

บรรณานุกรม

กฎหมาย

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560

ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

พระราชบัญญัติศาลเยาวชนและครอบครัวและวิธีพิจารณาคดีเยาวชน และครอบครัว พ.ศ. 2553

พระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาศิลปะและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550

กฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ. 2552

กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552

กฎหมายต่างประเทศ

Ministry of Culture Notice Regarding Strengthening Regulation Online Gaming Operations

Notice of Further Strict Management to Effectively Prevent Minors from Addiction to Online Games

Provisions on the Administration of Online Publishing Services

The Family Entertainment Protection Act (FEPA)

Video Games Ratings Enforcement Act

หนังสือ

นรินทร์ชัย พัฒนพงศา. (2546). *หลักการพื้นฐานการมีส่วนร่วม เทคนิคและตัวอย่างกรณี* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สิริลักษณ์.

ประพันธ์พงศ์ ชินพงษ์. (2551). *ความหมายของการมีส่วนร่วม*. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์.

เมตต์ เมตต์การุณจิต. (2553). *การบริหารจัดการศึกษาแบบมีส่วนร่วม: ประชาชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และราชการ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาองค์กรชุมชน.

เสรีวงษ์มณฑา. (2542). *การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค*. กรุงเทพฯ: ชีระฟิล์มและไซเท็กซ์ จำกัด.

สมยศ นาวิการ. (2540). *การบริหารและพฤติกรรมองค์กร เรื่องการจูงใจจากแนวความคิดไปสู่การประยุกต์ใช้*. กรุงเทพฯ: บรรณกิจ.

อรทัย ก๊กผล. (2552). *คู่มือการมีส่วนร่วมของประชาชน สำหรับนักบริหารท้องถิ่น*. กรุงเทพฯ: จริยสุนิทางส์การพิมพ์.

วารสาร บทความ

กาญจนา อุดมสุข และจารุวดี แก้วมา. (2562). เปิดมุมมองกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport ประเทศไทย. *วารสารงานวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 6 (2).

ช่อพฤกษ์ ผิวภู. (2560). สังคมเกมออนไลน์สู่สังคมความเป็นจริง. *วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์*, 6 (2).

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

สุชาดา พลาชัยภิรมย์ศิลป์. (2554). แนวโน้มการใช้โมบายแอปพลิเคชัน. *วารสารนักบริหาร*, 31 (4).

วิทยานิพนธ์ สารนิพนธ์

กรสุวรรณ์ ศศิสุวรรณ์กุล. (2561). *การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อบริหารจัดการครุภัณฑ์ ใต้อุตสาหกรรมสำนักสื่อและเทคโนโลยีการศึกษามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*. วิทยานิพนธ์หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

กิตติพัฒน์ นนทปัทมะกุล. (2528). *ปัญหาการทารุณกรรมและปล่อยปละละเลยเด็ก: แนวความคิดและความตระหนักต่อปัญหาของนักวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง*. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

จารวิ ยั่งยืน. (2549). *สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ในเขตอำเภอเมืองจังหวัดสมุทรปราการ*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ชญากรณ์ กิตติสารพงษ์. (2565). *มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์*. สารนิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม.

ฉิมสินธุ์ คลังทอง. (2559). *กระบวนการสร้างชุมชนเสมือนเกมออนไลน์ในประเทศไทย*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

