

บรรณานุกรม

กฎหมาย

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560

ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์

พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478

พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ.2546

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551

พระราชบัญญัติศาลเยาวชนและครอบครัวและวิธีพิจารณาคดีเยาวชนและครอบครัว พ.ศ.2553

พระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชน พ.ศ. 2550

กฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ. 2552

กฎกระทรวงมหาดไทยฉบับที่ 17 พ.ศ.2503

กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ.2552

ประกาศคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ เรื่องหลักเกณฑ์ในการตรวจพิจารณา
วีดิทัศน์และสื่อโฆษณา พ.ศ.2552

หนังสือ

เกษณี จันทรตระกูล และกุษา ศรีวิลาศ. (2555). *อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กหมายถึงอะไร*. กรุงเทพฯ:
มูลนิธิเพื่อยุติการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็ก.

คณะกรรมการแห่งชาติเพื่อเตรียมงานฉลองครบรอบ 50 ปี ขององค์การสหประชาชาติ. (2538). *ไทยกับ
สหประชาชาติ : ความร่วมมือในรอบ 50 ปี*. กรุงเทพฯ: เอราวิณการพิมพ์.

ประเทือง ธนิยผล. (2548). *อาชญวิทยาและทัณฑวิทยา CRIMINOLOGY AND PENOLOGY
LW 440* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

สมชัย ศิริสมบูรณ์เวช. (2545). *กฎหมายว่าด้วยองค์การระหว่างประเทศ LAW447* (พิมพ์ครั้งที่ 1).
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

สมพร พรหมหิตาธร. (2538). *คู่มือกฎหมายการพนัน*. กรุงเทพฯ: นิติธรรม.

อัจฉริยา ชุตินันท์. (2561). *อาชญวิทยาและทัณฑวิทยา* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: วิญญูชน.

วารสาร

- ขวัญจิต เฟื่องแป้น. (2560). “การป้องกันปัญหาภาวะสุขภาพของเด็กติดเกมออนไลน์”. *วารสารราชธานี นวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์สุขภาพ*, เมษายนถึงมิถุนายน 2560.
- ช่อพฤกษ์ ผิวภู. (2558). “สังคมเกมออนไลน์สู่สังคมแห่งความเป็นจริง”. *วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์*, 6(2).

วิทยานิพนธ์

- กิติพัฒน์ นนทปัทมะกุล. (2528). *ปัญหาการทารุณกรรมและการปล่อยปละละเลยเด็ก : แนวความคิดและตระหนักต่อปัญหาของนักวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง*. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชุตินพล ประดิษฐ์พัสดรา. (2559). *มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง*. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พงศกร เรืองเดชขจร. (2556). *มาตรการคุ้มครองเด็กตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478*. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิวาพร ควรอนันต์. (2546). *ปัญหากฎหมายในการบังคับใช้พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ.2546*. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สันฐิติ ธนสถิรชัย. (2559). *ปัญหาการปรับใช้กฎหมายทางแพ่งในเกมออนไลน์*. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สิริวรรณ ปัญญาภาศ. (2551). *ความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อาทิตย์ วงศ์ฤทธิ. (2553). *มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์*. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

รายงานการวิจัย

คณะอนุกรรมการเรื่องสิทธิเด็ก คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ. (2549).

รายงานผลการดำเนินการของประเทศไทยตามพิธีสารเลือกรับของอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก.

รายงานการวิจัย. กรุงเทพฯ: กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์.

มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทยและสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ.

(2557). **รายงานสรุปผลการสำรวจอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ประจำปี 2556 ภาพรวม**

อุตสาหกรรม. รายงานการวิจัย. กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล.

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. (2550). **รายงานฉบับสมบูรณ์ สาขานิเทศน์**

และเกม โครงการศึกษาเพื่อกำหนดยุทธศาสตร์การเปิดเสรีการค้าบริการโสตทัศนและธุรกิจที่

เกี่ยวเนื่อง. รายงานการวิจัย. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ..

เอกสารอื่นๆของทางราชการ

กรมองค์การระหว่างประเทศ กระทรวงต่างประเทศ. (2537). **กฎบัตรสหประชาชาติ.**

กรมองค์การระหว่างประเทศ กระทรวงต่างประเทศ. (2551). **ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน.**

สำนักเจรจาการค้าบริการและการลงทุน กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ. (2563). **แนวโน้มของ**

เกมออนไลน์.

โสตทัศนวัสดุ และสื่ออื่นๆ

อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์. (2555). **การจัดการสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก 24 ชั่วโมง : กรณีเด็กไทยกับไอที.**

(วีดิทัศน์). นนทบุรี: สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ.

ฐานข้อมูลออนไลน์

กรมสุขภาพจิต. **ผลกระทบการติดเกมของเด็ก.** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://new.smartteen.net/infographic/118>.

