

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きかれた。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