

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デジタルゲーム（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ところに成立する。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. と 3. にまたがるデジタルゲームの研究に、この二年間はとりわけ注力した。スクリーンの記号論的分析、画面分割、エレクトロニック・スポーツ（e スポーツ）とスポーツの境界問題、メディアとしてのゲームの特質、文化資源としてのゲーム、ゲームにおける音楽とサウンド、コロナ禍のロックダウン生活の中でゲームがもつ意義など、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、2020 年度から 2021 年度まで研究代表者として遂行した「デジタルゲームにおける没入（イマージョン）概念の美学的考察」（科学研究費基盤研究（C）、課題番号 20K00123）、2021 年度に研究代表者として外国人特別研究員と共同で遂行した「リアルとは何か？ 拡張した心の理論を通した都市と身体景観の探索」（特別研究員奨励費、課題番号 21F21769）、および 2020 年度から 2021 年度まで研究分担者として参加した「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。第三の共同研究では「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。また第一の没入研究は、デジタル時代における遊びとゲームの研究へと射程を拡げて、2022 年度以降も継続する。

d 主要業績

(1) 著書

Martin Roth, Hiroshi Yoshida & Martin Picard (eds.). *Japan's Contemporary Media Culture between Local and Global: Content, Practice and Theory*. Heidelberg & Berlin: CrossAsia-eBooks, December 9, 2021, 340p.

(2) 論文

Hiroshi Yoshida, "L'expérience vidéoludique en tant que double processus sémiotique," *JTLA (Journal of the Faculty of Letters, The University of Tokyo, Aesthetics)*, Vol. 44, pp. 51-57, 2020.3.20

吉田寛、「デジタルゲーム固有の経験とはなにか」、小林信重編著『デジタルゲーム研究入門——レポート作成から論文執筆まで』、ミネルヴァ書房、pp. 232-233、2020.6.1

吉田寛、「民謡とナショナリズム」、石田勇治編集代表『ドイツ文化事典』、丸善出版、pp. 522-523、2020.10.30

吉田寛、「e スポーツから考える——身体、技術、コミュニケーションの現在と未来」、『Fashion Talks...』第12号、京都服飾文化研究財団、pp. 28-37、2020.11.11

吉田寛、「音楽理論（近代）——「音楽そのもの」の美学はどのように誕生したか」「ポピュラーカルチャーと美学」「遊びとゲーム——新たな物語メディアの出現」、美学会編『美学の事典』、丸善出版、pp. 372-373、pp. 544-547、pp. 548-551、2020.12.25

吉田寛、「游戏中的死亡意味着什么？——再访“游戏现实主义”问题」、鄧劍訳編『探寻游戏王国里的宝藏——日本游戏批评文选』、上海书店出版社、pp. 237-273、2020.12

吉田寛、「元游戏现实主义——数字游戏作为批评的平台」、鄧劍訳編『探寻游戏王国里的宝藏——日本游戏批评文选』、上海书店出版社、pp. 274-304、2020.12

吉田寛、「作为“反抗”的玩游戏——通向游戏现实主义 2.0」、鄧劍訳編『探寻游戏王国里的宝藏——日本游戏批评文选』、上海书店出版社、pp. 305-322、2020.12

吉田寛、「遊び／ゲーム」、門林岳史、増田展大編『クリティカル・ワード メディア論——理論と歴史から（いま）が学べる』、フィルムアート社、pp. 34-40、2021.2.25

吉田寛、「19 世紀ドイツ：「音楽の国」の成立から分裂まで」、津上英輔、赤塚健太郎編著『新訂 西洋音楽史』、放送大学教育振興会、pp. 205-221、2021.3.20

吉田寛、「新しい生活様式」は学術活動をどう再編成するのか——ソーシャルディスタンスとメディア」、『2020 年度オープン研究会「メディア変容と新型コロナウイルス」記録集』（科学研究費基盤研究（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」）、pp. 45-58、2021.3.24

吉田寛、「ビデオゲームにおける画面分割」、『2020 年度オープン研究会「メディア変容と新型コロナウイルス」記録集』（科学研究費基盤研究（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」）、pp. 166-177、2021.3.24

Hiroshi Yoshida, "Johann Gottfried Herder's Folksong Project as a Pioneering Involvement in Intangible Cultural Heritage: Between Universalism and Nationalism," *JTLA (Journal of the Faculty of Letters, The University of Tokyo, Aesthetics)*, Vol. 45, pp. 23-29, 2021.3.26

吉田寛、「ゲーム研究——ゲームが「メディア」であるとはいかなる意味か」、伊藤守編著『ポストメディア・セオリーズ——メディア研究の新展開』、ミネルヴァ書房、pp. 141-166、2021.3.31

吉田寛、「文化資源としてのゲーム——ゲーム保存の現状と課題」、東京大学文化資源学研究室編『文化資源学——文化の見つけかたと育てかた』、新曜社、pp. 98-116、2021.10.25

