

บรรณานุกรม

กฎหมาย

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560

พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478

พระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530

พระราชบัญญัติภาพยนตร์ พ.ศ. 2473

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560

พระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ. 2539

พระราชบัญญัติศาลเยาวชนและครอบครัว และวิธีพิจารณาคดีเยาวชนและครอบครัว พ.ศ. 2553

กฎหมายต่างประเทศ

Children and Young Persons Protection Act

German criminal code (Strafgesetzbuch).

Protection of Young Persons Act

Restatement of contract

The Basic Law for the Federal Republic of Germany

The Family Entertainment Protection Act

Video Games Ratings Enforcement Act

Youth Protection Act

หนังสือ

เจมส์ จู กองไชย. (2556). *เอกสารประกอบการสอน รายวิชาองค์การและการจัดการเชิงกลยุทธ์*.
อุดรธานี:มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.

ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ. (2557). *คำแนะนำสำหรับผู้ปกครอง เรื่องการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ของเด็กและวัยรุ่น*. กรุงเทพฯ: มีเดียโซน พรีนติ้ง จำกัด.

ทิพวรรณ หล่อสุวรรณรัตน์. (2550). *เครื่องมือการจัดการ (Management tools)*. กรุงเทพฯ: รัตนไตร.

สำนักงานราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ปี 2554*. กรุงเทพฯ: สำนักงานราชบัณฑิตยสถาน.

องค์กรเพื่อความโปร่งใสในประเทศไทย. (2544). *Transparency Thailand Newsletter*. n.p..

วารสาร บทความ

ขวัญจิต เฟื่องแป้น. (2560). การป้องกันปัญหาภาวะสุขภาพของเด็กติดเกมออนไลน์.

Journal of Ratchathani Innovative Health Sciences, 1 (1).

จุฬารัตน์ ยะปะนัน. (ม.ป.ป.). หลักการไม่เลือกปฏิบัติตามบทบัญญัติแห่งรัฐธรรมนูญ. *บทความทางวิชาการสำนักงานวุฒิสภา*.

ชั้นขวณันธุ์ เลียนอย่าง. (2563). การควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนเจนเอเรชั่น Z ในครอบครัว. *วารสารปัญญาภิวัฒน์*, 12 (2).

นพดล เหลืองภิรมย์. (2556). แนวคิด การจัดคนให้เหมาะสมกับงานและการแบ่งงานในบริษัทที่แตกต่างกัน แนวคิดนี้ยังคงใช้ได้หรือไม่ ในยุคสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่. *RMUTSB Acad. J.*, 1 (1).

น้ำฝน สีสงค์. (2564). พลังขบวนการทางสังคมของสมาชิกสหกรณ์. *วารสารวิทยาการจัดการปริทัศน์*, (23), 2.

บุญอยู่ ขอพรประเสริฐ. (2556). บทวิจารณ์หนังสือ แนวคิด แนวปฏิบัติ ยุทธศาสตร์พัฒนาท้องถิ่น. *วารสาร มจร การพัฒนาสังคม*, 3 (1).

เปรม ถาวรประภาสวัสดิ์. (2561). อนาคตของอีสปอร์ตในประเทศไทย. *วารสารสำนักวิชาการสำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร*, 1 (1).

ภริณยู แก้วกล้า และรุ่ง ศรีสมวงษ์. (2558). มาตรการทางกฎหมายเพื่อคุ้มครองสิทธิของผู้ใช้บริการเกมออนไลน์. *MFU Connexion*, 6 (1).

แม่ชีธรรมอริษฐาน พรบันดาลชัย และ พระมหาขวัญชัย กิตฺติเมธ. (2562). แนวคิดเจตจำนงเสรีของมอง ปอล ชาร์ตร์กับบุคคลในฐานะสามีและภรรยาใน พุทธปรัชญาเถรวาท. *วารสาร มจร พุทธปัญญาปริทรรศน์*, 4 (3).

รัชดา สิริดลลธิ. (2561). การโฆษณาผ่านเกมเพื่อสื่อสารตราสินค้าในยุคดิจิทัล. *วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรม นิด้า*, 5 (2).

