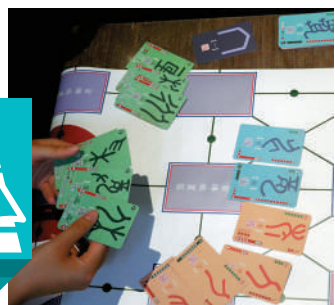


桌遊大寶藏 齊學甲骨文



甲骨文是中國目前已知最早成系統的文字，被認定為漢字的雛形，數量接近五千個。「興趣就是最好的老師」，來自香港城市大學中文及歷史學系的黃境樺同學，在參加文化工房出版社的實習期間，憑藉對甲骨文的熱愛和創意思維，創作了一套甲骨文桌遊卡「甲骨爭霸」，並配合一系列活動，讓學童可以透過遊戲，認識和了解甲骨文、喜歡甲骨文。今期《教育佳》封面故事，與同學們邊玩邊學，打開桌遊內的知識大寶藏。



◀卡上的二維碼掃一掃就可看到遊戲說明，並將加入甲骨文字的釋意。



黃境樺同學分享道，一開始她構想將甲骨文設計成鑰匙扣，每個鑰匙扣上面刻畫了不同的甲骨文獨立字形，拼接在一起，就可以將獨體字拼為複雜字，但與出版社商議後，認為較難實現，最終多次討論下，選擇了更具遊戲性、趣味性的桌遊，來與甲骨文相結合。她說，自己平時也會同朋友一起玩桌遊，這套卡牌結合了自己平時玩桌遊的經驗，也從電子遊戲中獲得了一些靈感。

為什麼選中甲骨文？黃同學說，希望可以象形的造字方法作為主要的方向去進行教學，而甲骨文是最早的成系統的文字，因此它的文字形狀會更貼近生活中的物品，更形象化。但是其他古漢字，

如金文，字形已經進一步變形，因此會更有難度。此外，歷史上甲骨文大多刻在龜甲等，更容易做成平面的遊戲。她笑稱，其實自己早在小學低年班時已簡單接觸過甲骨文，老師當時會教他們一些很簡單的甲骨文字，例如火、魚等字形，到了現時在大學修讀語文學科，再有機會接觸到甲骨文，發現其實很多字的原形是此前不了解的，她舉例說，例如「舞」字，在甲骨文中，像兩個人兩手拿着花枝，兩腳擺動着在跳舞的樣子，這樣獨特的形式讓她對這套文字產生了濃厚的興趣。

調兵遣將 善用武器

卡片的製作過程並不簡單，黃同學介紹，首先要將甲骨文逐字在電腦軟件AI中描畫出來，然後再不斷的匯入設計軟件，進行改良。

製作過程中遇到最大的困難是什麼？她說，初時並沒有實體的工作室，因此大部分關於卡面設計的會議都要在線上進行，有時溝通不到位就容易造成誤會，卡面設計就需要再不斷修改，額外增加了許多成本。



◀甲骨文大多刻在龜甲上，被認定為漢字的雛形。



◀雷晉豪博士指出，了解甲骨文可以了解到文字原始的面貌。

了解甲骨文 領略漢字本義

「甲骨文以學術來說就是一個非常小眾的領域，甚至可以說是一個絕學。」香港教育大學文學及文化學系、中國考古學會會員雷晉豪博士介紹道。甲骨文最早是在河南安陽發現的，在隋唐的時候就已經有記載，但是沒有引起學術界的重視。到1899年，金石學家王懿榮在生病買藥時，發現了甲骨文所在地，此後，經過後人研究文字的字體，以及了解到它的出土地以後，就認定了甲骨文。

雷晉豪分享，小時候自己在一本字典中看到最早期的甲骨文畫成的彩圖，因此就產生了濃厚

的興趣，然後上小學的時候學校布置要做黏土，自己就做了一個甲骨文的字形。雷博士笑稱，記得自己當時就用泥條做了「山」、「日」、「月」的字形組成的圖畫，老師還誇獎他非常有創意。

具歷史文化意義

雷博士說，甲骨文具備了象形、指事、會意、形聲、轉注、假借等造字方法。它的圖畫性很強，學生的學習、對於文字的一種記憶以及對文字演變的認識，都有很大的幫助。他表示，了

解甲骨文可以了解到文字原始的面貌，因此可以更好的去認識文字的本義。此外，漢字本來就是很特別的文字，藝術性極強，所以對設計或美學創意均帶有啟發性。最重要的是，透過甲骨文，還可以了解到古代的社會文化。雷博士舉例說，從甲骨文的「女」就是一個跪着的人，就反映了古代社會男尊女卑的思想。

雷博士還表示，漢字是方塊字，是世界唯一一個符號量很大的書寫系統。他認為社會應該關注如何利用現代化的科技和創新的思維開發漢字這種特性。