課題としての里山

河本　英夫（東洋大学）

今日は「里山」ということで考えてみます。里山というのは英語にもなっていまして、それじたいでも有名なものです。

【里山】

村落・集落に隣接し、恒常的に住民との行き来があることで、森林そのものの生育が宙吊り状態に維持されているような山林を意味する。森林は、自然状態であればいずれにしろ大木が育ち、灌木が消えて、雑草性の草むらとなり、極相に達して安定する。極相は、それ以上に大きな変化のない「生物多様性」の少ない生態系である。少なくても人間がそこに立ち入るのは難儀である。

里山の条件として、次の（1）～（5）を考えています。

（1）人間が恒常的に立ち入ることで維持されている動的平衡系である。

（2）それじたいで極相の手前に留まるために、生物多様性の可能性の幅が広い。

（3）総体の変化率が少ない。変化率を留めているのは、基本的に人間の営みであり、それによって「人間にとっての持続可能性」が高められる。

（4）この場合の持続可能性とは「遅延」のことである。

つまり、里山は変化を遅らせている装置を含んでいるということです。ところがこれを極端に考え、十分考えていくと実は「里山」というのは、もうちょっと違う内容を含んでいます。遅延、遅らせるという装置だけではなくて、何かに向かうという仕組みが一般には想定されます。一般に生命系は基本的にどこか死に向かうというかたちで、何かへと向かう。あるいは川だったらどっちかに流れていく。上流があって、下流があって、どこかに向かっていく。ここでは里山を何かに向かうという仕組みが解除されている場所として考えてみたいと思います。これは実は非常に大きな問題を引き起こします。

何かに向かうというのは人間の考え方の基本に入っていることで、アリストテレスだと目的論と言われます。思想系統だと「志向性」となる。行為の志向性、意識の志向性のように活用されます。意識の志向性ということを強く使った議論が、哲学では現象学と呼ばれています。何かに向かうことが人間本性の中で必ずどこかでおのずと入ってしまっている。だから、海の先をずっと向こうまで行けば天につながる。それはどこかの向こうの先の話だけれど、向かうという宿命を持っている。これがプロセスを背負ってしまっている者の宿命とでも呼ぶべきもので、やはり何かに向かう。その向かうという仕組みとは違うかたちで、里山を考えてみたいのです。人間がものを考えるときにはどこに向かうかということで考えます。たとえばボールペンを落とすと、下へと落ちる。地球の中心に向かっ

ていく。地球の中心に向かっていくので、このものの本質の行き先は地球の中心である。ものの本質は地球の中心にあって、自分の本質のほうに向かって物体は進んでしまう。力学の場合だとこのような理論をアリストテレスが作り上げていきました。

多くの場合、何かに向かうという目的論に代えて、機械論は向かうという仕組みをやめて、機械的にすべて決まっているのではないかというようなかたちで、対抗系で一般には語られます。これは大きな勘違いだろうと思います。何かに向かうということの仕組みの中で出発点のところにすべての設定を置く。向かうという仕組みは同じなのです。だから、たぶん機械論は目的論の一部で、大きな目的論の中で出発点のところの条件を設定すると自動的に目的まで到達してくれるという仕組みのことです。この仕組みのところを目的論は何かに向かうというかたちでやっていきますが、そうしたどこかへと向かうことを解除してしまっている仕組みとして里山というものを考えたいと思っています。

そうすると、里山というテーマは、かなり大きな挑戦になってしまうし、難しい話が入ってしまいます。どこかへと向かって進むというのは、現在ある状態、あるいは手前の状態、出発点の状態から、どこそこへというかたちで考えていくということになるのですが、それとは違う論理と違う仕組みを取り出せていけたらと思っています。とりあえず持続可能性を高めるということで言えば、プロセスの速度を遅くする仕組みですね。遅くする仕組みというのは、難しいようなことが語られているように見えますが、実はこれは生命の中にもすでに入っている。遅くする仕組みというのは基本的に生命の中に入っている仕組みでして、たとえば化学反応だと急速に進んでS字曲線を描いて、やがて終わりまで行ってしまう。このようにS字曲線で進んでしまうところの一番底のところ、そこから進まないように、進まないように、進まないように遅くする仕組みというのがあります。何段階にもロックがかかっていて遅くする仕組みというのが生命の基本だろうと考えられます。そうすると、このような遅くする仕組みがかなり本質的なことになっていくのではないかと考えられます。

