

**Einführung in die Verhaltensanalyse**  
**Operantes Konditionieren**  
**Aversive Kontrolle**  
Handout

aversive Kontrolle ist: Bestrafung und negative Verstärkung

**Bestrafung durch kontingente Stimulation:**

- C ein Strafreiz (*punisher*) ist ein Ereignis, das einem Verhalten folgt und die Wahrscheinlichkeit, dass dieses Verhalten auftritt, senkt.
- C ein Strafreiz ist das Gegenteil eines Verstärkers.
- C Gefahren des Strafens:
  - C Ist der Strafreiz ein Strafreiz? - *Senkt* er die Rate des Verhaltens?
  - C Der Strafende kann - da er Bestandteil der Situation ist - selbst zum Strafreiz werden.
  - C Das Strafen wird beim Strafenden verstärkt durch seinen unmittelbaren Erfolg.
- C Analogien zur Verstärkung:
  - C Es gibt ebenso:
    - C primäre Strafreize (z.B. Elektroschock)
    - C konditionierte Strafreize (z.B. Schimpfen)
    - C generalisierte Strafreize (z.B. soziale Ablehnung durch Mitschüler)
  - C Es gibt ebenso diskriminative Reize für Bestrafung (SP)  
Bsp.: Die Anwesenheit des Lehrers im Klassenzimmer ist ein SP für Schwätzen
  - C Unterscheide: SP *vor* dem Verhalten, (konditionierter) Strafreiz *nach* dem Verhalten

**Bestrafung durch kontingenten Entzug (Verlust):**

- C Definition: Ein Ereignis wird weggenommen, nachdem ein Verhalten aufgetreten ist und die Wahrscheinlichkeit, dass dieses Verhalten wieder auftritt, wird dadurch gesenkt.
- C permanenter Verlust: Bsp. 20 Euro Strafe zahlen für Falschparken
- C zeitweiser Verlust: Bsp. *time out*- Schüler, der rumkaspert (und dessen Mitschüler ihn für seine Scherze durch ihr Gelächter verstärken), für 2 Minuten in den Vorbereitungsraum verbannen.
- C Probleme:  
wieder: Ist der Verlust ein Verlust? - Ist es im Vorbereitungsraum vielleicht recht interessant? Wir wissen nie, ob ein Ereignis „unangenehm“ ist, wir können nur sehen, ob es die Rate des Verhaltens senkt.
- C Man kann nur ein Verhalten bestrafen, nicht aber das Ausbleiben eines Verhaltens!

**Negative Verstärkung:**

C Ein negativer Verstärker ist ein Ereignis, dass durch ein Verhalten beendet oder verhindert wird und das die Wahrscheinlichkeit des Auftretens dieses Verhaltens erhöht.

C Unterscheide:

C Verstärkung = die Rate des Verhaltens erhöht sich

C Bestrafung = die Rate des Verhaltens wird gesenkt

C positiver Verstärker: erhöht die Rate des Verhaltens, wenn er kontingent gegeben wird, senkt sie, wenn er kontingent entzogen wird

C negativer Verstärker: senkt die Rate des Verhaltens, wenn er kontingent gegeben wird, erhöht sie, wenn er kontingent entzogen wird

C Kontingenzschema von Holland und Skinner:

	positiver Verstärker	negativer Verstärker
gegeben	<b>positive Verstärkung</b>	<b>Bestrafung durch kontingente Stimulation</b>
entzogen	<b>Bestrafung durch kontingenten Entzug</b>	<b>negative Verstärkung</b>

C Flucht = Verhalten, durch das ein negativer Verstärker beendet wird

C Vermeidung = Verhalten, durch das ein negativer Verstärker vermieden wird.

C Bestrafung (durch kontingente Stimulation) führt oft unbeabsichtigt zu einer negativen Verstärkung eines Fluchtverhaltens oder eines Vermeidungsverhaltens (z.B. Schuleschwänzen).

C Ebenso wie bei der positiven Verstärkung gibt es auch bei der negativen Verstärkung:

C Extinktion. Bsp.: Ich nörgle weiter an Hans herum, obwohl er mich grüßt. Hans grüßt mich bald nicht mehr

C Differentielle Verstärkung. Bsp.: Ich höre nur dann auf, an Hans herumzunörgeln, wenn er „Grüß Gott“ sagt, nicht aber, wenn er „Hallo“ sagt.

C Shaping. Bsp.: Anfangs höre ich auf zu nörgeln, sobald Hans etwas ähnliches wie „Hallo“ murmelt. Nach und nach höre ich nur noch auf, wenn er mich klar und deutlich grüßt.

C Intermittierende Verstärkung. Bsp.: Das Baby hört auf zu schreien, sobald es die Mutter eine Weile rumträgt. Mal sind das 1 Minute, mal 5, mal 10 usw.

C Auch die Prinzipien der Verstärkereffizienz finden hier Anwendung.

C Oft werden wir selbst negativ verstärkt und verstärken dabei andere positiv, ohne es zu wollen (vgl. Baby-schreit-Bsp.)

C Negative Verstärkung führt zu gerade so viel Verhalten wie nötig, positive Verstärkung führt zu mehr Verhalten