吉田寛、「ゲームにとって音とは何か——ダイエジシス（物語世界）概念をめぐる」、細川周平編著『音と耳から考える——歴史・身体・テクノロジー』、アルテスパブリッシング、pp. 466-481、2021.10.25

(3) 小論

吉田寛、松永伸司「“ゲームらしさ”をもっと深く語りたい！——そんなあなたのためのゲームスタディーズ入門」、電ファミニコゲーマー、2020.6.15 (URL=<https://news.denfamnicogamer.jp/interview/200615a>)

吉田寛、「メタゲーミング」「カウンタープレイ」、谷口暁彦、松永伸司、大岩雄典、吉田寛「ゲーム×アートを考えるためのキーワード解説」、『美術手帖』（特集：ゲーム×アート）、美術出版社、p. 33、1083 号、2020.8.1

イアン・ボゴスト、吉田寛「説得的ゲーム」と『あつまれ どうぶつの森』、『美術手帖』（特集：ゲーム×アート）、美術出版社、pp. 118-125、1083 号、2020.8.1

吉田寛、「パネル 2 挑発するメディア——「長い 60 年代」における批判的コミュニケーションとしての芸術」、『REPRE』Vol. 40、表象文化論学会、2020.10.20 (URL=<https://www.repre.org/repre/vol40/1/2-1/>)

吉田寛、「デジタルゲームの保存はどうあるべきか」、『人文情報学月報』第112号、一般財団法人人文情報学研究
所、2020.11.30

吉田寛、「游戏中的死亡意味着什么？——再访“游戏现实主义”问题」、『澎湃新闻』、2021.2.5

(URL=https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_10933109)

室井尚、吉岡洋、秋庭史典、佐藤守弘、吉田寛、ファビアン・カルパントラ「第一回オープン研究会 討議」「第二回オープン研究会 討議」「第三回オープン研究会 討議」「第四回オープン研究会 討議」「第五回オープン研究会 討議」、『2020年度オープン研究会「メディア変容と新型コロナウイルス」記録集』（科学研究費基盤研究（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」）、pp.36-44、pp.59-71、pp.93-107、pp.126-137、pp.156-165、pp.178-193、pp.207-221、pp.234-249、pp.269-290、2021.3.24

Claudia Bonillo Fernández & Hiroshi Yoshida, “Diálogos con Japón: Entrevista al Profesor Yoshida Hiroshi,” *e-tramas*, No. 9, pp. 45-79, 2021.7.31

吉田寛、「編集後記」、日本音楽学会西日本支部『西日本支部通信』第20号（通巻120号）、p.10、2021.10.1

吉田寛、「视频游戏的符号理论分析——以屏幕的双重化为中心」、『澎湃新闻』、2021.11.6

(URL=https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_15204603)

吉田寛、「电子竞技距离成为奥运会比赛项目还有多远」、『澎湃新闻』、2022.2.26

(URL=https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_16801976)

吉田寛、「【ゲームが研究対象になるって知ってましたか？】東大のゲーム研究者、吉田寛先生にインタビュー【生活がゲーム化した現在を考える】」、『UmeeT——東大発オンラインメディア』、2022.3.2

(URL=<https://todai-umee.com/article/62980>)

室井尚、吉岡洋、秋庭史典、佐藤守弘、吉田寛、ファビアン・カルパントラ「第一回オープン研究会 討議」「第二回オープン研究会 討議」「第三回オープン研究会 討議」、『2021年度オープン研究会「ポスト・コロナのポップカルチャー」最終報告書』（科学研究費基盤研究（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」）、pp.42-99、pp.124-149、pp.193-227、2022.3.24

(4) 書評・解説等

吉田寛、「Exhibition #00 ファイナルファンタジーII『メインテーマ』」、『Ludo-Musica——音楽からみるビデオゲーム』（文化庁令和2年度「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」）、文化庁、pp.16-17、2021.3.26

(5) 学会発表・講演等

国内、吉田寛、「新しい生活様式」は学術活動をどう再編成するのか——ソーシャルディスタンスとメディア」、第一回オープン研究会「メディア変容と新型コロナウイルス」（科学研究費基盤研究（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」）、日本丸研修センター、横浜、2020.6.13

国内、吉田寛、「ゲームにおける画面分割（スプリットスクリーン）」、第三回オープン研究会「メディア変容と新型コロナウイルス」（科学研究費基盤研究（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」）、同志社大学、京都、2020.9.12

国際、Hiroshi Yoshida, “Japanese Digital Games in the Tradition of Toys,” The International Symposium “Playing Japan: Toys, Games, Literature, and Language Education,” Department of Asian, Middle Eastern and Turkish Studies, Stockholm University, Sweden, 2020.9.23