ข่าวสด. (2562). **เข้าทรูด ลูกชายวัย 12 ขโมยมือถือแม่ เต็มเงินเกมออนไลน์ หมาดไปแสนห้า.**

(ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.khaosod.co.th/monitor-news/news_2503375.

ชยพล ธานีวัฒน์. กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.parliament.go.th/ewtadmin/ewt/elaw_parcy/ewt_dl_link.php?nid=1965.

ไทยรัฐ. (2560). *เติมเงิน=พนัน EP.2 Loot Boxes* ทนทางพาเด็กสู่วงการพนันไทยไร้กฎหมายจัดการ. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.thairath.co.th/news/1144012>.

นครินทร์ เมฆไตรรัตน์ วัฒนศักดิ์ เหลืองประภัสร์ และปานรัตน์ นิ่มตลุง. *โครงการวิจัยเรื่อง “การปรับเปลี่ยนกลไกเชิงสถาบันเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะในการทำงานด้านเด็กขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น”*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: http://www.dla.go.th/upload/ebook/column/2012/7/2012_5042.pdf.

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554. *เกม*. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก: <http://www.royin.go.th/dictionary/เกม>.

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554. *คอมพิวเตอร์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.royin.go.th/dictionary/คอมพิวเตอร์>.

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. *เด็ก*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.royin.go.th/dictionary/เด็ก>.

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. *เยาวชน*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.royin.go.th/dictionary/เยาวชน>.

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. *เขาวัว*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.royin.go.th/dictionary/เขาวัว>.

ภาวฑู พงษ์วิทย์ภานุ. *การชำระเงินรูปแบบใหม่ด้วย Micro Payment กับ 1900*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.pawoot.com/node/28>.

โรงพยาบาลมนารมย์. *การเสพติดเกม Game Addiction*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.manarom.com/blog/GameAddiction.html>.

วิกิพีเดีย. *เกมออนไลน์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://th.wikipedia.org/wiki/เกมออนไลน์>.

วิกิพีเดีย. *เกมออนไลน์แบบเล่นตามบทบาท*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://th.wikipedia.org/wiki/เกมออนไลน์แบบเล่นตามบทบาท>.

วิกิพีเดีย. *ปิ้งย่า*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://th.wikipedia.org/wiki/ปิ้งย่า>.

วิกิพีเดีย. *วิดีโอเกม*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://th.wikipedia.org/wiki/วิดีโอเกม>.

- วอยซ์ออนไลน์. (2563). *สหรัฐฯเตรียมเสนอแบนการสุ่ม 'ไอเทม' ในเกมออนไลน์ หลังหลายประเทศ มองกลัวพหุนัน*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://voicetv.co.th/read/yeE63TICp>.
- ศาลฎีกา. *คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 137/2486*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://deka.in.th/view-83762.html>.
- ศาลฎีกา. *คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 1020/2473*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://deka.in.th/view-73722.html>.
- ศาลฎีกา. *คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 1133/2500*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://deka.in.th/view-38091.html>.
- ศาลฎีกา. *คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 7921/2543*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://deka.in.th/view-35031.html>.
- AMNESTY INTERNATIONAL THAILAND. *ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.amnesty.or.th/our-work/hre/udhr/>.
- KBenZ. (2561). *จุดเริ่มต้นของเกม จากการ 'ฆ่าเวลา' สู่อุตสาหกรรม Content ระดับโลก*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.techhub.in.th/around-the-games-2018/>.
- Playop. (2564). *รายชื่อเกมแนว MMORPG นำจับตามองประจำปี 2021*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.playop.net/2020/>.
- Sanook. (2557). *แม่แฉจับลูก 10 ขวบติดเกม ขโมยเงินหมื่นของน้ำ*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.sanook.com/news/1630505/>.
- Sanook. *ออนไลน์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://dictionary.sanook.com/search/dict-th-en-lexitron/ออนไลน์>.
- TSIS. *Loot box VS Law เมื่อกล่องปริศนาล่นกับความรู้สึกคน กฎหมายจะเข้ามามีบทบาทได้อย่างไร*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.thetsis.com/lootboxvslaw>.
- UNICEF Thailand. *อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กคืออะไร*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.unicef.org/thailand/th/what-is-crc>.

เอกสารภาษาต่างประเทศ

กฎหมาย

Act against Unjustifiable Premiums and Misleading Representations

Betting and Gaming Act (Wet op de kansspelen)

Charter of the United Nations

Code for advertising directed at children and young people

Convention on the Rights of the Child

Declaration of Geneva 1924

Protection of Young Persons Act (Jugendschutzgesetz, JuSchG)

The Basic Law for the Federal Republic of Germany (Grundgesetz, GG)

The Penal Code of Japan

Universal Declaration of Human Rights

Youth Media Protection State Agreement (JMStV)

วารสาร

Nielsen, Rune Kristian Lundedal and Grabarczyk, Paweł. (2019). “Are loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games”. *Transactions of the Digital Games Research Association 4(3)*.