วิชาญ ฤทธิธรรม. (2564). การมีส่วนร่วมของประชาชนในการบริหารงาน ของเทศบาลนครสกลนคร. *วารสารมหาจุฬานาครทรรศน์*, 8 (5).

ศิริรัตน์ จำปีเรือง และ อมรรัตน์ วัฒนาศร. (2553). ความรู้ที่จำเป็นของคนยุคเศรษฐกิจฐานความรู้.

วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์, 12.

สมบัติ นามบุรี. (2562). ทฤษฎีการมีส่วนร่วมในงานรัฐประศาสนศาสตร์. *วารสารวิจัยวิชาการ*, 2 (1).

สมศักดิ์ เกียรติศักดิ์ดาชัย. (2549). พระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530.

วารสารกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศ, 9.

อชิป จันทนโรจน์. (2563). การเลือกปฏิบัติเพราะ “เหตุอื่นใด” ตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560. *วารสารนิติ รัฐกิจ และสังคมศาสตร์*, 4 (1).

อภิวัฒน์ สุดสาว. (2554). คมความคิด เข้มทึศรัฐธรรมนูญ. *อุลนิตี*.

วิทยานิพนธ์ สารนิพนธ์

กิตติชัย ตั้งไวบูลย์ และ สุจิตรา คู่สมชัย. (2553). *พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนราชโบริกานุเคราะห์ จังหวัดราชบุรี*. การวิจัยปริญญาบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจและภาษาอังกฤษ, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ชฎานิกา ศรีวิชัย. (2558). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมสุขภาพของเด็กวัยรุ่นนตอนต้นที่ติดเกม*. วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพยาบาลเด็ก, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.

ชลลดา บุญโท. (2554). *พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์*. การค้นคว้าอิสระปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาเอกระบบสารสนเทศ, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

ชุติวัต ประดิษฐพัศตรา. (2559). *มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง*. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขากฎหมายอาญา, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ณรงค์ศักดิ์ เปาอินทร์. (2554). *สำรวจคุณสมบัติที่ต้องการของเครื่องเล่นเกมพกพาในอนาคต*. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองวิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.

- นฤดม ทิมประเสริฐ. (2554). *กระบวนการมีส่วนร่วมของประชาชนที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของสิทธิชุมชนในการ จัดทำข้อบัญญัติท้องถิ่นทางทะเล: กรณีศึกษาองค์การบริหารส่วนตำบล ท่าศาลา จังหวัดนครศรีธรรมราช*. วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สถาบันพัฒนาบริหารศาสตร์.
- พิรเวท ถินขาว. (2551). *ปัจจัยที่ส่งเสริมและสนับสนุนการเล่นเกมออนไลน์ กรณีศึกษา: เกมฟุตบอลออนไลน์*. โครงการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองวิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.
- กิริดี ลีภากรณ์. (2554). *ปัจจัยที่มีผลต่อการมีส่วนร่วมในการจัดการสิ่งแวดล้อมในเขตควบคุมมลพิษ : กรณีศึกษาชุมชนมาบชูด อ.เมือง จ.ระยอง*. การค้นคว้าอิสระวิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาการจัดการสิ่งแวดล้อม, บัณฑิตวิทยาลัยสถาบันบัณฑิตพัฒนาบริหารศาสตร์.
- ภัทรพงศ์ ลือชัย. (ม.ป.ป.). *ปัญหาการกำหนดโทษและมาตรการบังคับโทษ : ศึกษากรณี ร่างพระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ฉบับที่..) พ.ศ.* วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขานิติศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- มังกรรัตน์ สำเนากลาง. (2555). *การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต, คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- มัลลิกา รามบุตรดี, ศ.ต.อ.หญิง. (2562). *มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมนักสตรีมเกมออนไลน์ (Streamer) และ นักแคสท์เกม (Game Caster)*. การศึกษาอิสระนิติศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง สาขาวิทยบริการเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดขอนแก่น.
- ลลิตา ขวัญเมือง. (2559). *การสร้างเชื่อมั่นและการทำธุรกรรมผ่าน กระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์อย่างต่อเนื่อง*. การค้นคว้าอิสระวิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ) สาขาวิชาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วุฒิชัย พิมพ์เนตร์. (2563). *มาตรการในการควบคุมการซื้อขายไอเทมแบบสุ่มในเกมออนไลน์*. สารนิพนธ์หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม.

