جلسه هشتم. انگیزش

یک محرک واحد وقتی در زمان های مختلف همواره واکنش یکسانی را در یک موجود واحد برنمی انگیزد. عواملی که باعث تغییر در نوع پاسخ می شود مسائلی مانند یادگیری، بلوغ و خستگی می باشند اما با در نظر گرفتن این محرک ها نوع پاسخ باز هم تغیر میکند. دلیل آن است که بین محرک و پاسخ بعلاوه موارد فوق "انگیزش" را داریم.

انگیزش:

تغییرات انگیزشی تغییرات بسیار ویژه ای است که موجب می شود حیوان به شیوه خاصی پاسخ دهد. در نتیجه این گرایش رفتار حیوان چنان سازمان می یابد که به هدف خاصی برسد. مثلا در بحث غذا جانور گرسنه غذا را جستجو می کند. نمیتوان پس حواس حیوان را مثلا بینایی و بویایی را به چیزی دیگر منحرف کرد. تحریک می شود. مثلا اینکه چقدر گرسنه باشید و چقدر تحریک شوید، روی واکنش نهایی تاثیرگذار است. مثلا در دقیقه ی اول غذا خوردن با دقیقه ی بیستم یک جور غذا نمی خوریم. به عبارتی میزان انگیزش در طی زمان کمتر می شود زیرا عوامل تحریکی کمتر شده است. همه ی این انگیزش ها برای ایجاد یک رفتار هدفدار است.

دو نوع انگیزش داریم: 1- انگیزش های عمومی 2- انگیزش های اختصاصی یا drive

هر محرک میتواند نوعی برانگیختگی عمومی یا غیر اختصاصی را از طریق سیستم های تشکیلات مشبک مغزی ایجاد کند انگیزش های اختصاصی یا درایو ها با احساس ذهنی نیرومند همراه است که به آن عاطفه میگویند. مثل انگیزشی که در بحث غذا خوردن است. اندازه گیری مستقیم میل به غذا برای ماامکان پذیر نیست.

در رفتارهای هدف دار حیوانات معمولا 3 مرحله ایجاد می شود.

1- مرحله جستجو برای دستیابی به هدف

2- پس از یافتن هدف رفتار در اطراف آن جهت می یابد

3- پس از رسیدن به هدف مرحله سکون و خفتگی ایجاد میشود

1- رفتارهای اشتهایی: از زمان ایجاد تحریک تا پاسخ به ان یکسری مسیرها طی می شود که به ان واکنش

اشتها یا رفتارهای اشتهایی اولیه می گوییم. مثلا جانور گرسنگی را حس می کند و بعد در رفتار اشتهایی

شروع به جست و جوی غذا می کند که به این رفتارها، رفتارهای جست و جوی غذا می گوییم. این رفتارهای

جست و جوی غذا می تواند متفاوت باشد مثلا یک اسب در یک چراگاه درحال تغذیه است که این یک رفتار

اشتهایی کوتاه است زیرا این اسب تا بخواهد گرسنگی را حس کندبه غذا دسترسی دارد و به غذا که در کنار ان است، می رسد.

2- مرحله بعدی، مرحله ای است که به ان اعمال تکمیلی می گوییم که حیوان شروع به خوردن غذا از منبع

می کند.

3- مرحله اخر، مرحله ی سکون است یعنی وقتی جانور غذا را خورد، دیگر به عامل تحریکی پاسخ نمی دهد. بنابراین جانور کنار می رود. گاهی اگر عامل تحریکی قوی باشد می تواند تاثیرگذار باشد. یکسری رفتارها

وجود دارد مثل رفتار توکای سیاه که در زمان رفتار اشتهایی لانه سازی انجام می دهد. و در مرحله تکمیلی لانه را می سازد و بعد به مرحله سکون می رود و در ان زندگی می کند که در این پروسه چندین مرحله وجود دارد که اول شروع به جمع کردن چوب های بزرگتر برای لانه سازی می کند. بعد از مرحله تکمیلی دوباره وارد مرحله اشتهایی می شود که چوب ریز را جمع می کند و بعد گل و پر. این دو مرحله دائما تکرار می شود و مرحله سکون وجود ندارد و بعد از پایان لانه سازی وارد مرحله سکون میشود. در جانوران مختلف این مراحل متفاوت است و این سه مرحله می تواند حذف شود یا کوتاه شود:

مثلا در مثال اسب رفتار اشتهایی این است که خود جانور به جست و جوی غذا بپردازد اما چون غذا جلوی او

قرار دارد، این مرحله و این رفتار بسیار کوتاه شده است. یا در مثال لانه سازی توکای سیاه.

