

บันทึกการประชุม
คณะอนุกรรมการการพัฒนาสังคม
ในคณะกรรมการการพัฒนาสังคมและกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ
คนพิการและผู้ด้อยโอกาส วุฒิสภา
ครั้งที่ ๓/๒๕๕๒
วันพุธที่ ๒๑ มกราคม ๒๕๕๒
ณ ห้องประชุมคณะกรรมการ หมายเลข ๑๐๖ ชั้น ๑ อาคารรัฐสภา ๒

อนุกรรมการผู้มาประชุม คือ

- | | |
|------------------------------|------------------------|
| ๑. นายอนันต์ วรดิพิงศ์ | ประธานคณะอนุกรรมการ |
| ๒. พลตำรวจโท ยุทธนา ไทยภักดี | รองประธานคณะกรรมการ |
| ๓. นางจิตราภา สุนทรพิพิธ | อนุกรรมการ |
| ๔. นางสาวดารัตน์ จันทรมณี | อนุกรรมการ |
| ๕. นางศรีสุกิจ ศุภีพร | อนุกรรมการ |
| ๖. นายนท นิมสมบุญ | อนุกรรมการ |
| ๗. นายจิระ จิรจรรย์กุล | อนุกรรมการ |
| ๘. นางทิพวรรณ วุฒิสาร | อนุกรรมการ |
| ๙. นางชฎิลรัตน์ ทรัพย์อัดแอ | เลขานุการคณะอนุกรรมการ |

อนุกรรมการผู้ไม่มาประชุม คือ

- | | |
|----------------------|---------------|
| นายวุฒิพร เตียวพานิช | (ลาการประชุม) |
|----------------------|---------------|

ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการผู้มาประชุม คือ

- | | |
|--------------------------------|------------------------------|
| ๑. นายอาทร จันทวิมล | ประธานที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ |
| ๒. นายประสิทธิ์ จันทรประทีปฉาย | ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ |
| ๓. นายจินดา เวชสุวรรณรักษ์ | ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ |

ผู้เข้าชี้แจง คือ

- | | |
|----------------------------|--|
| ๑. นางสาวลัดดา ตั้งสุภาชัย | ผู้อำนวยการศูนย์เฝ้าระวังทาง
วัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม |
| ๒. นางสาวสุภาวดี พร้อมพงษ์ | นักวิชาการวัฒนธรรม ระดับ
ปฏิบัติการ ศูนย์เฝ้าระวังทาง
วัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม |

๓. นายณรงค์ดี รัตนเวโรจน์

กรรมการบริหารบริษัท ทรียศาสตร์
จำกัด ภาควิชาศูนย์เฝ้าระวังทาง
วัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม

เริ่มประชุมเวลา ๐๙.๒๐ นาฬิกา

เมื่ออนุกรรมการมาครบองค์ประชุมแล้ว นายอนันต์ วรดิพิงศ์ ประธานคณะอนุกรรมการ ได้กล่าวเปิดการประชุมและดำเนินการประชุมต่อไปตามระเบียบวาระการประชุมสรุปสาระสำคัญได้ ดังนี้

ระเบียบวาระที่ ๑ เรื่องที่ประธานแจ้งต่อที่ประชุม

- ไม่มี

ระเบียบวาระที่ ๒ รับรองบันทึกการประชุม

ที่ประชุมมีมติรับรองบันทึกการประชุม ครั้งที่ ๒/๒๕๕๒ วันพุธที่ ๑๔ มกราคม ๒๕๕๒ โดยมีการแก้ไข ดังนี้

หน้า ๒ บรรทัดที่ ๑๑ เพิ่มข้อความ เป็นดังนี้

เมื่ออนุกรรมการมาครบองค์ประชุมแล้ว พลตำรวจโท ยุทธนา ไทยภักดี รองประธานคณะอนุกรรมการ ปฏิบัติหน้าที่ประธานในที่ประชุมตามระเบียบวาระที่ ๑ และ ๒ หลังจากนั้น นายอนันต์ วรดิพิงศ์ ประธานคณะอนุกรรมการ ได้ดำเนินการประชุมต่อไปตามระเบียบวาระที่ ๓ ถึง ๕ เรียงตามลำดับถัดไป

หน้า ๒ บรรทัดที่ ๓๑ แก้ไขจาก “ใหญ่” เป็น “ใหม่”

