

1. 略歴

1992年4月	東京大学教養学部文科Ⅲ類入学
1996年3月	同教養学部教養学科第一（表象文化論）卒業
1996年4月	同大学院人文社会系研究科（美学芸術学専門分野）修士課程入学
1998年3月	同修士課程修了、修士（文学）取得
1998年4月	同博士課程進学
2005年10月	同博士課程修了、博士（文学）取得
2006年4月	東京大学大学院人文社会系研究科 助手
2007年4月	東京大学大学院人文社会系研究科 助教
2008年4月	立命館大学大学院先端総合学術研究科 准教授
2015年4月	立命館大学大学院先端総合学術研究科 教授
2015年4月	ロンドン大学ゴールドスミス校客員研究員（～2016年3月）
2019年4月	東京大学大学院人文社会系研究科 准教授

2. 主な研究活動

a 専門分野

感性学、ゲーム研究

b 研究課題

1. 「感性学」の（再）構築。これまで基本的に「美と芸術の学」として展開されてきたエステティックス（aesthetics）を「感性の学」として再起動する。その際には、現在「感性」の研究に取り組んでいる他の学問分野の成果と蓄積を参照しなければならないと考えている。例えば人間工学や認知科学、脳科学、人工知能研究などがそこに含まれる。それらを架橋しながら人間の感性を探究する総合的な学として「感性学」を構想している。
2. 遊びとゲームの研究。われわれの感性が、つねに技術やメディアとの相互作用のもとで触発され、変化していることは言うまでもない。そして現代的な感性のあり方を理解するうえで最良の手がかりとなるのが「ゲーム」（コンピュータゲーム、ビデオゲーム）である。ゲームプレイヤーの経験——空間、時間、運動、物語、虚構、ルール、競争、楽しさなど——を解明することで、感性の現代的条件が理解できる。その際には、最先端技術の結晶であるゲームを、「遊び」という、人類のより原初的で普遍的な活動の一種として理解する視点も必要になる。
3. メディアとデザインの研究。感性学はデザインの実践に学び、また再度そこに知見を差し戻す。デザインは、人と技術と社会の交わる場所に成立する。文房具や食器のような「道具」から、自動車やコンピュータなどの「機械」、さらにはプロセスやサービスといった「実体のない」ものまで、あらゆるデザインは、われわれの内部（思考、感覚）と外部（物質世界、社会）を媒介するメディアである。そしてまたあらゆるメディアは、デザインされる。メディアとデザインをつなぐ、さまざまな理論と実践の探究を通して、感性学としてのエステティックスの現代的課題を検討し、来たるべき時代の技術と社会のあり方を構想したい。

c 概要と自己評価

上記研究課題の2にあたる遊びとゲームの研究に、この二年間はとりわけ注力した。文学理論における転說法（メタレプシス）概念のゲームへの応用、賭博やギャンブルとゲームの境界問題、コンピュータ（計算機）の起源としてのゲームプレイヤーの自動機械、プレイヤーが楽しんで創作するコンテンツが産業側に収奪される「プレイバー」という新たな労働問題など、さまざまな視点と主題からゲームと遊びにアプローチすることができた。そのうちの多くは、2017年度から2019年度まで研究代表者として遂行してきた「没入（イマージョン）概念の美学的再検討」（科学研究費基盤研究（C）、課題番号 17K02301）、2016年度から2018年度まで研究分担者として参加してきた「ポピュラーカルチャー・ワールド概念を用いたポップカルチャー美学の構築に関わる基盤研究」（研究代表者：室井尚（横浜国立大学）、科学研究費基盤研究（A）、課題番号 16H01912）およびそれを2019年度から後継した「脱マスメディア時代のポップカルチャー美学に関する基盤研究」（研究代表者：室井尚（横浜国立大学）、科学研究費基盤研究（A）、課題番号 19H00517）の成果である。後二者の共同研究では「ポップカルチャー美学」の総合的研究に、ゲーム研究者として貢献することができた。また前者の「没入研究」は、没入とゲームとの関係により焦点を合わせて、2020年度以降も継続する。

