

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีส่วนสำคัญในชีวิตประจำวันของคนในสังคม การติดต่อสื่อสารกับเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของต่างประเทศผ่านทางอินเทอร์เน็ตทำให้สะดวกรวดเร็ว ทำให้มีผู้อาศัยช่องทางการติดต่อสื่อสารดังกล่าวเพื่อทำธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์และเกมคอมพิวเตอร์ในหลากหลายรูปแบบและหลายช่องทาง เช่น การให้บริการเกมออนไลน์ผ่านทางโครงข่ายอินเทอร์เน็ต การเปิดสถานบริการเพื่อการเล่นเกมออนไลน์หรือเกมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งการจำหน่ายหรือให้เช่าวัสดุเกม อย่างไรก็ตาม เนื้อหาของเกมออนไลน์และเกมคอมพิวเตอร์ที่มีการให้บริการในทางธุรกิจในปัจจุบัน อาจกล่าวได้ว่ามีเนื้อหาทั้งในเชิงสร้างสรรค์เป็นประโยชน์ต่อสังคมไทย และหรือมีเนื้อหาที่มีผลกระทบในทางลบต่อศีลธรรมและวัฒนธรรมอันดีงามของสังคมไทย เกมออนไลน์และเกมคอมพิวเตอร์จึงมีผลต่อการปลูกจิตสำนึกและพฤติกรรมของผู้เล่น โดยเฉพาะผู้เล่นที่เป็นเยาวชนของชาติ หากเนื้อหาของเกมเป็นไปในทางที่สร้างสรรค์ก็จะช่วยให้ผู้เล่นได้รับการพัฒนาทั้งทางด้านอารมณ์และสติปัญญาทำให้เป็นคนที่มีคุณภาพในสังคมแต่หากเนื้อหาของเกมมีแต่ความรุนแรงและมีลักษณะทำลายศีลธรรมและวัฒนธรรมอันดีงามของสังคมไทยแล้ว ผู้เล่นก็จะซึมซับเอาสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นโดยที่ตนไม่รู้ตัวและสร้างเป็นพฤติกรรมประจำตัวขึ้นซึ่งจะไม่ก่อให้เกิดผลดีต่อสังคมโดยรวม ดังนั้นจึงสมควรที่จะต้องมีการกำกับและควบคุมการทำธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์และเกมคอมพิวเตอร์โดยกำหนดให้มีองค์กรหรือหน่วยงานเพื่อทำหน้าที่ในการกำกับดูแลและกำหนดมาตรการต่าง ๆ ที่เหมาะสมสำหรับการประกอบธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการเกมออนไลน์และเกมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งกำหนดมาตรการอื่นที่จำเป็นต่อการปกป้องผู้ใช้บริการที่เป็นเยาวชน รวมตลอดจนการกำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบของผู้ให้บริการเกมออนไลน์และหรือเกมคอมพิวเตอร์ที่พึงมีต่อสังคม ไม่ว่าจะการให้บริการดังกล่าวจะมีผลประโยชน์ตอบแทนหรือไม่ก็ตาม

ในแง่มุมมองของเรื่องเศรษฐกิจประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์ในสถานการณ์ปัจจุบันนี้ส่งผลไปถึงความร่ำรวยทางเศรษฐกิจของประเทศชาติ ซึ่งเมื่อรัฐได้บรรลุถึงความสำเร็จที่จะสร้างวงจรธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นของตนได้ รัฐนั้นก็ย่อมได้รับผลตอบแทนเป็นตลาดแรงงานที่

เกิดขึ้นภายในประเทศ เงินรายได้เข้าสู่ประเทศ รวมไปถึงการหมุนตัวของธุรกิจที่เกี่ยวข้อง โดยมีธุรกิจดังต่อไปนี้

1. ธุรกิจผลิตตัวเกมคอมพิวเตอร์ ในวันที่เกมคอมพิวเตอร์ได้เข้าสู่ความนิยมอย่างไม่ต้องปฏิเสธได้อีกธุรกิจจำนวนมากเกิดขึ้นเพื่อคิดสร้างสรรค์โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อแสวงกำไร โดยการให้สิทธิที่จะใช้ประโยชน์แก่นักผู้ที่ยอมรับจ่ายค่าตอบแทนในการใช้สิทธิ พฤติกรรมทางธุรกิจ ในลักษณะนี้จะทำภายใต้สัญญาทางธุรกิจที่มักเรียกว่า “Licensing agreement” ตัวอย่างขององค์กรธุรกิจดังกล่าว ก็คือ Gravity corporation Ltd. ซึ่งตั้งตามกฎหมายเกาหลีและเข้าไปประกอบธุรกิจให้ใช้สิทธิในเกมอันเป็นลิขสิทธิ์ในเกมอันเป็นลิขสิทธิ์ของตนในหลายประเทศ อาทิ ญี่ปุ่น ไต้หวัน และไทย บริษัทนี้เป็นเจ้าของ Raknarok ซึ่งเป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลกระทบต่อเด็กในประเทศไทยใน พ.ศ.2545-2546 เป็นอย่างมาก

