

まつい ひろし 松井 広志 准教授

専門分野・キーワード

- メディア論
- 文化社会学
- ゲーム研究

／ 教育・研究内容

大きなテーマとしては、メディアをめぐるモノと情報の関係を研究してきました。現代社会では、インターネットが普及し、デジタル化が進んでいますが、同時に、物質的なモノのかたちをしたメディアもまた残っています。学部時代から大学院修士課程までは、前者の流れを研究してきました。具体的に行ったのは、情報社会に関する理論研究や映像の分析でした。

次に、博士課程とその後の数年間は後者の側の研究を進めて、その研究成果は『模型のメディア論』（2017、青弓社）という単著になっています。本書では、“物理的なモノがいかにしてメディアとなるのか”という問いを中心としながら、日本社会のなかで模型というモノが時間や空間を特定のしかたで媒介してきたさまを歴史的に検討しました。

最近では、そうしたモノ（物質）と情報の両方の側面を捉える、あるいはアナログ／デジタルメディアの関係を考えるような研究をしています。特に力を入れてきたのは、ゲーム文化の研究です。そこでは、国内外におけるゲームスタディーズの盛り上がりを受けつつ、ゲーム文化の研究会を組織して、アナログゲームとデジタルのどちらにも関わるような、従来の枠組では適切に位置づけられなかった領域を研究してきました。その成果としては、インターネット以前にあった「ネットゲーム」と呼ばれるジャンルの歴史研究や、初期デジタルメディア時代のモバイルゲームの分析、コロナ禍に流行したゲームから遊びの可能性を見出した論考などがあります。

いまはこうしたゲーム研究を継続しながら、アフターコロナにおけるメディア文化について、ソーシャルメディアやデジタル・プラットフォームと、物理的なモノや身体との関係を軸に考察するような研究を進めています。

受け入れる大学院生については、それぞれの研究対象はさまざまかと思いますが、上記の研究と広く関わるテーマであれば大丈夫です。大学院のゼミでは、まず2年間で修士論文を執筆することを目指します。具体的な内容としては、関連分野の書籍を講読する回と、先行研究として用いる論文をレビューする回、論文の構想を発表してもらって助言する回に分けて進めていきます。これらのバランスはゼミ生の人数やテーマによりますが、いずれにせよ各自の研究テーマに則して、論文の完成を目的として行います。

／ 代表的な著書・論文等

松井広志 2023「デジタルメディアと趣味のリミックス：ゲーム機の「改造」から」谷島貫太・松本健太郎編

『メディア・リミックス：デジタル文化の〈いま〉を解きほぐす』ミネルヴァ書房

松井広志・岡本健編 2021『ソーシャルメディア・スタディーズ』北樹出版

秋谷直矩・團康晃・松井広志編 2021『楽しみの技法：趣味実践の社会学』ナカニシヤ出版

岡本健・松井広志・松本健太郎編 2021『ゆるレポ：卒論・レポートに役立つ「現代社会」と「メディア・コンテンツ」に関する40の研究』人文書院

松井広志 2021「失われた日常を求めて：「パンデミック」におけるコミュニケーション指向のビデオゲーム」『マス・コミュニケーション研究』98号 日本マス・コミュニケーション学会（現・日本メディア学会）

松井広志 2021「ビデオゲームのキャラクターと世界：「スパロボ」と「サガ」シリーズから考える」荒木浩・前川志織・木場貴俊編『〈キャラクター〉の大衆文化：伝承・芸能・世界』KADOKAWA

- 松井広志・井口貴紀・大石真澄・秦美香子編 2019『多元化するゲーム文化と社会』ニューゲームズオーダー
- 岡本健・松井広志編 2018『ポスト情報メディア論』ナカニシヤ出版
- 有田亘・松井広志編 2018『いろいろあるコミュニケーションの社会学』北樹出版
- 松井広志 2017『模型のメディア論：時空間を媒介する「モノ」』青弓社
- 松井広志 2013「ポピュラーカルチャーにおけるモノ：記号・物質・記憶」『社会学評論』第 63 卷 4 号 日本社会学学会

Associate Professor Hiroshi Matsui

Areas of Expertise / Keywords

My primary research focuses on the materiality of media. In contemporary society, while the Internet continues to expand and digitalization progresses, media in the form of physical objects also persist. During my undergraduate and master's studies, I researched the former trend, conducting theoretical studies on the information society and analyzing moving images.