- ชุติวัดน์ ทนทาน. (2552). **ปัญหากฎหมายและอุปสรรคเกี่ยวกับการสอบสวน: ศึกษากรณีของผู้เสียหาย และหรือพยานซึ่งเป็นเด็ก**. สารนิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขต ชลบุรี.
- ชุติวัด ประดิษฐพัสดรา. (2559). **มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง**. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขากฎหมายอาญา, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์.
- โชติการะ โส. (2555). **แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของบุคลากร มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์**. ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์.
- ต้นติกร สิริเวทย์. (2553). **ปัญหาในทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมดูแลธุรกิจและการผลิตเกม คอมพิวเตอร์**. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี.
- ชนพัทธ์ เอมะบุตร. (2558). **ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ ของประชาชนใน กรุงเทพมหานครปี 2558**. สารนิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- นาวดี พิภคอง. (2536). **มาตรการคุ้มครองเด็กที่ถูกทำร้ายโดยบุคคลในครอบครัว**. วิทยานิพนธ์นิติ ศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นันทน์ภัส ทรัพย์โชคชนกุล. (2557). **รูปแบบและกลยุทธ์การดำเนินธุรกิจสถานดูแลผู้สูงอายุ**. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการประกอบการ, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปฐมวงค์ สีหาเสนา. (2557). **แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของบุคลากรเทศบาลตำบลค่ายเนินวง ตำบล บางกะจะ อำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี**. วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ปภัศสร อรภักดี. (2560). **แรงจูงใจในการทำงานที่มีผลกับความผูกพันต่อองค์กรของพนักงาน บริษัท ขนส่งน้ำมันทางท่อ จำกัด**. การค้นคว้าอิสระวิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ ทรัพยากรมนุษย์, วิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านการจัดการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- มังคลารัตน์ สำเนากลาง. (2555). **การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญา ตี คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา**. วิทยานิพนธ์ปริญญา ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- วรรณภรณ์ พุฒิพิรุฬห์วงศ์. (2562). **สื่อเกมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชน ใน 80 พื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี**. วิทยานิพนธ์รัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการ บริหารงานยุติธรรมและสังคม, คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

จิรวรรษา แซ่เจี๋ย. (2561). **ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มโดยใช้การมีส่วนร่วมกับครอบครัว ที่มีผลต่อความเข้มแข็งทางใจของเด็กและเยาวชนในสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนจังหวัดปัตตานี**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตร มหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

วัชรพงษ์ เชื้อนพันธ์. (2563). **ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต**. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ศิริวรรณ จันทร์เชื้อ. (2551). **พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ในกรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ศุภสรณ์ บุญเรือง. (2549). **พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น**. การค้นคว้าอิสระบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

เอกสารอื่นๆ

ณัฐวัฒน์ สุทธิโยธิน. (2557). **ทฤษฎีอาชญาวิทยา (หน่วยที่ 6)**. แนวการศึกษาชุดวิชา กฎหมายอาญาและอาชญาวิทยาชั้นสูง. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

เอกสารภาษาต่างประเทศ

Eugenia Siapera. (2012). *Understanding New Media. London Thousand Oaks Calif.* New York: SAGE.

Jessica Mulligan, Bridgette Patrovsky. (2003). *Developing Online Games: An Insider's Guide*. United States: New Riders Pub.

Rogers, E. M. (1995). *Diffusion of innovations* (4th ed.). New York: Free Press.

ฐานข้อมูลออนไลน์

จิรภรณ์ อังวิทยาธร. (2562). **โรคติดเกม**. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://pharmacy.mahidol.ac.th/th/knowledge/article/459/%E0%B9%82%E0%B8%A3%E0%B8%84%E0%B8%95%E0%B8%B4%E0%B8%94%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1/>.

เชียงใหม่นิวส์. (2563). **กีฬาอีสปอร์ต (eSports) คืออะไร มาทำความรู้จักกัน**. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.chiangmainews.co.th/sport/1329546/>.