หน้า ๔ บรรทัดที่ ๓๑ แก้ไขจาก “๑๕” เป็น “๑๕,๐๐๐”

ระเบียบวาระที่ ๓ พิจารณาติดตามการดำเนินงานตามโครงการต้นแบบศูนย์ความรู้ประชาชน

ที่ประชุมคณะอนุกรรมการได้พิจารณาติดตามความคืบหน้าการดำเนินงานโครงการต้นแบบ “ศูนย์ความรู้ประชาชน” ดังนี้

นายหน นิมสมบุญ อนุกรรมการและคณะทำงานโครงการศูนย์ความรู้ประชาชน ได้ปรึกษาหารือกับคณะทำงานเกี่ยวกับการแก้ไขเพิ่มเติมเนื้อหาของเว็บไซต์ให้มีทางเลือกให้มากยิ่งขึ้น

ที่ประชุมได้มีการแสดงความคิดเห็นในเรื่องดังกล่าวและคณะทำงานวันที่จะไปดำเนินการแก้ไขเพิ่มเติมเนื้อหาต่อไป

ลำดับต่อมา นางชฎิลรัตน์ ทรัพย์อัฒแอ เลขานุการคณะอนุกรรมการ ได้เสนอขอให้จัดแถลงข่าวประชาสัมพันธ์โครงการต้นแบบศูนย์ความรู้ประชาชนให้ประชาชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้รับทราบ ทั้งนี้ ที่ประชุมมีมติเห็นชอบด้วยกับข้อเสนอ โดยขอให้ประธาน

คณะอนุกรรมการได้นำหารือต่อที่ประชุมคณะกรรมการ เพื่ออนุมัติการจัดงาน พร้อมทั้งปรึกษาหารือ วัน เวลา ที่เหมาะสมต่อไป

ระเบียบวาระที่ ๔ พิจารณาศึกษามาตรการส่งเสริมเกมออนไลน์ และเกมคอมพิวเตอร์ที่ดี และสร้างสรรค์

นายอนันต์ วรดิพิงศ์ ประธานคณะอนุกรรมการ ได้กล่าวต่อที่ประชุมว่า คณะอนุกรรมการได้มีการพิจารณาศึกษาเกมคอมพิวเตอร์ที่ได้อย่างต่อเนื่อง และจากการสัมมนาที่ผ่านมาที่ประชุมสัมมนาได้ให้ข้อคิดเห็นและคณะอนุกรรมการได้จัดทำสรุปข้อเสนอแนะแนวทางแก้ไขเสนอให้หน่วยงานได้รับทราบ อาทิ ครูอาจารย์และผู้ปกครองต้องส่งเสริมและหากิจกรรมใหม่ ๆ ให้เด็กได้เล่นเกม ไม่ควรบังคับเด็กให้เด็กเล่นเกมโดยเด็ดขาดเพราะเด็กจะเกิดการต่อต้าน และควรชี้แนะให้เด็กเล่นเกมและกิจกรรมด้วยตัวเอง เด็กอายุน้อยมาก ๆ ไม่ควรปล่อยให้เล่นตามลำพัง และให้ภาครัฐควรจัดระเบียบเกมคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์ที่สำคัญควรมีป้ายติดร้านเกมดีให้เด็กเข้าไปใช้บริการเพื่อสร้างสรรค์สังคม ซึ่งหลายฝ่ายควรให้ความร่วมมือเพื่อสร้างความช่วยเหลือถูกต้องและด้วยความเป็นระเบียบเรียบร้อย

นางสาวลัดดา ตั้งสุภาชัย ผู้อำนวยการศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม

กระทรวงวัฒนธรรม ได้ให้ข้อมูลข้อคิดเห็นว่า ในเรื่องการแก้ปัญหาเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์ในสังคมไทยไม่สามารถจะแก้ไขได้ จึงควรมีข้อเสนอแนะในเชิงปลอดภัยและสร้างสรรค์มากกว่ามาตรการจับกุมคุมขัง แต่ต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขของกฎหมาย แต่ปัญหาที่มีก็คือปัญหาสินบน ปัญหาเด็กและเยาวชนติดเกม GTA เกี่ยวกับเกมการฆ่าคนตาย หน่วยงานรัฐและเอกชน จึงควรสร้างความร่วมมือร่วมใจในการแสวงหาความปลอดภัยและการสร้างสรรค์ภาคประชาสังคม แต่ติดขัดที่งบประมาณการดำเนินงาน การดำเนินการแก้ไขปัญหาไม่อาจจะใช้วิธีการทางกฎหมายแต่ต้องใช้วิธีการอื่นๆ ที่มีความเหมาะสม ดังเช่น กรณีการแก้ไขปัญหา ๓ จังหวัดชายแดนภาคใต้ ต้องใช้สันติวิธีและความสมานฉันท์ สำหรับในเรื่องการจัดงานไทยแลนด์เกมโชว์ขึ้นเป็นครั้งแรกที่หน่วยงานภาครัฐโดยทางกระทรวงวัฒนธรรมให้การสนับสนุนงบประมาณค่อนข้างสูง ซึ่งจะเป็นการได้มาด้วยการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น และเห็นมิติแห่งการแก้ไขปัญหาร่วมกันระหว่างภาครัฐและภาคเอกชนที่ต้องทำงานเชิงบูรณาการร่วมกันอย่างจริงจังมากยิ่งขึ้น หลังจากการจัดงานก็มีการประเมินผล ๓ ประการ คือ ๑. ด้านเศรษฐกิจ เช่น กระตุ้นเศรษฐกิจหลายฝ่าย อาทิ รถไฟใต้ดิน และรถแท็กซี่มีรายได้มากขึ้น ผู้ประกอบการนำดีมีรายได้เพิ่มขึ้น ผู้ประกอบการเกมคอมพิวเตอร์สามารถขายเกมที่ดีได้ ๒. เป็นการทำงานโดยอาศัยระบบธรรมาภิบาลให้มีการดำเนินงานโปร่งใสตรวจสอบได้ถูกต้อง โดยแก้ไขสันติวิธีทางวัฒนธรรมของหน่วยงานภาครัฐ ๓. ได้ผู้ลงทุนที่มีทุนมหาศาล สามารถผลิตเกมดีไปขายยังต่างประเทศได้

นายณรงค์ดี รัตนเวโรจน์ กรรมการบริหารบริษัททรียคาสท์ จำกัด เป็นภาคีของศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม และที่ปรึกษาของการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสาร ของกระทรวงวัฒนธรรม ได้กล่าวถึงจากประสบการณ์ที่ผ่านมาโดยเป็นผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตรายแรกของประเทศไทย เป็นนายกสมาคมสมาพันธ์ผู้ประกอบการโทรศัพท์เคลื่อนที่แห่งประเทศไทย

ไทย ภายใต้คณะกรรมการกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติในปัจจุบัน และยังเป็นผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ประเภท IT รายแรก รวมถึงเป็นผู้ดำเนินการให้เกิด SMS ขึ้นหน้าจอโทรทัศน์ ทั้งนี้ กระบวนการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับด้านสื่อ นั้นได้มีการคิดค้นวิธีการและระบบซึ่งจะได้ข้อเสนอ ซึ่งได้มีวิธีการและนำเสนอข้อมูลเบื้องต้นถึงโครงการระบบประเมินคุณภาพสื่อโทรทัศน์ในระบบ Media Evaluation (ME) system (www.me.or.th, www.me.in.th) ซึ่งสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

รูปแบบของระบบ : System Platform

เป็นเว็บไซต์ที่ว็ออนไลน์ = (www.me.or.th/live และ = www.me.in.th/live)

โดย ออกแบบในรูปแบบจบบทุกอย่างในหน้าเดียว (console type) ทั้งการชมสด ดูย้อนหลัง และการโหวตให้คะแนนต่าง ๆ