国内、吉田寛、「デジタルゲームの感性学」、東京大学芸術創造連携研究機構発足シンポジウム「学問と芸術の協働——アートで知性を拡張し、社会の未来をひらく」、東京大学芸術創造連携研究機構、東京、2021.3.21

国際、吉田寛、「在玩具的传统中反思日本的数字游戏」、创意中国与游戏文化系列论坛第一场「游戏与跨文化传播国际论坛」、上海交通大学、中国、2021.3.27

国内、吉田寛、「仮想環境における記号過程の長期ダイナミクスの解明」、立命館大学グローバル・イノベーション研究機構（R-GIRO）「次世代人工知能と記号学の国際融合研究拠点」プロジェクト年次研究会、オンライン開催、2021.3.29

国内、吉田寛、「芸術、スポーツ、ゲーム——三項関係で考える」、藝術学関連学会連合 第15回公開シンポジウム「芸術とスポーツ」、オンライン開催、2021.6.12

国内、吉田寛、「デジタルゲームの感性学」、2021年度Sセメスター「高校生と大学生のための金曜特別講座」、東京大学、東京、2021.6.18

国内、吉田寛、「『思想史としてのゲーム史』（仮題）の構想」、「ゲームリサーチダンジョン03」、立命館大学ゲーム研究センター、立命館大学、京都、2021.7.24

国内、吉田寛、「仮想環境における記号過程の長期ダイナミクスの解明」、立命館大学グローバル・イノベーション研究機構（R-GIRO）「次世代人工知能と記号学の国際融合研究拠点」プロジェクト最終報告シンポジウム「人と AI の調和が導く未来社会」、オンライン開催、2022.2.23

(6) 受賞

国内、吉田寛、オンライン授業・ハイブリッド授業のグッドプラクティス総長表彰、東京大学、2021.3.22

3. 主な社会活動

(1) 他機関での講義等

国内、非常勤講師、放送大学、「西洋音楽史」、2020.4.1～2021.3.31

国内、非常勤講師、東京藝術大学、「音楽美学演習」、2020.4.1～2021.3.31

国内、非常勤講師、岩手大学、「現代文化特講 B」、2020.4.1～2021.3.31

国内、非常勤講師、放送大学、「西洋音楽史」、2021.4.1～2022.3.31

国内、非常勤講師、九州大学、「感性哲学」、2021.4.1～2021.9.30

国内、非常勤講師、東京藝術大学、「音楽美学講義」、2021.4.1～2022.3.31

国内、兼任講師、立教大学、「音楽と感性」、2021.4.1～2022.3.31

国内、非常勤講師、跡見学園女子大学、「現代文化表現学特殊講義（ポピュラーカルチャー）」、2021.4.1～2022.3.31

国内、研究員、国際日本文化研究センター、人間文化研究機構基幹研究プロジェクト連携研究員、2020.4.1～2022.3.31

国内、研究員、立命館大学、ゲーム研究センター、客員協力研究員、2020.4.1～2022.3.31

国内、研究員、立命館大学、クリエイティブ・メディア研究センター、客員協力研究員、2020.4.1～2022.3.31

国内、講演、吉田寛、「メディアがつくる「新しい現実」——ヒューマンファクターからソーシャルファクターへ」、rakumo、東京、2020.7.28

国内、司会、吉田寛、パネル2「挑発するメディア——「長い60年代」における批判的コミュニケーションとしての芸術」、表象文化論学会オンライン研究フォーラム2020、東京、2020.8.9

国際、司会、Hiroshi Yoshida, Module 8: “Aesthetics, Contemplation and Narration in Japanese Games,” Replaying Japan 2020, Université de Liège, Belgium、2020.8.12

国内、取材記事、吉田寛、「ゲームの時代（4）——新しい感性呼び覚ます」、日本経済新聞、文化、44面、2020.11.27

国内、司会、吉田寛、「サバイバルのためのメディア——ポピュラーカルチャーの生存圏」、オープン研究会（番外編）「メディア変容と新型コロナウイルス」（科学研究費基盤研究（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」）、京都大学稲森文化財団記念館、京都、2021.3.7

(2) 学会

国内、日本音楽学会、西日本支部委員（支部通信担当）、2021.4.1～2022.3.31

国内、美学会、委員（ホームページ担当）、2020.4.1～2022.3.31

国内、日本音楽学会、美学会、表象文化論学会、日本デジタルゲーム学会、会員、2020.4.1～2022.3.31

国際、Royal Musical Association Music and Philosophy Study Group (United Kingdom)、Advisory Board、2020.4.1～2022.3.31

国際、Journal of Sound and Music in Games (JSMG)、Editorial Board、2020.4.1～2022.3.31

国際、International Association for Aesthetics (IAA)、International Association for Semiotic Studies (IASS)、Replaying Japan、Digital Games Research Association (DiGRA)、会員、2020.4.1～2022.3.31

(3) 行政

国内、文化庁、第75回文化庁芸術祭執行委員会審査委員、2020.7.16～2021.3.31