d 主要業績

(1) 論文

- 吉田寛、「メタゲーム的リアリズム——批評的プラットフォームとしてのデジタルゲーム」、『ゲンロン 8——ゲームの時代』、ゲンロン、pp. 76-98、2018.5.25
- 吉田寛、「ギャンブルに賭けられるものは何か——ゲーム研究からの考察」、日本記号学会編『賭博の記号論——賭ける・読む・考える』（叢書セミオトポス 13）、新曜社、pp. 79-96、2018.8.31
- 土居伸彰、吉田寛、東浩紀、「反復性と追体験——触視のメディアとしてのゲーム／アニメーション（前）」、『ゲンロンβ』第 32 号、ゲンロン、pp. 87-149、2018.12.28
- 土居伸彰、吉田寛、東浩紀、「反復性と追体験——触視のメディアとしてのゲーム／アニメーション（後）」、『ゲンロンβ』第 33 号、ゲンロン、pp. 136-183、2019.1.25
- 吉田寛、「プレイヤー論の射程」、『ポピュラーカルチャー・ワールド概念を用いたポップカルチャー美学の構築に関わる基盤研究 研究成果報告書 2016-2018 年度』（科学研究費助成事業 基盤研究（A）研究課題番号 16H01912）、pp. 25-30、2019.3.25
- 吉田寛、「混合趣味あるいは忘却されたマルチリンガリズム」、山下範久編著『教養としての 世界史の学び方』、東洋経済新報社、pp. 408-414、2019.4.3
- 吉田寛、「ゲーム研究をめぐる困難」、松井広志、井口貴紀、大石真澄、秦美香子編『多元化するゲーム文化と社会』、合同会社ニューゲームズオーダー、pp. 343-346、2019.5.18
- 吉田寛、「機械にゲームができるのか？——タークからコンピュータへ」、『こころの未来』第 21 号、京都大学こころの未来研究センター、pp. 18-21、2019.8.10
- 吉田寛、「ゲームと思想」、松永伸司編『メディア芸術・研究マッピング ゲーム研究の手引き II』、文化庁、pp. 64-69、2020.2.16
- 吉田寛、「デジタルゲーム研究は美学にとってなぜ重要か」、東京大学文学部次世代人文学開発センター研究紀要『文化交流研究』第 33 号、東京大学文学部次世代人文学開発センター、pp. 71-81、2020.3.11

(2) 小論

- 吉田寛、「編集後記」、日本音楽学会編『音楽学』第 64 巻 1 号、p. 86、2018.10.15
- 松永伸司、吉田寛、「「遊び」をめぐる、ゲームスタディーズの新潮流——『プレイ・マターズ 遊び心の哲学』刊行記念第 1 弾・「深まる」編」、『かみのたね』、フィルムアート社、2019.7.22
(URL=<http://www.kaminotane.com/2019/07/22/6084/>)
- 吉田寛、「游戏论: 现实的媒介 | 媒体内外: 重新认识“电视游戏”时代 (『テレビゲームの時代』再考——メディアの内と外での遊戯の二重化)」、『澎湃新聞』、2019.9.21 (URL=https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_4464335)
- 吉田寛、「第 61 回定例研究会報告」、日本音楽学会『東日本支部通信』第 61 号、pp. 1-2、2019.10.10
- 室井尚、ラモン・ロバト、ファビアン・カルパントラ、吉岡洋、秋庭史典、佐藤守弘、吉田寛、「ディスカッション」、『研究集会「ストーリーミングの美学——“Netflix Nations”の Ramon Lobato 氏を迎えて」』（科学研究費助成事業基盤研究（A）研究課題番号 19H00517「脱マスメディア時代のポップカルチャー美学に関する基盤研究」研究成果報告書 2019 年度）、pp. 18-25、2020.3.10

(3) 書評・解説等

- 吉田寛、「コンピュータで世界を再多義化せよ！——ミゲル・シカル『プレイ・マターズ』（フィルムアート社）」、『フィルカル』Vol. 4, No. 3、pp. 346-357、2019.11.30