2. ธุรกิจให้บริการและดูแลระบบออนไลน์ ในลักษณะของการให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ จะต้องมียุทธศาสตร์ขึ้นมาดูแลให้บริการแก่ผู้เล่นเกมซึ่งเป็นลูกค้า ตัวอย่างขององค์กรธุรกิจดังกล่าว ก็คือ Asia soft international company limited

3. ธุรกิจให้บริการ server อันเป็นที่ตั้งของเกมออนไลน์ โดยลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ก็จะต้องมีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตระหว่างผู้ให้บริการเกมและผู้เล่นเกม องค์กรธุรกิจที่ขาดไม่ได้ ก็คือ องค์กรธุรกิจด้านการให้บริการเข้าสู่อินเทอร์เน็ตสำหรับทั้งสองฝ่าย ซึ่งตัวอย่างขององค์กรธุรกิจด้านนี้ที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ ก็คือ Asia infoner co., ltd.

4. ธุรกิจเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างเช่น ในปัจจุบัน ปรากฏมีการทำวารสารหรือนิตยสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะเจาะจง เพื่อให้ความรู้และข่าวสารเพิ่มเติมแก่ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ องค์กรธุรกิจสิ่งพิมพ์ก็ได้เข้ามาเชื่อมต่อธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ โดยมีการผลิตวารสารหรือนิตยสารเพื่อสนองตอบความต้องการของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างขององค์กรธุรกิจดังกล่าวในประเทศไทย ก็คือ บริษัท พีวเจอร์วิ จำกัด

5. ธุรกิจจัดจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์ ในลักษณะเดียวกับสินค้าและบริการทุกประเภท ก็จะต้ององค์กรธุรกิจที่รับผิดชอบในการบริหารการขาย ดูแลตลาดการค้า ตัวอย่างขององค์กรธุรกิจที่ทำหน้าที่จัดการตลาดเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย ก็คือ บริษัท บี เอ็ม มีเดีย (ไทยแลนด์) จำกัด

6. ธุรกิจค้าปลีกเกมคอมพิวเตอร์ นอกจากนั้น การค้าสินค้าหรือบริการย่อมต้องการผู้ค้าปลีก เพื่อลงเจาะตลาดในแต่ละชุมชน ในธุรกิจอันเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ก็เช่นกัน ตัวอย่างขององค์กรธุรกิจดังกล่าวในประเทศไทย ก็คือ Zest entertainment

7. ธุรกิจอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ (Internet caf & eacute;) ซึ่งให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ โดยที่

เกมคอมพิวเตอร์เป็นธุรกิจที่เริ่มต้นจากตัวบริการซึ่งเป็นทรัพย์สินทางปัญญา ผู้เป็นเจ้าของสิทธิย่อมจะมีกำลังต่อช่องทางเศรษฐกิจที่มากกว่าผู้ประกอบการ Internet café & Evacuate; กลยุทธ์ทางธุรกิจที่ฝ่ายหลังทำได้ ก็คือ การรวมตัวกันเพื่อให้กำลังต่อช่องทางเศรษฐกิจของตนแข็งแกร่งขึ้น ซึ่งการรวมตัวกันขององค์กรธุรกิจขนาดกลางหรือขนาดย่อมนี้อาจทำให้รูปของนิติบุคคลหรือไม่ก็ได้ ตัวอย่างของการรวมตัวของผู้ประกอบการ Internet café & evacuate: ในประเทศไทย ก็คือ สมาพันธ์ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตหรือ ชมรมผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตแห่งประเทศไทย ในช่วงที่ประเทศไทยพยายามจะจัดการเกมคอมพิวเตอร์ องค์กรทั้งสองก็ทำหน้าที่เป็นตัวแทนผู้ประกอบการ Internet café & evacuate: ในการเจรจากับบริษัทเจ้าของลิขสิทธิ์ในเกมคอมพิวเตอร์ และกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งเป็นส่วนราชการที่ดูแลในเรื่องนี้

