


「霊長類学・ワイルドライフサイエンス・リーディング大学院」による派遣研究者報告書

(当経費の支援を受けての出張後、必ずご提出ください)

平成 26 年 8 月 20 日	
所属部局・職	野生動物研究センター・修士課程学生 2 年
氏名	小林 宜弘

1. 派遣国・場所 (〇〇国、〇〇地域)	
日本、東京国際フォーラム	
2. 研究課題名 (〇〇の調査、および〇〇での実験)	
キッズジャンボリー2014 TIF ワンダーキャンパス「サル・ヒト・キミ研究室」	
3. 派遣期間 (本邦出発から帰国まで)	
平成 26 年 8 月 12 日 ~ 平成 26 年 8 月 14 日 (3 日間)	
4. 主な受入機関及び受入研究者 (〇〇大学〇〇研究所、〇〇博士/〇〇動物園、キュレーター、〇〇氏)	
東京国際フォーラム	
5. 所期の目的の遂行状況及び成果 (研究内容、調査等実施の状況とその成果：長さ自由)	
<p>写真(必ず1枚以上挿入すること。広報資料のため公開可のもの)の説明は、個々の写真の直下に入れること。 別途、英語の報告書を作成すること。これは簡約版で短くてけっこうです。</p> <p>今回は、8月12日~8月14日に東京国際フォーラムで行われたキッズジャンボリー2014 TIF ワンダーキャンパス「サル・ヒト・キミ研究室」に参加した。このブースでは野生動物ミニ講座、フィールドワーク体験、サルと身体能力を競うサルリンピックが行われたが、自分はこのサルリンピックを担当した。会場には多くの親子が来場し、それぞれ興味を持ったブースを体験した。</p> <p>自分が担当していたサルリンピックにも時間差はあるけれども多くの親子連れが参列し、サルの身体能力に挑戦する企画に参加した。中でも、チンパンジーに瞬間記憶力で挑戦するというゲームには、人によって攻略の方法が違うことに驚かされた。このゲームはチンパンジーを対象として行われている簡易なゲームで、ランダムに配置された1~9の数字を低い数字から順番に押していくのだが、その際数字にシルエットがかかってしまうため、どの位置にどんな数字があったか覚える必要があるといったものである。この課題に対して、チンパンジー同様に数字の位置を記憶する子もいれば、押す順番だけを記憶する子やあらかじめ順番を割り当てた自身の指に数字を頭の中で投影し攻略する子もいた。また僕自身に攻略方法を聞いてきたり、終始友達や家族に頼るような他力本願の子もいた。中には、数字の形状が気に入ったのか、「この数字押していい？」とゲームのルールに関係なく自分を貫く子もいた。</p> <p>こういった行動がチンパンジーでも見られるのか、そもそもどのようにチンパンジーがこのゲームを攻略しているのかわからない。しかしこの攻略方法の多様性は、その子供の将来性につながっていくのだろうという感想をもった。</p>	
	
写真 チンパンジーの瞬間記憶力に挑む勇者たち	
6. その他 (特記事項など)	