ที่มาของโครงการ สืบเนื่องจากการพัฒนาระบบการจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์ทางอินเทอร์เน็ต (Media Evaluation System – ME system) ประจำปีงบประมาณ ๒๕๕๐ เพื่อให้เป็นไปตามมติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ ๒๗ ธันวาคม ๒๕๔๘ เห็นชอบในหลักการตามที่คณะกรรมการแห่งชาติว่าด้วยการส่งเสริมสื่อสร้างสรรค์สังคมไทย มอบหมายให้กระทรวงวัฒนธรรม ดำเนินการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อทุกประเภท (RATING) ให้เกิดผลเป็นรูปธรรมโดยเร็ว และมติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ ๕ มิถุนายน ๒๕๕๐ ให้กระทรวงวัฒนธรรม ดำเนินการจัดตั้งกรรมการภาคประชาสังคมสื่อสารความรู้ในการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อ พร้อมทั้งการรณรงค์กระแสสังคม เพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อ เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจถึงความจำเป็นช่องทางของการมีส่วนร่วมในการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อ และการกระตุ้นให้เกิดการดำเนินการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อในภาคประชาชน

ในโครงการที่หนึ่งทาง สถาบันแห่งชาติเพื่อพัฒนาเด็กและครอบครัว

มหาวิทยาลัยมหิดล ได้เสนอโครงการต่อศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม โดยมีแนวคิดที่จะเปิดโอกาสให้ภาคประชาสังคมมีส่วนร่วมในการประเมินคุณภาพสื่อโทรทัศน์อย่างกว้างขวางโดยใช้สื่ออินเทอร์เน็ต จึงได้ร่วมกับบริษัท ทรียคาสท์ จำกัด เพื่อพัฒนาระบบประเมินคุณภาพสื่อทางอินเทอร์เน็ตโครงการที่หนึ่ง โดยมีการใช้เทคโนโลยีการ **Streaming** และมีการจัดทำ **clip** รายการย้อนหลังเพื่อให้เครือข่ายต่าง ๆ สามารถเข้ามาร่วมแสดงความคิดเห็นต่อภาพที่เห็น รวมทั้งสามารถนำไปใช้ในประกอบการ

หลังจากได้มีการทดสอบและได้พยายามออกแบบวิธีการ เพื่อให้ได้มาซึ่งจำนวนของสมาชิก ให้ได้มากในปริมาณที่จะสามารถอ้างอิงได้ในเชิงสถิติ ในที่สุดทางบริษัท ทรียคาสท์ จำกัด จึงได้นำเสนอแนวคิดของโครงการ Media Evaluation Live TV (ME Live TV) ขึ้น ซึ่งได้เสนอต่อกระทรวงวัฒนธรรมในโครงการที่ ๒ เพื่อให้ประชาชนสามารถเข้ามาร่วมเยี่ยมชมสดรายการโทรทัศน์ ได้ทั้ง ๖ ช่องของทีวีสาธารณะ และยังสามารถดูย้อนหลังได้ถึงสามเดือนในทุกช่อง

วัตถุประสงค์ของโครงการ

- เพื่อสร้างกลุ่มผู้ชมโทรทัศน์ทางอินเทอร์เน็ตในรูปแบบใหม่ ให้ได้รับความนิยมและแพร่หลายในระยะเวลาอันรวดเร็ว
- เพื่อชักจูงให้ผู้เข้าชม เกิดความสมัครใจที่จะประเมินคุณภาพสื่อแบบง่าย ๆ ในรูปแบบ “ประเมินทันที เห็นผลทันที” เพื่อพัฒนาไปสู่ผู้ประเมินคุณภาพที่มีความคิดเป็นลำดับขั้นต่อไป
- เพื่อชักจูงให้ผู้เข้าชม แสดงตัวตนที่แท้จริงในการประเมินคุณภาพสื่อที่สามารถอ้างอิงในการที่จะเกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นได้ในอนาคต
- เพื่อต่อยอดในการทำการประเมินคุณภาพสื่ออื่น ๆ อาทิเช่น เกม ภาพยนตร์ และสื่อสิ่งพิมพ์
- เพื่อสร้างฐานของสมาชิกในโครงการ ให้เกิดความเป็นปึกแผ่น และสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ (Community)
- เพื่อเป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์ สำหรับโครงการต่าง ๆ ของกระทรวงวัฒนธรรม

ขั้นตอน

สร้างเว็บไซต์และให้บริการ ให้มีความแตกต่าง (uniqueness) – ชักจูงให้มีการแสดงตัวตน (member login) – ให้การตอบแทน จากการแสดงตัวตน หรือแสดงความคิดเห็น (ดูย้อนหลังได้) – ชักชวนให้มีการร่วมแสดงความคิดเห็น (comment/vote) – แสดงผลของความคิดเห็นโดยรวมทันที เพื่อให้เกิดความรู้สึกขัดแย้ง หรือคล้อยตาม – ปรับปรุง และต่อยอดจากผลที่ได้รับ

