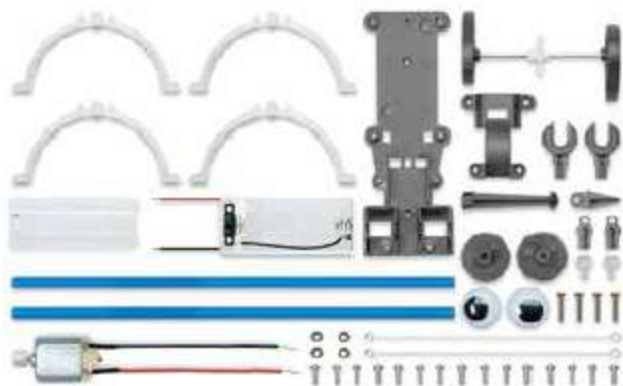
的機械人玩具光鮮亮麗，卻在叫小朋友收集鋁罐自製機械人的過程中，順道解決垃圾問題——此熱賣產品至今已售出超過二百萬件，無形中為地球減少了二百萬個鋁罐垃圾。其他自製系列如警報器、指南針等，均是由現實生活中的物件出發，儘量增加現實和玩具之間的聯繫。

在「好玩日日」展覽中，亦涵蓋了多款 4M 的創意出品：「程式設計迷宮套裝」以一個可觸而立體化的方式，向初小學生介紹編程的抽象概念；「猴子數學小老師」則將鬼馬猴子化身數學老師，讓孩子動手尋找數學答案；「創意環保串珠」將廢紙回收做串珠的過程，變得更方便和富趣味性；「神奇電子琴」則將導電和音樂概念以平面化的紙品呈現，後來更衍生出導電性更佳的泥膠版本，讓孩子動手打造自己的繽紛泥膠琴鍵。

Rance 強調，4M 不是一間玩具公司，而是一間設計公司，他們沒有自己的廠房，但也因此在設計和物料上擁有更多選擇和可能性。「我希望 4M 的出品，不是一件識行的塑膠，而是一個富真實感的存在，擁有完整的設計概念和合理性。」現在他們亦會舉辦不同類型的工作坊，鼓勵買了玩具的小朋友，一起以創意方法打造自己的玩具。

「合適」的玩具？

當筆者港媽上身，問家長應該如何為小朋友選擇合適的玩



▲ KidzRobotix 鼓勵小朋友自行收集鋁罐組裝機械人。



具，Rance 卻認為這心態可稍作調整。「家長不應該為小朋友『鋪路』，而是為他們提供機會，因為小朋友對事物的吸收和反應實在難以估計。買玩具時無須考慮太多，單純地玩，渡過一段快樂時光亦無不可。與其太計算孩子能夠透過玩具學到什麼，反而家長作為購買者也可以問問自己：那件玩具是否有趣？」

Rance 表示，他們無意以「好」或者「正統」的玩具自居，4M 只代表了市面上的一種比較「不一樣」的選擇，呈現了



▲ 「神奇電子琴」讓小朋友用泥膠自製琴鍵，將導電原理與音樂結合，激發創意。

另一種的玩樂文化——這種文化，無疑近年逐漸為本地家長所嚮往。但他亦不忘補充，家長在選擇玩具時可以儘量多元化，亦需要留意孩子的肌肉運動和認知能力發展；一些可以花時間與小朋友一起玩及賦予小朋友成就感的玩具，也是不錯的選擇。

「雖然產品上寫有合適年齡，但其實我們的最終目的，是所有玩具均由家長和小朋友一起玩。」