

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กระทรวงวัฒนธรรม. (2551). **สรุปสาระสำคัญการประชุมแนวทางการปฏิบัติและการตรวจสอบประกอบ**
ประกอบการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551. กรุงเทพฯ:
กลุ่มพัฒนากิจการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ
กระทรวงวัฒนธรรม.
- _____. (2551). **อำนาจหน้าที่ของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติแห่งชาติ**
(ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.culture.go.th/plan/p1.html> [2551, 26 กันยายน].
- เกมนรกออนไลน์แข่งฆ่าคนปม ม.6 เชือดแท้ก็ซี. (2551, 5 สิงหาคม). **ไทยรัฐ**, หน้า 19.
- ขวัญใจ สุชาติพงศ์กุล. (2547). **ผลกระทบของเกมออนไลน์ที่มีต่อสังคมไทย: มุมมองภายใต้**
กฎหมายระหว่างประเทศแผนกคดีบุคคล. สารนิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชานิติศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- คณะกรรมการด้านสิทธิมนุษยชน องค์การสหประชาชาติ. (2532). **อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก**.
แปลจากเรื่อง Convention on the rights of the child (กระทรวงการต่างประเทศ, วันชัย
รุจนวงศ์ และคณะ, แปล) กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมสวัสดิภาพและพิทักษ์เด็ก
เยาวชน ผู้ด้อยโอกาส คนพิการ และผู้สูงอายุ (สท.).
- งามนิจ อาจอินทร์. (2541). **ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับวิทยาการคอมพิวเตอร์** (พิมพ์ครั้งที่ 3). ขอนแก่น:
ขอนแก่นการพิมพ์.
- ชินวร ฟ้าศิษฐ์. (2550). **เด็กกับเกมออนไลน์**. วิทยานิพนธ์สังคมวิทยาและมนุษยวิทยามหาบัณฑิต
สาขาวิชาสังคมวิทยาและมนุษยวิทยา, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ณัฐพงศ์ โปษกะบุตร. (2550). **คำอธิบายวิชาทฤษฎีกฎหมายเอกชน LAW502**. ชลบุรี:
มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี. เอกสารการสอน.
- ดวงลาก เปี่ยมอยู่สุข. (2549). **แบบแผนพฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น**.
รายงานโครงการเฉพาะบุคคล วารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหาร
สื่อสารมวลชน, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ทศพร มุลรัตน์. (2546). **ปัญหาการบังคับใช้กฎหมายในความผิดเกี่ยวกับการค้าประเวณีทาง**
อินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- นางเยาว์ ชัยศรี. (2511). **ธุรกิจเบื้องต้น**. พระนคร: ธนพัฒน์.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- นิวัฒน์ มีลาภ. (2546). *กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายลิขสิทธิ์* (พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- เนติธร รัตนสุชานันท์, ดาบตำรวจ. (2549). *ปัญหากฎหมายลิขสิทธิ์ในการประกอบธุรกิจทางอิเล็กทรอนิกส์*. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- บัณฑิต หลิมสกุล. (2547). *ขอบเขตการคุ้มครองโปรแกรมคอมพิวเตอร์ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปกรณย์ ยี่วรรณการ. (2547). *ปัญหากฎหมายเกี่ยวกับการกระทำความผิดต่อชื่อเสียงโดยใช้สื่ออินเทอร์เน็ต*. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ประมวลกฎหมายอาญา. (2499, 15 พฤศจิกายน). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 73 (ตอนที่ 95 ก ฉบับพิเศษ), หน้า 12.
- ปิยะธิดา อุปพงษ์. (2540). *ปัญหากฎหมายเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจของผู้เยาว์*. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชากฎหมายธุรกิจ, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พรเพชร วิชิตชลชัย (2550). *คำอธิบายพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550*. ม.ป.ท. เอกสารการสอน.
- พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ.2522. (2522, 4 พฤษภาคม). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 96 (ตอนที่ 72), หน้า 20.
- พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค (ฉบับที่2) พ.ศ.2541. (2541, 24 มีนาคม). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 115 (ตอนที่ 15 ก), หน้า 1.
- พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ.2546. (2546, 2 ตุลาคม). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 120 (ตอนที่ 95 ก), หน้า 1.
- พระราชบัญญัติทะเบียนพาณิชย์ พ.ศ.2499. (2499, 7 กุมภาพันธ์). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 73 (ตอนที่ 13), หน้า 50.
- พระราชบัญญัติทะเบียนพาณิชย์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2549. (2549, 15 มีนาคม). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 123 (ตอนที่ 26 ก), หน้า 1.

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551. (2551, 4 มีนาคม). **ราชกิจจานุเบกษา**. เล่ม 125 (ตอนที่ 42 ก), หน้า 116.

บรรณานุกรม (ต่อ)

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537. (2537, 21 ธันวาคม). **ราชกิจจานุเบกษา**. เล่ม 111 (ตอนที่ 59 ก), หน้า 1.

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550. (2550, 18 มิถุนายน). **ราชกิจจานุเบกษา**. เล่ม 124 (ตอนที่ 27 ก), หน้า 4.

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550. (2550, 24 สิงหาคม). **ราชกิจจานุเบกษา**. เล่ม 124 (ตอนที่ 47 ก), หน้า 1.

รายชื่อเกมอันตราย. (2550). **10 รายชื่อเกมอันตรายที่น้องๆเยาวชนควรหลีกเลี่ยง** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://game.thaiza.com> [2552, 5 กุมภาพันธ์].

วรพจน์ วิศรุตพิชญ์. (2538). **สิทธิและเสรีภาพตามรัฐธรรมนูญ**. กรุงเทพฯ: วิทยุชน.

วรัมพร สถาปนิกานนท์. (2549). **ผลกระทบของเกมออนไลน์ต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม: เขตบางกะปิและเขตสะพานสูงกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

วันทนีย์ ภูมิภัทราคม. (2537). **ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ**. กรุงเทพฯ: เจ.พรินติ้ง.

สมคิด บางโม. (2547). **การประกอบธุรกิจ** (พิมพ์ครั้งที่3). กรุงเทพฯ: วิทยพัฒน์.

สมยศ นาวิการ. (2525). **การบริหารธุรกิจ** (พิมพ์ครั้งที่3). กรุงเทพฯ: กรุงชน.

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม. (2551). **คู่มือการดำเนินงานวัฒนธรรม ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 โดยเน้นผลประโยชน์ของประชาชน**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2551). **ทรัพย์สินทางปัญญา นำรู้และวิธีประเมินมูลค่า**. กรุงเทพฯ: แอ๊ปเปิ้ลพรินติ้งกรุ๊ปจำกัด.

อรพรรณ พันธ์พัฒนา. (2549). **คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์** (พิมพ์ครั้งที่4). กรุงเทพฯ: นิติธรรม.

อัจฉริสา ชูमानนท์. (2548). **ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น**.

วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

อำนาจ เนตยสุภา. (2541). กฎหมายกับอินเทอร์เน็ต. **บทบัณฑิตย**, 54 (1), หน้า 155-160.

บรรณานุกรม (ต่อ)

CERO. (2552). *Computer entertainment rating organization* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก:

<http://www.cero.gr.jp> [2552, 5 กุมภาพันธ์].

Ecommerce-magazine. (2552). *จีนเอาจริงเรื่องเกมออนไลน์* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก:

http://www.ecommerce-magazine.com/index.php?option=com_content&task=view&id=2265&Itemid=53 [2552, 5 กุมภาพันธ์].

ESRB. (2552). *Entertainment software rating board* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก:

http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp. [2552, 5 กุมภาพันธ์].