

3.4.4 Operante (auch: instrumentelle) Konditionierung (SKINNER, THORNDIKE, Prinzip von Versuch und Irrtum)

Während bei der **klassischen Konditionierung** eine **Verknüpfung zwischen** einem **Reiz und einer Reaktion** hergestellt wird, argumentiert man bei der **operanten bzw. instrumentellen Konditionierung** eher mit den **Konsequenzen**, die eine (meist zufällige) Reaktion nach sich zieht.

Wird eine **zufällige Aktion** sofort durch Belohnung **verstärkt**, lernt ein Lebewesen eine **bedingte Aktion**: Das Verhalten wird häufiger oder schneller ausgeführt.

Bsp. 1: In einem Käfig gibt es mehrere Hebel, Knöpfe und Laschen. Eine Ratte drückt beim Erkunden des Käfigs zufällig auf einen bestimmten Hebel (=Verhalten). Sofort fällt ein Futterpellet in den Fressnapf (=gute Erfahrung). Daraufhin wird die Ratte sehr viel häufiger auf den Hebel drücken (=bedingte Aktion).

Bsp. 2: Ein Wellensittich pickt in seinem Käfig zufällig an ein Glöckchen (=Verhalten). Kurz darauf wird er aus seinem Käfig gelassen (=gute Erfahrung). In der Folge pickt er sehr viel häufiger ans Glöckchen als früher (=bedingte Aktion).

Arten von Verstärkern

Man unterscheidet zwei Varianten von „Belohnung“ bzw. „guter Erfahrung“, die zu einem verstärkten Verhalten führen.

Positive Belohnung / positiver Verstärker:

s. Bsp. 1 – Das Tier bekommt tatsächlich etwas „schönes“ dazu (im Bsp.: Futter)

Negative Belohnung / negativer Verstärker:

s. Bsp. 2 - Ein unangenehmer Zustand wird entfernt (im Bsp.: die Enge des Käfigs. – Man könnte aber auch argumentieren: Die „Freiheit“ der Wohnung kommt dazu, dann wäre es positive Belohnung)

weiteres Bsp.: Ein Hund mit Stachelhalsband zieht an der Leine. Das verursacht Schmerzen. Sobald er nicht mehr zieht, fallen die Schmerzen weg. In der Folge wird er seltener an der Leine ziehen. (pers. Hinweis: Man sollte einem Hund das Ziehen an er Leine anders abgewöhnen!)

Von **bedingter Hemmung** spricht man, wenn einem bestimmten Verhalten sofort eine **negative, unangenehme Erfahrung (= Bestrafung)** folgt, und so das Verhalten unterbunden wird.

Bsp. 1: Ein Hund an der Leine mit Stachelhalsband sieht ein Kaninchen und rennt hinterher (**Verhalten**). Das Stachelhalsband führt zu Schmerzen (**unangenehme Erfahrung, Bestrafung**). Daraufhin wird dieses Verhalten (Wegrennen) seltener gezeigt (**bedingte Hemmung**).

Arten von Bestrafung

Positive Bestrafung:

s. Bsp. 1 – Das Tier bekommt tatsächlich etwas „unangenehmes“ dazu (im Bsp.: Schmerzen)

Negative Bestrafung:

Ein angenehmer Zustand wird entfernt. Ein Beispiel aus dem menschlichen Bereich wäre die Bestrafung von Kindern durch den Entzug von Computer oder Lieblingsspielzeug.

Zusammenfassung (Folie aus der Präsentation im Unterricht:

