

[Accueil](#)[Revenir à l'accueil](#)[CollectionBoite_044_B | Neurophysiologie Lagache & EEG. \[B\]](#)[CollectionBoite_044_B-33-chem | Lewin. Item](#)[\[Reward and Punishment \(suite\)\]](#)

[Reward and Punishment (suite)]

Auteur : Foucault, Michel

Présentation de la fiche

Coteb044_B_f0651

SourceBoite_044_B-33-chem | Lewin.

LangueFrançais

TypeFicheLecture

RelationNumérisation d'un manuscrit original consultable à la BnF, département des Manuscrits, cote NAF 28730

Références éditoriales

Éditeuréquipe FFL (projet ANR *Fiches de lecture de Michel Foucault*) ; projet EMAN (Thalim, CNRS-ENS-Sorbonne nouvelle).

Droits

- Image : Avec l'autorisation des ayants droit de Michel Foucault. Tous droits réservés pour la réutilisation des images.
- Notice : équipe FFL ; projet EMAN (Thalim, CNRS-ENS-Sorbonne nouvelle).
Licence Creative Commons Attribution - Partage à l'Identique 3.0 (CC BY-SA 3.0 FR).

Notice créée par [équipe FFL](#) Notice créée le 25/08/2020 Dernière modification le 23/04/2021

- Lorsque l'enfant choisit la tâche ~~au~~ présente la tâche ~~se peut que~~ d'avoir amorcé la tâche modifie la distribution du champ de force.

650

- l'enfant peut choisir la punition présente la tâche : mais la + part du temps l'adulte unire entre la punition, l'accomplissement de la tâche

- l'enfant peut agir contre les barrières qui s'opposent à la fuite (soit par la ruse, soit d'une manière aveugle : l'enfant enfermé qui se cogne la tête contre les murs). c'est le suicide.

- La crainte de la punition crée 1 situation où l'adulte et l'enfant s'opposent et l'adulte s'oppose et de l'ennemi

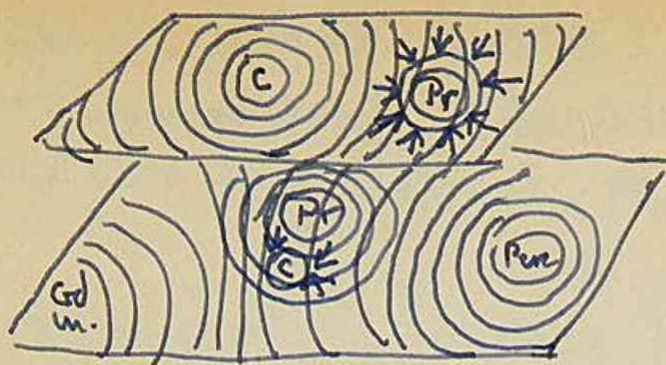


- "Encyking" : sans quitter le champ, l'enfant essaie d'ériger 1 mur entre la tâche et la punition.

- Fuite hors de la réalité, i.e. d / d'un monde où il n'y a pas de barrières fermes, et 1 g d degré de facilité.

Ex d'après Tolstoï (Lebensstufen) : 1 enfant mené par son percepteur, avec l'appui de son percepteur du 12 g d'adulte, voir que devenu g d, il fait révéler la punition percepteur et l'adulte

le tsu



L'ordre avec l'attente de la récompense
cf. le cas précédent, c'est 1 situation de
conflit