

## 日本のリアル

The Japanese Real:

勝てるアイデアはアートにある

The Winning Idea Lies in Art

### 村上隆 + 香山リカ

MURAKAMI Takashi  
and KAYAMA Rika



#### 混乱を手中にする

香山リカ——村上さんは東京芸術大学ご出身で大学院まで進まれたんですね。いわば芸術教育の王道を歩まれたと言っていていいと思いますが

村上隆——そういう気はしていないんですけどね。学校や先生のことを反面教師と考えていたから、何も教えてもらえなかったんです。まあ、それでよかったんですけどね。スタジオを借りることを考えると授業料のほうが安いので(笑)。多分、当時の芸大は東京で一番安く一番でかいスタジオだと思ってましたから。

香山——コスト・パフォーマンスの良さ、ということですか。でも、大学に入学したときには何か期待があったんじゃないですか。

村上——すぐ何も教えてくれないとわかってしまっ  
て。僕は、オタクと自分との距離を見つづけることで、モノを作っているんです。宮崎勤の部屋を見て、全然たいしたことないと思ったところから作品を作ったりしている。だから学校で教育を受けたからいまの自分の作品があるわけではないんです。

香山——宮崎勤が逮捕されたのは、1990年でした。そのときニュースでは、容疑者よりも彼の部屋やマンガ本などがクローズアップされましたよね。村上さんが宮崎の部屋をたいしたことないと思ったというのは、「こんなやつ、特別ではなくてよくいるよ」

ということですか？

村上——僕の仲間内が全員、あの部屋と同じでした。オタクの部屋って、だいたいみんな同じじゃないですか。関係ないけど僕は、幸せじゃないと思いつづけて生きてるんです(笑)。不幸でもないが幸せじゃないという空気がずっとあるって。いろいろモチベーションを作って、手前に引き寄せて生きてきているけれども、本当の幸せがないので何だろうなと思う。

香山——学生時代に思い描いていたある種のイメージは達成できているわけですよね。でも上に昇ってみたら違ったということですか？

村上——上が無かった、ということだったりして。何か不幸せだなあ(笑)。オウム真理教の事件のときちょうど海外にいて、日本に1年間ぐらいいなかったんです。もしかしたら僕のモノを作るモチベーションに影響を与えるくらいショッキングな事件だったかもしれないのに、そのときに日本になくて、それが欠落していることに対して、損をしたという感じがずっとあるんです。

香山——でも、あれはモノを作るモチベーションになりえたでしょうか？ 確かに、全員がアニメの世界に組み込まれてしまったみたいな異様な状態でしたけれど。

村上——でもあのオウム対メディアの構造は、外から見ていたら、やっぱり僕が夢想していたある意味

日本のリアル・ポップの世界ですよ、いまさらですけど、

香山——物語に組み込まれていく昂揚感は確かにありましたけれど、例えば、「新宿あたりでオウムの襲撃がある」という噂が流れて、新宿の駅ビルが点検という名目で休みになってしまったりしたんですね。飲料水を買って占めたり、「明日、もし生きていたら会おう」とかみんなで言い合ったりして、それは本当にアニメのセリフをなぞっているようなものでした。でも、それはやはりフェイクな感じで、何か昔見たものを真似しているという気持ちもありましたけれどね、そこで何かが変わったとか、その騒ぎが終わったあとで何かを作ってやろうという気になった人はあまりいないんじゃないでしょうか。

村上——でも、鮎屋法水さんなどアーティストをやめちゃったし、竹熊健太郎さんなどはあの直後に大混乱を来たしていて、傍らで見えてうらやましかった。僕も、真剣に接していたら多分大混乱したと思います。けれど、そのときに完全に向こう岸の話だったので、いやあ、残念でした。

香山——竹熊さんは、あの後《エヴァンゲリオン》でも混乱したんじゃないですか。

村上——混乱してましたけれどね、でも、いままた自分のクリエイションに混乱を引き込むことに成功しつつある。この前『ビッグコミック・スピリッツ』で始まった韭沢早という不世出のマンガ家の研究のような企画などは、やっと混乱を手中に入れたという感じがします。やっぱりあの瞬間の現場に立ち会っている人といない人の差を痛感します。

