

上星期六陽光普照的下午，我到了珀麗灣上課。天氣好，在乘船的時候特別坐在窗邊，曬下，生產下維他命 D。將近開船的時候，有一家三口走過來，坐在我旁邊船中間的位置，應該是到 Noah Park 遊人。

此時，那位大約 4-5 歲的小朋友在扭計了，不停嚷著要坐窗口位：「我要坐窗口位呀」x 20 次。可是，已再沒有窗口位了，除非有人讓座啦！當時要是讓座給他們，讓小朋友開心一下絕對是輕而易舉的事；可是想的深入一點，這是一好心做壞事的舉動！小朋友不停地用他的方式向父母爭取自己想得到的事物，不過當時的情況已不是父母的能力範圍之內了，要是我在此時讓座他們，「氹」一下小朋友開心，做一次「好」人... 這船程之內，小朋友看風景可能會看得很開心吧，可是接下來會怎樣呢？下次面對同樣的情況，又沒有人讓座給他們的時候，「我要坐窗口位呀」就可能不是 20 次，而是 40 次 + 越來越大聲，這就會令他的父母更尷尬，更難處理了。

還有一點很重要，就是家人的一致性，如果一個縱寵、一個不理、一個打死的話... 狗狗便會無所適從，剩下來想把狗狗教好的那位成員更會很難做了！曾經有一個案，狗主的媽媽爲了停止狗狗亂吠，在牠吠的時候不停給予小食，結果狗狗亂吠的行爲便加劇了。有時如果連給予食物都無法停止狗狗吠叫時，狗主的哥哥又會拿起藤條打狗狗... 站在狗狗的角度看，牠沒有做錯，牠只是使用“一向使用而又成功的方式”向狗主媽媽爭取更多資源 >「吠」，可是這種方式令人感到煩惱不已。

說了兩個例子，是爲了帶出「消弱」(Extinction) 這個論點。Extinction 是 Operant Conditioning (OC) 的一部份，原意是指無法達至成功的行爲逐漸減少，例如：

1. 開車

目的：駕車外出

需要：發動汽車引擎

可是：汽車的電池或火咀已老化，今次不能發動引擎

參與者：車主

行爲：用車匙「tat 車」

直至：車主會反復嘗試使用車匙「tat 車」，直至他心態上知道已無法達至成功，放棄行爲 (Extinction)

2. 看電視 (1985 年)

目的: 看電視

需要: 畫面清晰

可是: 接收不良或機件老化，畫面不清晰

參與者: 爺爺、公公、爸爸、叔叔、舅父 (大多是男性長輩)

行爲: 重新「校正」天線或調校天線插咀位置，令畫面回復清晰。不知為何，男性長輩們都傾向使用力量型的方式「教訓」電視，拍打幾下，好轉了便繼續看。一星期後又出現類似情況，拍的力量和次數亦隨之增加了。

直至: 無論怎樣拍打都無法使畫面回復清晰，此時或會找電器師傅維修，甚至乾脆買過一部新的 (Extinction)

3. 打機 (1987 年)

目的: 玩任天堂紅白機的遊戲帶

需要: 把遊戲帶插入槽上，再開啓電源

可是: 畫面出現奇怪的符號

參與者: 一起打機的小朋友們

行爲: 吹一吹遊戲帶的接觸面、把卡紙「攝」著遊戲帶與遊戲機

直至: 怎樣嘗試都無法玩到這遊戲，你覺得它是壞了 (Extinction)

回到與狗狗相處，Extinction 出現的時間越遲，狗主的「尷尬位」、「煩惱」便會增加。若是牠已經有了自己的一套模式去爭取資源 / 擺脫不喜歡的東西，不論其目的是甚麼都好 (討食、要抱、抓甩咀帶 etc) 狗狗其實沒有做錯的，在此時罵牠不乖實在不對。反而是要想想在狗狗形成這些行爲的過程中自己有沒有「加一腳」，助長了牠呢？引申下去，就是不要讓狗狗「想點就點」。這不是叫你不要去愛錫狗狗，而是要適可而止，不要「好心做壞事」。