ในปัจจุบันนี้ประเทศไทยได้มีแนวทางในการยกร่างกฎหมายที่เกี่ยวข้องในปัจจุบัน โดยเฉพาะปัญหาและอุปสรรคที่เกิดจากการนำหลักการและแนวทางปฏิบัติที่บัญญัติอยู่ในพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ.2530 มาศึกษาวิเคราะห์เพื่อใช้ประกอบการยกร่างกฎหมายควบคุมการประกอบธุรกิจกับเกมออนไลน์และเกมคอมพิวเตอร์ อย่างไรก็ตาม ร่างกฎหมายฉบับที่นำเสนอนี้จะบัญญัติแต่เฉพาะประเด็นสำคัญ เช่น กฎหมาย ฉบับนี้จะไม่ใช่บังคับกับใคร การกำหนดให้การประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์และเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจการที่จะต้องขอรับการอนุญาต การควบคุมการนำวัสดุเกมเข้ามาในราชอาณาจักร อำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลซึ่งกำหนดให้อยู่ในรูปแบบของคณะกรรมการ คือ คณะกรรมการกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์และเกมคอมพิวเตอร์ แต่ในส่วนของรายละเอียดที่เป็นมาตรการในการกำกับดูแลที่อาจจะต้องมีการปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสมในแต่ละช่วงเวลา จะให้เป็นอำนาจของคณะกรรมการดังกล่าวที่จะไปกำหนด และประกาศใช้บังคับในภายหลังตามที่เห็นสมควร เช่น การกำหนดประเภทเกมออนไลน์และเกมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งวัสดุเกม ที่จะต้องอยู่ในความควบคุม การจัดลำดับประเภทเกม รวมทั้งหลักเกณฑ์ในการพิจารณาการกำหนดช่วงเวลาในการให้บริการ เป็นต้น

การศึกษาปัญหาในทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมดูแลธุรกิจและการผลิตเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน พบว่ายังมีปัญหาที่จะต้องทำการศึกษาเพื่อหาแนวทางการแก้ไข ดังต่อไปนี้

1. ปัญหาเกี่ยวกับสิทธิและเสรีภาพในการประกอบธุรกิจและการผลิตเกมคอมพิวเตอร์
2. ปัญหาเกี่ยวกับสิทธิและเสรีภาพของมนุษย์ในการแสวงหาความสุข
3. ปัญหาเกี่ยวกับการควบคุมดูแลผู้ประกอบการธุรกิจและการผลิตเกมคอมพิวเตอร์
4. ปัญหาเกี่ยวกับบทลงโทษ

จากสภาพปัญหาดังที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้ค้นคว้าต่อแล้วพบว่างานวิจัยของผู้อื่นที่เกี่ยวข้องนั้น มักจะเป็นงานวิจัยที่มุ่งความสนใจไปที่พฤติกรรมการเล่นเกมและผลกระทบที่ได้รับ หลังจากการเล่นเกมออนไลน์ ทำให้ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับ ปัญหาในทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมดูแลธุรกิจและการผลิตเกมคอมพิวเตอร์ โดยผู้วิจัยต้องการจะทราบถึงปัญหาเกี่ยวกับสิทธิและเสรีภาพในการประกอบธุรกิจผลิตเกมคอมพิวเตอร์ ปัญหาเกี่ยวกับสิทธิและเสรีภาพของมนุษย์ในการแสวงหาความสุข รวมถึงมาตรการในการควบคุมดูแลผู้ประกอบการธุรกิจผลิตเกมคอมพิวเตอร์ และบทลงโทษ รวมถึงอาจนำไปสู่การพัฒนามาตรการในการควบคุมและดูแลและมีบทลงโทษที่ชัดเจนในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาความสำคัญของปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจและการผลิตเกมคอมพิวเตอร์
2. เพื่อศึกษา ประวัติความเป็นมา ความหมาย และแนวความคิด ทฤษฎีทางกฎหมายที่เกี่ยวกับสิทธิและเสรีภาพในการประกอบธุรกิจและการผลิตเกมคอมพิวเตอร์
3. เพื่อศึกษามาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวกับการควบคุมและดูแลผู้ประกอบการธุรกิจและการผลิตเกมคอมพิวเตอร์ของกฎหมายต่างประเทศและกฎหมายของประเทศไทย
4. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาทางกฎหมายที่เกี่ยวกับการประกอบธุรกิจและการผลิตเกมคอมพิวเตอร์
5. เพื่อศึกษาและค้นคว้าหาแนวทางที่เหมาะสมเพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหา และข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจและการผลิตเกมคอมพิวเตอร์

