

## บรรณานุกรม

- กาญจนา โพยารส. (2557). แรงจูงใจและพฤติกรรมที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้บริการ  
ธนาคารอินเทอร์เน็ตของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์  
บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนานาชาติแสตมฟอร์ด.
- ครองขวัญ รอดหมวน. (2561). พฤติกรรมผู้บริโภคยุคใหม่. สืบค้นเมื่อ 4 กันยายน 2561, จาก  
เว็บไซต์: <https://www.thaipost.net/main/detail/15886>.
- จำลอง ดิษยวณิช และพริ้มเพรา ดิษยวณิช . (2545). ความเครียด ความวิตกกังวลและ  
สุขภาพ. เชียงใหม่: คณะแพทยศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- ฉัตรยาพร เสมอใจ. (2550). พฤติกรรมผู้บริโภค. กรุงเทพฯ: วีพริ้นท์ (1991).
- ชัยวัฒน์ ปัญญาพงษ์ และณรงค์ เทียนสง. (2521). ประชากรศึกษาและประชากรศาสตร์.  
กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- พรทิพย์ วรภิจโกคาทร. (2529). เอกสารการสอนชุดวิชาหลักและทฤษฎีการสื่อสาร  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- ธนวรรณ แสงสุวรรณ และคณะ. (2546). การจัดการการตลาด. กรุงเทพฯ: เพียร์สัน เอ็ดดูเคชั่น  
อินโดไชนา.
- เนวิน ชิดชอบ. (2561). Buriram United Esports เปิดตัวทีมในสังกัด Dota2 ROV ตั้งเป้าไป  
ไกลระดับโลก. สืบค้นเมื่อ 4 กันยายน 2561, จากเว็บไซต์: <https://is.gd/EMtp1m>.
- ปริญญานุช ศิริโพนุลย์ทรัพย์. (2557). ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อความพึง  
พอใจของผู้ใช้บริการ Kerry Express ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. การค้นคว้า  
อิสระบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ปรธนา ลีลพนัง (2561). กระแส “เกม-อีสปอร์ต” โด่ทั่วโลก. สืบค้นเมื่อ 4 กันยายน 2561, จาก  
เว็บไซต์ : <https://www.marketingoops.com/news/biz-news/ais-enters-an-exclusive-partnership-with-razer/>.
- พิบูล ทีปะपाल. (2545). หลักการตลาด: ยุคใหม่ ศตวรรษที่21. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มิตร  
กราฟฟิค
- ภัทรานิษฐ์ ฉายสุวรรณศิริ. (2559). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อเสื้อผ้าจากร้านค้า  
ในเครือข่ายเฟซบุ๊กและอินสตาแกรม. การค้นคว้าอิสระบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต  
คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- มธุรดา สุวรรณโพธิ์. (2557). **เยาวชนไทยติดเกมส์ออนไลน์ อันดับ 1 ของเอเชีย. สืบค้นเมื่อ 4 กันยายน 2561, จากเว็บไซต์: <https://www.whatphone.net/socialupdate/no-1-game-online-youth-thailand-asia/>.**
- มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย. (2561). **ม.หอการค้าไทย จับมือ GARENA และ NEOLUTION เปิดตัวหลักสูตรแรกในไทย “ธุรกิจเกมและESPORTS” พร้อมดึงทรู เสริมทัพด้านงานวิจัย เน้นปั้นธุรกิจด้านเกม สนองการเติบโตตลาดโลก. สืบค้นเมื่อ 21 มีนาคม 2561, จากเว็บไซต์: [www.utcc.ac.th](http://www.utcc.ac.th).**
- ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ. (2542). **การวิเคราะห์ผู้รับสาร. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**
- ศรสวรรค์ สิริวัฒน์เศรษฐ์. (2558). **ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อรองเท้ากีฬาไนกี้ (NIKE) ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล. การค้นคว้าอิสระบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.**
- ศรณารายณ์ โพธิ์จันทร์. (2558). **ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้ออุปกรณ์ระดับยนต์ผ่าน Facebook Fanpage. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม.**
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์. (2550). **พฤติกรรมผู้บริโภค. กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.**
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ (2541). **การวิจัยธุรกิจ. กรุงเทพฯ: เพชรจรัสแสงแห่งโลกธุรกิจ.**
- สมยศ นาวิการ. (2540). **การบริหารและพฤติกรรมองค์การ เรื่องการจูงใจ จากแนวความคิดไปสู่การประยุกต์ใช้. กรุงเทพฯ: บรรณกิจจุฬิมพิล สกลเกียรติ.**
- สมฤดี บุญช่วยชู. (2560). **ระบบอินเทอร์เน็ต และอินเทอร์เน็ต. สืบค้นเมื่อ 4 กันยายน 2561, จากเว็บไซต์: <http://www.thaiall.com/internet/internet02.htm>**
- สันหัต เสริมศรี. (2539). **ประชากรศาสตร์ทางสังคม. นครปฐม: ภาควิชาสังคมศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.**
- เสรี วงษ์มณฑา. (2542 ก). **กลยุทธ์การตลาด: การวางแผนตลาด. กรุงเทพฯ: วีระฟิล์ม และไซเท็กซ์.**
- เสรี วงษ์มณฑา. (2542 ข). **การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค. กรุงเทพฯ: ไดมอนด์อินบิสซิเนสเวิร์ด.**

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- อดุลย์ จาตุรงค์กุล. (2543). กลยุทธ์การตลาด (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อดุลย์ จาตุรงค์กุล. (2542). การบริหารการตลาดกลยุทธ์และยุทธวิธี. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- อัลเลน ชู. (2561). การินาขับเคลื่อนกีฬาอีสปอร์ต. สืบค้นเมื่อ 4 กันยายน 2561, จากเว็บไซต์: <https://www.marketingoops.com/pr-news/rov-pro-league-season-2-presented/>
- อ้อมจันทร์ วงศ์วิเศษ และคณะ. (2559). ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของผู้บริโภคในการใช้บริการธุรกิจออฟฟิศร่วมแบ่งปันในกรุงเทพมหานคร. รายงานการวิจัยคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
- novabizz. (2561). ทฤษฎีแรงจูงใจ Motivation Theory. สืบค้นเมื่อ 4 กันยายน 2561, จากเว็บไซต์: <https://www.novabizz.com>
- MangoZero. (2559). ROV เกม MOBA มาแรงแห่งยุค. สืบค้นเมื่อ 4 กันยายน 2561, จากเว็บไซต์: <https://www.mangozero.com/behind-the-scenes-of-rov-garena-moba/>.
- echo, Youtube. (2561). หมากเกม E-Sport ของธนาธร จึงรุ่งเรืองกิจ (Video file). สืบค้นเมื่อ 21 มีนาคม 2561, จากเว็บไซต์: <https://www.youtube.com/watch?v=poXdsfh3qTc>.
- Smartphonetablethai. (2561). อธิบายฮีโร่แต่ละสายในเกม RoV อย่างละเอียดว่ามีหน้าที่อย่างไร และต้องเล่นแบบไหน. สืบค้นเมื่อ 21 มีนาคม 2561, จากเว็บไซต์: [www.smartphonetablethai.com/อธิบายฮีโร่แต่ละสาย/](http://www.smartphonetablethai.com/อธิบายฮีโร่แต่ละสาย/).
- Etzel, M. J., Walker, B. J., & Stanton, W. J. (2001). *Marketing* (12th ed.). Boston: McGraw-Hill.
- Loudon, D. L., & Bitta, D. A. J. (1988). *Consumer Behavior: Concept and Applications* (3rd ed). New York: McGraw-Hill.