（5）燃料用の薪、山草、穀物の生産場所であり、またときとしては遊び場であって、人間生活に利用可能な公共的な場所である。

これが里山の一般的な用途です。一般的だけど、多目的に使えるということが通常の意味のように見えます。しかし里山の重要なことは、特定の目的に向かわないというところを見ると、何に利用できるか確定していない部分がそこに広範に含まれている。つまり、未決定部分が大量に含まれていることがたぶん里山の特質なのだろうと思います。この未決定部分が含まれているところを使って、いったいそこでどういう遊びができるか、どういうことが可能かというようなことを考えていくための工夫の場所でもあると思えます。子供たちはきっとそういう使い方をしています。

里山というのがどうやってできたのかよくわからないのですが、現在、里山として知ることのできるのは、きれいに整地されて、人間の村落のすぐ近くにあるようなものです。しかし、そのようなものが急にできるはずはないのです。里山というものができるためには、きっといろいろなタイプの変

遷を経てきて、前史があっただろうと考えることができます。そのでき方によって、たぶん割り当てられている機能性が違ってくるのだろうと考えられます。

【里山の出現】

里山は最初から里山であったわけではない。

（1）高度の低い森林で水の便のよさそうな共有地（いまでいう市街化調整区域）の近くを宅地開発して集落ができる。このときには小規模宅地開発が必要で、デヴェロッパーが入る場合には、通常は里山が残らない。

何らかのかたちで、このプロセスで里山が出現するのは、いったいどういう仕組みでできたのかはよくわからないけれど、この場合はどこかプロセスの中断がなければできません。中断というのは、宙吊りするという作業が必要になります。

（2）共有地・畑作地の周辺の集落が、植樹して小規模森林を作る。共有地の変化のスパンを 10 年程度だと考えると、森林のタイムスパンは 40－50 年程度必要で、このスパンの落差の共存が里山となる。

この場合、変化のスパンの異なるものの共存が里山の条件になっている。人間の生活のほうは生活が便利になればなるほどどんどん変化していきますから、タイムスパンの異なるものを共存させる仕組みがどっちかのほうになければいけない。人間の生活圏の方にあるのか、森のほうにあるか、どっちかの中になければいけないということになります。

（3）広大な森林の一部を宅地開発して森林のなかに宅地を設定する。里山の設定をインフラ整備の一部だと位置づける。電気・水道のインフラ整備が容易な場所が宅地となる。

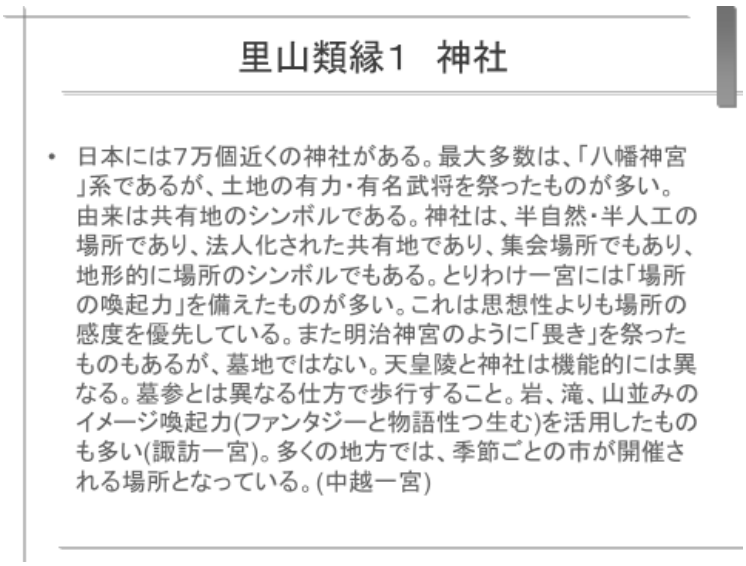
こうしたモードは基本的に何を考えているのか。住まうということの環境設定をしたときに、宅地をどこで設定するかといったときに、宅地が一部になるというような環境設定のほうからやると、こんな仕組みができてくるだろうということです。