- ศิริพงษ์ ปานจันทร์. (2554). **ประสิทธิผลในการบริหารงานของเทศบาลตำบล ในจังหวัดนครปฐม.** วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์, วิทยาลัยบัณฑิตศึกษา ด้านการจัดการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- สุพิชฌาย์ ศิริวัฒนา สีตะสิทธิ์. (2558). **แนวทางที่เหมาะสมในการลงโทษและแก้ไขฟื้นฟูผู้กระทำผิดซ้ำ ในกระบวนการยุติธรรมไทย.** วิทยานิพนธ์นิติศาสตรดุษฎีบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ล้นฐิติ ธนสถิรัชย์. (2559). **ปัญหาการปรับใช้กฎหมายทางแพ่งในเกมออนไลน์.** วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสกสรร กระยอม. (2559). **การมีส่วนร่วมของคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในการจัดการศึกษาของ กลุ่มโรงเรียนพนัสนิคม 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาชลบุรี เขต 2.** งานนิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหาร การศึกษา, บัณฑิตมหาวิทยาลัยบูรพา.
- อมรเทพ เมืองแสน. (2549). **อิทธิพลของระบบกฎหมายคอมมอนลอว์ที่มีต่อกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญาไทย.** วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย มหาลัทธิธุรกิจบัณฑิตย์.
- อาทิตย์ วงศ์ฤทธิ. (2553). **มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์.** วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขานิติศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

เอกสารอื่นๆ

- กุลชาติ ดีชัย และธนวัฒน์ พิสิฐจินดา. (2562). **ปัญหากฎหมายเกี่ยวกับทรัพย์สินในเกมออนไลน์ของผู้เล่นเกม.** เอกสารการประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษา ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2 ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา วันที่ 19 มกราคม 2562.
- ณัฐวุฒิ ทรัพย์อุปถัมภ์. (2558). **ทฤษฎีและหลักการพัฒนาชุมชน.** ตำราคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาการพัฒนาชุมชน, มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. (2559). **งานวิจัยความพึงพอใจของประชาชนต่อการบริการและการสร้างความสัมพันธ์ของคนในชุมชนองค์กรบริหารส่วนตำบลละมอ.** รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

วสันต์ ภูภักทรพร. (2562). *ประวัติหลักทรัพย์*. เอกสารประกอบคำบรรยาย คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

วราภรณ์ พิวิฑูม. (2560). *อารยธรรมโบราณ*. เอกสารสาขาวิชาสังคมศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ อุตรธานี.

อัมมาร สยามวาลา. (2547). *ศัพท์แสงว่าด้วยคอร์รัปชัน*. เอกสาร เผยแพร่ในการประชุมติดตามนโยบายรัฐบาล “4 ปี ประเทศไทย” และเนื่องในวันต่อต้านคอร์รัปชันแห่งสหประชาชาติ โรงแรมวินเซอร์ สวีท กรุงเทพมหานคร วันที่ 9 ธันวาคม 2547.

เอกสารภาษาต่างประเทศ

Dooley, L., & Sullivan, D. O. (2003). Developing a software infrastructure to support systematic innovation through effective management. *Technovation*, 2.

Kathryn, C. & David, O. S. (2004). Groupware architecture for R&D managers. *International Journal of Networking and Virtual Organizations*, 2 (4).

Wong, S. Y., & Chin, K. S., (2007). Organizational innovation management an organization-wide perspective. *Industrial Management & Data Systems*, 107 (9).

ฐานข้อมูลออนไลน์

กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ. (2560). *ธุรกิจบริการเกมออนไลน์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.efinancethai.com/Fintech/FintechMain.aspx?release=y&name=ft_202202071027.

กรมทรัพย์สินทางปัญญา. (2565). *การผลิตผลิตภัณฑ์ซีดี*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.ipthailand.go.th/th/cd-001.html>.

