ユリカモメの群れ運動の解析

右衛門佐 誠¹, 水口毅^{1,2}, 早川美徳³ 阪府大工¹, *JST* さきがけ², 東北大教情基セ³

自然界の中で,魚や鳥,昆虫,ヒトも含め動物には, 群れを形成し集団的に行動するものがいる.その運動 は,種類や個体数,環境条件によって多様である.例 えば,自動車が引き起こす渋滞や,アリの群れが作る トレイルなどはその典型的な例と言える.これらの多 彩な振舞いを,「アクティブマター」すなわち能動的 な素子の集団運動としてとらえ,数理物理的な観点か ら記述しようという一連の研究が最近盛んに成りつつ ある.

その中でも、鳥の群れはマガンのV字型編隊やムク ドリの複雑な運動など様々な集団挙動を示す.最近で は実測機器の性能が向上したことにより、これらの鳥 の集団挙動に関して、数理モデルのみだけでなく、実 測データをもとにした研究も見られるようになってき た[1, 2, 3, 4].

本研究ではステレオカメラシステムを用いて,ユリ カモメの群れの動画データから各個体の3次元位置座 標を再構築し、その時系列の解析を行った.このシス テムは可動式であり、これまで限定的であった画角の 自由度を上げることに成功したものである.ユリカモ メはその振る舞いが、先行研究で報告されているもの と定性的に異なると考えられる.例えば、各個体の位 置がマガンほど定常的なものでなく、しかし、ムクド リほど複雑でない.また、ユリカモメの羽ばたきの振 動数は 3~4 Hz程度とムクドリに比べて小さく、測定 距離は 20~100 m と小さいので、詳細なデータが得 やすい.

ユリカモメは飛行の方法として、羽ばたきモードと 滑空モードの2つのモードがある(図1).ユリカモ メの羽ばたき運動は速度の時系列の中に振動成分とし て現れる(図2).この振動成分が羽ばたき運動に由 来するということは、ステレオカメラを用いた3次元 化の方法とは別に、得られた動画データの個体の形状



(a) 羽ばたきモード.



(b) 滑空モード.

図 1: 羽ばたきモードと滑空モー ド. (a), (b)ともに1秒間に撮影 された10枚のスナップショット を重ね合わせたもの.



図 2: 速度 v の鉛直成分とトレン ド速度 V* の鉛直成分.

 $\mathbf{22}$

変化を測定することで確認された.振動成分の典型的な振幅は,平均的な移動速度 7~13 m/s に対して,移動速度によらず 1 m/s 程度であり,典型的な振動数は 3~4Hz である. 実際には振動数と振幅は一定ではなくゆっくりとした時間スケールで変化している.

比較的近距離(ユリカモメの場合,50 m 以内)のデータを解析することで、羽ばたき に由来する振動成分を3次元的に解析することができた.速度から振動成分を取り出す ために、式(1)のように速度を各個体の平均的な移動方向(以下、トレンド方向)V*と 振動成分 δv(t) に分解した.

$$v(t) = V^* + \delta v(t). \tag{1}$$

V* は羽ばたきの周期程度では変化しない,ゆっくりとしたタイムスケールで変化している速度である.それに対して δv(t) は時々刻々と変化し,羽ばたき運動の効果を反映する項である.具体的には,式(2)に示すように,羽ばたき運動1周期 T で積分した時に, 消えるように仮定した.

$$\int_{t-T/2}^{t+T/2} \delta v(\tau) d\tau = 0.$$
⁽²⁾

速度 *v* からトレンド速度 *V** を求めるために,式 (3) に示すように, *v* を隣接する羽ばたき運動 1 周期分で平均した.

$$V^* \equiv \frac{1}{T} \int_{t-T/2}^{t+T/2} v(\tau) d\tau.$$
 (3)

実際には、羽ばたきの周期*T*もゆっくりとしたタイムスケールではあるが変化しているため、各時刻における羽ばたきの周期*T*を可変にしている.そのため、次のような手続きを行い*T*,*V**, $\delta v(t)$ を求めた.まず仮に周期*T*を定数として、*V**, $\delta v(t)$ を求めた.求 まった $\delta v(t)$ の周期を求め、これを各時刻での羽ばたきの周期と見なし、それを用いて再度*V**, $\delta v(t)$ を求めた.この手続きを2回以上繰り返しても、*T*,*V**, $\delta v(t)$ が変わらないことは確認した.