香山——私はそういうのはわからないです。オートポイエーシスの理論で言うと、それは攪乱みたいなもので、物事の本当の生成にはならないと説明できるのでは

ないでしょうか。要するに、引っかき回されるというか物事が動いてバタバタするけれど、そこから何かが生まれるわけではない、と、そこでバタバタ攪乱される人というのは、多分、精神病的でなく神経症的な人というのでしょうか。本当に狂気を孕んでいるわけではなくて、自分のなかの構造のズレがあるというか。古来、芸術や革命というものは、もっと本質的に、そういうものがなくてもモノを生み出すというか、精神病的なものを意味したんじゃないでしょうか。

村上——「精神病的」と「神経症的」の差って何ですか？

香山——精神病というのは自分を取り巻く世界も自己も全部が変容してしまうような病気です。例えば、突然世界が変わって、「自分が世界中の人から狙われている」というような思い込みを確信してしまうこと。多分患者にとっては、そういう体験はあまりにも私たちの日常を超えたものなので、そこで芸術的な才能がたまたま保たれている人は、その世界を描こうとするじゃないですか。すると非常にインパクトの強いものができあがったりする。精神病的な要素を強くもったアーティストは多くて、ムックやゴッホが挙げられます。

一方、神経症というのは、私たちの延長線上にある悩みをもつ病と言えます。具体的には対人恐怖症などの恐怖症、強迫神経症、あるいは家族間の葛藤や自己愛に基づく病など……。もちろんアーティストでもそういう人はたくさんいますが、神経



香山リカ



村上隆

症的な部分がいままで芸術の要素として取り上げられたことはそんなに多くなかったんです。

村上——そうなんですか。

香山——世の中を本当に変えられるのは、精神病的強度をもった芸術や革命だと考えられていたのではないかと思うのですが……。

村上——いま聞いていても、僕はその意味での「芸術」とかやってないなと思いますよ。僕は騒動を起こすのが好きだし、引っかき回すのが好きだし、それだけですからね。



### 二次元の風景に囲まれて

村上——さきほど香山さんが、「オウムはアニメ的だ」とおっしゃったけれど、それに合意します。僕のテーマになっている世界観は、すごくフラットな、べちゃんなリアリティというものです。それが僕がアニメを見てきた世界での一つの答えなんです。世界は広がっていかなくて、べったりしている。それを、オウムがあそこまでラディカルに遂行したということから何かを読み解けるのではないかと思った。僕はずっと仕事としてアートをやっていますが、いままで誰も解釈できていない、そういうべったりとした状況をどうプレゼンテーションするかということが、アートという西洋社会内の枠組み内の世界で勝てる手段だと思んです。日常生活がフラットだなんてみんな思えていなくて、ある種空間感のある世界で生きている。そしてそのなかでのアートとして、コラージュとかインスタレーションは日本において消費されているんです。それは日常のなかにあるという空間設定ができるから、消費できるアートということになるんですね。しかし、本当はそんなものは新しくないし、それこそが日常なんだと思います。僕はもっとラディカルにやりたいんだけど、やりつづけると不幸になっちゃうんです(笑)。

香山——フラットな見え方ということと言うと、「解離」という病理的装置を作動させてしまう人がすごく増えていて、その代表的疾患に離人症というのが

あります。一言で言えば周囲や自己への現実感が乏しくなる病気なんです。本当に目の前の風景がのっぺりした絵にしか見えないと言うんですね。遠近もわからないという人がいて、山を見ても、小さい山にしか見えない。あれは小さいから遠くにあるんだということがわからない。

村上——でも、いま言われたことは僕にとってすごくリアルですよ。それって病気なの?(笑) でもそれが、僕には表現の手段としてアドヴァンスになっている気がするんですけどね。アニメーションやゲームでは、山が小さく見るとか、絵にしか見えないという世界が、延々と繰り返されているわけじゃないですか。日本のアニメーションの歴史は、フラットな状況を作りつづけるということをやってきた歴史だと思うんです。もちろん、宮崎駿みたいに予算と技術力をもつと、それをなんとか切り離そうとするんだけど、結果として異常な空間感を作っているだけで、きわめて日本のアニメに独得なフラットな画面に戻ってきてしまう。例えば《もののけ姫》で、背景がすごくよく描かれていてそこだけ別のリアル次元が出現してしまって、制作者の混乱そのものに見えてしまったりする。一方、庵野秀明さんみたいに、自分のオタクの居場所をセッティングした人の映像は、しっかりとそういう二次元と三次元の設定が表現されているんです。

