

Förarbeteende

- vägutformning
- vägmarkering

Några utgångspunkter:

1. Darwin ”survival of the fittest”
2. Att lyckas & risken att misslyckas
3. Hur upplever vi omvärlden?
4. Att köra bil och tänka på annat
5. Upplevelse + Förväntan →
Beteende

1. ”Survival of the fittest”

- de bäst utrustade överlever
- att tillgodogöra sig nyttigheter
- att utveckla allt bättre sinnen
- att utveckla allt bättre armar och ben

Generell princip för beteendet:

”Största möjliga nytta till minsta möjliga kostnad”

Konsekvens:

Beteendet är rationellt

Trafikantbeteendet är rationellt utifrån egenskaperna hos vägen, bilen, regler, övervakning

2. Att lyckas & risken att misslyckas

- mera nytta till mindre kostnad
- pröva sig fram & ”testa gränserna”
- erfarenhet av var gränsen går
- val av lämplig risknivå -
säkerhetsmarginal

Exempel:

- olycka: ung mc-förare ”testar” kurva
- debutåldrarnas olyckstoppar
- låg olycksrisk för erfarna förare

Erfarna förare väljer (omedvetet) att köra med en viss men liten risk

Exempel 1:

Trafiksituation:

- väg för smal för att tillåta möte
- mycket liten trafik
- kurva utan sikt

Två grupper av förare:

- kör vägen ofta
- kör vägen mycket sällan

Hastighetsval:

gruppen som kör vägen ofta

- kör fortast
- klarar inte ett möte i kurvan

Exempel 2: Vid fordonsmöte i mörker på väg utan vägbelysning kör vi alla för fort för att kunna stanna om det skulle finnas ett hinder på vägen.

3. Hur upplever vi omvärlden?

- informationen finns där ute
- informationen är inbäddad i ljusstrålarna in mot ögat
- ögat registrerar informationen
- mera information ger snabbare upplevelse

Konsekvens:

Information om vägen måste finnas i ljusstrålarna in mot förarens ögon:

”det som inte syns finns inte”

Vi har ett sjätte sinne:

vi ser hur vi kan använda saker och ting i omgivningen

4. Att köra bil och tänka på annat

”Övning ger färdighet”

Vi lär oss

- gå
 - cykla
 - köra bil
-
- utförs utan att tänka = automatiserat beteende
 - kapacitet över för att tänka på annat

Tre olika föraruppgifter

- att styra och gasa (regleruppgift)
- att köra om (bedömningsuppgift)
- att välja väg (problemlösning)

5. Upplevelse + Förväntan → Beteende

Tidigare erfarenhet av denna väg →
Förväntan

Tidigare erfarenhet av liknande
vägar → Förväntan

**Upplevelsen av vägen +
förväntan på hur vägen fortsätter
utgör basen för förarbeteendet**

Vägmarkering – trafikantbeteende **- dagsljus**

- Få studier finns

Problem att studera:

- Effekt av heldragen kantlinje?
- Längd hos spärrlinje vid skymd sikt?
- Minsta vägbredd för mittlinje?

Vägmarkering – upplevelse av vägen – dagsljus

”Den goda (kontinuerliga) kurvan”
(en av de ”gestaltlagarna”)
ger föraren god info om

- vägens fortsättning

- vägens förändring
 - nytt körfält

 - insnävning

 - breddning