

## การสัมมนา เรื่อง “การเสพติด ย้อนอดีตสู่อนาคต” : “Problems and Solutions”

ระหว่างวันที่ ๙ - ๑๐ สิงหาคม ๒๕๖๑ เวลา ๐๘.๓๐ - ๑๖.๓๐ น.

ณ ห้องวิภาวดีบอลรูม A B C โรงแรมเซ็นทารา แกรนด์ แอท เซ็นทรัลพลาซ่าลาดพร้าว กรุงเทพฯ

การสัมมนา เรื่อง “การเสพติด ย้อนอดีตสู่อนาคต” : “Problems and Solutions” โดยสำนักกิจการในพระตำริพระเจ้าหลานเธอ พระองค์เจ้าพัชรกิติยาภา ร่วมกับ ศูนย์วิชาการสารเสพติดภาคเหนือ คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด (ป.ป.ส.) ซึ่งเป็นการนำเสนอแนวคิดและถ่ายทอดองค์ความรู้เรื่อง “การเสพติด” (Addiction) โดยภาวะการเสพติดมีความหมายที่กว้างกว่าการเสพติดยาเสพติดให้โทษ (Illegal Drug Addiction) ให้แก่บุคคลในแวดวงกระบวนการยุติธรรมและผู้เกี่ยวข้องเพื่อสร้างความเข้าใจต่อพฤติกรรมเสพติด (Addictive Behavior/Behavioral Addiction) ในบริบทของโลกาภิวัตน์และทุนนิยมสุดโต่งที่สังคมโลกและสังคมไทยประสบอยู่อย่างรู้เท่าทัน อันจะนำไปสู่การแสวงหาทางที่เป็นนวัตกรรมทางสังคมในการลดทอนการนำกระบวนการยุติธรรมทางอาญามาใช้มากเกินไปและลดปัญหาคนล้นเรือนจำ โดยหวังว่าการเสพติดกระบวนการยุติธรรมทางอาญาที่มากเกินไปของสังคมนั้น จะได้รับการแก้ไขไปด้วย ทั้งนี้ สามารถสรุปพอสังเขปได้ ดังนี้

### วันพฤหัสบดีที่ ๙ สิงหาคม ๒๕๖๑

๑. พลอากาศเอกประจิน จั่นตอง รองนายกรัฐมนตรี และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงยุติธรรม กล่าวเปิดการสัมมนา โดยกล่าวว่าการจัดงานในครั้งนี้ ผู้จัดโครงการฯ มีความประสงค์ให้ทุกภาคส่วนได้กลับมาคิดทบทวนและร่วมกันค้นหาทางออก เพราะปัจจุบันคำว่าพฤติกรรมเสพติดของมนุษย์ไม่จำเป็นต้องเกิดจากยาเสพติดอย่างที่เคยเข้าใจกันมาเช่นในอดีต งานวิจัยของต่างประเทศในหลายๆ ประเทศแสดงให้เห็นว่าการเสพติดพฤติกรรมทำให้เกิดการตอบสนองในสมองในรูปแบบเดียวกับที่เกิดขึ้นหลังจากการใช้ยาเสพติด พฤติกรรมเสพติดที่ว่านี้มีหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็น การสูบบุหรี่ ดื่มกาแฟ ดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ การรับประทานอาหาร การพนัน สังคมออนไลน์ (Social Media) ความรัก เพศสัมพันธ์ การออกกำลังกาย การทำงาน การซื้อของ เป็นต้น ซึ่งจากงานวิจัยพบว่าวิถีชีวิตสมัยใหม่นำไปสู่การเสพติดอย่างเลี่ยงไม่ได้ ลักษณะการเสพติด คือ การกระทำอย่างหนึ่งซ้ำแล้วซ้ำเล่า ไม่อาจหักห้ามใจได้แม้จะส่งผลเสียต่อชีวิตก็ตาม หากเสพติดมากเกินไปจะนำไปสู่การเกิดปัญหาต่างๆ ในสังคม และการกระทำผิดกฎหมาย ถือเป็นปัญหาสำคัญที่ทำนายการรับมือของประเทศไทย