香山——解離がなぜ進むかと言えば、単純に眼の機能が悪くなったとかではなく、二次元に見えるものを遠近法などの知識も利用してイマジネーションで三次元に見せるというエネルギーが衰退しているからだと思います。というのは、目の前の風景が二次元にしか見えないという症状のほかにも、自分自身の連続性も失われてしまうと訴える人もいますね。「昨日の私と今日の私が同じ私とは思えない」と言うんです。じゃあ「同じ私」とは何かと考えると、じつはそこにも特別な根拠はないんですけどね。普通は、昨日の私と今日の私は、同じ家に住んでいて同じ家族に囲まれているし、これは同じ

人間だろうと考える。それは生まれたときから当たり前にある感覚ではなく後から知的に獲得した感覚なのではないかと思います。「私」が連続してひとまとまりの存在であるということは、本当はちっとも当たり前の感覚ではなくて、一所懸命頭を使って考えないと、「私」は「私」ではないんじゃないかと思えます。

村上——でも一般的に、きちんと日常生活を送っている人は、そういう連続性がしっかりしていますよね。

香山——それは、一応精神医学では、私が連続して私であることは「自明である」と言われてきて、いままでは、それが失われるのは分裂病だけだとされてきたんです。ところが、いまはその病態がもっと広まっているように思えます。そういう状態に陥った人に高度な教育をと言っても不可能ですよ、昨日の私と今日の私が違うとか、目の前が絵なのかリアルかわからないということで悩んでいるんだから……。

村上——僕のように最近全然テレビなんて見なくなった人間でも、目の前にめくるめくインフォメーションが増えていくと、そのほうがリアルだなと思いますもん、でも、「私が昨日と今日では違う」なんてところまでは逆に想像力が働かない。UCLAで客員教授を3か月間やったことがあるんですけど、学生はみんな頭がよくてエリートで、その学生と対峙するときに頭脳戦のレベル差があって、こっちからコンセプトで攻めようと思っても攻められない。逆に、僕が「この作品は運ラックがあるね」とか言うと、みんな「なんですかそれは」とキョトンとしつつ、「オオーツ」で感動したりしてたんです。

香山——東洋の神秘みたいに受け取られたんでしょうか。運の根拠は何かとは尋ねてこないんですか？

村上——作品が良い／悪いというのは歴然としたテクニカルなレベルではあるんですが、しかし、美術教育として、その歴然としているさまを説明するのは、きわめて日本的スキル主義なのであえてUCLAでは言わなかったんです、そうではない良し悪し、本質としてのレベルの高低の説明はきわめて難しい。例えば「HIROMIXの写真はすごくいいけれども、同世代の若い女の子の写真は確かにHIROMIXに似ているけれどもよくない」と言うことは、ある意味で作家性に降りていく話になってしまう。作家が何かの

道具を使って作品になりうる瞬間を拾い上げるときは、スポーツ選手のトリック・プレイトリック・プレイより説明しづらいですよ

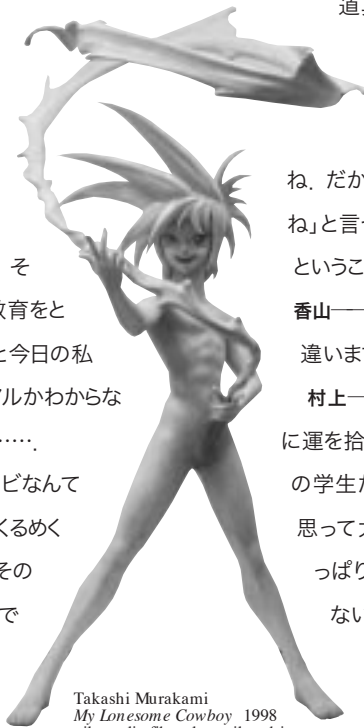
ね。だからそれを「これは運がよかったね」と言うのは、「タイミングが合ったね」ということで説明したんです。

香山——それはアウラみたいなものとは違いますか？

村上——違います。何かテクニカルに運を拾ったみたいな感じです。UCLAの学生たちは、全部頭で解析できると思って大学を卒業したんだけど、やっぱり解析不能なものがあるのではないかという疑問を投げかけてアートの世界に入ってきた学生ですからね。僕は全然ロジカルに説明できないですが、そこをアドヴァンスと考えると、引きまわしてきたらずいぶんリスペクト