(4) 学会発表・講演等

- 国際、Hiroshi Yoshida, “Thematic Gaming: Epistemic Sounds in Video Games,” Bonus Levels, Ludomusicology 2018: The Seventh European Conference on Video Game Music and Sound, Leipzig University, Germany, 2018.4.14
- 国際、Hiroshi Yoshida, “Ritsumeikan University as a Site for Play,” Games and Playful Interventions Session, Workshop: Doing Digital Methods: Interdisciplinary Interventions, Kinugasa Campus, Ritsumeikan University, Kyoto, 2018.6.9
- 国際、Hiroshi Yoshida, “Forced Play? Gameplay as Immaterial Labour,” Workshop: On Playbour: Laborization of Affect and Play in Participatory Culture, Kinugasa Campus, Ritsumeikan University, Kyoto, 2018.6.25
- 国際、Hiroshi Yoshida, “The Case of Japan,” Panel “Next Level: Creating Larger Research Units in Game Studies,” DiGRA 2018: The 11th Conference of the Digital Games Research Association, Campus Luigi Einaudi, Università di Torino, Turin, Italy, 2018.7.27
- 国際、Hiroshi Yoshida, “Early History of Epistemic Sounds in Digital Games,” Replaying Japan 2018, the National Videogame Arcade, Nottingham, United Kingdom, 2018.8.21

- 国内、吉田寛、土居伸彰、東浩紀、「ゲーム的リアリズムとアニメーション」、ゲンロンカフェ、東京、2018.9.11
- 国際、Eric Haurbruge, Hiroshi Yoshida & Fanny Barnabé, “From Liège to Kyoto and Back: Creation of an International Network in Game Studies,” The Symposium of Belgium Studies 2018: Ongoing Exchanges Between Belgium and Japan, Sophia University, Tokyo, 2018.12.8
- 国内、吉田寛、「デジタルゲームにおける認識的音」、「音響と聴覚の文化史」2018 年度第 4 回共同研究会、国際日本文化研究センター、京都、2018.12.9
- 国内、室井尚、松蔭浩之、佐藤守弘、前川修、増田展大、吉岡洋、秋庭史典、吉田寛、「ディスカッション」、研究集会「インスタ映えの美学——溶解する「写真」と「現実」」（科学研究費補助金基盤研究（A）「ポピュラーカルチャー・ワールド概念を用いたポップカルチャー美学の構築に関わる基盤研究」）、グランベル横浜ビル、横浜、2019.2.24
- 国内、吉田寛、「メタゲーミングとトイフィケーション——〈ゲーム〉はどこにあるか?」、立命館大学ゲーム研究センター（RCGS）2018 年度第 7 回定例研究会、立命館大学衣笠キャンパス、京都、2019.3.8
- 国際、Hiroshi Yoshida, “Metagaming and Ecologies of Video Games,” NII Shonan Meeting, No. 132: Modelling Cultural Processes, Shonan Village Center, Zushi, Kanagawa, 2019.3.11
- 国際、Hiroshi Yoshida, “The Aesthetics of Retrogaming: Nostalgia for the Future,” Pixel-Art und Chiptunes: Interdisziplinäre Tagung, Hochschule für Musik und Theater »Felix Mendelssohn Bartholdy« Leipzig, Leipzig, Germany, 2019.6.22
- 国際、Hiroshi Yoshida, “Conditions and Effects of “Games in Games” in Video Games,” the 21st International Congress of Aesthetics, University of Belgrade, Belgrade, Serbia, 2019.7.23
- 国際、Hiroshi Yoshida, “Emulation at Play: From the Universal Turing Machine to the Modern “Demake” Porting,” the 9th International Conference on Eastern Aesthetics, Hubei University, Wuhan, China, 2019.10.19
- 国内、吉田寛、「デジタルゲーム研究は美学にとってなぜ重要か」、第 55 回文化交流茶話会、東京大学、東京、2019.10.31
- 国際、吉田寛、「再媒介化的遊戯——後人類時代的新批評形態（再媒介するゲーム——ポストヒューマン時代における批評の新形態）」、2019 台湾人文學社年會「人文之「後」國際研討會」、國立中興大學、台中、台湾、2019.11.23
- 国内、室井尚、木村建哉、森功次、加須屋明子、吉田寛、岡田温司、開催校企画シンポジウム「あしたはどっちだ——美学に未来はあるか?」、美学会シンポジウム、成城大学、東京、2020.1.12
- 国内、室井尚、ラモン・ロバト、ファビアン・カルパントラ、吉岡洋、秋庭史典、佐藤守弘、吉田寛、「ディスカッション」、研究集会「ストリーミングの美学——“Netflix Nations”の Ramon Lobato 氏を迎えて」（科学研究費助成事業基盤研究（A）「脱マスメディア時代のポップカルチャー美学に関する基盤研究」）、YCC ヨコハマ創造都市センター、横浜、2020.1.26
- 国内、吉田寛、「ケンダル・ウォルトン『フィクションとは何か（Mimesis as Make-Believe）』」、ホラーメディア研究会、立命館大学衣笠キャンパス、京都、2020.1.31
- 国内、吉田寛、「仮想環境についての記号理論の最新研究動向——ゲーム研究を中心に」、R-GIRO「次世代人工知能と記号学の国際融合研究拠点」プロジェクト 2019 年度中間報告シンポジウム「人と AI の調和が導く未来社会に向けたアプローチ」、立命館大学大阪いばらきキャンパス、2020.2.19