สถิติ : Statistic (โดยเครื่องมือวัด Google Analytics) มีการเข้าเยี่ยมชมตั้งแต่วันที่ ๑ พฤษภาคม ๒๕๕๑ ถึง ๑๒ มกราคม ๒๕๕๒ ถึงกว่า ๑๑ ล้านครั้ง

วิธีการประเมิน : Rating

- ระบบได้มีการชักจูงให้ผู้ชมทำแบบสอบถามแบบเป็นขั้นตอนอย่างง่าย ๆ
- ผลที่ได้จากการประเมินจะถูกแสดงขึ้นในกราฟโดยทันที

ผลของการประเมิน : Vote Results

ผู้เข้าร่วม Vote ต่อเดือนมากถึง ๓๐,๐๐๐ – ๙๐,๐๐๐ เสียง โดยสมัครใจ

ระบบประเมินคุณภาพสื่อโครงการที่ ๔

โครงการที่ ๔ : จุดมุ่งหมาย

- www.me.or.th ก่อกำเนิดขึ้นจากแนวคิดพื้นฐานจาก สังคมของโลกออนไลน์ (Cyber Community) ซึ่งด้วยความคิดที่เรียบง่าย จึงสามารถก่อให้เกิดการลอกเลียนแบบและเกิดการแข่งขันอย่างเลี่ยงไม่ได้
- การเดินทางเพื่อสร้างความเป็นมาตรฐาน และการต่อยอดเป็นสิ่งจำเป็น มิฉะนั้น www.me.or.th จะเกิดการถดถอยด้วยธรรมชาติของ Product Life Cycle
- โครงการที่ ๔ คือการต่อยอดและสร้างความเข้มแข็งให้กับโครงการ

โครงการที่ ๔ : การต่อยอด

จุดมุ่งหมายหลัก เพื่อการสร้างความสำเร็จของสังคมผู้ประเมิน (Media Evaluator Community)

- เสริมสร้างความเข้มแข็ง โดยการเพิ่มคุณลักษณะพิเศษให้กับระบบ (Features)
- โน้มน้าวให้ผู้ประเมินในฐานข้อมูลเดิม ก้าวเข้าสู่การประเมินในกติกา หรือ ทฤษฎีที่ซับซ้อนขึ้น (+6/-3) (ทฤษฎีบวกหกลบสาม)
- เป็นแกนในการเริ่มโครงการประเมินคุณภาพสื่ออื่น ๆ เพื่อต่อยอดให้ครบวงจร (ME Game, ME Movie, ME Publishing)
- จัดกิจกรรมและเสริมการประชาสัมพันธ์ในสื่ออื่น เพื่อเพิ่มผลของการประเมินให้มากขึ้น (ME Awards, Medias)
- ME จะเป็นฐานข้อมูลสำคัญสำหรับ การเปลี่ยนแปลงค่านิยม, และ/หรือ การเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมของการผลิตสื่อต่าง ๆ

ตัวเลขสมาชิก และการใช้งาน : Member & Hit Rate

- ด้วยการเจริญเติบโตอย่างต่อเนื่อง ทำให้ระบบ me system ปัจจุบัน มียอดสมาชิกถึง ๒๑๖,๔๘๕ คน (ยอดสมาชิก ณ วันที่ ๑๒ มกราคม พ.ศ. ๒๕๕๒)
- จากยอดสมาชิกกว่าสองแสนคนนี้ มีสมาชิกที่สมัครเข้ามา และเข้าทำการ log in แล้วถึงกว่า ๑๔๐,๐๐๐ (หนึ่งแสนสี่หมื่นคน)
- ในงาน นิทรรศการ “เกมดี” ซึ่งจัดขึ้นในงาน ไทยแลนด์เกมโชว์ ๒๐๐๙ มียอดผู้ click ในแถบประชาสัมพันธ์ (Banner) ในเว็บไซต์ www.me.in.th ถึง ๑๗,๗๓๘ ครั้ง
- และจากตัวเลขนี้ เป็น UIP ถึง ๑๑,๖๖๒ คน