里山を形成するさいには、そこにどのような力点をもたせるかでデザインが異なってくる。また新たな機能をもたせた里山をデザインすることもできる。共通地（公園）を強調する場合、リセットを強調する場合、場所の喚起力を強調する場合で、多くの多様な里山が成立する。

何をやろうとしているかというと、里山類縁のものを別の力点を持たせて多くのかたちでつくることができるのではないか、というふうに考えているわけです。そこで里山類縁を探してみます。

【里山類縁 1　神社】

先ほど田村さんが熊野について細かくおっしゃってくださいましたが、神社は統廃合したくなるほどたくさんあるわけです。神社と名前のつくものが日本には 7 万ぐらいあるけれど、これが何のため



に使われているのかわからない。ぼくは神道など全然わからないけれど、それでも神社が何かちょっと違う場所だなということはわかる。だいたい神道の側から神社を理解している人がどのぐらいいるかわからないけれど、西行の歌のなかに、何か理由はわからないけれどありがたいので柏手を打ってみるというのがあるから、どうも理由などはわからない。だけど、何かちょっと違うなと。

お寺へ行ってみると、何か立派なものが建っているけれど、あの神社に特有のぞくぞくする感じがないのです。お寺というのは人工が過ぎるというか、玉砂利に枯山水で、すべてを極端に人工化している。それと対比してみると、神社というのは、半分自然があって、半分人工性が残っている。この半分自然で、半分人工性が入っているところに、里山的な性格が内部に含まれている。そうでなかったら、あんなにたくさんのものを維持するはずがないし、残しているはずがない。日本にまだ7万ぐらい残っていますが、なぜあんなものがたくさんあるのかを考えてみるときに、どうもよくわからない。何かの理由であれだけ残っているらしい。ご存じの方がいらっしゃったら詳細を教えてほしいのですが、そういうかたちで一切の宗教性とは疑似独立に、神社は生活感情の延長上で活用できるし、現に活用されてきている。そのレベルで意味があるし、有効性を持っている。そこのところを読み解くときに、里山というところの延長上で神社を読んだほうが、たぶんあのものの存在意義が出てくるだろうというふうな感じがします。

とりわけ一宮というところがありますが、一宮というのは場所の喚起力を備えたものが圧倒的に多くて、これは思想性よりも場所の感度、感性というものを優先した場所設定を行っています。したがって場所設定のほうから考えたときに、何か場所の持っているある固有性、固有領域を区分したときに、そこのランドマークとして神社が設定されているというふうに考えたほうがいいだろうと思っています。こんなことを言うと、神道系の人たちからは何をふざけたことを言っているんだという話になるのかもしれませんが、それでいいのです。だって、ほとんどの人が神道の教義に合わせて、あそこに訪問して柏手を打っているはずがないのです。別のかたちで感じ取られて生活の中で生きている。そういう場所なんだと考えたほうがいいだろうと思います。

そうすると、墓参とは異なる仕方で歩行すること。岩、滝、山並みのイメージ喚起力（ファンタジー

と物語を生む)。なぜあそこで物語性が出現するのかよくわからないのですが、そういうものを活用したものも多い。全国そんなにたくさん回ったわけではないけれど、やはりおもしろいのは諏訪一宮です。諏訪一宮は非常におもしろかった。諏訪大社というのがテレビで映っているけれど、あれは見せ物です。テレビ映りがいいように大社というのは造ってある。要するに、ただの見せ物です。

それに比べれば、諏訪湖から 5 キロぐらい離れたところに諏訪一宮というのがありますが、中度の高さの山の麓のところにあります。ここは抜群の喚起力。そこに立つだけで霊感が走るというぐらいの喚起力を持っています。空気が違います。なぜ空気が違うのか。科学的に説明するとマイナスイオンだとかいろいろな説明ができてしまうと思いますが、全部ウソだと思います。ただ、空気は違う。あれ、何だろうかと思うけれど、たぶん地形を活用した風の流れだろう。ここのところで風水の話とだいぶつながってくるところがあります。日本式の風水というのは結局のところ、いわば場所というところを活用する。風の流れのランドマークが神社だと考えていくと、そういう活用の仕方の中ですでに多くの地域で組み込まれているのだろうと考えることができます。

