

理学的に、舌筋紡錘からの固有受容感覚は、C₂、C₃の後根を經由して後索内を視床に向って運ばれると述べている。しかし、本実験のHRP注入結果では、HRP標識線維は後索内には全くみられていない。したがって、C₁、C₂、C₃に達した舌筋紡錘からの固有受容感覚が、さらに上位中継核にどのような経路で投射されていくのかは、今後の研究で追跡されなければならない。

群れサイズが群れの統合機構に及ぼす影響について

宮藤浩子(京大・霊長研)

ニホンザルの群れの統合機構については、個体の密集性、ステイタス・ロールの分化の様相、攻撃の頻度などに群れ間で明確な違いがあることがこれまでも示されてきた。しかし、これまでの群間比較の研究は餌場での観察がもとになっており、群れ間の違いを生じさせる要因の解明も進んでいない。本研究では出自を同じくする大小二つの群れの統合機構を「遊動時」に集点をあてて比較し、群れサイズが群れの統合機構に及ぼす影響を明らかにしようとした。出産直後の非交尾期である8~9月の調査から、以下のような知見が得られた。

小群(個体数18)は遊動しながら頻繁な分散と集中を繰り返し、その度にメスたちの間で音声のなきかわしが盛んに行なわれた。また、群れの遊動の方向が変わる時点でも、 α メスを中心としたなきかわしが盛んにされた。これに対し大群(個体数79)では群れの広がりや遊動方向の変化と音声のなきかわしが呼応することはあまりなかった。このような群間の違いは、群れ内の個体の分散度の大きさと関係していると考えられた。そこで個体間の空間配置を調べて各個体が群れの周辺部にどれぐらい長く位置するのかを算出した。こうして求めた相対的周辺度を分散度の指標にした。小群では α メスを含むすべてのメスの相対的周辺度が同じパターンを示し、大群の特に周辺のメスのものとよく類似していた。すなわち、小群のメスたちは個々に大きく広がりながら時々集まるという特異な空間配置のパターンを持っており、その節目ごとに音声コミュニケーションが重要な役割を果たしていると考えられる。

以上より、群れの遊動場面においても、統合機構には群れによる違いがあることがわかった。今後は、小群で明らかになった特異な空間配置のパターンを採食行動と対応づけながら分析し、群間の違いを生じさせている要因を明らかにしていきたい。

グルーミング行動から見た個体間の社会関係

室山泰之(京大・霊長研)

グルーミングは霊長類に広く見られる行動である。社会学的研究においては、個体間の社会的な結びつきを示す指標の一つとして用いられ、群れ内の分布などが調べられてきた。しかし、個体の行動のレベルで行われた研究は少なく、二個体間の行動パターンや持続時間などの構造的側面はあまり明らかにされていない。本研究では、ニホンザルのオトナメス間のグルーミングについて行動連鎖の分析を行い、グルーミングペアによる行動パターンの違いを明らかにし、その要因について考察した。

調査は宮崎県幸島の主群を対象とし、性・年齢・順位を基準に9頭の個体を選んで各個体60時間個体追跡を行った。今回はオトナメス間のグルーミングについて分析した。以下に結果を示す。

1) 親子間・非血縁個体間にかかわらず、よくグルーミングをしているペア間では接近者が固定し、接近後ソリシット(相手個体に対してグルーミングを要求する行動)することが多かった。一方あまりグルーミングをしないペア間では、接近者はグルーミングすることが多かった。

2) 非血縁個体間のグルーミングでは、グルーミングした後相手に対しソリシットすることが多く、その結果、二個体間でのグルーマーの交代が親子間に比べ頻繁に行なわれた。

3) 非血縁個体でよくグルーミングをしているペアには特有の行動パターンが見られ、その一部は親子間のグルーミングに類似する傾向があった。

以上のことから、親子間のグルーミングは、グルーミングとソリシットの連鎖が弱いなどの点で非血縁個体間のグルーミングと異なると考えられた。また非血縁個体間でもペアによって行動パターンが異なり、それによってグルーミングの頻度が変化すると考えられた。今後ペアによる行動パ