されちゃいました。日本だと芸術大学の学生の資質はむしろ逆でみんなおバカさんだから、何もそういうものに頓着しないで、自分の無意味な才能を信じて、ひたすらスキル至上主義でモノを作りつけていますよ。

香山——アートならいいのかな、でも逆に言うと、それが広がりすぎて、もともとロジックでいくはずの世



Takashi Murakami  
*My Lonesome Cowboy* 1998  
oil acrylic fiberglass oil and iron  
288×117×90 cm  
photo: Joshua White,  
Courtesy Blum & Poe

界までも「ラック至上主義」があるような気がします。例えば私がいま一番困っているのは、カウンセリングの場で会った瞬間に「先生、僕のことわかりますよね」とか言う人がいるんです。もちろんわかりはしないから「わからないです」と言うと、そこでがっかりしてもう来なくなったりする。いまウケているセラピストというと、ちょっと顔を見ただけで、適当に「君のお父さんかおじいさんに大酒飲みがいて苦労したでしょう」なんて言うわけです。するとだいたい親戚のなかには一人くらい大酒飲みなんているから、「どうして私のことがわかったんですか」なんてなってしまう。私の弟は、ナンパするときには必ず女の人に「君は元気ががんばってるけど、本当は無理をしている、家では暗く落ち込んでいるときもあるよね」と言うんだそうです。すると全員、「どうして私のことがわかるの」と言って成功するそうです(笑)。でも、ナンパとかはいいですが、カウンセリングなどでそれをやるのは問題です。いま「前世療法」というのがすごく流行っているみたいですが、「ラックを当ててくれ」と言う人たちは、フラットな世界に何か違和感がある、前世だとか、非常に奥行きがあったり時間軸が無限にあるような言い方にすごくリアリティを感じてしまうのだと思う。

村上——以前、荒川修作さんと中沢新一さんの公開対談を聞いていたら、突然荒川さんが「いま、四十二次元の世界で誰かが死んでいるかもしれない」

なんて言っていました。でもそれはすごく面白かったですね。「この人は何言ったんだろう」と(笑)。そうしたら、中沢さんもみんなもうなずいていて、僕だけよくわからなかった。でも、みんなはそう

いうことで何かをわかりたいんだろうなということは何となくわかりました。

香山——でも、そういうのはすごく変ですよ。フラットな世界にちょっと限界ができる、全体に奥行きができるのではなく、異常な時間軸につなげてしまふ。人は100年くらいの単位で歴史を実感できて、自分というものも連続している、という前提の下で精神分析やカウンセリングをやってきたわけですが、いまその前提が崩れています。だから本当にやりにくいですよ。



#### デッサン力至上主義を解体しないと……

村上——話はいきなりプロレスに変わりますが、ジャイアント馬場やアントニオ猪木、力道山の名前は日本人なら誰でも知っているし、リスペクトされますね。でもアメリカだと、アートを嗜好するような人たちにプロレスの話とかをすると、全然だめなんです。それはなぜか」とプロレスのマニアに聞いたら、「アメリカのプロレスは被差別者のエンターテインメントだからじゃないですか」と言われました。では「日本ではなぜプロレスがリスペクトされるのか」と聞いたら、彼は「それは武道に通ずるからでしょう」と言うんです。僕はその説明にすごく納得してしまっただ。武道なんていうわけのわからない論理は日本にはまだあるし、逆に言えば、アメリカではそういったあいまいな論理はなくてしっかりと階層が分かっている。だから、アメリカの社会で成功を取めるには、短いスパンでの時間軸や設定、階級構造をしっかりと作って、そのなかでの自分のキャラクター設定をすることが必要なんだなと知りました。

香山——戦略的にしなければいけないんですね。

村上——もちろん、僕が日本人として感じたことですが……。

香山——でも、日本では逆に、プロレスは自分の肩書きや地位とは関係なく楽しめるから面白いと思うでしょう。それと同じように、村上さんの作品も、日本だったら、そういう時間軸など関係なく面白がられ





るのでしょうか。

村上——そう言われてみれば、でも一方でオタクは被差別階級ですよ。いまだにネガティブなイメージを突きつけられますし。

香山——日本でも、ということですか。

村上——いや、日本では、です。海外では逆にそれはありません。トランスファーに《攻殻機動隊》界隈で一度成功し、階層を上を設定できたので、キャラクター設定がっちりあるんです。でも日本ではそのキャラクター設定が常に曖昧じゃないですか。オタクというのはある種被差別階級のレッテルを貼られているから、その意味では逆にリスペクトは低いですね。いくら海外ですごいレビューが出たりしても、絶対に国内でリスペクトが上がらない。