【里山類縁 2（集会場)】



これは我が家の近くです。ぼろぼろになって壊れかかっています。写真というのは不思議でして何か立派そうに見えるでしょう。写真で撮るからです。現物は、行ってみると突っ張りが映らないように撮ってあるだけで、これ、壊れかかっています。何に使っているかというと、集会場に使っているのでしょう。両側は、この神社の前と左には大通りが走っていて、ものすごくトラックが走っている。その角っこにある。だから、もう境内などはほとんどない。木があって、最初はただの切り損ねた木が集まっているだけだろうと思って行ってみたら、こういうものがあった。朝晩そこを散歩する人と、ときどき集会に使っている人がいます。集会に使える場所というのは何かあるのです。人が集まるところには必ず理由があります。実用的な生活、たとえば水を集めるとか、塩を集めるとか、そこへ行ったら恵みがあるというふうなこととは別に、集まることで何か落ち着きのあるような場所というのが必ずあるに違いありません。

【里山類縁 3（場所・時間のシンボル)】

田村さんが言われていた速玉の横にある、元の新宮の上にある岩です（※次ページ)。実はアリス



トテレスから中世までは岩というのは地面から生えてきている。竹の子と一緒です。地面から生えていて、大地の力でもって育ち上がってきているのが岩です。そうすると岩に対する感度というのは相当違っているはずです。ぼくは個人的にわりと岩が好きで、どの岩でも岩の近くに行って何をするかというとそこで頭を使う。頭で考えるのではなくて頭突きを食らわす。頭突きを食らわして、これに勝てるかどうか。だいたい勝てた試しはない。岩というのはそういうふうに固さを感じ取る仕組みです。固さ、圧力です。大地の圧力です。

圧力というものを感じ取るだけの力が今はもう人間の感覚の中になくなってしまっているのです。むしろこういう岩が大地のある種の奇跡的な偶然と、それが何万年にわたって壊れてないでいるというある種の圧力のはらみ方、圧力のこもり方を感じ取る。実は現象学というのはそういうことを感じ取っていく学問です。岩って何だ。形ではない。色ではない。岩っていうのは固さ。固さを触感的な感度で感じ取っていく。それが、これ、何かすげえなあということになる。高いところにあって、岩は転がらないで数万年もじっとしているわけです。この耐用年数は確実にスカイツリーよりも長い。スカイツリーというのは細かい人間の努力と技術の集積です。スカイツリーは人間の気の遠くなるような技術の蓄積だけど、偶然的な奇跡がない。この岩は誰の意匠でもないけれど、このようになってしまっているある種の偶然、かつ奇跡です。こんなものを場所として活用するということです。

【里山類縁 4（熊野本宮跡）】

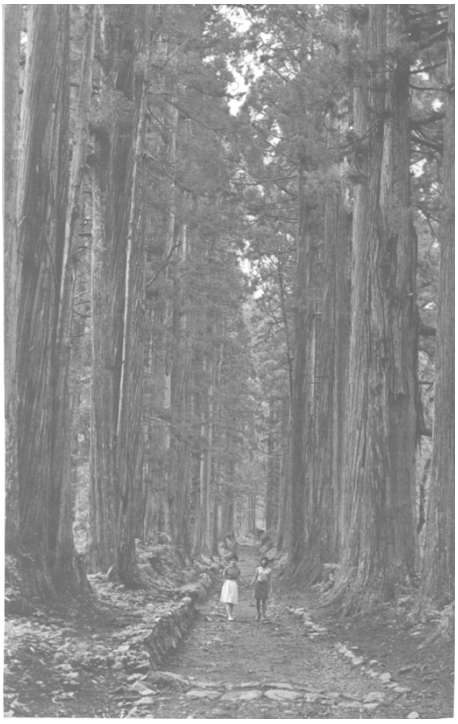


これは熊野本宮の、もとの場所です。これは川の中州にあります。川の中州にあって、流れてしまったのです。いま本宮はすぐ近くの小高い丘のほうに造られています。広大な敷地です。中州というところは流れがゆるいから砂利が溜まります。広いところで流れがゆるくなっているから、いろいろ含まれているものが落ちてきて中州になるわけで、それがなぜ流されるのか。なぜ流されるのかという感じを持ちます。

