

個人成長與人際關係 + 全球化 + 今日香港 + 能源科技與環境



■ 塑膠的出現，帶動玩具業高速發展。圖為塑膠玩具產品。

知名人偶

美國玩具生產商Mattel上月推出一款有紋身的芭比娃娃(Barbie)。該洋娃娃由於紋身原故，引起不少爭議。芭比娃娃世界知名，其實已不僅僅是一件兒童玩具，而是美國文化的象徵。同時，玩具本身亦是流行文化不可或缺的一環，而且往往成為我們成長的印記。另一方面，從芭比娃娃看現代玩具的發展，可見最重要的變化應屬材料的應用，即木材到塑膠的變化，塑膠對玩具的發展甚至具有劃時代的意義。

■ 林援森 香港樹仁大學新聞與傳播學系高級講師

作者簡介 林援森 畢業於香港樹仁學院(2007年正名為樹仁大學)新聞系。其後取得香港新亞研究所歷史學碩士、博士學位，以及上海復旦大學新聞學博士學位。

芭比興盛50年 塑膠造就玩具熱

小知識

大象瀕臨絕種

塑膠應運而生

塑膠的出現可追溯至19世紀。當時象牙需求大，大象瀕臨絕種。1867年《紐約時報》便報道了有關人類對象牙的需求，無止境的需求恐令大象瀕臨絕種。以當時盛產象牙的錫蘭(現稱斯里蘭卡)為例，一年殺掉逾千頭大象；全球一年消耗象牙100萬噸。故此，尋找象牙替代品已迫在眉睫。當時一位名為海特(John W. Hyatt)的人利用天然物料製成一種名叫「賽璐珞」(Celluloid)的物料，具皮革的特質。同時，「賽璐珞」成為象牙製球的有效替代品。

善用原油 戰後量產

「賽璐珞」早期大量用作製造梳子的物料，不但「拯救」了大象，同時令到梳子的價格大幅下降，以1930年美國為例，一把梳子僅售1美元。不過，「賽璐珞」並非真正的塑膠，「電木」才是塑膠家族的始祖之一。按弗蘭克(Susan Freinkel)在《塑膠》一書中指出，電木的問世標誌着科學不用尋找模擬自然的材料，而是重新組合自然的新材料。在上世紀20年代，大大小小的相關實驗室湧現，不同聚合物所組成的塑膠類物料相繼面世。到了二次大戰時期，塑膠被大量用於不同的軍需產品。戰後，石油公司亦為了有效利用殘餘的原油物質，不同的化合物便應運而生。其實從某種角度而言，「善用」所有原油物質並非壞事。在塑膠大量生產的前提下，合成塑膠已成為我們日常生活的一部分。《美麗家居》雜誌更揚言：「塑膠將使你從單調的工作中解脫。」

膠製「積木」在上世紀70年代十分流行，可見當時塑膠業的發達。

資料圖片



塑膠玩具

- 1947年，47%玩具由塑膠製成
- 塑膠洋娃娃造型栩栩如生
- 飛碟、呼拉圈、水床和彈彈球風行半世紀，滿載成人成長回憶

玩具

- 戰前德國木製玩具佔據美國市場
- 戰後日本玩具業迅速發展，帶動香港玩具業發展

塑膠

- 象牙替代品，避免大象絕種
- 二次大戰後量產，改善人民生活
- 利：製造醫療用品
- 弊：不可分解垃圾

■ 上世紀50年代環球塑膠廠生產的電動人力車玩具。資料圖片

日帶動港玩具出口發展

塑膠在日常生活中，最具意義的轉變是單體塑膠椅子，或者說，從前塑膠物料「賽璐珞」改變了傳統梳子，到單體塑膠椅子的出現，人類生活的確進入了全新領域。另一項重要的塑膠產品，同樣改變了我們的生活，甚至我們的成長經歷，這就是玩具。現代玩具工業得以發展的關鍵因素有二：一是戰後嬰兒潮；二是聚合物的出現。玩具於1940年年銷840萬元，到了1960年上升至10億元。1947年，47%玩具由塑膠製成。當時玩具生產商如雨後春筍，紛紛投進這市場，其中有一家極具意義且帶動着一股歷久不衰的玩具潮流，這家公司是WHAM-O。

四大膠玩具 風行半世紀

WHAM-O由Arthur Melin和Richard Knerr所創辦，1982年由Kransco Group收購；到了1994被Mattel收購；原有股東在1997年成功回購，自此成為一家獨立公司。WHAM-O在2006年由一家香港公司Cornerstone所持有，2008年Cornerstone轉售至Grand Toys至今。WHAM-O有4項重要的玩具產品，分別是飛碟或飛盤

(Frisbee)、呼拉圈(Hula Hoop)、水床或今天所謂的跳跳床(Slip'N Slide)、彈彈球(Superball)等。飛碟於1957年推出市場，1968年正式命名為Frisbee，同時成為美國玩具的象徵。水床於1961年面世。呼拉圈則在1958年推出市場。彈彈球是上世紀60年代的新品種玩具。這些玩意一直風行至今，甚至成為生活一部分，如呼拉圈是家庭中常見物品，飛盤和水床更是夏日沙灘上的必需品，至於彈彈球則是小童和成人消閒的小玩意。