香山——では日本で、曖昧ななかでもリスペクトされるというのは何を言うのでしょうか。

村上——非日常のイラストレーション化に成功した人でしょうね。日常のリアリティを突きつけるようなものは、やはり日本ではアートではないのでしょうか。エンターテインメントとしてのアートの役割が、アメリカとは全然違うと思いました。

香山——アメリカでは、成功するのは大変だけど、一度やってしまえばあとは安泰ということですか？

村上——設定が曖昧茫漠としているという状況が、日本のリアルだったりもします。その曖昧茫漠としているところを突き詰めると、パースが極端に少ない世界だと言えらると思います。でも一方で、日本のアート教育は本当にスキル至上主義で、「アート=デッサン力」だったりする。明治維新からの呪縛としてのアカデミズムをいまだに引きずっているわけです。一定以上のスキルが必要でそれを獲得すれば次に行っていという説明なんです。藤田嗣治とかが教科書に出やすいのは、やっぱりデッサン力があつたからです。日比野克彦さんや横尾忠則さんにしてもデッサン力の裏付けがあつたんで同業者は納得してたんだと思います。しかし芸術は、デッサン力とはまったく無関係のところから起こるというこ

とを、日本の芸術教育の分野では誰も何も言っていない。いま芸大が先端芸術表現学科みたいなものを作って、受験のスタイルを含め美術教育の構造から変えようとしてますが、このデッサン力至上主義を解体してゆくのはメチャクチャタフな仕事だと思えますね。



#### ソフトの育成と運用を伝える

村上——香山さんは芸術に興味ありますか？ 僕は極端にないんです。

香山——では、なぜ芸術大学に入ったんですか？ (苦笑)

村上——頭が悪いから、手に職をつけてご飯を食べようと思ったからです。最近、芸術系の学校が増えていますね。あれはどう考えても、みんながボンクラになったから、行き場がなくてそうなっているとか考えられないですよ。

香山——私の教えている神戸芸術工科大学の学生などには極端に違う二つの傾向が認められます。一つは、自分が何をしたいのかわからないから在学中に何かを探したいという人。学ぶという以前の段階ですが、それはどの大学でも言われることですよ。そういう何をしたいかわからない人のために、私みたいな何のスキルもない人間が招かれたんだと思います。「何もしないでモラトリアムを楽しみたい」というくらい腹の据わっている学生はいいけれど、それもできなくて、「何かやりたいけどわからない」とか、「大学にいるあいだに自分の道を決めてもらいたい」という子もいる。もう一方で、大学をカルチャー・スクールのように思っていて、「モバイル・パソコンの使い方くらい覚えたい」とか「英検2級を取りたい」とか……。別に大学で学ばなくてもいいようなことを、とにかく一つ身につけたいという現実的な子もいる。

村上——カルチャー・スクールのようなですね。でもいま、カルチャー・スクールの生徒のほうがアートの公募展に数多く入選しているんです。大学生は目的

意識もなくぼんやりしていますから、まあ、公募展をアートと呼ぶかどうかは別にしてですけど。

香山——私は病院勤めが長かったのですが、病院はやる事が決まっているでしょう。仕事に対して代価が払われるわけじゃないですか。そういう商売の世界にいたから、大学で「何に対して私は給料をもらっているのか」なんてすぐ考えてしまって、こちらがアイデンティティ・クライシスに陥りそうになります(笑)。医学部なんて体育会みたいで才能やオリジナリティなんてほとんど要求されない世界ですから、システマティックな世界で嫌だったけれど、いま考えると非常に楽なものです。でも、アートって大変だなと思いますね。

村上——茫漠とした日本であえてアートの必然性を唱えるならば、将来世界のなかでサヴァイヴしていくソフト・ビジネスをいかに練り込んでいくかというアイデア作りだと思うんですよ。イギリスでは「ロックは一大産業だ」と首相が発言するというように、わかりやすい意味でソフトウェアを作ることがビジネスだと認識されている。それをわかった時点で、日本でのアートの位置づけがもっと明快になるんじゃないかと思います。例えばアメリカのロック・シーンだったら、10年や20年サヴァイヴしていくためのシステムがしっかりあると思うんです。全国ツアーして、レコードは1年半で1枚しか出さなくても充分やっつけられる。もちろん日本にもあるだろうけど、サヴァイヴのスパンが日本の音楽産業ではまだまだ短いと思います。ファイン・アートのクリエーションは常にパラダイム・シフトをしつづけなければならない宿命にありますが、いかに時代を見て、時代にピンポイントで攻めていくためのシフティングをするか、そのためのアイデア作りが重要だと思うんです。そのアイデア作りを養成するところが芸術大学であるべきではないでしょうか。多分香山さんはアイデア作りの部分で芸術大学に雇われているのだからと思うけれど……。