๒. ปาฐกถาพิเศษ โดย พลเอกไพบูลย์ คุ้มฉายา องคมนตรี ได้ให้ความเห็นว่าการติดสารเสพติดเป็นโรคทางสมอง ซึ่งต้องได้รับการแก้ไขปัญหาด้วยกระบวนการสาธารณสุข ร่วมกับการสร้างโอกาสในชีวิต ลดความเหลื่อมล้ำทางสังคม และลดอันตรายจากการใช้สารเสพติด (Harm Reduction) ไม่ใช่แก้ไขปัญหาด้วยกระบวนการยุติธรรมทางอาญา ทั้งนี้ ถึงเวลาแล้วที่จะต้องทำให้สังคมรับรู้และยอมรับว่าการเสพติดเป็นโรคชนิดหนึ่ง เพื่อเปลี่ยนมุมมองต่อผู้เสพและผู้ติดจากอาชญากรเป็นผู้ป่วย และนำเข้าสู่การบำบัดรักษาฟื้นฟูแทนการจับกุมเข้าคุกขังในเรือนจำ

๓. การบรรยายเรื่อง Globalization of Addiction โดย Professor Bruce K. Alexander มหาวิทยาลัยไซมอน เฟรเซอร์ (Simon Fraser University) ประเทศแคนาดา ได้นำเสนอประเด็นสำคัญเกี่ยวกับโลกาภิวัตน์ของการเสพติดภาวะ Dislocation ที่บุคคลรู้สึกผิดที่ผิดทาง แปรกแยก ไม่เป็นส่วนหนึ่งของสังคม ซึ่งผิดธรรมชาติของมนุษย์ที่เป็นสัตว์สังคม เพื่ออธิบายถึงสาเหตุของพฤติกรรมเสพติดในสิ่งต่างๆ รวมถึงยาเสพติดเพื่อลดคลายความเจ็บปวด โดดเดี่ยว เหนง ซึมเศร้าจาก Dislocation ซึ่งทางออกของปัญหาการเสพติดและการติดยาเสพติดสามารถทำได้ ดังนี้

- บำบัดรักษาโดยใช้ทุกรูปแบบเพราะโลกมีการบำบัดยาเสพติดหลากหลายรูปแบบ โดยเฉพาะรูปแบบบำบัดบนพื้นฐานของวัฒนธรรมในสังคมของผู้เสพและผู้ติดยกให้ผลดีเสมอ
- ประยุกต์ใช้แนวทางการลดอันตราย (Harm Reduction)
- ใช้เรื่องเล่าใหม่ๆ ในการบำบัดรักษาแทนเรื่องเล่าจากมุมมองเดิมๆ ที่มีผลต่อการติดยาเสพติด
- เผชิญหน้ากับความเป็นจริงของสังคมสมัยใหม่ที่ว่าพฤติกรรมเสพติดมีหลากหลาย และเป็นอันตรายเท่ากับการติดยาเสพติดเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของยุคสมัย

๔. การเสวนาเรื่อง “สุดแรงต้าน : การเพิ่มขึ้นของเทคโนโลยีและธุรกิจที่ทำให้เราเสพติด” โดย ดร.ดวงตา ปาวา และคุณจากรุณี ศิริพันธ์ นักแปลอิสระ และคุณรัตติกร วุฒิกร ผู้อำนวยการฝ่ายออกแบบ บริษัท คลับ ครีเอทีฟ จำกัด ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับทางออกของการเสพติดพฤติกรรม ประโยชน์ของ Gamification ในการบริหารและการพัฒนาทรัพยากรบุคคลในองค์กร ซึ่งในปัจจุบันเทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงเร็วมาก และมีปัจจัยหลายๆ อย่างสามารถเข้ามาช่วยอำนวยความสะดวกในการทำ Gamification ให้ง่ายขึ้น และมีประสิทธิภาพมากขึ้นกว่าเดิม