中州の中にこれが残っています。ああっ、こ

んなものまで流されるのか。この敷地全体が水に漬かるほどの大水が出たのか。いや、中州ですからそんな水は出ません。では、なぜ流されたのか。理由は簡単です。熊野川の上流のほうに小高い山がいっぱいあります。大きな台風が来ると山が崩れて、人工ではないけれど自然のダムがよくできます。小規模、大規模のダムがよくできる。このとき、大きな地崩れがあって、かなり多くの水をせき止めたらしいのです。せき止めた水が、その堰が切られると一挙に流れ出てかつての熊野本宮を押し流してしまったというのが実情のようです。細かく調べてみないとわからないけれど、力学的にはそういう仕組みしか考えられません。そうだとすると、ここのかつてあった広さのものを押し流すほどの水ということで、それが新本宮というところの本質的な場所の設定です。だから、数百年に１回はこういう水が出てくるということです。

【里山類縁５（戸隠・密教と神社の合体）】



これは戸隠です。下のほうで女の人が２人そろって歩いていますが、ものすごく高いスギです。なぜこんなところに修験道と密教と仏教が入っているのかよくわからないけれど、とにかく場所の喚起力は抜群です。あんな山奥に行って楽しいことなどそんなにあるとは思えないけれど、そういうところに人間がのこのこ行ってしまう喚起力を備えています。このようにいろいろな理由があって人が入るということで成立しているような施設は、神社系の中にいくつものモードであっただろうと考えられます。

次に話を展開して人工的里山です。「里山」はこのキータームをどこまで拡張できるかという観点で考えていきます。

【人工的里山 1】

人間にとって経験の拡張や能力の拡張を組み込んだ場所の設定を行うと、新たなタイプの里山となると考えられます。つまり何度か訪れると、同じ場所で異なった経験が進行するような装置として里山を活用することができる。これは単に休息やリセットの場所ではない。

あるいは人間の能力のなかでいまだ活用しておらず潜在化している能力を発揮させるような場所としても活用できる。とりわけ発達障害系の人たちには有効に作用するような場所として設定する。

普段たまたま住み慣れているところから外れて、ちょっと行ってリフレッシュできるというような

場所とは異なるかたちで、何度も行くと行くたびに何か違う経験が起こるような場所として里山というものを設定してみよう。ちょっと難しい設定です。

そこにいることが新たな自己設定であるかのように、機会をあたえることができる場所を設定する。自然環境を別様に活用する仕組みである。

【人工的里山 2（イーストハンプトン)】



この例として人工的里山（イーストハンプトン）というのがあります。これはニューヨークの避暑地にあります。建築家の荒川修作とマドリン・ギンズが設計して、これはマドリン・ギンズが陣頭指揮をとってやりました。人工的里山と、居住地の中にすでに里山風のものが組み込まれてしまっているわけです。そういうかたちで居住地を造っていくというのは、内部に里山のいろいろな要素を組み込んだものになります。色がありますね。色というのは、認知科学的にいうと 6 色以上の色を同時に感じ取ると疲れが出ないということがわかっているので、6 色以上の色が同時に目に入るということで設定されています。そうすると、どこかけばしい色がずっとなじんでくる。なじんできて、けばけばしいのが普通だなという感じが出ます。そのことを計算して造っていったわけです。それと地面のところにでこぼこができているでしょう。これは竹踏みと同じで、足の裏の触覚性の感覚を動かしていくような仕組みです。本人はこれで、こういうところに住んでいれば人間は死ななくなると言っていましたが、こんなところに住んでいれば寿命が縮むに決まっています。2010 年に本人自身は死にました。それはそうですよ。ときどき行くから里山なので、年がら年中そこに住んでしまったら里山ではないのです。だから別荘地にあるわけです。別荘地であれば、こういうかたちで設定してもできるだろうと思います。

【人工的里山 3（養老天命反転地テーマパーク)】



これは岐阜の養老公園です。この養老公園の一番奥に滝があって、これを養老の滝と昔から呼んでいました。この養老公園の一番前に空き地があって、岐阜の県知事か何かが大手の建設会社の反対を押し切って、ここをテーマパークとして荒川に造らせたのです。これはよくできている。と