โครงการที่ ๔ : More Features

- เชื่อมโยงฐานข้อมูลกับระบบทะเบียนราษฎร เพื่อความยอมรับได้ในการประเมิน
 - พัฒนาความคมชัด ให้เลือกหลายระดับ
 - เพิ่มพื้นที่ในการจัดเก็บ (ให้สอดคล้องกับการเพิ่มคุณภาพของภาพ)
 - เพิ่ม Database Server เพื่อแยกการประมวลผลในการสร้างรายงานผลการโหวต
 - เพิ่มจำนวนลักษณะของรายงานในรูปแบบต่าง ๆ
 - พัฒนาให้รองรับ กับช่อง CABLE TV ในกรณีที่มีเพิ่มเติมได้อีก
- ๑๐ ช่อง
- ทำ Playlist สำหรับการเลือกดูแบบต่อเนื่อง
 - จัดทำเต็มการวิจารณ์ ความคิดเห็นได้ ซึ่งจะส่งตรงมายังหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
- ได้ทันที
- สามารถเลือกช่องได้ละเอียดยิ่งขึ้น
 - สามารถเลือกเวลาได้ละเอียดระดับ ๕ วินาที

- มีระบบ Call Center ผ่านเทคโนโลยีใหม่ “Click to call” โดยสมาชิกสามารถติดต่อทางระบบ Call Center ตรงจากหน้าเว็บไซต์โดยไม่มีค่าใช้จ่าย

โครงการที่ ๔ : ME Awards

รางวัลแห่งคุณภาพ “ME Awards”

- ME system สามารถต่อยอดด้วยการทำโครงการ “ME Awards โครงการแห่งคุณภาพ” เพื่อสนับสนุนรายการโทรทัศน์ที่ได้รับการ Vote ด้วย มุมมองทางด้านคุณภาพ ให้ได้รับการสนับสนุนจากภาคประชาสังคม

- จุดประสงค์ของการจัดสร้างระบบการวางจุดมุ่งหมายเพื่อความเป็นกลาง และเป็นเครื่องมือในการช่วยอุตสาหกรรมโทรทัศน์ของเมืองไทยในอีกรูปแบบหนึ่ง

โครงการที่ ๕ : เกมดีสู่ ME TV

นิทรรศการเกมดี โดยกระทรวงวัฒนธรรม เกมดีและเกมที่ถูกสร้างขึ้นด้วยฝีมือคนไทยจะต้องถูกนำไปเผยแพร่สู่สังคมอย่างต่อเนื่อง เพื่อเป็นการกระตุ้นและตอกย้ำให้ประชาชนได้รู้จักเกมเหล่านั้น และเป็นช่องทางที่นำไปสู่ความเข้าใจในการจัด Rating เกมต่อไป

ต่อจากนั้น นายอาทร จันทวิมล ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ ได้แสดงความคิดเห็นว่าคณะกรรมการกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติไม่มีหน้าที่ผลิตสื่อ แต่มีหน้าที่กำกับดูแลสิ่งที่ไม่ดำเนินการถูกต้องตามระเบียบหรือไม่ ในขณะที่ศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรมได้ดำเนินการแก้ไขปัญหาของสื่อที่เกิดขึ้นด้วยจำนวนงบประมาณค่อนข้างสูง ขณะนี้จุดอ่อนของประเทศไทยอยู่ที่ซอฟต์แวร์ที่จะต้องนำเข้าจากต่างประเทศ เทคโนโลยีและสารสนเทศมีความก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น การเปิดบริการพื้นที่ทางสื่ออินเทอร์เน็ตหรือเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์ ต้องใช้จ่ายเงินลงทุนจำนวนมาก ควรจะต้องมีการปรึกษาหารือร่วมกันปรับปรุงแก้ไข

นายประสิทธิ์ จันทรประทีปฉาย ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ ได้สอบถามถึงโครงการที่ ๕ ว่าจะต้องใช้จำนวนเงินงบประมาณเป็นจำนวนเท่าใด ที่จะสามารถช่วยเหลือโครงการทางสื่อนี้ได้ ซึ่งได้รับคำตอบว่าเป็นจำนวนเงิน ๘๐ ล้านบาท จึงจะดำเนินการให้แล้วเสร็จตามเป้าหมายได้