Gamification คือ โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม การใช้เทคนิคในรูปแบบของเกม โดยไม่ใช่ตัวเกม เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่ซับซ้อน อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหาแต่ละเกมจะประกอบไปด้วยกติกาของเกม วิธีการเล่นเกมว่าเล่นอย่างไร บังคับตัวละครอย่างไร ทำยังไงจึงจะชนะ และอะไรทำให้เราแพ้ และเมื่อชนะแล้วเราจะได้อะไร เช่น เกม Super Mario Bros กติกาของเกม Super Mario Bros นั้นจะไม่ยุ่งยาก ตัวมาริโอ้จะมีจำนวนชีวิตที่จำกัด และจะได้เพิ่มนั้นต้องเก็บเห็ด ๑up ให้ได้ หรือไม่ก็ต้องสะสมเหรียญให้ครบ ๑๐๐ เหรียญ การจะผ่านด่านก็ต้องไปให้ถึงเส้นชัยก่อนที่เวลาจะหมดลง **การนำ Gamification มาประยุกต์ใช้ในกระบวนการบริหารและพัฒนาทรัพยากรบุคคลในองค์กร คือ การนำแนวคิดของเกมที่ว่าต้องมีกติกา มีวิธีการเล่น มีวิธีการเอาชนะ มีสิ่งที่ไม่ควรเกิดขึ้น และมีรางวัล เข้ามาเพื่อตอบโจทย์ด้านการบริหารทรัพยากรบุคคลต่างๆ เช่น การสรรหาบุคลากร การพัฒนาบุคลากร การประเมินผลงาน ตลอดจนการรักษาบุคลากรให้อยู่ยาวนานและมีผลงานดี โดยสามารถช่วยลดปัญหาทำให้บุคลากรไม่หมกมุ่นอยู่กับการเสพติดพฤติกรรมที่ไม่เป็นประโยชน์ต่อทั้งตนเองและองค์กร ซึ่งเป็นทางออกของการช่วยลดปัญหาการเสพติดพฤติกรรม โดยวิธีการ ๑) จำกัดการใช้ ๒) เลิกใช้ – หยุดใช้ ๓) ทำให้มีอุปสรรคในการเข้าถึง ๔) ใช้ตัวช่วย ๕) แทนที่ด้วยกิจกรรมอื่น ๖) ปรับเปลี่ยนโครงสร้างและสิ่งแวดล้อม ๗) ปรับเปลี่ยนพฤติกรรม และ ๘) อยู่ให้ห่างจากสิ่งแวดล้อมเดิม**

๕. การบรรยายเรื่อง “การเสพติดพฤติกรรมในมุมมองทางการแพทย์” โดย ศ.ดร.พญ.สาวิตรี อัจฉนากรชัย ศูนย์วิจัยปัญหาสุรา สสส. พญ.ทิพวรรณ บูรณสิน สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ และผศ.ดร.นพ.อภิรักษ์ อร่ามรัตน์ ศูนย์วิชาการสารเสพติดมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ วิทยาเขตโดย Professor Bruce K. Alexander โดยสรุปประเด็นสำคัญ ได้ดังนี้

๕.๑ การเสพติด (Addictions) เป็นภาวะความผิดปกติทางจิตใจและชีววิทยาที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมการเรียนรู้และสัมพันธ์กับปัจจัยชักนำหลายด้าน ตามบัญชีจำแนกทางสถิติระหว่างประเทศของโรค และปัญหาสุขภาพที่เกี่ยวข้อง ฉบับทบทวนครั้งที่ ๑๐ (ICD-10) เป็นรหัสของโรคและอาการแสดง ความผิดปกติที่ตรวจพบ อาการนำ สภาพสังคม หรือสาเหตุภายนอกของการบาดเจ็บหรือโรค อ้างอิงข้อมูลจากองค์การอนามัยโลก (World Health Organization : WHO) ซึ่งกำหนดให้ต้องมีพฤติกรรมอย่างน้อยสามในหกข้อ โดยเกิดซ้ำๆ ดังนี้