このようにして、3次元的な振動成分 $\delta v(t)$ を取り 出した(図3).この中で例として挙げる図(図2, 図3,図5,図6,図7)は全て同一の時系列データ に関するものである.次に、図4に示すように個体 の運動方向を基準とした座標系 (ξ , η , ζ)(以下,鳥座 標)を導入する. ξ 軸は個体の平均的な移動方向(以 下,トレンド方向)であり、 ξ 軸に垂直な平面内で鉛 直方向の成分が0の方向に η 軸をとり、鉛直方向の成 分が最大の方向に ζ 軸をとる.図4では、鳥の画像の 上に座標系を描いているが、この座標系はあくまで個 体の運動方向を基準とした座標系であり、トレンド方 向 ξ が鳥の頭軸方向と一致するとは限らない.



図 3: 振動成分 $\delta v(t)$ の鉛直成分.

この座標系を用いて,式 (4) に示すように振動成分 $\delta v(t)$ をトレンド方向とその垂直平面に分解し,それ ぞれの大きさを f(t), g(t) とした(図 5).

$$v(t) = \{ |V^*| + f(t) \} e_{\xi} + g(t) e_{\perp}.$$

式 (4) において, e_{ξ} はトレンド方向の単位ベクトル であり, e_{\perp} はトレンドに垂直方向の単位ベクトルで ある.

図 5を見れば、振動成分がトレンド方向に対する垂 直平面内だけでなく、トレンド方向にも見られること がわかる.図 6は3次元的な振動を、個体に対して正 面と側面から見た図になる.これを見ると、振動が直 線的に行われその方向はゆっくりと変化してることが わかる.また、1番振動成分が大きい方向はη方向で あり、左右の振動が大きいことがわかる.

このような振動成分 $\delta v(t)$ のうち η 方向の振幅が大 きいということは常に見られるわけではない. 各個体 は遠心力や風の影響など周りの環境の変化に対して, 振動の角度を変化させていると思われる. 実際に図 7 は,個体の軌跡を水平面に射影したものである. ただ し,羽ばたきによる影響は削除している. これを見る と,対象とした個体が大きな円を描くように運動して ることがわかる. 位置データから計算した曲率半径は 20 m 程度である. したがって,振動成分 $\delta v(t)$ のうち η 方向が大きいということは,遠心力に対して体を傾 けて旋回していたためだと考えられる. この振動方向 が水平面に対して傾いているという状態は,他の鳥で も見られる. たとえば,文献 [4] では,ハトが飛行す る際に背面の向きを遠心力に対して最適になるように 調節していると書かれている.

本研究では、ステレオカメラシステムを用いて、大阪の大和川を行き来するユリカモメの群れの3次元位 置座標を再構築することに成功した.得られたデータ を解析した結果、その精度は鳥の羽ばたき運動をもと らえることが可能であることがわかった.鳥の運動速 度に含まれる振動成分に着目し、羽ばたき運動を数値 化することに成功した.今後は複数個体の相対的位置 関係や羽ばたきの周期、方向、位相等について調べる 予定である.



(4)

図 4: 鳥座標の模式図.



図 5: 振動成分 f(t), g(t) の時系列.



図 6: 速度の振動成分 $\delta v(t)$ の 3 次 元的構造.

25

参考文献

- M. Ballerini *et al.*, Interaction ruling animal collective behavior depends on topological rather than metric distance: evidence from a field study, *PNAS* 105, 1232 (2008).
- [2] Y. Hayakawa, Spatiotemporal dynamics of skeins of wild geese, *Europhys. Lett.* 89, 48004 (2010).
- [3] M. Nagy *et al.*, Hierarchical group dynamics in pigeon flocks, *Nature* **464**, 890 (2010).
- [4] J. Usherwood *et al.*, Flying in a flock comes at a cost in pigeons, *Nature* **474**, 494 (2011).



図 7: 個体の軌道. *x*, *y* は鉛直方向に垂直な平面内である.