## ラッシュ時の歩行者の流れの中の逆行歩行者の歩行と渋滞

中日本自動車短大 福井 **稔** 名大・工 石橋 善弘

高速道路などの渋滞を対象として、車の走行については従来から観点が高されてきた。歩行者の流れや行動は、、外条件、心理的の関連が行動自身にも、外条件をどのようにモデル化力を関係を対象との類似点にも、外条件をどのようには、流体力では、も関いを試みたの類似点に注目して、Hendersonら[1]は、流体力との類似点に注目して、Hendersonら[1]は、流体力との取りにモデルを担めれて、が、人間のな力に、流体では、車のを力には、ボルとのでは、車の歩行が、を提案し、ボーンに使われたセルオートン(CA)モデル[4]を人間のよこでは、ルコンに使われたセルオートン(CA)モデル[4]を人間のよイデーンは、商素化され、それぞれ格子点とそれを占有するにといるが、それぞれ格子点とそれを占有するが、それでは、ルであるが、それぞれ格子点とそれを占有するが、それでは、地であるが、それぞれ格子点とといる。またもは、1、に近れている。また相互作用は排除体積効果だけであるが、その本質をとでは、1、に近れている。また相互作用は非な体積効果だけであるが、その本質をとている。またも対象にであるが、多数の人が歩いてくる方のと逆方に、道路を歩いている。またを数論的と逆方に及ぼす影響を問題とした。

## 2. Sidestepping 歩行モデル

歩行者が道路の同一レーン上で対行者と遭遇したとき、すれちがうための退避行動として、横のレーンの真横の位置へ避けるモデルを扱った。レーンの移動は対行者と遭遇したときのみとする。それぞれの歩行者は、運命論的wolframのrule-184モデル(1単位時間に1格子前進)に従って進むとする。道路としては、道幅がし、(し、レーン)で、長さし(し格子点)からなるリング状の道路で、路肩に壁がある(a:Tape‐ring道路)場合と道路幅方向にも周期境界条件を取り入れた(b:Tube‐ring道路)場合を考えた。

シミュレーションでは多数の歩行者の人数が増加するにつれて、逆に進む1人の歩行者の歩行状況とその歩行者が多数の歩行者の歩行に及ぼす影響を調べた。初期状態として道路の各レーンに同数の人をランダムに配置した。時間の奇数stepに多数の通行人が右へ前進し、偶数stepに1人の歩行者が左へ前進する過程を繰り返す。前進しようとするときに前に逆行者がいるときに、確率P・(ここでは全てP・=1とする)でレーン変更する。前進者とレーン変更者が、同時にいるときは、前進優先とする。

## (a) Tape-ring 道路

道路は両路肩に壁がある。通行人(N人)の関数として、逆行歩行者の速度 V(= 前進格子点数/time)を求めた。N が小さいときは、推測通り、逆行歩行者は通行人に妨げられないで、V=1 である(自由歩行状態)。しかしN がある濃度を越えると全く前進できなくなる。ただひたすらレーン変更を繰り返す(Sideling state: V=0)。このとき、逆行歩行者は通行人の流れには、shock waveを伴った渋滞を発生させる。自由歩行状態とSideling stateの歩行者のsnapshot をFig. 1、 2 に示す。このような流れの転移は、道路幅<math>L か広くても起こる。

転移濃度は

 $P_{\epsilon}=(L_{v}-1)/2L_{v}$  ・・・(1) で表される。

(b) Tube-ring 道路

数学的に取扱いやすくするために、道路の両路肩がつながっている(周期境界条件)場合もシミュレートした。この場合も流れの転移が起こる(Fig. 3)。 転移濃度も式(1)で表される。

3. Diagonal stepping 歩行モデル

ここでは、歩行者が道路の同一レーン上で対行者と遭遇したとき、すれちがうための退避行動として、横のレーンの斜め前の位置へ避けながら前進し、横には移動しないモデルを扱った。レーンの移動は対行者と遭遇したときのみとする。ここでも、レーン変更より前進を優先する。

(a) Tape-ring 道路

両路肩に壁があるTape-ring道路モデルでは、式(1)の転移濃度P°まで自由歩行状態にある。P。を越えて濃度が多くなると、渋滞状態が起こり前進しにくくなる。速度は時間的にゆらいでいる。さらに転移濃度P。2を越えると、いくつか(L - P 1 個)の決まった速度をもった決まった歩行パターンに落ち込む。いくつかの歩行パターンは、濃度によって、形成できなくなり、最もパッキングの高いパターンに収束する。濃度P がほとんどP まで、歩行者が前進できるパターンが存在する。(Fig. 4)

(b) Tube-ring 道路

周期境界条件の下でも、自由歩行状態-混沌状態転移は、同じP。(式(1))で起こる。しかし(L<sub>v</sub>-2)個の決まった歩行パターンのどれかになる。

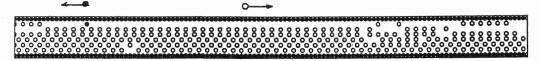


Fig. 1

p = 0.4



Fig. 2

p = 0.467



Lw = 30

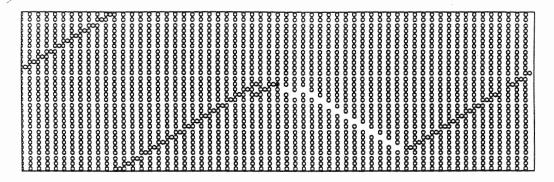


Fig. 3

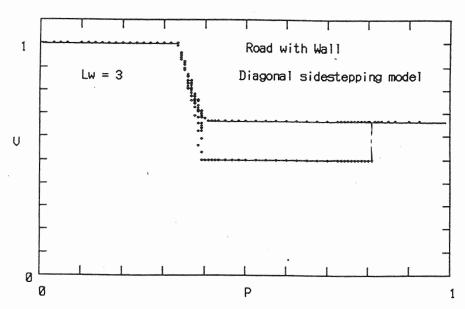


Fig. 4

- [1]L.F. Henderson: Nature 229(1971)381; Transp. Res. 8(1974)509
- [2]D. Helbing: Complex Syst. 6(1992)391
- [3]D. Helbing: Behav. Sci. 36(1991)298; Phy. Rev. E51(1995)4282
- [4] K. Nagel and M. Schreckenberg: J. Phys. I 2(1992)2221