- มีความบกพร่องในการควบคุมการใช้สาร
- มีความต้องการใช้สารอย่างรุนแรง
- หมกมุ่นอยู่กับการใช้สาร (สำคัญมากกว่ากิจกรรมอื่น)
- มีภาวะติดต่อฤทธิ์ของสารนั้น
- มีอาการถอนยาหากหยุดใช้สาร หรือดีขึ้นเมื่อกลับไป
- ยังคงใช้สารต่อไป แม้ว่าจะมีอันตรายเกิดขึ้นแล้ว

๕.๒ เด็กทุกคนที่เล่นเกมออนไลน์มีความเสี่ยง “เสพติดเกม” ผู้ปกครองจึงควรมีแนวทางในการปฏิบัติ ข้อควรหลีกเลี่ยง และข้อห้ามในการอบรมสั่งสอนบุตรหลาน ดังนี้

ข้อควรปฏิบัติ	ข้อควรหลีกเลี่ยง	ข้อห้าม
๑. มีวินัยและความรับผิดชอบ	๑. อนุญาตให้เล่นเกมในห้องส่วนตัว	๑. หยิบยื่นเกมให้เด็กแทนของเล่น หรือของรางวัล
๒. จำกัดเวลาในการเล่น แต่ละครั้ง ไม่ควรเกิน ๑ ชั่วโมง	๒. การเล่นเกมก่อนการทำการบ้าน หรือก่อนเข้านอน	๒. การเล่นเกมนานเกิน ๒ ชั่วโมง ต่อวัน
๓. เล่นกีฬา ทดแทนการเล่นเกม	๓. เกมต่อสู้/รุนแรง/ออนไลน์ทุกชนิด	๓. เกมการพนันทุกชนิด

จากการสัมมนาวันแรกสามารถสรุปภาพรวมเกี่ยวกับพฤติกรรมเสพติด (Behavior Addictions) ได้ดังนี้

๑. การเสพติดมีพลังมากกว่าเรา (ส่งผลในแง่ลบ)
๒. พฤติกรรมเสพติดมีทั้งประโยชน์และโทษ
๓. การเสพติดเป็นครูที่กำลังสอนบางสิ่งบางอย่าง ซึ่งที่ผ่านมาเราไม่ได้ยินหรือไม่ได้เรียนรู้ ะไรเลย เราจึงควรเริ่มเรียนรู้บางสิ่งจากพฤติกรรมเสพติดได้แล้ว

### วันศุกร์ที่ ๑๐ สิงหาคม ๒๕๖๑

๑. การเสวนาเรื่อง “แนวทางการแก้ปัญหาการเสพติดอย่างยั่งยืน” โดย พระศากยวงศ์วิสุทธิ์ วัดบวรนิเวศวิหาร อาจารย์สุลักษณ์ ศิวรักษ์ ปัญญาชนสยาม นายสมฤทธิ์ ลือชัย นักวิชาการอิสระ และ ผศ.ดร.ธานี วรรณภัทร์ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจ ได้เสนอแนวคิดและถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับ สภาวะการณ์และแนวโน้มบริบทสังคมโลกในปัจจุบัน จากสถิติขององค์การสหประชาชาติ (The United Nations : UN) ประเทศไทยมีพลเมืองมากเป็นลำดับที่ ๒๐ ของโลก แต่จากสถิติข้อมูลจำนวนผู้ต้องขังของประเทศหรือดินแดนที่มีสถานะเทียบเท่ารัฐทั่วโลก รวม ๒๒๓ ประเทศ ปริมาณผู้ต้องขังของประเทศไทย ไม่ว่าจะพิจารณาจากจำนวนผู้ต้องขังทั้งหมด อัตราส่วนผู้ต้องขังต่อประชากร ๑๐๐,๐๐๐ คน กลับพบว่ามากเป็นลำดับที่ ๖ ซึ่งเป็นเรื่องน่าตกใจยิ่งและเมื่อมองเข้าไปในตัวเลขดังกล่าวพบว่ากว่าร้อยละ ๗๐ เป็นผู้ต้องขังคดียาเสพติด โดยผลจากความเชื่อที่ยึดมั่นตลอดมาว่าสภาพบังคับทางอาญาด้วยโทษจำคุกในฐานะมาตรการควบคุมทางสังคมที่มีผลร้ายแรงที่สุดจะเป็นเครื่องมือในการป้องกันอันตราย หรือความเสี่ยง (Prevention of Harm of Risk) ที่อาจเกิดขึ้นแก่สังคม โดยการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่เสพติด สามารถนำหลักคำสอนของพระพุทธศาสนามาปรับใช้ เป็นหนึ่งในแนวทางที่ได้รับการยอมรับจากประเทศทางตะวันตก เช่น หลักไตรสิกขา คือ ศีล สมาธิ ปัญญา การคำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้นตามมาทั้งต่อตนเองและผู้อื่น ไม่ประมาท ซึ่งเป็นการแก้ปัญหาจากภายใน ซึ่งการจะแก้ปัญหาสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้หรือไม่ นั่นจะต้องเริ่มจากความเข้าใจและยอมรับว่า ปัญหานั้น

