

目次

はじめに—10秒間の攻防—	iii
① まちぶせと網	1
1.1 クモはどんな動物か	1
1.2 円網の張り方	4
1.3 いろいろな網	9
② 仕掛ける	13
2.1 網張り場所の選び方	13
2.2 考えるな、感じるんだ	16
2.3 まちぶせのコスト	18
2.4 クモのお引越	21
2.5 ノイズのある世界で生きる	23
2.6 網を使った情報獲得戦術	26
③ 誘いこむ	30
3.1 エサをだますテクニック	30
3.2 誘うために目立つ	34
3.3 例外のない規則はない	38
3.4 身を守るために目立つ	43
3.5 目立つ体で誘いこむ	46
④ 止める	50
4.1 円網の2つの役割	50
4.2 動きを止める縦糸の特徴	52

4.3	エサを逃さない横糸	55
4.4	環境によって変わる, 糸と網の性能	58
⑤	見つける	61
5.1	ホームセンターは宝の山	61
5.2	クモの機械感覚	62
5.3	円網は感覚拡張装置	64
5.4	クモの好き嫌いと円網	69
5.5	円網を引っ張るゴミグモ	71
5.6	方向によるエサの「見つけやすさ」の違い	75
5.7	クモの注意の払い方	78
⑥	襲いかかる	82
6.1	最後はスピード勝負	82
6.2	円網は上下でサイズが違う	83
6.3	頭の向きと網の形	86
6.4	襲撃時間の最小化仮説	90
6.5	下りはよいよい, 上りはこわい	99
6.6	縦糸横糸の上下非対称性	103
6.7	円網の形態と重力	105
	引用文献	110
	おわりに	122
	謝辞	125
	アマチュア研究家に薦めたいクモの行動生態学へのガイド (コーディネーター 辻 和希)	126
	索引	134

Box

1. 網のサイズ非対称性と頭の向き最適化 94