德木製玩具 戰前霸市場

香港玩具業亦因為塑膠物料的盛行而發展起來。早期以生產筷子和麻雀為主，其後以塑膠花得以發展起來。戰前德國木製玩具佔據美國市場。戰後日本玩具發展起來，1948年日本玩具出口額達3.2億日圓，1955年已上升至10億日圓，同時在美國市場的佔有率達6%。由於日本出口龐大，當時不少美國買家均會親身到日本採購，因利乘便，他們亦會到香港短留，如是者香港玩具商亦把握機會，成為美國玩具採購商的生產線。香港1957年玩具出口額達5,240萬港元。



概念鏈接

兒童玩具世界 成人生活縮影

玩具從文化角度而言，豈止是一件兒童玩物，它影響着兒童對世界的理解，也是成長的回憶和經歷。不同年代流行不同的玩具，有些玩具甚至可以歷久不衰。玩具到底所謂何物？法國著名學者羅蘭巴特(Roland Barthes)曾指出，玩具基本上是成人世界的微宇宙。這些所謂玩具不外乎是現代成人世界中的生活縮影，如軍隊、娃娃、微型家居、汽車飛機等，均曲線迫使孩子接受準備中的成人禮，學懂成人的一事一物。

兒童對於洋娃娃或玩具的模仿力十分強，同時會自行聯想成為他們對某種人或物的原形。正如芭比娃娃往往令兒童認同其美麗所在，以致日後對女性美的判斷，均以其作為標準。芭比娃娃於上世紀80年代開始推出不同種族，這算是一種另類全球化及文化多元的現象。當然背景是一種資本主義的消費現象，芭比娃娃本身亦是一件長青玩具的代表。

娃娃紋身 教壞細路？

是次引起爭議的芭比娃娃由洛杉磯時裝品牌Tokidoki所設計，他們替紋身芭比辯護，稱聲這款產品的顧客對象是成人收藏家。該洋娃娃的頭髮顏色呈粉紅色，但在其肩、脖和背均有紋身。美國媒體質疑紋身芭比是否適合兒童玩樂，不少家長亦表示認同，恐助長兒童紋身風氣。不過，亦有成年人認為，這款紋身芭比僅僅反映着流行文化的趨勢，教育的責任應該由家長背負，而不是芭比本身。其實，芭比已不是首次紋身，早於2009年時已曾推出紋身套裝。

伴童成長 具影響力

芭比娃娃(Barbie)誕生於1959年，在一大型玩具展覽中首度登場，並由美國玩具商Mattel生產。據悉其創作靈感源自一款名為Bild Lili的德國娃娃。芭比娃娃在過去50年來，一直是不少女孩的寵兒，亦是一種成長的回憶。不僅僅是一件玩具，同時代表着美國文化。正如學者Susy Frankel引述美國第九巡迴法庭(The Ninth Circuit Court of Appeal)所指，Mattel不但生產了一款玩具，同時製造了一個美國文化標誌。Frankel指出，雖然芭比娃娃已經50歲(論文發表於2010年)，但仍是一個現代標誌。



■ 芭比娃娃在過去50年來，一直是不少女孩的寵兒。資料圖片

延伸閱讀

- 羅蘭巴特，《神話學》，台灣：桂冠，1997
- 弗蘭克，《塑膠》，台灣：野人，2011年
- Toy Town: How a Hong Kong Industry Played a Global Game, HK: Toys Manufacturers's Association of Hong Kong, 2010
- Susy Frankel, From Barbie to Renair: Intellectual Property and Culture, 2010
- Dyes and Dolls: Multicultural Barbies and the Merchandising of Difference, A Journal of Feminist Cultural Studies, 1994
- Michael Brandl, Children's Play and Military Toys Today, Psychological Science and Education, 2011
- E. A. Abdulaeva & E. O. Smirnova, The Role of Dynamic Toys in Child's Development, Psychological Science and Education, 2011

想一想

1. 玩具的文化意義是甚麼？試舉例說明。

2. 按上文所述並你所知，指出塑膠與玩具的關係。

3. 細閱上文，試評價塑膠的社會意義。

結語

塑膠在玩具發展過程中扮演極重要的角色。塑膠造就玩具工業，甚至是現代工業整體發展。以芭比娃娃為例，若塑膠未能成為可使用的材料，芭比娃娃的造型無法變得栩栩如生。飛碟、呼拉圈、水床和彈彈球等玩意亦無法成為至今歷久不衰的玩具，它們不單是兒童的玩具，也是滿載成人成長回憶的玩具。

不過，塑膠亦對環境造成一定破壞，如塑膠化學殘餘、塑膠垃圾等，其中塑膠垃圾佔全球垃圾達10%。塑膠在當下社會是不可逆轉的生產物料，它本身其實有弊也有利，以醫療用品為例，若沒有塑膠，今天許多醫療用品難以問世；但同時塑膠物料可能對我們造成不良影響。面對塑膠這種又愛又恨的東西，我們應如何自處？弗蘭克(Susan Freinkel)指出，我們無法和塑膠分手了事，但要和塑膠和平共處，我們必須改變相處的條件。如何？這正是我們要解決的問題。