เกิดขึ้นแล้ว ก่อนที่จะหาแนวทางว่าจะแก้ปัญหาที่นั้นอย่างไร **วิธีสังเกตว่าตนเองมีพฤติกรรมเสพติดสิ่งใดสิ่งหนึ่งแล้วหรือไม่ พระศากยวงศ์วิสุทธิ อธิบายว่า ถ้าทำสิ่งใดมากจนที่เกินพอดี จนไม่สามารถควบคุมตนเองได้ เริ่มเสียมวลของร่างกาย ชีวิตประจำวัน และส่งผลต่อคนรอบข้าง นั้นแสดงว่าพฤติกรรมดังกล่าวเข้าสู่การเสพติดแล้ว แต่ถ้ารู้เท่าทันก็สามารถหยุดพฤติกรรมนั้นได้** ทั้งนี้ องค์การอนามัยโลก กำลังอยู่ในระหว่างการทบทวนที่จะเพิ่มโรคติดเกมลงในบัญชีจำแนกโรค คาดว่าจะขึ้นทะเบียนอย่างเป็นทางการช่วงนี้ พฤษภาคมปีหน้า โดยให้คำจำกัดความโรคนี้ว่า คือการสูญเสียความสามารถในการควบคุมตนเอง และให้ความสำคัญกับการเล่นเกมเหนือกิจกรรมอื่นๆ จนส่งผลเสียต่อสุขภาพ โดยการวินิจฉัยพฤติกรรมที่เข้าเกณฑ์จะต้องเล่นต่อเนื่องอย่างน้อย ๑๒ เดือน