ระเบียบวาระที่ ๕ เรื่องอื่น ๆ

๕.๑ ที่ประชุมได้พิจารณาศึกษาเกี่ยวกับสื่อทางวิทยุโทรทัศน์และหนังสือพิมพ์ ซึ่งออกเผยแพร่สู่สาธารณชนมีภาพและเรื่องราวที่ไม่เหมาะสมหลายประการ ในขณะที่ภาครัฐที่เกี่ยวข้องมีกลไกเครื่องมือตามกฎหมายในการควบคุมและตรวจสอบสื่อ แต่ได้ใช้ป็นครั้งคราวและไม่ครอบคลุมทุกสื่อ ที่ประชุมคณะอนุกรรมการเห็นว่าเพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการและการดำเนินงานของสื่อที่หลากหลาย อีกทั้งภาคประชาชนและสังคมยังได้บริโภคสื่ออย่างเหมาะสมยิ่งขึ้น และการวางแผนทางแก้ไขปัญหามูลหลายประเภทที่เผยแพร่ให้เหมาะสม จึงเห็นควรเชิญหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมาร่วมปรึกษาหารือร่วมกัน คือ กรมประชาสัมพันธ์ องค์การสื่อสารมวลชนแห่งประเทศไทย สมาคมนักวิทยุโทรทัศน์แห่งประเทศไทย

ในพระบรมราชูปถัมภ์ และสมาคมหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ ในการประชุมครั้งต่อไป

ต่อจากนั้นที่ประชุมได้พิจารณาการดำเนินการเพื่อผลักดันประเด็นการส่งเสริมการผลิตสื่อสร้างสรรค์โดยเห็นว่าการที่จะได้รับข้อมูลข้อคิดเห็น และขณะเดียวกันจะเป็นการร่วมผลักดันให้สาธารณะได้ร่วมกันสร้างสรรค์สื่อควรมีการจัดการสัมมนา

มติที่ประชุม โดยที่ประชุมได้เสนอชื่อการสัมมนาไว้ ๓ ชื่อ เพื่อคัดสรรในการประชุมครั้งต่อไป คือ “สื่อมีผลต่อสังคมไทยอย่างไร” หรือ “สื่อสร้างสรรค์สังคมไทยอย่างไร” หรือ “คุณภาพสื่อกับสังคมไทย”

๕.๒ ที่ประชุมได้พิจารณาศึกษาเกี่ยวกับการดำเนินการจัดทำรายงาน เล่มที่ ๑ โครงการต้นแบบ “ศูนย์ความรู้ประชาชน” เว็บไซต์ www.thailearning.info และเล่มที่ ๒ เป็นการจัดทำรายงานการสัมมนา เรื่อง “ทำชีวิตครอบครัวให้เป็นสุขกับเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างไร” เป็นจำนวน ๒ เล่ม ทั้งนี้ นายอนันต์ วรดิพิงศ์ ประธานคณะกรรมการได้ ขอให้ นางสาวลัดดา ตั้งสุภาชัย ได้ให้ข้อคิดเห็นในรายงานฉบับที่ 2 ในเรื่องของงบประมาณในการดำเนินการเรื่องมาตรการจัดการสื่อสร้างสรรค์ และความเหมาะสมของระบบของ ME SYSTEM ซึ่งจะเป็นข้อเสนอแนะในรายงานได้หรือไม่

ทั้งนี้ ในการประชุมครั้งต่อไปที่ประชุมจะได้พิจารณารายละเอียดของการจัดทำวีซีดีพร้อมทั้งหน่วยงานที่จะแจกเพื่อเผยแพร่ ในเรื่องดังกล่าวข้างต้น

๕.๓ ที่ประชุมมีมติให้นัดประชุมครั้งต่อไปในวันพุธที่ ๒๘ มกราคม ๒๕๕๒ เวลา ๐๙.๐๐ นาฬิกา

เมื่อได้เวลาพอสมควรแล้ว ประธานคณะกรรมการ ได้กล่าวขอบคุณผู้เข้าร่วมประชุมทุกท่าน และกล่าวปิดการประชุม

เลิกประชุมเวลา ๑๑.๕๐ นาฬิกา

เจ้าหน้าที่กลุ่มงานคณะกรรมการการพัฒนาศักยภาพ

สำนักกรรมการ ๓

ผู้จัดบันทึกการประชุม

๒๓ มกราคม ๒๕๕๒