สมมติฐานของการศึกษา

การประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันนี้ยังไม่มีกฎหมายที่เกี่ยวกับธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง จึงทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ มากมาย และกฎระเบียบหรือมาตรการต่าง ๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบันนี้ก็ไม่มีความเข้มงวดรัดกุมพอไม่สามารถนำมาบังคับใช้ได้ในทุกกรณีเนื่องจากผู้ประกอบการธุรกิจผลิตเกมคอมพิวเตอร์บางราย มิได้ปฏิบัติตามกฎข้อบังคับหรือเงื่อนไขของการประกอบธุรกิจผลิตเกมคอมพิวเตอร์ ส่งผลให้การบังคับใช้กฎระเบียบหรือมาตรการต่าง ๆ ไม่เกิดประสิทธิภาพเพียงพอและการจัดระเบียบธุรกิจการผลิตเกมคอมพิวเตอร์นั้นยังคงเป็นมาตรการหนึ่งของทางภาครัฐที่มุ่งเน้นในเรื่องการจัดระเบียบผู้ประกอบการธุรกิจผลิตเกมคอมพิวเตอร์ ดังนั้นจึง

สมควรอย่างยิ่งที่จะต้องมีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลง และแก้ไข เพื่อให้กฎระเบียบ หรือมาตรการต่าง ๆ ดังที่กล่าวมาแล้วนั้นมีผลบังคับใช้ที่ชัดเจนและสามารถตราพระราชบัญญัติกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจผลิตเกมคอมพิวเตอร์ได้โดยตรง และสามารถนำไปใช้บังคับกับผู้ประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ได้

ขอบเขตของการศึกษา

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มุ่งเน้นเฉพาะเรื่องปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมดูแลธุรกิจผลิตเกมคอมพิวเตอร์และวิจัยถึงมาตรการทางกฎหมายในการจัดระเบียบผู้ประกอบการธุรกิจเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 พระราชบัญญัติทะเบียนพาณิชย์ พ.ศ.2499 รวมทั้งตัวบทกฎหมายหรือกฎระเบียบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องตลอดจนกฎหมายต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง

วิธีดำเนินการศึกษา

การดำเนินการศึกษาวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ดำเนินการวิจัยวิทยานิพนธ์โดยใช้วิธีการวิจัยเอกสาร (Documentary research) โดยค้นคว้าจากเอกสารทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ รวมทั้งข้อมูลต่าง ๆ อันเกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ตลอดจนตำรากฎหมายบทความทางวิชาการ ในสาขานิติศาสตร์และสาขาอื่นที่เกี่ยวข้อง ค้นคว้าในห้องสมุดของทางมหาวิทยาลัย และของทางสถาบันต่าง ๆ รวมทั้งข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้าทางอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อนำมาวิเคราะห์และนำมาแก้ไขปัญหาทางกฎหมายต่อไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึง ความสำคัญของปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมดูแลธุรกิจและการผลิตเกมคอมพิวเตอร์
2. ทำให้ทราบถึง ประวัติความเป็นมา ความหมาย และแนวความคิดทฤษฎีทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสิทธิและเสรีภาพในการประกอบธุรกิจและการผลิตเกมคอมพิวเตอร์
3. ทำให้ทราบถึงมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมและดูแลการประกอบธุรกิจและการผลิตเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยและกฎหมายของต่างประเทศ
4. ทำให้ทราบถึงปัญหาทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจและการผลิตเกมคอมพิวเตอร์

5. ทำให้ทราบถึงแนวทางการแก้ไขปัญหาและข้อเสนอแนะทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมดูแลการประกอบธุรกิจและการผลิตเกมคอมพิวเตอร์

นิยามศัพท์

ธุรกิจบริการ หมายถึง ธุรกิจการบริการ เป็นธุรกิจที่เกี่ยวกับการบริการในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค เช่น ความสะดวก สบาย ความปลอดภัย ความบันเทิง โดยคิดค่าบริการเป็นค่าตอบแทน เช่น ธุรกิจการท่องเที่ยว ธุรกิจการโรงแรม ธุรกิจการขนส่ง ธุรกิจร้านอาหาร โรงพยาบาล ร้านซ่อมเครื่องใช้ไฟฟ้า คลินิกรักษาโรค เป็นต้น