๒. การเสวนาเรื่อง “หลากหลายมุมมองต่อปัญหาการเสพติดและคนเล่นคุก” โดย ศ. (พิเศษ) จรรย์ ภัคดีธนากุล ตุลาการศาลรัฐธรรมนูญ อาจารย์วิชา ฌ นคร ผู้อำนวยการบ้านกาญจนาภิเษก นางสาวลักขณา ปันวิชัย และนายพิทยา จินาวัฒน์ ผู้ดำเนินการเสวนา โดยการเสวนาประเด็นดังกล่าวได้เสนอให้ตระหนักถึงมุมมองต่อพฤติกรรมเสพติดที่ไม่ใช่เฉพาะยาเสพติด แต่เป็นการเสพติดพฤติกรรมอันตรายทุกเรื่อง ซึ่งวิธีการเสพติดเหล่านั้นทำให้เกิดปัญหาอาชญากรรม ปัญหาทุจริตคอร์รัปชัน โสเภณี โรคภัยไข้เจ็บ สุขภาพอนามัยของประชาชน และปัญหาอุบัติเหตุภัยบนท้องถนน พฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์ถ้าทำไปโดยไม่รู้ความเข้าใจ ทำแล้วได้ผล พอใจ สบายใจ พันทุข์ชั่วคราวระยะหนึ่ง แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ก็จะทำซ้ำ จนถึงระดับหนึ่งกลายเป็นความถนัด เป็นนิสัย และเป็นพฤติกรรมเสพติด ซึ่งไม่ต่างจากการเขียนหนังสือด้วยมือซ้ายและมือขวา อยู่ที่เรารู้กันมาจึงถนัดอย่างนั้น พร้อมกับเชื่อว่า “ความรู้” ป้องกันและยับยั้งพฤติกรรมเสพติดทุกชนิด แต่เพราะไม่รู้พฤติกรรมแบบใดนำไปสู่ความเสื่อม นำสู่ภัยพิบัติทั้งแก่ตัวเราเองและต่อสังคมเราก็จะทำซ้ำ และพัฒนาเป็นพฤติกรรมเสพติดแก้ไขยาก ยิ่งกว่านั้น พอทำไปได้ประโยชน์สุข ก็เกิดการพัฒนาจากความไม่รู้ เป็น **“รู้ผิด คิดผิด เชื่อผิด”** แก้ยากยิ่งกว่า**“ไม่รู้”** ซึ่งเมื่อเราให้ความรู้คนไม่รู้ ง่ายกว่าให้ความรู้ คนที่มีความรู้ผิดๆ สิ่งที่เราพลาดเพราะเราไม่เข้าใจสาเหตุตรงนี้ เราก็ใช้กระบวนการยุติธรรมทางอาญา ใช้โทษทางอาญา เข้าไปกดข่ม ปลอบใจเขาผิด ให้รู้ผิด ทำผิด คิดผิดจนกลายเป็นอาชญากรรมแล้วลากตัวเขามาประหารด้วยโทษทัณฑ์ทางอาญา เพราะเราไม่รู้เท่าทันของพฤติกรรมเสพติดอย่างนี้ เราก็กำหนดนโยบายผิด ยุทธศาสตร์ของชาติก็ผิด ยุทธวิธีผิด ปฏิบัติการผิดติดต่อกันมาเป็นเวลาเกินกว่า ๔๐ ปีกับการแก้ไขปัญหายาเสพติด

พฤติกรรมเสพติดเป็นเรื่องใหญ่ และเป็นสาเหตุใหญ่สาเหตุหนึ่งของปัญหาสังคม หากเราสามารถช่วยกันแก้ปัญหาที่สาเหตุได้ สร้างระบบงานกระบวนการยุติธรรมที่ไม่ใช่อาญาเข้าไปลงโทษเขาเท่านั้น แต่ต้องเป็นกระบวนการยุติธรรมที่ช่วยเหลือ บำบัดรักษา แก้ไขเขาได้ด้วย คนเหล่านั้นไม่ได้เจ็บไข้ได้ป่วยด้วยเชื้อโรค แต่ป่วยด้วยพฤติกรรมของเขาคือผิดพลาด กระบวนการยุติธรรมต้องออกแบบมาแก้ปัญหาที่ คู่ขนานไปกับกระบวนการยุติธรรมกระแสหลัก ต้องทำให้เขากลับปรับเปลี่ยนพฤติกรรมไม่ถูกไม่ควรให้มีพฤติกรรมปลอดภัยให้ได้ โดยเริ่มตั้งแต่ในชั้นสอบสวน การฟ้องคดี การพิจารณา พิพากษา ตลอดจนถึงชั้นบังคับโทษ ขณะที่ในเรือนจำต้องเป็นโรงพยาบาลบำบัดรักษาโรคพฤติกรรมอันตรายที่เขาเสพติดมาให้คลาย ให้หายให้ได้และคืนคนดีคนสุขภาพดี สู้อสังคัม สังคมก็จะค่อยๆ เปลี่ยนแปลงขึ้น คนใหม่ที่จะเข้ามาสู่กระบวนการที่เป็นปัญหากับสังคมนั้นก็จะน้อยลง

