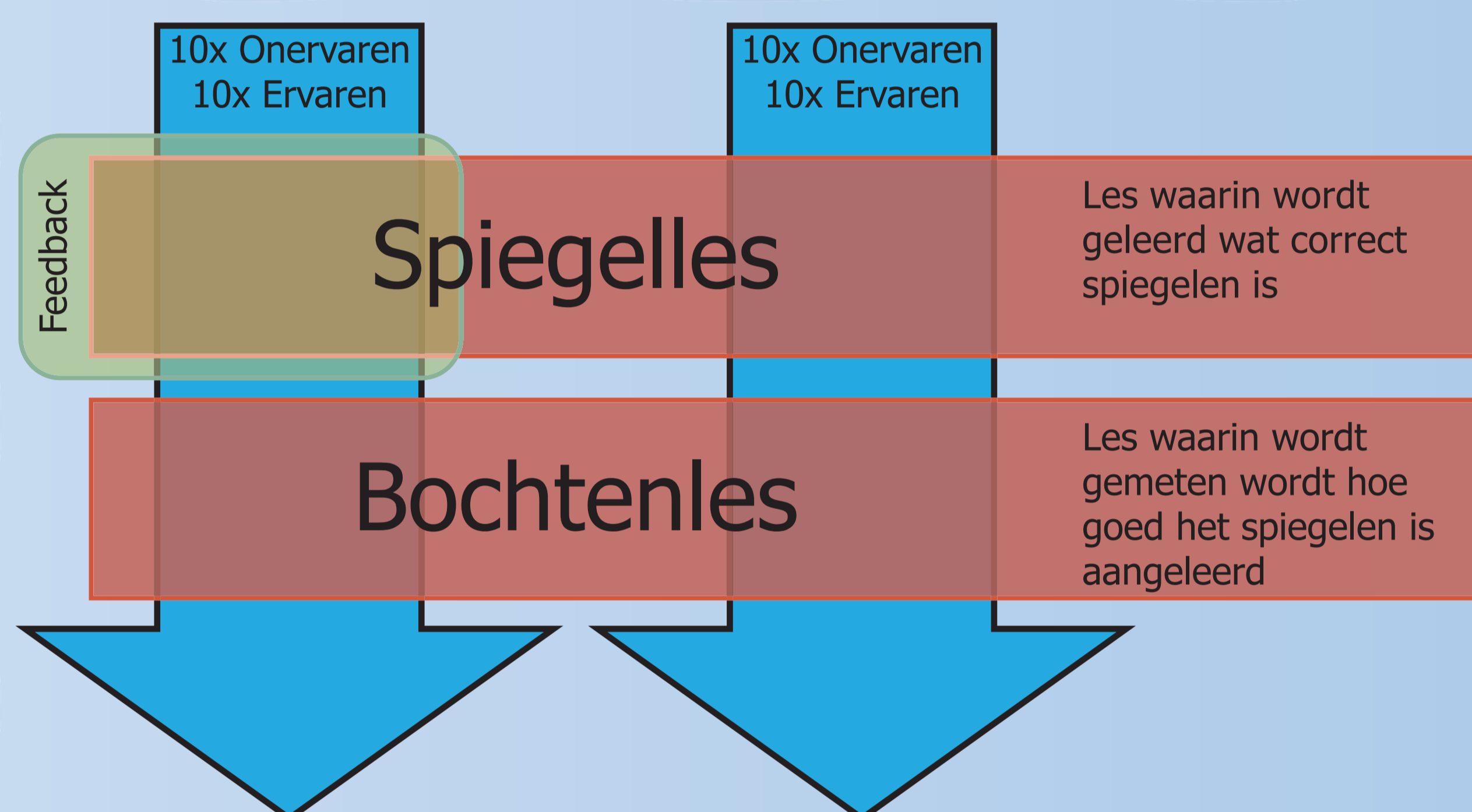


# Het nut van eye-tracking in de rijnsimulator

## Inleiding

In het verkeer is het observeren van de omgeving, met name spiegelgedrag, belangrijk. Het kijken in de spiegels moet in de rijnsimulator goed worden aangeleerd. Dit onderzoek gaat over de invloed van feedback op het leertraject in de rijnsimulator. Door middel van stemgeluiden wordt feedback op het spiegelgedrag van de bestuurder gegeven. Het spiegelgedrag wordt gemeten door de oogbewegingen van de bestuurder te analyseren.



## Methode

De oogbewegingen worden via webcams bestudeerd. De onderzoekers bepalen a.d.h.v. deze beelden welke feedback teruggegeven kan worden. De computer weet of deze feedback ook daadwerkelijk aan de bestuurder wordt doorgegeven, de onderzoekers niet.