_____. (2565). *การละเมิดลิขสิทธิ์มีโทษตามกฎหมายอย่างไร*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.ipthailand.go.th/th/faq/item/การละเมิดลิขสิทธิ์มีโทษตามกฎหมายอย่างไร.html%84%E0%B8%A3.html>.

กรมองค์การระหว่างประเทศ กระทรวงการต่างประเทศ. (2565). *สหประชาชาติ*. <https://thai-inter-org.mfa.go.th/th/page/ประวัติองค์การสหประชาชาติ?menu=5d6bb81015e39c3c8c005d48>.

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2565). *รู้จักกระทรวงดิจิทัล*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.mdes.go.th/about>.

- กระทรวงวัฒนธรรม. (2565). *ประวัติกระทรวงวัฒนธรรม*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.m-culture.go.th/th/article_view.php?nid=3092.
- กลยุทธ์การตลาด. (2555). *ปัจจัยส่วนบุคคล*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: http://xn--12ca1ddig2elng4ld4e1p.blogspot.com/2012/11/blog-post_2333.html.
- การไฟฟ้านครหลวง. (2565). *นโยบายการกำกับดูแลกิจการที่ดี การบริหารความเสี่ยงและการปฏิบัติตามกฎระเบียบ (GRC)*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.mea.or.th/profile/3185/3403>.
- คมชัดลึก. (2552). *ฆ่าเพื่อความสนุก “เหตุจูงใจวัยรุ่นนอยอร์มันกราดยิงใน ร.ร.”*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.komchadluek.net/news/6004>.
- เจษฎา เมฆประโคน. (2552). *ทฤษฎีการจัดองค์การ (Organization Theory)*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://chetsada.wordpress.com/2008/10/04/ทฤษฎีการจัดองค์การorganization-theory/>.
- ชยันทร ใจมูล. (2564). *มีคู่มือพร้อม! “เป่ายิ่งอุบ” การวัดดวงประจำวันที่จริงจังจนเป็นการแข่งขันระดับโลก*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.mainstand.co.th/140>.
- ชินสินธุ์ คลังทอง. (2556). *ประวัติเกมออนไลน์ในประเทศไทย*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://shink-gamebiz.blogspot.com/2013/03/history-of-game-online.html>.
- เชษฐภัทร พรหมชนะ. (2565). *แนวคิดในการนำมาตรการทางกฎหมายมาใช้สำหรับการควบคุมเกมออนไลน์ในประเทศไทย*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.krisdika.go.th/%2Fdata%2Factivity%2Fact13499.pdf&clen=169515>.
- ณัฐวิวัฒน์ สุทธิโยธิน. (2565). *ทฤษฎีการลงโทษ*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.stou.ac.th/schools/slw/upload/41716_6.pdf.
- ติวเตอร์จุฬา. (2564). *Esports*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.chulatutor.com/blog/e-sports/>.
- ไทยรัฐออนไลน์. (2563). *“ลูกบ้าเกม” สถิติแตกก่อดีเสดด แทงแม่ 12 แผล*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก <https://www.thairath.co.th/news/local/south/1868571>.
- _____. (2563). *หมากรุกไทยเล่นยังไง มารู้จักเกมอมตะอายุกว่า 2,000 ปี ที่ยังเล่นกันอยู่*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.thairath.co.th/lifestyle/tech/1854666>.
- ไทย วินเนอร์. (2563). *Value Proposition คืออะไร? วิธีสร้าง Value Proposition*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://thaiwinner.com/value-proposition/>.
- ทร ปีติผล. (2558). *เศรษฐศาสตร์กับความเหลื่อมล้ำ: นัยยะต่อการเข้าใจความขัดแย้งในสังคมไทย*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://aftershake.thaipbs.or.th/?p=422>.

