

が間々あった。

B-47 野草の苦味・渋味成分含量とニホンザルの嗜好性との関連性について

小嶋道之（帯広畜産大・食科）、有富幸治（帯広畜産大） 所内対応者：鈴木樹理

苦味・渋味の標品を用いた摂食試験を実施した。標品には、ヒトの味覚実験にも基準試薬として使用するキニーネ及びお茶の成分であるカテキンの2種類を用いた。前者はアルカロイド類、後者はフラボノイド類（ポリフェノール）に属する。ヒトの試験で閾値として確認されている濃度 $3\text{mg}/100\text{ml}$ を考慮して、固形飼料に最終濃度 $1.875\mu\text{g}$ 、 $3.75\mu\text{g}$ 、 $7.5\mu\text{g}$ の3段階で添加した乾燥固形飼料を10個づつ与えて嗜好性試験（午前10:00と午後2:00の2回）実験した。その結果、3、4才の若いサルでは1頭が午前のみ2個残したが、午後の実験では濃度が高くてもすべて食べること、年寄りのサル1頭は最低濃度で3個、次の $3.75\mu\text{g}$ では4個残したが、さらに濃い濃度の飼料を午後に与えるとすべて食べることから、午前の10個では餌の絶対量が不足して我慢できずに、午後の実験に嗜好性の制御がかからないと推察した。また、カテキンについては、 $282.5\mu\text{g}$ 、 $706.3\mu\text{g}$ 、 $1412.5\mu\text{g}$ の3段階で添加して同様の実験を実施した。その結果、若いサルはすべて食べたが、年寄りのサル1頭は、最低濃度でさえ9個食べなかった。しかし、午後には1個残しただけであり、 $1412.5\mu\text{g}$ のものは3個残した。そこで、午前の実験後に通常の1/3程度通常の餌を与え、午後に $1412.5\mu\text{g}$ 与えた実験では、若いサル1頭が4個残したが、年寄りのサル1頭が1個残した。午前の実験の後、通常程度まで餌を与えることで、午後の味覚実験の精度が確保できると推察した。今後、実験観察法の改良法を用いて、各濃度をさらに高くしていき、それぞれの拒否閾値を求める予定である。

B-48 霊長類の各種組織の加齢変化

東超（奈良県医大・医・解剖学） 所内対応者：大石高生

加齢に伴う気管軟骨の元素含量の変化を明らかにするために、サルの気管軟骨の元素含量の加齢変化を調べて、ヒトの気管軟骨と比較研究を行った。用いたサルはアカゲザル10頭、ニホンザル1頭、カニクイザル3頭、年齢は1月から27歳、雄雌は雄9頭と雌5頭である。サルより気管軟骨を採取し、硝酸と過塩素酸を加えて、加熱して灰化し、元素含量を高周波プラズマ発光分析装置（ICPS-7510、島津製）で分析し、次のような結果が得られた。

- ①サルとヒトの気管軟骨のカルシウム含量は 10mg/g 以上で、カルシウム蓄積が生じやすい軟骨であることが分かった。
- ②サルとヒトの気管軟骨のカルシウム、燐含量は年齢とともに有意に増加した。
- ③サルの気管軟骨のカルシウム含量は7歳以上になると顕著に増加した。ヒトの気管軟骨のカルシウム含量は80代に著明に増加した。これらの結果からサルとヒトの気管軟骨において一定年齢を超えると石灰化が始まることが分かった。

<学会発表>

東超、大石高生（2011）ヒトとサルの喉頭蓋軟骨における元素蓄積の特徴。第116回日本解剖学会総会・全国学術集会。

B-49 霊長類の運動視機能に関する比較認知発達科学的検討

白井述（新潟大・人文学部） 所内対応者：友永雅己

運動視機能は視覚を持つ動物にとって最も基礎的かつ重要な視機能であり、様々な適応的行為と密接なかかわりを持つ。

ヒトやその他の霊長類の運動視機能については、実験心理学や神経生理学などの諸分野において精力的に研究されてきた。しかしながら、マカクザルなどがヒトの視覚脳の機能を検討する際の典型的なモデル動物とされるように、一般的には、ヒトとヒト以外の霊長類種の運動視機能が類似していることを前提とした研究が多勢を占めるといえる。その一方で、異なる霊長類種間で運動視機能の差異について焦点が当てられることは比較的稀である。このような現状に鑑み、本研究計画は異なる霊長類種の間に存在する運動視機能の共通点について探索するのみならず、どのような相違点が存在するかについても検討することを目的とした。

具体的には、拡大・縮小や左右方向の回転などの相対運動パタンの検出感度について、チンパンジーを対象に測定することを試みた。ヒトでは、拡大・縮小などの放射状の運動パターンに対する検出感度が、回転運動に対する感度よりも高いことがしばしば報告される。こうした傾向がチンパンジーにおいても観察されるか否かを心理物理学の実験によって検討した。実験ではそれぞれ150個の光点によって構成される相対運動パターンとランダム運動パターンをタッチパネル式のコンピュータスクリーンに対提示した。実験課題はスクリーン上に現れる相対運動パターンとランダム運動パタンのうち、前者を正確にタッピングすることであった。各試行における課題の正誤に応じて、相対運動パタンの明瞭さが変動し、それに伴う正答、誤答の系列からそれぞれの相対運動の検出閾を求めた（変形上下法）。なお相対運動パタンの明瞭度は、相対運動パターンを構成するドット群のうち、任意の割合のドットの運動軌道をランダムな方向に変化させることによって操作された。実験の結果、いずれの相対運動パターンに対する検出感度も、ヒトにおいて報告される一般的な感度を大きく下回った。また、異なる相対運動パターンに対する感度間に有意な差はなかった。

こうした結果は、相対運動のような比較的複雑な、かつ大域的な視運動パタンの処理において、ヒトとチンパンジーの間に大きな差異が存在する可能性を示唆する。しかしながら、課題教示の効果や、課題に対する慣れの影響などが、ヒトにおける一般的な感度の高さに結びついている可能性がある。したがって、今後そのような可能性に