

threeの多形概念によって分類された人工図形のカテゴリ化と転移をサルを用いて検討した。

＜方法＞被験体：年齢3才から10才のアカゲザル3頭。刺激：背景色（赤または緑）、要素図形（○または△）、図形の色（白または黒）を関連次元とする人工図形をコンピュータディスプレイ上に呈示した。手続き：関連3次元上で、それぞれの次元の特性の一つを正特性として各被験体ごとに任意に選び、そのうち2つの特性を備えている図形を正刺激、1つの特性しか備えていない図形を負刺激としてgo/no-go型の継時弁別訓練を行った。それぞれ28種、計56種の図形を用い、1日につき1セッション56試行とした。訓練が完成基準（正刺激に対する反応が全体の反応の90%以上）に達した後、テスト1では3次元のすべてに正特性（super positive）、または負特性（super negative）をもつ新しい図形を呈示して、弁別訓練の転移を測定した。テスト2では、3次元のうち1次元に新しい特性（背景が青、要素図形が☆、または図形の色が灰）をもった図形への転移を測定した。

＜結果と考察＞3頭のサルは23～55セッションで弁別の完成基準に達した。テスト1ではほぼ完全な転移がみとめられたが、訓練刺激よりもsuper刺激で弁別精度がよくなるという“super release”効果は見いだされなかった。テスト2では、1頭のみ完全な転移を示したが、他の2頭は新奇な特性を含む刺激に対して一律に反応を抑制してしまい、明らかな転移はみられなかった。

計画5-2：

ヒトとチンパンジーの手話コミュニケーションにおける模倣と表象

市田泰弘・大杉 豊

（名古屋文化学園言語訓練専門職員養成学校）

私たちの研究は、ヒトの手話の専門家の立場から、チンパンジーとの手話によるコミュニケーションの可能性を検討することを、目的としている。予備研究として、まず、ヒトの手話母語話者とチンパンジー（パン、雌6歳）との食物報酬を排した自然な「つきあい」の中から、模倣と表象の発生について検討を進めてきた。今回は、現在までの記録を整理し、経過を報告する。

第一段階）直接チンパンジーと接触する中で、手話による語りかけを中心に据えたコミュニケーションを導入できるゆとりを持つことを目標においた。そのために、レスリング、追いかけっこ、物の受け渡しといった原始的な遊びや、数字の見本合わせゲームというコンピューターを使っている遊びなどで、チンパンジーとお互いに慣れていくことに時間を費やした。

第二段階）チンパンジーとの「つきあい」関係を豊かにするべく、さまざまなおもちゃを遊びの中に取り入れていった。これらの遊びとは別に、インタラク션을段階的に記録しやすい遊びとして、買い物ゲームを導入した。このゲーム時間のみのみ、食物による報酬が与えられた。ただし、その報酬は一定のインタラク션을終えた後、第三者から与えられるような形にした。インタラク션では、こちらからの語りかけに、手話単語「指差し（pointing）」を多用していった。

第三段階）第一、二段階を通じて形作られてきた遊びを整理しながら、二つの基本的な遊びのパターンをまとめていった。一つは、ボウルに物を入れるなどの学習をして、報酬の代わりに遊んであげるパターンである。もう一つは買い物ゲームであり、これら二つのパターンで構成される基本的な遊びの中で、常に手話で「指差し」を中心に積極的に語りかけていった。

結果）自然な「つきあい」の中で模倣や表象の発生についての検討には更なる時間と取組みを必要とする。ただ、現段階として、チンパンジーが手話単語「指差し」に、我々の想像を遙かに超えた早さでの理解と表出を見せていることを、報告しておきたい。

課 題 6

計画6-1：

マーモセットの音声知覚に関する実験的研究Ⅱ

田岡三希（日本女子大）

様々な特徴的音声レパートリーを持つコモンマーモセットの音声コミュニケーションを行動観察及びプレイバック実験により研究してきた。昨年度の研究で、数種類の音声レパートリーを明らかにした。また、非常に高い音圧で鳴かれる long call については遠距離間での群れ間もしくは群れ