- น้ำทิพย์ รัตนาวงษ์ไชยา. (2565). **บุคคลสำคัญในวงการคอมพิวเตอร์.** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก:
https://il.mahidol.ac.th/e-media/computer/evolution/Pioneers_Babbage.htm.
- บริษัท โซดัน ลอว์ แอนด์ คอนซัลตติ้งจำกัด. (2562). **โทษทางอาญา.** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก:
http://slawconsult.com/article_detail.php?id_article=206.
- ประวัติศาสตร์สากล. (2565). **การปฏิวัติอุตสาหกรรม.** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://suphannigablog.wordpress.com/หน่วยที่-3/การปฏิวัติอุตสาหกรรม/>.
- ปราณี ปวีณ ชนา. (2564). **การเสพติดเกม (Game Addiction).** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก:
<https://www.manarom.com/blog/GameAddiction.html>.
- ไพศาล อภิรมย์วิจิตร. (2565). **หลัก Consideration ในกฎหมายว่าด้วยสัญญาของประเทศสหรัฐอเมริกา.** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://oia.coj.go.th/th/file/get/file/20191010c51ce410c124a10e0db5e4b97fc2af39092211.pdf>
- ระบบคลังข้อมูลผลงานวิชาการ BRU. (2565). **บทที่ 2 แนวความคิดและทฤษฎีทางการบริหาร
 วิวัฒนาการแนวคิดและทฤษฎีทางการบริหาร.** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก:
<http://dspace.bru.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/6021/6%20บทที่%202%20วิวัฒนาการของการบริหาร.pdf?sequence=2&isAllowed=y>.
- ระบบเฝ้าระวังคุณภาพอากาศในพื้นที่รอบโรงไฟฟ้าการไฟฟ้าฝ่ายผลิตแห่งประเทศไทย. (2565). **ความหมายของแบบจำลอง.** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: http://tairgle.egat.co.th/index.php?option=com_content&view=article&id=7&Itemid=419&lang=th.
- โรงเรียนสาขาน้ำผึ้ง ในพระอุปถัมภ์ฯ. (2565). **ระบบเศรษฐกิจแบบเสรีนิยม.** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก:
http://210.86.210.116/chalengsak/units/unit3/chapter3/chapter3_2/economic2/321.htm.
- ลงทุนแมน. (2561). **หนังสือเปลี่ยนโลกของ อัดัม สมิธ - Wealth of Nations.** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก:
<https://www.longtunman.com/9451>.
- วชิรวัชร งามละม่อม. (2559). **ทฤษฎีการมีส่วนร่วม.** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: http://learningofpublic.blogspot.com/2016/02/blog-post_79.html.
- ศิวะนันท์ ศิวพิทักษ์. (2559). **ทฤษฎีด้านนวัตกรรม Innovation Theory.** (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก:
https://sju.ac.th/pap_file/a96c0e1e91fc860c1ee2e155f088ab71.pdf.
- ศูนย์คุ้มครองผู้ใช้บริการทางการเงินธนาคารแห่งประเทศไทย. (2565). **กลโกงออนไลน์อื่น ๆ.** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.1213.or.th/th/finfrauds/OnlineCrime/Pages/OnlineCrime.aspx>.

- ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สป.มท. (2560). *ประวัติความเป็นมา*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.ict.moi.go.th/ict2017/history.html>.
- ศูนย์แปลภาษาอังกฤษ. (2565). *120 คำศัพท์ในเกมที่เกมเมอร์ไม่รู้ไม่ได้*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.ศูนย์แปลภาษาอังกฤษ.com/ความรู้/788863-120-คำศัพท์ในเกมที่เกมเมอร์ไม่รู้ไม่ได้>.
- ศูนย์วิจัยกสิกรไทย. (2562). *E-Sport ผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนผ่านจากอุตสาหกรรมเกมส์เพื่อสนับสนุนการไปสู่ การแข่งขันเชิงกีฬาสร้างโอกาสให้ธุรกิจที่เกี่ยวข้อง*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://kasikomresearch.com/th /analysis/k-econ/business/Pages/y3049.aspx>.
- สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2564). *ผลกระทบต่อของการติดเกมต่อเด็ก*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://new.camri.go.th/infographic/118>.
- _____. (2565). *ปัญหาเด็กติดเกม วิธีสังเกต ป้องกันและแก้ไขโลก*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://new.camri.go.th/infographic/38>.
- สหกรณ์ออมทรัพย์สหภาพแรงงานรัฐวิสาหกิจรถไฟแห่งประเทศไทย จำกัด. (2551). *ประวัติสหกรณ์ความเป็นมา*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.srusct.or.th/page.php?pid=4>.
- สุทธิกันต์ อุดสาห์. (2555). *แนวคิดและทฤษฎีการจัดการ*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://adisony.blogspot.com/>.
- เสรี พงศ์พิศ. (2547). *A Beautiful Mind หัวใจมีเหตุผล ที่เหตุผลไม่รู้จัก*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://mgronline.com/daily/detail/9470000063788>.
- สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ (สช.). (2562). *การมีส่วนร่วมของภาคพลเมือง: ทฤษฎีของ Sherry R. Arnstein*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : <https://infocenter.nationalhealth.or.th/node/27829>.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2563). *ศัพท์ชนวนรู้*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.etda.or.th/th/Useful-Resource/terminology/%E0%B8%AB%E0%B8%A1%E0%B8%A7%E0%B8%94%E0%B8%AB%E0%B8%A1-I/327.aspx>.
- สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข. (2549). *การมีส่วนร่วม ของประชาชน*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://recc.erc.or.th/index.php/2015-07-07-07-53-46/464-2010-02-01-08-32-52>.
- สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น. (2563). *องค์ความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และ วิทยทัศน์ พ.ศ. 2551*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.m-culture.go.th/khonkaen/ewt_dl_link.php?nid=1857.