きどき茶色いところがあるでしょう。茶色いところがあって道のようになっているでしょう。その合間にいろいろな植物とか何かを植えてあって斜面になっている。これを飛行機あるいはヘリコプターで上から見ると、茶色いところは日本列島が描かれています。上から見ると日本列島になっていて、この日本列島を移動していって、ときどき緑のところに入っていったりする。これも人間の能力の形成や感覚の形成に寄与する。通常の住居の中に住んでいると習慣性によって必ず感覚が鈍麿します。この感覚の鈍麿ということを勘定に入れて、なおかつたとえば 1 年に 2、3 回遊びにこられるようなテーマパークを設定し、来るたびに違う経験ができるというような設定の仕方にしています。だからリピーターが多くてそう簡単に廃墟になったりはしない。結局、遊びに来ることで遅延というか、遅くしているわけです。遊びに来ると極相のほうに向かって動くことをしないので、そんなふうになっているということです。

【人工的里山 4（人工的喚起力；生まれくるために)】



これは三鷹にある三鷹ロフトです。武蔵境でしたか、武蔵境の駅から路線バスに乗って 20 分ぐらいのところにあります。「三鷹天命反転住宅」で検索していただくとバスの時間表まで出てきます。ここには人が住んでいます。信じられないことですが、本当に住んでいる人がいるのです。

ここの造りは最初のイーストハンプトンのものよりはるかによくできています。球形の部屋というのがあります。球の部屋というのがあって、球形の部屋というものがいろいろなところで設置されています。これを造るには相当な技術がないと造れなくて、たぶん世界でいくつかの建設会社しか造れないでしょう。ここは竹中工務店が請け負いまして、職人もその気になって造りました。球形の部屋が後ろに写っていますが、実際に子供たち、あるいはちょっと発達障害系の人たちを連れていくと、この中に入り込んで際限なく遊ぶ。際限なく遊んで何か感覚や感触が変わってきたと感じ取って帰っていきます。この前に大通りがありますが、その脇の車道を子供たちが自転車に乗って、あるいは母親が子供を乗せて通過すると子供がキャッキャッキャッと笑う。理解できるけれど、ほとんど理由のないかたちで大声で笑っているから、何か笑うということが起こるような仕組みではあるようです。

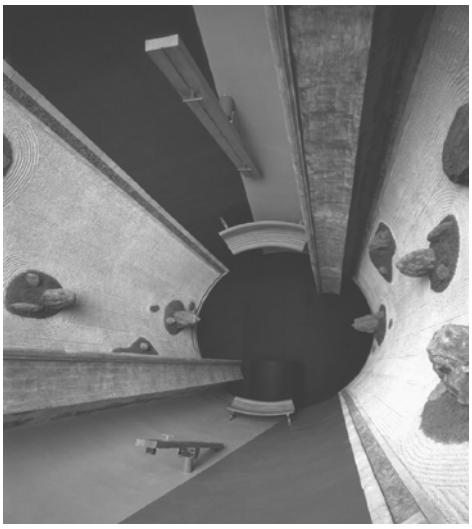
【人工里山 5（目を開けて何も見えないエクササイズ)】



これが荒川修作です（※次ページ)。もう死にました。この球形の部屋がある意味で通常の空間を壊していく。空間というのは三次元空間ですが、三次元空間を壊していく。現在わかっている空間の仕組みということでいうと、生命体が三次元の中に、あるいは二次元の中に、あるいは四次元でもいいけれど、整数次元の中にきれいに適合するのは難しいということはわかっています。生命体にふさわしいような空間とはたとえば 3.12 次元とかであって、整数次元というのはたまたま数字がそうなっているだけで、次元が整数次元でなければいけない理由は本当はないのです。たとえば 3.24 次元なんていうのは実はかなり簡単に造れます。次元の幅を変えていかないとこのような発想になっていかないということがあります。そういうふうに次元を変えていくようなかたちで設計していって部屋を造ると、そこは身体に無理がかかるから恒常的に住むことはできないけれど、ショートステイという仕組みがあります。1 週間ぐらい住んで、出てきて、ああっ、感じがちょっと変わった、調子が変わったなと思って、また数カ月たって行ってみるということです。

【人工的里山 6（みずからを閉じるために)】

極めつけがこれです。これがどこだかわかりますよね。庭です。金閣のすぐ脇のところを入っていくと龍安寺というのがあります。静かな石庭で有名な龍安寺ですが、それを内側に造る。中はシリンダーで傾斜がありますが、巨大なシリンダーの中に龍安寺を移し込む。これは岡山の城下町の津山から路線バスで 40 分ぐらい行ったところにある奈義の龍安寺です。奈義町というのは片田舎です。9 割は農家です。奈義町にこんな世界で最先端の美術館があるはずがない。ところが奈義町というところは異様なのです。この奈義の現代美術館というところと、奈義町のはずれの日本原には広大な自衛隊の駐屯地があります。この広大な自衛隊



の駐屯地はものすごく不気味で、この補助金でこのような現代美術館を造ったわけです。

ここは本当に極めつけです。里山というのは例外中の例外で、この中に 2 時間いるとちょっと危ない。だから 30 分いたら出てきて、また 30 分入ってと。この中に 2 時間いると神経系が相当に亢進する。これは下向きのところを撮っていますが、このシリンダーは傾斜がついています。光が一方向から差してきますから光の量が時間とともにどんどん変わっていく。色合いも変わってくる。2 時間の間に感覚印象が変わってくるので相当危ない場所です。ただ、感覚についてリセットしたり神経系を形成したりということができる場所です。短期間活用して、そこを別様に使う。

【人工的里山 7（グランドゼロ・記憶の再生のために)】



これはよく知られているニューヨークの貿易センタービルの跡です。人工的里山です。よくわからないけれど、たいした建物ではない。周りに木があって水が流れているだけです。それしかない。可能なかぎり水と木と深さだけにする。木と水と深さだけにすると喚起力が抜群です。変数をできるだけ減らしていって、そこから出てくる喚起力はたぶん記憶の喚起力でしょう。もちろん名前が刻まれている。しかし誰なのかほとんど知りませんが、それにもかかわらず、これだけの装置で多くの喚起力を呼び出せるのは、建築的な設計としては相当うまく設定されているのではないかという気がします。

【人工的里山 8】

里山は異質な系が連動しながら共維持される仕組みでもある。そこには双方の活用の仕方に新たな変数の出現の余地が含まれている。

つまり、まだまだ新たな変数の出現する余地が含まれているということは、機能性が覆っていないということです。機能性が覆っていないというのは、たとえばどこそこへ向かうとか、何の役に立つとか、そういうかたちの機能性の設定が進んでいないで、宙吊りにされている部分が非常に多いということです。向かうということで言えば、どこに向かっているかわからない。先ほどの宮本先生の話にあったけれど、どっちが上流なのかさっぱりわからないし、風向きによっては川の水がどっちに流

れているのかもわからない。その状態のことを機能性とは別の仕方で活用する。何かの役に立つということとは別の部分を含んでいる。そこが工夫の余地があるところだろうと考えていきます。

そのことはとりもいなおさず、＜サトヤマ＞というキータームをどの程度拡張しながら活用できるかを探る「発見的試み」であり、かつそれをアイデアとしてどのように生かすかにかかわっているだろうと思います。

つまり、神社を里山類縁として考えてみて、それから建築を人工的里山として考えていく。里山というのを一つのキータームにしておいて、いわばアナロジーでもって拡張していくと、どれだけのものが見えてくるかというようなある種の発見的なやり方として活用できるだろうということです。これはなかなか使いでがある。大学を一つの里山だと考えると里山大学。里山大学というのは周りに森のある必要はなくて、里山的機能として校舎が造られればいいわけです。そうすると里山大学というのはみんなが１カ月に１回ぐらい集まってみたいところになるはずです。それによってリセットされる場所なはずです。

里山大学、里海、里空、里島、里女、里男、里学科、里プロジェクトのように人工的に言語を並べてみる。これは事柄に対してのイメージの拡張の試みであり、そのことによって何かがみえてくれば、時として展開可能性がある場合もある。

こういう言葉を作りながら、言葉を作ってみて、そこでどれだけイメージが喚起できるか。これはイメージを拡張していくためのかなり重要な発見的方法の一つです。このようなやり方を使いながら大地の思想を自然性ということの延長上に考えていき、かつ、そこからどれほど豊かなものが出てくるか。そういう可能性として設定しておきたいと思います。これが里山ということの設定として今日お話ししたかったことです。