একান্তভাবে উদ্দীপকের উপস্থিতির প্রয়োজন নেই।

স্কিনার তাঁর এই তত্ত্বটি প্রমাণ করার উদ্দেশ্যে নিম্নোক্ত পরীক্ষাটি করেছিলেন—

- **সক্রিয় অনুবর্তনের পরীক্ষা :** স্কিনার এই পরীক্ষার জন্য একটি বিশেষ বক্স ব্যবহার করেন যা 'Skinner Box' নামে পরিচিত। 'Skinner Box' এর বৈশিষ্ট্য হল—এই বাক্সের ভিতর একটি ট্রে আছে যা একটি যন্ত্রের দ্বারা এমনভাবে নিয়ন্ত্রিত যে একটি বোতাম টিপলেই ট্রের মধ্যে খাদ্য চলে আসে

পরীক্ষাটির তিনটি পর্যায় রয়েছে।

প্রথম পর্যায়ে, স্কিনার একটি ক্ষুধার্ত ইঁদুরকে 'Skinner Box' এ প্রবেশ করান। এই সময় বাইরে থেকে বাক্সের মধ্যে রাখা ট্রে তে কিছু খাদ্যবস্তু দেওয়া হয়। ক্ষুধার্ত ইঁদুরটি তৎক্ষনাত খাদ্যবস্তু গ্রহণ করে। এই পর্যায়ে ইঁদুরটি পরীক্ষামূলক পরিস্থিতির সঙ্গে পরিচিত হয়।

দ্বিতীয় পর্যায়ে, ইঁদুরটিকে পুনরায় ঐ বাক্সে ঢুকিয়ে বাইরে থেকে যান্ত্রিকভাবে বোতাম টিকে খাদ্যবস্তু ট্রের মধ্যে দেওয়া হয়। ইঁদুরটি খাদ্যবস্তু গ্রহণ করে। এক্ষেত্রে ইঁদুরটি পরীক্ষামূলক পরিস্থিতির বিভিন্ন দিকের সঙ্গে পরিচিত হয়।

তৃতীয় পর্যায়ে, স্কিনার ক্ষুধার্ত ইঁদুরটিকে বাক্সের মধ্যে প্রবেশ করান। এই পর্যায়ে ইঁদুরটি ট্রেতে খাদ্য না পেয়ে নানারকম সঞ্চালনমূলক আচরণ করতে থাকে। এই ধরনের প্রতিক্রিয়া করতে গিয়ে ইঁদুরটি হঠাৎ করে বোতামে চাপ দেয়। ফলে ট্রেতে খাবার এসে যায় এবং সে খাবার খায়। এই পরীক্ষা বারবার করার পর দেখা যায় ইঁদুরটিকে বাক্সের মধ্যে রাখামাত্র সে সোজা বোতামের কাছে গিয়ে বোতামে চাপ দিয়ে অনায়াসে ট্রেতে খাবার নিয়ে আসতে পারে। বস্তুত প্রত্যেকবার আচরণটি সম্পাদন করার পর ইঁদুরটি খাবার পেয়েছে। অর্থাৎ তার আচরণটি পুরস্কার পেয়েছে। তাই তাকে পরবর্তি আচরণটি সম্পন্ন করতে অনুপ্রাণিত করেছে। এই প্রক্রিয়ায় বোতামে চাপ দেওয়ার প্রতিক্রিয়া সম্ভাবনা বৃদ্ধি করেছে শক্তিদায়ী উদ্দীপক (Reinsorcement) খাদ্য।

স্কিনারের পরীক্ষার মূল কাঠামোটি হল—

S_1 ⟶	R_1 ⟶	S_2 ⟶	R_2
খাদ্যের প্রত্যাশা	হাতলে চাপ	খাদ্যবস্তু প্রাপ্তি	খাদ্য গ্রহণ
(অজানা উদ্দীপক)	(সক্রিয় উদ্দীপক)	(শক্তিদায়ক উদ্দীপক)	(স্বাভাবিক প্রতিক্রিয়া)

Scanned by CamScanner