- สำนักงานส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ ณ กรุงเบอร์ลิน และ สำนักงานส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ ณ นครแฟรงก์เฟิร์ต. (2559). *ข้อมูลประเทศเยอรมนี (Country Profile) ประจำปี 2559*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.ditp.go.th/contents_attach/143622/143622.pdf.
- หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน). (2564). *สรุปสาระสำคัญจากการบรรยายในกิจกรรม ทิ้ง! หน้าโลก × Cinema Lecture โดย ผศ. เมธาวิ โทละสุด ที่ชวนเรามอง Starship Troopers ด้วยมุมมองใหม่ ว่านี่ไม่ใช่หนังอเมริกัน แต่คือโฆษณาชวนเชื่อ ของ United Citizen Federation!*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.fapot.or.th/main/information/article/view/731>.
- Bananatraining. (2565). *การพัฒนาจิตสำนึกความเป็นเจ้าของ*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://bananatraining.com/คู่มือความ-52753-การพัฒนาจิตสำนึกความเป็นเจ้าของ.html>.
- Blizzard. (2565). *Warcraft 3*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://playwarcraft3.com/th-th/>.
- Cola. (2012). *Robert H. Waterman JR.* (Online). Available: <http://colacooper.blogspot.com/2012/10/robert-hwaterman-jr.html>.
- Counter strike. (2022). *Counter-Strike*. (Online). Available: <https://blog.counter-strike.net/>.
- ESRB. (2022). *Search ESRB Game Ratings*. (Online). Available: <https://www.esrb.org/>.
- Game fever th. (2563). *ทำไมทุกวันนี้เกมมือถือถึงเข้าถึงง่ายกว่าแพลตฟอร์มอื่น ๆ*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://today.line.me/th/v2/article/9L1883>.
- Hmong. (2550). *เศรษฐศาสตร์การประกอบการ*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://hmong.in.th/wiki/Entrepreneurial_economics.
- _____. (2565). *วิดีโอเกมปริศนา*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://hmong.in.th/wiki/Puzzle_video_game.
- _____. (2565). *ทฤษฎีเกม*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://hmong.in.th/wiki/Theory_of_games.
- _____. (2565). *อดัม สมิท*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://hmong.in.th/wiki/Adam_Smith.
- _____. (2565). *Cesare Beccaria*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://hmong.in.th/wiki/Cesare_Beccaria.
- Icoopthai. (2565). *ประวัติศาสตร์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://icoopthai.com/index.php/menu-paper-news/84-coop-papers/64-cooperative-history>.