ผู้ประกอบการ หมายถึง บุคคลที่ตั้งธุรกิจใหม่ โดยเผชิญความเสี่ยงและความไม่แน่นอนทางธุรกิจ เพื่อหาผลกำไร และการเติบโตจากโอกาสในการประกอบการและรวบรวมทรัพยากรที่จำเป็น สำหรับลงทุนในกิจกรรมค้นหาความต้องการของตลาด และเปิดกิจการใหม่เพื่อตอบสนองความต้องการ

เกม หมายถึง กิจกรรมทางพลศึกษาแขนงหนึ่ง ที่ว่าด้วยการเล่นที่ไม่มีกฎกติกา สลับซับซ้อนมากนัก และเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้มีการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นมูลฐาน เพื่อพัฒนาไปสู่ทักษะกีฬาประเภทอื่น ๆ

เกมออนไลน์ หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ประเภทหนึ่งในธุรกิจ Edutainment ซึ่งผสมผสานศาสตร์ของการเรียนรู้และความบันเทิงเข้าด้วยกันแต่ยังคงไว้ซึ่งจุดประสงค์ใหญ่คือเพื่อการเรียนรู้ของผู้เล่น ผู้ผลิตจะออกแบบและพัฒนาให้เกมสามารถเล่นผ่านระบบ Internet และให้บริการแก่ผู้เล่นโดยทำการติดตั้งเกมไว้ที่ Server ของผู้ผลิต หรือ Game publisher ผู้เล่นมักจะจ่ายค่าธรรมเนียมรายเดือนในการเล่นและเชื่อมต่อ Internet account ของผู้เล่นกับ Server เพื่อเล่นเกมดังกล่าว

ร้านวิดีโอ หมายถึง สถานที่ที่จัดให้มีเครื่องมือหรืออุปกรณ์ ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกในการฉาย เล่น หรือดูวิดีโอ

สิทธิ (Right) หมายถึง อำนาจที่กฎหมายรับรองให้แก่บุคคลในอันที่จะกระทำการเกี่ยวข้องกับทรัพย์สินหรือบุคคลอื่น เช่น สิทธิทางหนี้ กรรมสิทธิ์ ฯลฯ เป็นต้นว่า อำนาจที่กฎหมายรับรองให้แก่บุคคลคนหนึ่ง ในอันที่จะเรียกร้องให้ผู้อื่นอีกคนหนึ่ง หรือหลายคนกระทำการบางอย่างบางประการให้เกิดประโยชน์แก่ตน หรือให้ละเว้นการกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่ง

เสรีภาพ (Liberty) หมายถึง ภาวะของมนุษย์ที่ไม่อยู่ภายใต้การครอบงำของผู้อื่น ภาวะที่ปราศจากการถูกหน่วงเหนี่ยวขัดขวาง บุคคลใดบุคคลหนึ่งย่อมมีเสรีภาพอยู่ตราบเท่าที่เขาไม่ถูก

บังคับให้กระทำในสิ่งที่เขาไม่ประสงค์จะทำ หรือไม่ถูกหน่วยงานนี้ยัดขวางไม่ให้กระทำในสิ่งที่เขาประสงค์จะทำ

ผู้ผลิต (Producer) หมายถึง ผู้ทำหน้าที่รวบรวมปัจจัยการผลิตประเภทต่าง ๆ ที่สำคัญ ได้แก่ ที่ดิน แรงงาน ทุน วัตถุดิบ ฯลฯ เข้าสู่กระบวนการผลิต เพื่อเปลี่ยนปัจจัยต่าง ๆ ที่ว่าให้เป็นบริการและสินค้าต่าง ๆ ตามวิธีการผลิตที่ตนเองมีอยู่

เทคโนโลยี (Technology) หมายถึง การประยุกต์เอาความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์ และเป็นหัวใจของการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและผลิตภัณฑ์เช่น การนำทรายซึ่งเป็นสารประกอบของซิลิกอนที่มีราคาต่ำ มาสกัดเอาสารซิลิกอนให้บริสุทธิ์ และเจือสารบางอย่างให้เกิดเป็นสิ่งที่เรียกว่าสารกึ่งตัวนำ นำมาผลิตเป็นทรานซิสเตอร์และไอซี ซึ่งไอซีนี้เป็นอุปกรณ์ที่รวมวงจรอิเล็กทรอนิกส์จำนวนมากไว้ด้วยกัน ใช้ทำชิพ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของคอมพิวเตอร์ ทำให้มีราคาสูงเทคโนโลยีจึงเป็นหนทางที่จะช่วยพัฒนาให้สินค้าและบริการต่าง ๆ มีมูลค่าเพิ่มขึ้น