یا مثال واکنش غذاخواهی: در واکنش غذاخواهی جوجه ها با درک لرزش لانه یا صدا یا سایه ی مادر، او را حس می کنند و اماده دریافت غذا هستند و دهانشان را باز می کنند. مادر تا 20 الی 30 بار برای جوجه ها غذا می اورند تا وقتی که وارد فاز خستگی می شود و دیگر درک نیاز از سوی جوجه ها نمی بیند. یعنی مادامی که واکنش غذاخواهی از سوی جوجه ها باشد مادر فعال است و اگر دیگر این واکنش نباشد مادر وارد مرحله سکون می شود.

در مرغ بافنده که چوب های کوچک به دور تنه درختان گره می زند تا وقتی که برای تخم هایش لانه بسازد

این رفتار برای جفت گیری هم تاثیر دارد زیرا پرنده ماده از هریک از لانه ها بیشتر خوشش بیاید با همان نر

جفت گیری می کند. لانه این پرندگان بسیار نزدیک هم است و قلمروهای بسیار کوچکی دارند و دهانه لانه

ها به سمت پایین است تا شکارچی انها را نبیند. در این رفتارهای هدفدار جانور نسبت به قلمرو خودش واکنش نشان می دهد اما در بیرون قلمرواش واکنشی

نشان نمی دهد.

**رفتارهای متضاد:** اگر به عنوان مثال یک رت یا یک موش با یک منبع غذایی تحریک شود، به سمت ان حرکت می کند ولی اگر در کنار غذا یک الکترود باشد که به ان شوک وارد کند این یک تضاد می شود. تضادها همیشه با یک تنش همراه هستند. مثلا جانور می خواهد به چیزی برسد اما می ترسد. این یعنی تضاد. به عبارتی ناکامی وجود دارد درعین حال که میتوان موفقیت داشت اما موفقیت در این موضوع هزینه دارد. در رفتارهای قلمروطلبی این تضاد را زیاد می بینیم. زمانیکه یک تضاد ایجاد می شود، در سیستم فیزیولوژی بدن ما یک تنش یا استرس بوجود می اید که این تنش می تواند باعث مرگ شود و یا به صورت غیرمستقیم سیستم قلب و عروق و... را تحت تاثیر قرار دهد مثلا در دنیای موش ها بررسی شده که وقتی موش ها توسط یک رت بزرگ دائما تحریک می شوند این فشار و استرس در نهایت می تواند باعث مرگ انها شود.

رفتار متضاد مثل این است که مثلا یک استرس مانند ترس به ما وارد می شود و در اولین حرکت می تواند سیخ شدن موها رخ دهد و یا ضربان قلب و تعداد تنفس افزایش پیدا کند و بدن برای پاسخ اماده شود یا از غدد فوق کلیه هورمون ادرنالین ترشح شود و..... پس مجموعه این عوامل در زمان تنش رخ می دهد مثلا زمانیکه یک سگ به دنبال ماست و در عین حال که فرار می کنیم می خواهیم جلوی او بایستیم و مقابله کنیم.

تضادهای قلمروخواهی: در همه ی مهره دارن غیراز دوزیستان تضاد قلمروخواهی وجود دارد. اما در بی مهرگان تنها گروه محدودی مانند حتی جیرجیرک ها و سنجاقک ها و بعضی خرچنگ های ویلون زن هم قلمرو طلب هستند

در دنیای جانوران دو نوع قلمرو داریم: 1- جانورانی که قلمرو بسیار بزرگی دارند مثل پرندگان شکاری و از این منطقه برای تغذیه استفاده می کنند. بنابراین غذا و قلمرو رابطه مستقیم دارد.

2- جانورانی که قلمرو کوچکی دارند مثل کاکایی ها که در ساحل اقامت دارند و فقط یکی دو متر مربع است. اندازه قلمرو بستگی به منبع غذایی در ساحل و تراکم آنها دارد. وقتی تعداد زیاد باشد، مثلا در پرندگان کاکایی این تعداد زیاد باعث نزاع بیش از حد می شود. قلمرو از نزاع بیش از حد جلوگیری می کند. وقتی تراکم بالا باشد علاوه بر اینکه بدست اوردن غذا سخت می شود و نزاع افزایش می یابد، جفت یابی هم سخت تر می شود.

داشتن قلمرو جفت یابی را اسان تر می کند. برای اینکه نزاع درون گونه ای ( نزاع منقاری) رخ ندهد نیاز به

قلمرو داریم. قلمروخواهی در موجوداتی که کلنی زی هستند نیز وجود دارد. دو نوع کلنی زی داریم: 1- کلنی

دائمی 2- جانورانی که در فصول خاصی کلنی می شوند. مانند گوزن زرد ایرانی که در فصول تولید مثل

یک قلمرو دارند و یک نر با چند تا ماده جفت گیری می کند. مثال دیگر برای این مورد، بادخورک ها یا پرستو

ها هستند.