- Inn esport. (2564). *The Sims ความสุขที่เริ่มจากความเศร้า*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.innnews.co.th/e-sport/news_26391/.
- Krittaya Nikon. (2556). *Charles Babbage*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://bcom5601.blogspot.com/2013/06/blog-post.html>.
- Mahidol. (2565). *บุคคลสำคัญในวงการคอมพิวเตอร์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://il.mahidol.ac.th/e-media/computer/evolution/Pioneers_Babbage.htm.
- Marketingoops. (2562). *ทำความเข้าใจเรตติ้งออนไลน์ “Digital Content Ratings” และเจาะลึกวิธีการวัดต่างจากรเรตติ้งที่วี่อย่างไร?!* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.marketingoops.com/reports/media-stat/digital-content-ratings/>.
- Moonfleet. (2553). *The Mind of Strategy: หัวใจของการจัดการกลยุทธ์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://themindofstrategy.blogspot.com/2010/09/007-in-search-of-excellence.html>.
- Natthakorn M. (2561). *วิธีการรายงานผู้เล่นในเกม ROV เมื่อพบผู้เล่นแสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสม*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://pcmer.com/how-to-report-player-rov/>.
- Netcentrex. (2560). *พัฒนาการของอินเทอร์เน็ต และประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ นวัตกรรม*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.netcentrex.net/อินเทอร์เน็ตนี้มีประโยชน์/>.
- Nina.az. (2564). *เอเชียอินคอร์ต-มาร์เซียลอาร์ตสเกมส์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.wiki.th-th.nina.az/เอเชียอินคอร์ต-มาร์เซียลอาร์ตสเกมส์.html>.
- Nintendo. (2565). *เกี่ยวกับการจัดเรตติ้งควบคุมอายุ*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.nintendo.com/th/games/switch/note/ratings.html>.
- Novabizz. (2565). *ความหมายของการพัฒนาตน*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.novabizz.com/NovaAce/Learning/Self_Development.htm.
- Pattraporn. (2557). *ผู้ให้กำเนิดคอมพิวเตอร์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://pattraporn1618.wordpress.com/ผู้ให้กำเนิดคอมพิวเตอร์-2/>.
- Plook magazine. (2564). *แนะนำอาชีพสายเกมเมอร์ที่รายได้ดี เป็นที่ต้องการในอนาคต*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.plookfriends.com/blog/content/detail/89703>.
- SciMath. (2564). *โคปามีนิ สารควบคุมอารมณ์และความรู้สึก*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.scimath.org/article-science/item/3345-2013-02-08-06-46-54>.
- Slide share. (2021). *Esports*. (Online). เข้าถึงได้จาก: <https://www.slideshare.net/ActivateInc/activate-tech-media-outlook-2018>.

- Thaiwork. (2555). **แผนการจ่ายใจสำหรับพนักงานฝ่ายผลิต.** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.thaihrwork.com/แผนการจ่ายใจสำหรับพ/>.
- Thepexcel . (2565). **เรียนรู้ทฤษฎีเกม (Game Theory).** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : <https://www.thepexcel.com/game-theory-01/>.
- Tisco Wealth. (2563). **เมื่อเกม (Esports) จะกลายเป็นธุรกิจทำเงินระดับโลก.** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.tiscowealth.com/trust-magazine/issue-55/wealth-mananger-talk.html>.
- Tuemaster. (2563). **เครื่องเล่น เกม (Video game console).** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : <https://tuemaster.com/blog/เครื่องเล่นเกม-video-game-console/>.
- Wananurat. (2565). **เกมออนไลน์ คืออะไร.** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://wananurat02472.blogspot.com/2013/11/game-online.html>.
- Wikiwand. (2565). **กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.wikiwand.com/th/กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม>.
- Workpointnews. (2560). **แม่ซื้อลูกเล่นเกม ROV ซื้อไอเท็ม 20,000 บาท.** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://workpointnews.com/2017/10/20/แม่ซื้อลูกเล่นเกม-rov-ซื้อ/>.
- Xbox. (2565). **ข้อมูลการจัดอันดับเกม.** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.xbox.com/th-TH/games/gameratings>.
- Yale. (2565). **Linus Yale.** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.yale.co.th/th/about-us>.
- 1Belief. (2564). **ประโยชน์ของ ระบบอินเทอร์เน็ต และข้อควรระวังในการใช้งานที่ต้องทราบ.** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.1belief.com/article/internet-benefit/>.