3. 主な社会活動

(1) 他機関での講義等

- 国内、非常勤講師、立命館大学、「表象論史」、2019.8.1～2019.9.25
- 国内、非常勤講師、九州大学、「感性哲学」、2019.4.1～9.30
- 国内、非常勤講師、放送大学、「西洋音楽史」、2019.1.29～2020.3.31
- 国内、招聘講師、跡見学園女子大学、「観光コンテンツ・観光資源論」、2019.5.14
- 国際、客員教授、ライプツィヒ大学、歴史・芸術・オリエント学部、2018～2019
- 国内、対談、松永伸司、吉田寛、「「遊び」をめぐる、ゲームスタディーズの新潮流」、ジュンク堂書店池袋本店、東京、2019.6.11
- 国内、講演、吉田寛、ワーグナー「ニーベルングの指環」オリエンテーション、アサコムホール、大阪、2019.7.31
- 国内、講演、吉田寛、「〈音楽の国ドイツ〉を考える」、高橋舞の新音楽セミナー“聞けば、聴くほど”、Vol. 8、第 2 回、クラブヒルサイドサロン、代官山ヒルサイドテラス、2019.10.5
- 国際、講演、吉田寛、「日本的電子ゲームと玩具の伝統（日本のデジタルゲームとおもちゃの伝統）」、人文讲坛第 319 期、湖北大学、武漢、中国、2019.10.19

国内、対談、池谷勇人、木村祥朗、吉田寛、中川大地、ゲーム・オブ・ザ・ラウンド第2回「moon」復刻とメタフィクション・ゲームの系譜」、株式会社 PLANETS、東京、2019.10.31

国際、ワークショップ、吉田寛、陳任軒、張恆、「遊戲的科技應用與文化想像」、「後人類人文與科幻」學術工作坊、國立中興大學、台中、台湾、2019.11.22

国内、コメンテーター、吉田寛、立命館大学「音楽と社会」研究会研究フォーラム、キャンパスプラザ京都、京都、2020.2.1

(2) 学会

国内、日本音楽学会、西部会支部委員（機関誌担当）、2018.4.1～2019.3.31

国内、美学会、委員（ホームページ担当）、2018.4.1～2020.3.31

国内、表象文化論学会、日本デジタルゲーム学会、会員、2018.4.1～2020.3.31

国際、Royal Musical Association Music and Philosophy Study Group (United Kingdom)、Advisory Board、2018.4.1～2020.3.31

国際、International Association for Aesthetics (IAA)、International Association for Semiotic Studies (IASS)、Replaying Japan、Digital Games Research Association (DiGRA)、会員、2018.4.1～2020.3.31

(3) 行政

国内、文化庁、文化庁芸術祭執行委員会審査委員、第73回～第74回、2018～2019