さきほど「芸術大学の学生はバカだ」と言ったけ

れど、彼らはモノ作りに関して、自分のエゴを達成させるための道具としてしか考えてないと思うんです。そして先生も世間もそう考えている。そうではなくて、スーパーソフトの制作現場がファイン・アートでありアーティストであって、その養成はロングスパンで見たときに大きなビジネスにつながっていくことを理解すべきなのです。日本人が一番わかりそうなものなのに、まだわかっていないというのはとても残念ですね。将来、それこそジャパニメーションがもっと世界的にリスペクトされれば、ハリウッドのようなでかい金を世界中からかき集めることができるのに、そういうことをやらないのはとても資産の飼育殺しだと思うんです。うち(HIROPON FACTORY)に集まってくる若い衆は、プロデューサー出現願望みたいな子たちが多いんです。僕がプロデューサーの役を演じて、そうした連中を駒として動かしていったときに、本当にビジネスになったり社会のエフェクトになったりする可能性がインディーズなレベルながらあるということを実証しつづけることで、先に挙げたソフトの育成と運用をみんなに伝えたいと思いますね。その意味でも芸術の行き着く先は誰にも見えないわけで、その見えない闇にある一定方向を指し示せば、ある限界までは行けるだろうから。でも、今後の限界は、限界が来たこと自体が限界であって、その限界をサヴァイヴさせるということが、多分芸術大学などで教えなければならないことじゃないかと思います。要するに、ソフトウェアの寿命とか、ソフトウェアの発生原理とか、時代とソフトウェアのリアリティの接合部とか、そういうことがもう少し論理的に語られてもいいのにと感じています。



#### 才能のない人しか来ない

香山——村上さんのところに入出入りしている学生さんたちにはどういったことを教えたいと思っていらっしゃいますか？

村上——教えるというより相撲部屋みたいなもので、僕がやりたいことはかくかくしかじかだからそれ

をヘルプしてくれるんだったら一緒にやろう。でも僕の言っていることが気に入らなければすぐやめて下さい」と、「でも、君の可能性は僕のところに直接ないことは知っておいたほうがいい。なぜなら、普通の大学からここに来たのなら芸術というものに憧れている人なんだろうから諸々新鮮かもしれないけれど、芸術大学の学生で自分自身の可能性を探ろうとして、学校でできなくてここに答えを探しに来てても答えは簡単には無いんだよ」と一番最初に話します。だから、別に何を教えたい、というのはい

です。要するに、僕自身はアートという日本で未分化なジャンルでビジネスをしてそれによって社会のなかでの立脚点を得て、チェスをするようにアーティストや興業の駒を進めていきたいんです。アメリカのアート・シーンも疲弊していてアーティストもお金に困っているし、突き詰めれば制作費の問題になってきて、やはりビジネスとクリエイの接合部の意識的な改革は絶対に欠かせないポイントだと思います。

香山——アートという分野は残るべきか、ということについてはどうですか？ つまりいま、アートの人たちが食べられないということで、ゲームやアニメのクリエイターになったり、他の元気のいい産業に散り散りになっていますが、そこで最終的にアートという分野を、ゲームやアニメと別の世界として保存するべきかどうか。

村上——いや、元気があると言っても、アニメーションでは、未来を突破するパラダイム・シフトは12年に一度くらいしかないわけです。庵野秀明、押井守、宮崎駿など誰もが知っている3人か4人ですね。その少数の人たちが未来を指し示すまではみんな気

がつかなくて、延々と同じ人がぐるぐる回っているのは、資源、人材の無駄じゃないか。でもファイン・アートという分野で、何か新しいものを作ろうとする人たちが、そこにアイデアの米粒一つでも拾えるような場になればいいなと思います。僕はゲームやアニメやロック・ミュージックはアートだと思っているけど、ファイン・アートが生き残るとしたら、完成してゆくソフトウェアのもっと前の未分化な生なもののクリエイトだと思うんです。

