

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

Wird eine **zufällige Aktion** sofort durch Belohnung **verstärkt**, lernt ein Lebewesen eine **bedingte Aktion**.

Es entsteht eine Verknüpfung von **Verhalten** mit einer **Erfahrung**.  
(Beim klassischen Konditionieren entsteht eine Verknüpfung von Reiz und Reaktion)

#### **Bsp. 1:**

Wellensittich zieht **zufällig** an Glöckchen (**Verhalten**) →  
wird aus Käfig gelassen (**positive Erfahrung = Belohnung**)

Verhalten (Glöckchen ziehen) wird öfter ausgeführt →  
Wellensittich zieht ständig an Glöckchen (**bedingte Aktion**)

→ **Dressur hochkomplexer Bewegungsmuster möglich**

#### Arten von Verstärkern:

Positiver Verstärker: Herbeiführen eines angenehmen Zustandes

Negativer Verstärker: Entfernung eines unangenehmen Zustandes

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

#### **Bsp. 2:**

Hund (an der Leine) sieht Kaninchen, rennt hinterher (**Verhalten**) →  
Stachelhalsband führt zu Schmerzen (**unangenehme Erfahrung**)

→ Verhalten (Wegrennen) wird seltener gezeigt (**bedingte Hemmung**)

#### Arten von Bestrafung:

Herbeiführen eines unangenehmen Zustandes

Entfernen eines angenehmen Zustandes