ターンの違いの要因などを明らかにしていきたい。

摂取エネルギー効率からみたサルの遊動と食物変化

中川尚史(京大・霊長研)

前年度までの調査により、個体の食物パッチの選択、パッチからの立ち去りはカロリー摂取速度だけから説明できず、個体毎のメンタルマップに基づいた食物パッチの選択と群れへの追従に起因するパッチからの立ち去りによりニホンザルの採食・遊動が成立していると予想された。しかし、カロリー摂取速度の低下に由来する1日のカロリー摂取量の減少は、サルに新たなパッチを開拓させ、採食時間を延長させるという結果が得られ、最終的には食物を変えるという結果が予想された。

今年度は前回資料が不十分であった秋から冬への食物変化をカロリー摂取速度から説明を試みることを目的とした。しかし、冬のデータは現在分析中であるため、本報では晩秋にあたる11月下旬におけるサルのエネルギー収支、各種栄養摂取量の推定及び食物選択の傾向を指摘するにとどめる。

調査は1986年11月22日から30日のうち5日間、追跡個体にオトナメス(1才仔もち、推定体重8kg、非発情)1頭を選んで行った。1日のカロリーおよび各栄養素摂取量の平均値は粗蛋白36g、粗脂肪32g、粗繊維98g、糖質131g、灰分13g、カロリー1879kcalとなった。他方1日のカロリー消費量は平均552kcalとなり、また蛋白質要求量はRobbins & Gavan(1966)が報告したアカゲザルの要求量をもとにMilton(1979)の手法を用いて計算すると31gである。いま消化率を一律に55%(Iwamoto, 1978)とすると、エネルギー収支は+206g(必要量の37%増)となり体脂肪の蓄積が可能であるのに対し、蛋白質は+5g(同16%増)となり、この時期蛋白質摂取の方がエネルギー摂取より困難であることが明らかになった。

ニホンザルの食物選択は、摂取速度よりむしろ単位重量当りの栄養価と関わりが強く、これは1日当りの可消化食物量が制限要因として強く働くためと考えられる。さらにカロリーより摂取困難な蛋白質を優先的に摂取する傾向が見受けられた。

ニホンザルの運動速度閾の測定

長田佳久(立教大・文)

自然環境下で働いている対象を視覚的に検出する行動は、霊長類のみならず、どの動物にとっても著しく適応的な意味は高いが、過半数十年の霊長類の視知覚研究をみると運動視研究は極めて少ない。本研究では、ニホンザルの運動知覚の基礎的データを提供することを目的として、運動速度閾の測定を行なった。

暗室にモンキーチェアを固定し、その一面からオシロスコープ上の視覚刺激が観察できるように設置した。刺激は明暗の縦縞(light barの輝度5.7NIIT, コントラスト比100%)からなる空間周波数である。Ready-lamp点燈時にキー押しをするとシャッターが開き、水平方向の運動刺激か静止刺激がランダムに提示される。運動刺激提示時に反応キーを押すと強化、静止刺激提示時にキーを押すと非強化という継時弁別学習を訓練した。セッション間上下法の手続きを使い学習が十分になされた時点で、閾値以下と考えられる運動刺激を含めて測定が繰返された。被験体は2才齢ニホンザル3頭(オス1, メス2)である。

その結果、矩形波空間周波数パターン、縞の視角(縞幅)10min, 刺激提示時間4秒の条件では、正答率70%を閾値とみると、1頭の閾値は毎秒移動視角にして約1min/secであった。提示時間2秒条件では、閾値は約1.8min/secであった。正弦波空間周波数パターン、視角10min, 提示時間2秒条件では、閾値は5mil/sec前後であった。刺激の運動速度が減少するにつれて、反応時間は次第に大きくなり、ヒトと同様の傾向を示し、感性過程がヒトのそれと類似していることを示した。同一装置、同一条件によるヒトの幼児の測定結果を成人と比較すると閾値は高い。さらに、異なる方法でニホンザル・アカゲザル幼児(6~9ヶ月)を測定しているが、その結果も興味深い。今後、ヒト、サル両方のいくつかの年齢のデータが必要となる。