香山——いまのお話から考えると、自分のやりたいことを探したいからそれを教えて欲しいという学生と、逆に、食べていくための社会的なシステムやそのシステムに自分が組み入るためのテクニックを教えて欲しいという学生と二つに分かれている気がします。要するに、一緒に学ぶというある種理想的な教育の形態を実現することが難しいと思うんです。村上さんのところに来る若い学生は、プロデューサー的に「こうこうとをやれば」と伝えた後は、継続的に仕事をしますか？

村上——それは、僕のことが好きか嫌いかというメンタルな部分になってしまいます。僕のが好きではない人は、いくら僕と才能が触れあってもやめてしまいますし、逆に僕が好きなのは居つづけますし、すごく些末なレベルの話ですがね。

香山——彼らに地道な作業をさせるんですか？

村上——学生は一足飛びでデビューさせてくれると勘違いして、うちに来るんです。でもトイレ掃除や草むしりを毎日やらせたり、体育会系のようなことを延々やらせたりして……。

香山——板前修業みたいですね。

村上——本当にそうです。でもそれが、僕のことを嫌



Takashi Murakami  
HIROPON 1997  
oil acrylic fiberglass oil and iron  
193×212×150 cm  
photo: Joshua White,  
Courtesy Blum & Poe



いな人が去っていく一番いいフルイだと、この3年間でわかったんです。僕のところにはどうせ才能のない人しか来ないんです。中途半端な才能を僕のところに来て開花させたいんだったら、挨拶とかくだらないレヴェルのことぐらいは人並にできるようにさせたい。また、うちに来る子は、心に傷をもつ連中ばかりなんです。そういう子たちが結局残っちゃう。僕はそういうことに全然頓着しないから残っているのかなとも思いますが……。

香山——でも、そういう人の居場所って、いまありませんよね。

村上——だからヴォランティアでも居残っているんだと思いますよ。みんなほっとした顔してるしね。まあ僕は、芸術にはそれが必

要だと思っからやって

いるけど、でも最近

は外部の人に「給与とか払ってないの?」と聞かれるから、

払うようになっちゃったけどね(笑)。

香山——居場所を提供するということですね。

村上——でも、金を払うようになってから仕事感覚のやつが出てきて、彼らと居場所探しのやつらが分裂したりしていて、そういうのも面白い体験だと思っています。



#### 人間はなかなか壊れない

香山——私は最近よく、ゲームやインターネットを患者さんと一緒にやるんですが、「そういうものは悪い」と言われるのがすごく嫌なんです。つまり、「ゲームが子供に悪影響を与える」とか「犯罪を助長する」とか、やってもらえないのに言う人が嫌いですね。自分がゲーム好きだから(笑)。ゲームが子供に悪いという論理が嫌いなのは、そもそも、現実には唯一無二

のもので素晴らしい、現実の価値は絶対であるといった考えに根ざしているからです。「現実の世界のなかでいいことをしたりお金を儲けることが素晴らしいから、学校に行かないのはよくない」とか、「仮想現実のせいで素晴らしかった現実が侵食されてしまった」という考えが嫌だったのです。「仮想現実のなかでだって、思索したり成長したりできれば十分価値があるじゃないか」ということを何とか言いたくてやってきたんですけれど……。

でも、現実是最初の私の予想と違って、仮想現実の世界で何年か暮らしてそこでエネルギーが充填されると、みんな現実世界に出ていこうとするんですよ。仮想現実と言われる世界のなかで、お

金儲けができるように

なったりインター

ネット・スクール

ができたりして、そのな

かで完結して

サクセスしていく

ことが可能になっていけば、

価値観の逆転が起こると思

います。不登校だけれどすごいお

金持ちの子なんてさぞかし愉快

だろうと思っていたんですけれど

(笑)。私がいま診ている人たち

は、そういうことを目指さずに、

「ウェブで知り合った人に今度会いに行ってみ

ます」とか言い出したり、学校へ行くようになったり

して、やっぱり現実に顔を出してみたいのかな、と思

いました。

村上——そこで突き抜ける人は、あまりいないんで

すね。

香山——そう。わたしはそちらを充実させていくべき

だと思ったんです。そうしたら、引きこもりとか不登

校の子たちにある意味で活路が開けるんじゃない

か、と、彼らのあり方としては何も変わらないまま、

Takashi Murakami  
Mr. DOB 1994  
Vinyl, chloride and helium  
235×305×180 cm  
Courtesy Gallery Emmanuel Perrotin

