T130372

# บทคัดย่อ


| | | |
|---|---|---|
| ภาคนิพนธ์ | : | การนำนโยบายห้ามนำเข้าสินค้าเครื่องเล่นเกมไปปฏิบัติ |
| โดย | : | นางสาวชุติมา ไชยอำพร |
| ชื่อปริญญา | : | ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาสังคม) |
| วิชาเอก | : | การจัดการการพัฒนาสังคม |
| ปีการศึกษา | : | 2544 |

---

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ทราบถึงสาระสำคัญของนโยบายและมาตรการปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับการห้ามนำสินค้าเครื่องเล่นเกมเข้ามาในราชอาณาจักร ปัญหาและอุปสรรคของการใช้นโยบาย ฯ ปัจจัยต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์ต่อการนำนโยบาย ฯ ไปปฏิบัติ โดยการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร (Documents) และจากการวิจัยสนาม โดยใช้วิธีสัมภาษณ์เชิงเจาะลึก (In-depth Interview) กรอบแนวคิดที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นการประยุกต์จากแบบจำลองทั่วไป (General Model)

ผลการศึกษา สรุปได้ดังนี้

1. สาระสำคัญของนโยบายห้ามนำเข้าสินค้าเครื่องเล่นเกม กำหนดโดยประกาศกระทรวงพาณิชย์ (ฉบับที่ 84) พ.ศ. 2534 และ (ฉบับที่ 122) พ.ศ. 2540 คือการห้ามนำเข้าสินค้าเครื่องเล่นเกมที่สามารถทำให้แพ้ชนะกันได้ เพื่อป้องกันการลุ่มหลงมัวเมาในการเล่นเครื่องเล่นเกมของเยาวชนจนขาดความสนใจในการศึกษาเล่าเรียน

2. การนำนโยบายห้ามนำสินค้าเครื่องเล่นเกมเข้ามาในราชอาณาจักรไปใช้ไม่ประสบความสำเร็จ เนื่องจากวัตถุประสงค์ของนโยบาย ฯ ไม่มีมาตรฐานและขาดความชัดเจน ประกอบกับข้อจำกัดของหน่วยงานปฏิบัติ อาทิ กระบวนการติดต่อสื่อสารไม่มีประสิทธิภาพ ไม่มีการดำเนินกิจกรรมเสริมอื่น ๆ เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ สังคมและการเมือง และความคิดเห็นของประชาชน เยาวชน และผู้ประกอบการที่ไม่ตระหนักถึงความสำคัญของปัญหา และไม่สนับสนุนนโยบาย ซึ่งปัญหาและอุปสรรคดังกล่าวเป็นปัจจัยสำคัญที่ต้องปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้การนำนโยบายไปใช้ประสบความสำเร็จ

3. ข้อเสนอแนะของผู้วิจัย

ในระยะสั้น ควรจัดตั้งคณะกรรมการระดับชาติ เพื่อดำเนินการแก้ไขปัญหาอุปสรรคข้างต้น เช่น การกำหนดบรรทัดฐานและวัตถุประสงค์ของนโยบาย และการแก้ไขปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้องให้ชัดเจน เป็นต้น ส่วนระยะยาวควรเน้นการรณรงค์และการหามาตรการป้องกันไม่ให้เยาวชนเล่นเครื่องเล่นเกม จนทำให้มีผลเสียต่อการเรียน และดำเนินการยกเลิกนโยบายห้ามการนำเข้าสินค้าเครื่องเล่นเกม