- ไทยรัฐออนไลน์. (2564). *แม่ซ็อก ลูกชายนอนตายข้างมื่อถือ บอกชอบเล่นเกม ไม่ค่อยพักผ่อน*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.thairath.co.th/news/local/north/2171100/>.
- ปราณี ปวีณนา. (2566). *การเสพติดเกม (Game Addiction)*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.manarom.com/blog/GameAddiction.html>.
- เพิ่มบุญ เอี่ยม สุภายิต. (2555). *ประเภทของเกมและการจัดเรตติ้งเกม*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://typeandratinggame.blogspot.com/>.
- ลงทุนแมน. (2021). *รู้จัก Asiasoft บริษัทเกมไทย ที่โด่งดัง ในต่างประเทศ*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.longtunman.com/29893>.
- วชิรวัชร งามละม่อม. (2559). *ทฤษฎีการมีส่วนร่วม*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: http://learningofpublic.blogspot.com/2016/02/blog-post_79.html.
- วิชาคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีนครวัดนวิชะ. (2566). *ความหมายของอินเทอร์เน็ต*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://computer.bcnv.ac.th/hnwy-kar-reiyn-ru2>.
- ศิระณัฐ วิทยธรรมชัช. (2551). *เสรีภาพในการประกอบอาชีพ: ศึกษาจากกฎหมายห้ามสูบบุหรี่ในสถานบริการ*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.publaw.net/publaw/view.aspx?id=1282>.
- สมาคมการพิมพ์ไทย. (2020). *ทฤษฎีองค์การและการจัดการสมัยใหม่*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.thaiprint.org/vol128/knowledge128-03/>.
- สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ (สช.). (2562). *การมีส่วนร่วมของภาคพลเมือง: ทฤษฎีของ Sherry R. Arnstein*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://infocenter.nationalhealth.or.th/node/27829>.
- สำนักงานพัฒนานักศึกษา. (2562). *20 กันยายน วันเยาวชนแห่งชาติ*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.ubu.ac.th/web/student/news/17012/>.
- bizidea. (2020). *แอปพลิเคชัน (Application) คืออะไร แล้วมีกี่ประเภท*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://bizidea.co.th/whats-application/>.
- China Law Translate. (2016). *Ministry of Culture Notice Regarding Strengthening Regulation Online Gaming Operations*. (Online). Available: <https://www.chinalawtranslate.com/en/ministry-of-culture-notice-regarding-strengthening-regulation-online-gaming-operations/>.
- _____. (2021). *Notice of Further Strict Management to Effectively Prevent Minors from Addiction to Online Games*. (Online). Available: <https://www.chinalawtranslate.com/en/minors-video->

games-2021/#:~:text=Beginning%20on%20the%20date%20on,any%20form%20during%20other%20times./.

ESRB Entertainment Software Rating Board. (2023). *Ratings Guide*. (Online). Available: https://www.esrb.org/ratings-guide/#rating_cat.

_____. (2023). *Content Descriptors*. (Online). Available https://www.esrb.org/ratings-guide/#cont_desc.

Gamingscan. (2021). *2021 Gaming Industry Statistics, Trends & Data*. (Online). Available: <https://www.gamingscan.com/gaming-statistics/?msID=ee2dc796-82f2-4312-997b-34c2d5238527>.

Lawinfochina. (2016). *Provisions on the Administration of Online Publishing Services*. (Online). Available: <http://lawinfochina.com/display.aspx?id=21941&lib=law>.

Maeketeer. (2016). *13 เรื่องเด่นก่อนปิดตำนาน Ragnarok*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://marketeeronline.co/archives/25243>.

Nikopartners. (2020). *Game Regulations In China: Everything You Need To Know*. (Online). Available: <https://nikopartners.com/game-regulations-in-china-everything-you-need-to-know/>.

Rosinir501. (2020). *ส่องพัฒนาการของเกมมือถือ และหนทางสู่ตลาดเกมที่ใหญ่ที่สุดในโลก*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก <https://gamefever.com>.

ThaiPBS. (2565). *เรียนออนไลน์ 109 รร. สังกัด กทม. ถึง 16 ม.ค. นี้*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.thaipbs.or.th/news/content/311425>.

_____. (2562). *ครูฝ่ายปกครองระบุ นร.ยิงเพื่อนเลียนแบบเกม หลังถูกบูลลี่หนัก*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.thaipbs.or.th/news/content/287180>.

Voiceonline. (2021). *3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์เท่านั้น! จีนจำกัดเวลาเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนอายุต่ำกว่า 18*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://voicetv.co.th/read/BY99MR7VC>.

Workpointnews. (2564). *'เกม' โอกาสธุรกิจใหม่มาแรง คาดปี 2023 ผู้เล่นบนสมาร์โฟนสูงถึง 1 ใน 3 ของประชากรโลก*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://workpointtoday.com/game-industry/>.

Workpointtoday. (2022). *จีนยังคงที่หนึ่งของเกมมือถือ แม้โดนรัฐคุมเข้มลดเวลาเด็กเล่นเกม*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://workpointtoday.com/china-is-still-number-one-in-mobile-games/>.