状況が変わることによって、彼らの病のあり方自体が変わってしまえばそれでいいんじゃないかと思ったんですが、いまのところちょっと違うようですね、でも、彼らが顔を出している先が本当のリアル・ワールドかという、さきほど話題に出たように「現実なのに遠近感のない絵みたいな世界だった」というようなこともあるわけだから、本当のところはわからないんですが……。

村上——ヴァーチュアルとリアルとのあいだの壁が取り払われないんですね。

香山——二項対立構造としてまだあるのかな、という気がします。

村上——村上龍の『ライン』って小説はお読みになりましたか？ 『ライン』を読んだときに、ヴァーチュアルとリアルが、きちんと表現として本のなかにあるんですよ、それで驚いちゃって、まさに僕が言葉にできなかったことを全部言ってくれていて、ヴァーチュアルでもないリアルでもない、もちろんフィクションなんだけど、ノンフィクションでないとも言えない、というような、とにかく、設定がしっかりしているんです。村上龍もちゃんとそこを覗いたんだろうな、というのが読めるんですね。何とも言えない密着感があるんですね、『トパーズ』の後が『ラブ&ポップ』というのはすごくわかる。でも『ラブ&ポップ』は庵野秀明によってやっと完結できたんだけど、『ライン』はちゃんと、変なところにポジショニングされているんですよ、それがすごくいい感じで、それこそが日本のリアルだな、と思えました。ごろっとただ横たわっているのが逆にスピーディに見えたりして、『ライン』は、「静止したスピード感」というのがすごくリアルだったんです。ヴァーチュアルという空間は、多分ビジネスとして「ヴァーチュアル」という言葉を使うとある業種がにぎやかになるから使っているとしか思えなかったし、そういうことではなくヴァーチュアルを全部取り込めるだけのタフな入れ物が人間だと思ったときに、クリエイションの必然性が突然立ち上がったと思うんです。

香山——でも、人間はタフなんでしょうか？

村上——よくわからないですが、タフじゃなさそうに見えても人口はどんどん増えているし、やっぱり動物として、競争力はまああるでしょう。

香山——でも最終的には、「種の保存」だけはヴァーチュアルだけでは無理なわけでしょう。

村上——うーん。限界突破を何かのかたちでフィジカルにしていくわけですよ。だから、ヴァーチュアルも何もかもフィジカルにくわえ込んでしまうくらいタフなんじゃないかと思えますけど、個人個人の弱さは抜きにしてですけど、だって山本周五郎の『赤ひげ診療譚』の時代とかに比べれば、みんなすごく健康じゃないですか。人間はなかなか壊れないという気がします。

香山——それはすごく明るい話ですね、いまはみんな「弱くなった」とか「病んでいる」と言う人が多いじゃないですか。「昔に比べていまは健康になった」なんて言う人はいませんよ(笑)。

村上——さきほど言ったように、僕はオウム真理教の騒動に乗り遅れて以来、なんか他の人とずれているんです。オウムのときまでは僕はみんなと同じ意見だったの。だけどいまは、僕だけ違う。日本人が弱まっているというのは、対アメリカかという視点で見れば確かだと思う。国というシステム同士で考えると、対決したら日本人はまさきに殺されるんだろうなあと思うと、くやしいですが……。いま何か勝てるアイデアを探していて、その答えはアートにあるって思っているんですよ、僕は。 \*

[1999年10月17日, ICC]

むらかみ・たかし——1962年東京生まれ。東京芸術大学美術学部日本画科博士課程修了。ニューヨークと東京を行き来してアート活動を行なう。『ふしぎの森のDOB君』(パルコギャラリー、1999)、『The Meaning of the Nonsense of the Meaning』(バード・カレッジ・ギャラリー、1999)ほか展覧会を多数開催。かやま・りか——1960年生まれ。精神科医。神戸芸術工科大学視覚情報デザイン学科助教授。著書=『リカちゃんのサイコのお部屋』『自転車旅行主義』(以上、ちくま文庫)、『リカちゃんコンプレックス』(ハヤカワ文庫)、『テレビゲームと癒し』(岩波書店)、『インターネット・マザー』(マガジンハウス)、『(じぶん)を愛するということ』(講談社現代新書)ほか。