เอกสารอื่นๆของทางราชการ

European Parliament. (2020). Loot boxes in online games and their effect on consumer, in particular young consumers.

ฐานข้อมูลออนไลน์

- Breithut, Jörg. (2021). *Regierung will Kinder vor Kostenfallen beim Gaming schützen.* (Online). Available: <https://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/regierung-will-kinder-vor-kostenfallen-beim-gaming-schuetzen-a-5dd1781c-c458-4165-a571-b0dcbe72ba3a>.
- Derboo, Sam. (2016). *Double Dragon 3 (Arcade).* (Online). Available: <http://www.hardcoregaming101.net/double-dragon-3-arcade/>.
- Deutscher Bundestag. (2021). *Grünes Licht für neues Jugendschutzgesetz.* (Online). Available: <https://www.bundestag.de/presse/hib/826208-826208>.
- Freedman, Andrew E.. (2019). *What Are Loot Boxes? Gaming's Big Controversy Explained.* (Online). Available : <https://www.tomsguide.com/us/what-are-loot-boxes-microtransactions, news-26161.html>.
- Handrahan, Matthew. (2021). *German legal reform to set new standards for loot boxes.* (Online). Available: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-03-09-german-legal-reform-poses-new-threat-to-loot-boxes>.
- IGN Staff. (2012). *The Sims 2 Store, All-new Online Shopping Destination for your Sims, Goes Live Today.* (Online). Available: <https://www.ign.com/articles/2008/06/30/the-sims-2-store-all-new-online-shopping-destination-for-your-sims-goes-live-today>.
- Anselme, Patrick and Robinson, Mike J. F.. (2013). *What motivates gambling behavior? Insight into dopamine's role.* (Online). Available: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3845016/>.
- Perks, Matthew. (2016). *Limited Edition Loot Boxes: Problematic Gambling and Monetization.* (Online). Available: <https://medium.com/the-cube/limited-edition-loot-boxes-problematic-gambling-and-monetization756819f2c54f>.
- Reiss, Spencer. (2005). *Virtual Economics.* (Online). Available: <https://www.technologyreview.com/2005/12/01/229988/virtual-economics/>.
- Rijks, Maarten. (2018). *Loot boxes from a Dutch perspective.* (Online). Available: <https://www.taylorwessing.com/download/article-loot-boxes-from-dutch-perspective.html>.

- Sanders, Thomas. (2020). *Understanding the Dutch 'lootbox' judgment: Are all lootboxes now illegal in the Netherlands?*. (Online). Available: <https://www.akd.eu/insights/understanding-the-dutch-lootbox-judgment-are-all-lootboxes-now-illegal-in-the-netherlands->.
- Schwiddessen, Sebastian. (2018). *Loot Boxes in Japan: Legal Analysis and Kompu Gacha Explained*. (Online). Available: <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=9207df10-a8a2-4f6781c36a148a6100e2>.
- Seinen, Wouter, Schwiddessen, Sebastian and Van Mansfeld, Gijs. (2020). *The Battle for Loot Boxes: Netherlands Take Enforcement to the Next Level*. (Online). Available: <https://www.connectontech.com/2020/11/02/the-battle-for-loot-boxes-netherlands-take-enforcement-to-the-next-level/#page=1>.
- Spelen, Veilig. (2018). *Kansspelautoriteit, Loot boxes*. (Online). Available: <https://kansspelautoriteit.nl/english/loot-boxes/>.
- Strickland, Derek. (2020). *EA earns \$1.68 billion in microtransactions in FY2017*. (Online). Available: <https://www.tweaktown.com/news/57475/ea-earns-1-68-billion-microtransactionsfy2017/index.html>.
- UK Parliament. *Immersive and addictive technologies - Digital, Culture, Media and Sport - House of Commons*. (Online). Available: <https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmcumeds/1846/184602.htm>.
- United Nations. *Geneva Declaration of the Rights of the Child*. (Online). Available: <http://www.un-documents.net/gdrc1924.htm>.
- USK Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. (2020). *Guiding Criteria of the Entertainment Software Self-Regulation of computer and video games in accordance with the Legislation on Youth Protection*. (Online). Available: https://usk.de/en/?smd_process_download=1&download_id=2272895.
- USK Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. (2020). *Obligations for content providers*. (Online). Available: <https://usk.de/en/home/obligations-for-content-providers/>.

Van Berlo, Kevin and Liblik, Karl-Chris. (2016). *The business of microtransactions: What is the players' motivation for purchasing virtual items?*. (Online). Available: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:937793/fulltext01.pdf>.

Wikipedia. *Microtransaction*. (Online). Available: <https://en.wikipedia.org/wiki/Microtransaction>.

Zendle, David. (2019). *Adolescents and loot boxes: links with problem gambling and motivations for purchase*. (Online). Available: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.190049>.