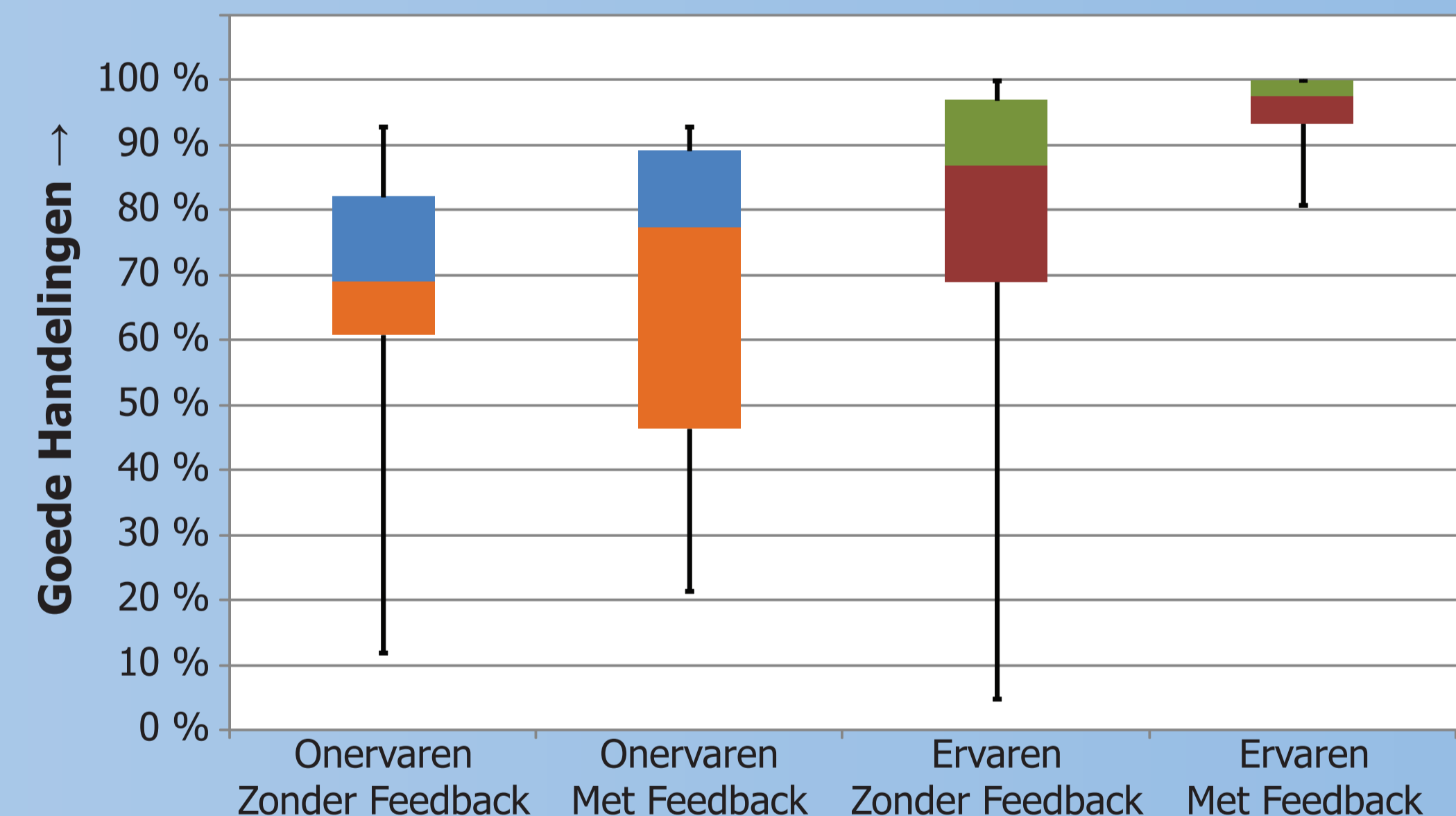
Er zijn vier groepen die aan het experiment deelnemen. De resultaten worden over de tweede les gemeten. Iedere bocht kan 3 punten opleveren (binnenspiegel, buitenspiegel en blinde hoek).

## Conclusie

De twee groepen zonder ervaren deelnemers zijn niet significant verschillend. Voor de twee groepen ervaren deelnemers geldt hetzelfde.

Het wordt aangeraden om een dergelijk systeem niet toe te passen in de leerfase.

## Resultaten



## Discussie

Feedback-op-spiegelgedrag heeft in de leerfase (spiegelles) onvoldoende resultaat op het leertraject. Uit de enquête blijkt de onervaren bestuurders, die feedback-op-spiegelgedrag hebben gekregen, de rijnsimulator minder realistisch ervaren. Bovendien blijkt dat de ervaren bestuurders, die geen feedback hebben gekregen, denken dat ze het spiegelen beter hebben aangeleerd dan de ervaren bestuurders met feedback.

