
Operant betingning

Operant betingning är en typ av inlärning där hästens beteende formas av konsekvenser. Genom operant betingning används förstärkning eller bestraffning för att öka eller minska beteenden. De allra flesta träningsmetoder använder sig av operant betingning, även då tränaren inte är medveten om inlärningsteorin. Kom ihåg att positiv och negativ här syftar till den matematiska betydelsen av att addera och subtrahera, inte *bra* eller *dåligt*. **Positiv förstärkning +R (Reinforcement)**

När vi adderar något trevligt och önskvärt efter ett beteende, för att göra det mer sannolikt att beteendet upprepas, så använder vi oss utav positiv förstärkning. Det som för hästen upplevs trevligt och önskvärt är individuellt, det kan vara godis, kli, gräs, en aktivitet osv. Exempel: När ett barn spelar fotboll och vinner matchen, får hen massa beröm (+R) av sina föräldrar. Resultatet blir att barnet oftare gör sitt bästa i fotbollsträningen. När hästen kommer till sin ägare i hagen får den en morot (+R). Resultatet blir att hästen alltid kommer fram i hagen när den ser sin ägare där. **Negativ förstärkning -R (Reinforcement)**

När vi tar bort något obehagligt eller otäckt efter ett beteende, vilket gör det mer sannolikt att beteendet upprepas, så använder vi oss utav negativ förstärkning. Vi har då först adderat något som för hästens upplevs otrevligt, otäckt eller smärtsamt, som hästen vill undvika vilket den gör om den gör rätt. I hästvärlden kallar vi ofta detta för "tryck och eftergift". En eftergift är dock ingen belöning i ordets sanna bemärkelse, att slippa något jobbigt är inte samma sak som att få en belöning. Vi kommer att diskutera detta mer i nästa kapitel. Exempel: Ett barn tjarar på sin pappa för att få glass. Så fort pappa hämtar glassen, slutar barnet tjata (-R). (Pappan upplever -R, tjaratet försvinner när han hämtat glassen, barnet däremot upplever +R, glassen dyker upp efter tillräckligt mycket tjar) En ryttare skänklar hästen i sidorna för att få den att gå framåt. När hästen börjar gå slutar ryttaren skänkla (-R). (Hästen upplever -R, ryttare upplever +R) Du är ute och det börjar regna (-R), du går och ställer dig under ett tak för att slippa bli blöt. Så oavsett om du använder +R eller -R så ökar beteendet i frekvens. Om beteendet inte återkommer efter upprepningar så har du alltså inte använt dig av någon typ av förstärkning även om du har gett din häst godis eller flyttat på den med tryck. Att beteendet ökar i frekvens är definitionen av begreppet. **Positiv bestraffning +P (Punishment)**

När vi lägger till något obehagligt eller otäckt efter ett beteende som gör det mindre sannolikt att beteendet upprepas, har vi använt positiv bestraffning. Det kan vara exempelvis spön, ryck i rep, slag eller att höja rösten. Exempel: En man är sen till jobbet och bestämmer sig för att köra fort för att hinna i tid. Han blir stoppad av polisen och får böter (+P). Några dagar senare är han sen igen men bestämmer sig för att respektera hastighetsgränsen. En häst stannar på ett hinder. Ryttaren slår hästen med spöt (+P). När ryttaren ber hästen hoppa hindret igen, hoppar den omedelbart för att undvika att bli slagen igen. (Återigen upplever ryttaren +R) **Negativ bestraffning -P (Punishment)**

När vi tar bort något angenämt och önskvärt efter ett beteende som gör det mindre sannolikt att beteendet upprepas, har vi använt negativ bestraffning. Exempel: När två barn bråkar om en leksak, tar mamman bort leksaken (-P). När barnen senare får tillbaka sin leksak bråkar de inte, för att undvika att bli av med leksaken igen. När hästägaren kliar sin häst, börjar hästen bita i kläderna. Hästägaren slutar klia och kliver iväg (-P). Efter några upprepningar lär sig hästen att låta bli att klia tillbaka för att fortsätta att få kli. Så: När du får ett beteende att minska i frekvens så har du använt bestraffning. När du har fått hästen att göra ett mer önskvärt beteende istället så har du använt dig av förstärkning för att få fram det beteendet. **Spara Spara Spara**