During my doctoral and postdoctoral years, I shifted my focus to the latter aspect, and the results of this research are compiled in my book, *The Media Study of "Mokei"* (2017, Seikyusha). This book, while focusing on the question of "how physical objects become media," analyzes the history of "*Mokei*" in Japanese society.

Recently, I have been researching both the material and informational aspects of media, particularly the relationship between analog and digital media. My focus has been on game culture. In response to game studies conducted in Japan and abroad, I have organized a research group on game culture, examining areas that fall outside the existing academic framework, particularly those involving both analog and digital games. This research includes a historical study of the genre of "Net Game" that existed before the internet, an analysis of early mobile games from the digital media era, and an exploration of the potential for play in video games that gained popularity during the COVID-19 pandemic.

While continuing this research on games, I am also studying media culture in the post-pandemic era, focusing on the relationship between social media, digital platforms, physical objects, and the human body.

Regarding the graduate students I supervise, research topics vary from person to person. As long as their research is broadly related to the themes mentioned above, it will be acceptable. The graduate seminar aims to support students in completing their master's theses within two years. The seminar is structured into three main components: reading books in related fields, reviewing prior research papers, and providing guidance on thesis concept presentation. The balance of these activities depends on the number of students and their themes, but in all cases, the goal is to support the successful completion of the master's thesis.

Main Publications

Hiroshi Matsui, 2023, "Digital Media and the Remixing of Hobbies: From the 'Modification' of Game Consoles" in Kanta Yanijima and Kentaro Matsumoto(eds), *Media Remix*, Minerva

Shobo.

Hiroshi Matsui and Ken Okamoto(eds), 2021, *Social Media Studies*, Hokuju Shuppan.

Naonori Akiya, Yasuaki Dan and Hiroshi Matsui (eds), 2021, *The Art of Enjoyment: Sociology of Hobby Practice*, Nakanishiya Shuppan.

Ken Okamoto, Hiroshi Matsui, and Kentaro Matsumoto(eds), 2021 *Yuru-Repo: 40 Studies on Contemporary Society and Media Content*, Jinbun Shoin.

Hiroshi Matsui. 2021, "Media Culture and Games in Pandemic-free Alternative World: An Insight into Communication-oriented Video Games," *Jornal of Mass Communication Studies*, 98, The Japan Society for Studies in Jounalism and Mass Communication.

Hiroshi Matsui, 2021, "Video Game Characters and Worlds: Considering 'Super Robot Wars' and 'Saga' Series" in Hiroshi Araki, Shiori Maekawa, and Takatoshi Kiba(eds), *Popular Culture of Characters*, KADOKAWA.

Hiroshi Matsui, Takanori Iguchi, Masumi Oishi, and Mikako Hata(eds), 2019, *The Pluralistic Game Culture and Society*, New Games Order.

Ken Okamoto and Hiroshi Matsui(eds), 2018, "Post-Information Media Theory"
Nakanishiya Shuppan

Wataru Arita and Hiroshi Matsui (eds), 2018, *Sociology of Various Communication*, Hokuju Shuppan.

Hiroshi Matsui, 2017, *The Media Study of 'Mokei'*, Seikyusha.

Hiroshi Matsui 2013, "Material Things/Objects in Popular Culture: Signs, Materials and Memories," *Japanese Sociological Review*, 63(4), The Japan Sociological Society.