

文化脈絡中的數學作業十選輯

這一份作業，助教推薦兩份第 4 題。

光電 3 楊同學：

日本讀賣文學獎是由日本報紙《讀賣新聞》所設立的文學獎項，旨在表彰在文學領域取得卓越成就的作家。該獎項於 1948 年首次頒發，每年頒發一次，包括小說、劇本、詩歌、隨筆等各種文學類別。在 2012 年，日本讀賣文學獎頒發了一項令人驚奇的獎項給了一部遊戲作品，而不是傳統的文學作品。這項獲獎作品是由遊戲公司「LEVEL-5」開發的任天堂 3DS 遊戲《妖怪手錶》。這款遊戲以妖怪為主題，玩家需要使用手錶來發現、收集和與各種妖怪互動。這個獲獎引起了廣泛的討論和關注，因為這是日本文學獎項首次將獎項頒發給一款遊戲作品。評審團稱讚《妖怪手錶》的故事情節、角色設計和對於日本民間傳說的創新運用。這一事件也反映了遊戲作為文化表達形式在日本的重要性和影響力。這個例子顯示了文學獎項不僅僅限於傳統的文學形式，而也可以認可其他形式的傑出創作。

物理 2 邱同學：

簡介：讀賣新聞社自 1949 年設置，最初只有小說（含戲曲）、文藝評論、詩歌、文學研究（含翻譯等）4 個項目，設立的目的是要讓戰後的日本文藝復興。對象為 1 年間〈前年 11 月到該年 11 月之間〉發表、出版的文學作品。參賽文學作品，於 11 月由過去得獎者和文藝界人士推薦，於 12 月舉辦初選，1 月為最終評審，2 月公佈結果。由於此種的推薦方式，入圍者多是資深作家，得獎獎品為硯台和兩百萬日圓。獎項作過幾次更動，於第 3 屆將戲曲獨立出來，又於第 19 屆增設隨筆紀行項目，第 46 屆把戲曲項目改為戲曲腳本。今日項目為 6 項：小說、戲曲腳

本、隨筆紀行、評論傳記、詩歌俳句、研究翻譯 6 個項目。

參考資料連結：

https://tpml.gov.taipei/News_Content.aspx?n=E5E37C9048A83EB3&sms=7D4B7120B494353E&s=0F6529F4A0006C12

令我感到驚奇或有趣的得獎作品：

《發條鳥年代記》

根據他獎項的類別，我認為我會對小說方面比較有興趣，對於春上春樹這位作者比較熟悉，剛好又看到《發條鳥年代記》這個作品，引起我好奇並開始搜尋。

內容簡介：

故事時間是 1984 年。描述剛辭去工作的岡田亨，在上午十點鐘煮著義大利麵時電話響了。為了接電話，麵條比自己希望的口感稍微煮軟了。從此岡田亨遇到了許多事情。包括妻子離家出走、闖入附近空屋找走失的貓、接到二戰倖存老兵的神秘禮物、結識翹課的女高中生笠原 May 等一切。故事以尋找離家出走的妻子久美子為主軸展開。共分成三冊：鵲賊篇、預言鳥篇、刺鳥人篇。

網路上搜尋其閱讀心得及我個人想法：

根據春衫猶濕這位部落客在 2015 年的文章所述，我覺得蠻意外的，在開頭便

說明的一項結論**根本就是震撼彈**：

認為其情節荒誕不經！而內容主要是敘事於內心世界與外在現實之間的任意進出。有許多比喻和預言交錯堆疊、令人讀起來似懂非懂。容易使部分讀者半途而廢、難以完讀。

參考資料：<https://blog.udn.com/ccpou/21783402>

並透過另外一位部落客：安柏對於書內容進行簡單的闡述，看完後的感想是，閱讀本書將會遇到很多的刺激及轉折多變的劇情。而且涵蓋內容多變，也有許多網路心得是提到：不同年紀閱讀此書，將會有不一樣的感觸。因此我設想，若我閱讀此書，那麼，大概會充滿著刺激感吧！感覺有許多內容是我以往不曾接觸的，是一本有機會的話可以嘗試閱讀的書籍。

參考連結：<https://robomb.pixnet.net/blog/post/347334242>