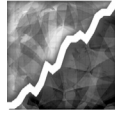


Глоссарий



Аверсивный стимул (*aversive stimulus*). Как правило, болезненный или в ином отношении неприятный стимул (или условие), обладающий свойством: а) вызывать поведение, приводившее в прошлом к удалению данного стимула; б) выступать в роли наказания, если предъявляется после поведения; в) выступать в роли отрицательного подкрепления, если устраняется вследствие поведения.

Автодоговор (*self-contract*). Поведенческий договор, который человек заключает сам с собой, самостоятельно определяя задание, награду и отслеживая выполнение задания и получение награды.

Автоматизм подкрепления (*automaticity [of reinforcement]*). Тот факт, что поведение меняется в зависимости от своих последствий, осознает ли это человек или нет. Для того чтобы произошло подкрепление, человеку не обязательно распознать или описать связь между поведением и подкреплением. Не путать с **автоматическим подкреплением** (см.).

Автоматическое наказание (*automatic punishment*). Наказание, не опосредованное реакциями других лиц (наказанием служит сам продукт реакции независимо от социального окружения).

Автоматическое подкрепление (*automatic reinforcement*). Подкрепление, не опосредованное реакциями других лиц (например, почесывание места укуса насекомого облегчает зуд).

Алгоритм задачи (*task analysis*). Пошаговая последовательность выполнения задачи. Составление алгоритма задачи представляет собой разбиение сложной задачи на небольшие, легко выполнимые этапы.

Альтернативный режим подкрепления (*alternative schedule*). Режим, при котором подкрепление предоставляется, когда удовлетворяются требования либо пропорционального, либо интервального режима (базовых режимов, представляющих собой альтернативы), вне зависимости от того, какое из них удовлетворяется первым.

Альтернирующий дизайн (*alternating treatments design*). Дизайн, при котором происходит быстрое (например, через день или через сеанс) чередование двух или более различных условий (одно из

которых может быть фоновым), независимо от уровня реагирования. Различия в реагировании между разными условиями приписывают влиянию этих условий. Иногда называется также **многоэлементным дизайном** (*multielement design*).

Амплитуда (реакции) (*magnitude*). Сила или интенсивность реакции. Иногда называется также просто величиной реакции. Важный количественный показатель, позволяющий распознать и подтвердить реакции в рамках определенных классов.

Антецеденты (предшествующие факторы) (*antecedent*). Условия или стимулы (изменения стимулов), действующие или появляющиеся до возникновения поведенческой реакции.

Арбитражный класс стимулов (*arbitrary stimulus class*). Набор стимулов, вызывающих одну и ту же реакцию, но не имеющих общих свойств. Например, стимулы «спаржа», «картофель» и «кукуруза» могут быть объединены в арбитражный класс стимулов, вызывающих реакцию «овощи». См. также **однотипный класс стимулов**.

Артефакт (*artifact*). Ложный результат, обусловленный особенностями способа измерения.

Аудитория (*audience*). Слушатель или слушатели, участие (присутствие) которых является дискриминативным стимулом для проявлений вербального поведения. В разных аудиториях вербальные реакции на одни и те же стимулы могут различаться в связи с разной историей дифференцированных подкреплений. Например, при общении с родителями и со сверстниками подростки могут совершенно по-разному говорить об одном и том же событии.

Аутоклит (*autoclitic*). Вторичный вербальный оперант, при котором собственное вербальное поведение говорящего действует как дискриминативный стимул или мотивационное условие для дополнительного вербального поведения (вербальная реакция говорящего на его собственное вербальное поведение).

Безусловное наказание (*unconditioned punisher*). Стимул, способный снижать частоту того или иного непосредственно предшествующего ему поведения без предварительного сочетания с другими