ประเด็นที่เชื่อมโยงเกี่ยวข้องกับการศึกษาของเด็กไทยและสถาบันครอบครัว ในปัจจุบัน เราสูญเสียสถาบันครอบครัวไปเกือบหมด ครอบครัวของคนทำงานไม่ได้เลี้ยงลูกเอง เพราะพ่อแม่ต้องทำงานทั้งคู่ ลูกอ่อนเกิดขึ้นมา ส่วนใหญ่ส่งกลับไปให้ปู่ย่าตายายเลี้ยง โดยไม่มีเวลาสั่งสอนเด็กในครอบครัว เราทำอย่างไรจึงจะเติมส่วนที่ขาดของครอบครัวไทยในปัจจุบันให้เต็มขึ้นมาได้ ให้เด็กได้รับความรู้ ความเข้าใจในการดำเนินชีวิตเหมือนเด็กในครอบครัวอื่นๆ ปัญหายังลุกลามไปสู่โรงเรียน โรงเรียนไม่ได้ช่วยแก้ปัญหาพฤติกรรมเสพติด ให้แต่ความรู้

ทางการศึกษา ความเป็นเลิศทางวิชาการเท่านั้น ย่อหย่อนมากในวิชาการดำเนินชีวิตที่ปลอดภัย พฤติกรรมที่อันตรายที่ควรละเว้นเชื่อว่า เด็กและเยาวชน ถ้าได้รับความรู้ความเข้าใจพฤติกรรมใดนำไปสู่ความเสื่อมและอันตรายต่อชีวิตก็จะไม่ทำ แม้จะสั่งให้ทำยังไม่ทำ แต่ที่ทำอย่างเต็มกำลังเพราะไม่รู้ โรงเรียนก็เสียหาย บ้านก็เสียหาย สถาบันศาสนาก็เสียหาย ไม่ได้ให้ความรู้ที่แท้จริง การดำเนินชีวิตรวมตลอดถึงสื่อสาธารณะก็ยังมีไม่น้อยที่ให้ "ข้อมูลลือคำ" และ ให้ความรู้ที่ผิดพลาดแก่ประชาชน รวมถึงระบบราชการก็ผิดแพกอย่างให้เห็น

สรุปผลที่ได้รับจากการเข้าร่วมการสัมมนาในครั้งนี้ คือ ได้รับทราบข้อมูลเกี่ยวกับการเปิดประเด็นและเชิญชวนให้ทุกภาคส่วนร่วมคิดและร่วมหาแนวทางป้องกันปัญหาการเสพติด เนื่องด้วยในยุคร่วมสมัย พฤติกรรมการเสพติดของมนุษย์ ไม่จำเป็นต้องเกิดจากยาเสพติดดังที่เคยเข้าใจกันมาแต่เดิม แต่อาจเกิดจากการเสพติดพฤติกรรมที่ทำให้เกิดการตอบสนองในสมองรูปแบบเดียวกันกับการใช้ยาเสพติด ซึ่งกำลังเป็นภัยคุกคามต่อมวลมนุษยชาติ โดยหากเสพติดสิ่งต่างๆ มากเกินไปจะนำไปสู่การเกิดปัญหาต่างๆ ในสังคม จนนำไปสู่การกระทำผิดกฎหมาย และเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดปัญหาผู้ต้องขังล้นเรือนจำ ทั้งนี้ **การเสพติดที่เพิ่มขึ้นของมนุษย์เหมือนคลื่นยักษ์สึนามิ** ซึ่งในอดีตทั่วโลกตื่นตระหนกกับ “ยาบ้า” หรือยาเสพติดทุกรูปแบบ แต่หารู้ไม่ว่าปัจจุบันมนุษย์ทั่วโลกได้เสพติดกับสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเสพติดสื่อออนไลน์ (Social Media) ซึ่งการเสพติดในยุคปัจจุบันนั้นไม่จำเป็นต้องมียาเสพติดมาเกี่ยวข้อง คงต้องถึงเวลาที่ผู้รู้ในทุกศาสตร์ทุกแขนงมาแลกเปลี่ยนความรู้และพัฒนาไปพร้อมๆ เพื่อทำสังคมไทยให้เป็นสังคมของปัญญา

*HRQHRQHRQHRQHRQHRQHRQ*