

บรรณานุกรม

- ยุทธนา กมลโกศลม, ชญาภา เอี่ยมอุไร และพีระศักดิ์ โกมลารชุน. (2545). โครงการจัดตั้งธุรกิจเกมออนไลน์ในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิตศาสตร คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ภัทธีรา อภิธนาคุณ. (2548). กฎหมายกับธุรกิจเกมออนไลน์ : กรณีศึกษาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์. วิทยานิพนธ์หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชากฎหมายเศรษฐกิจ คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นักข่าว. (6 ตุลาคม 2548). "ร่วม 1.5 ล้านคน ติดเกมคอมฯ" ไทยรัฐ. 1.
- Hiebing, Roman G. and Cooper, Scott W. (2003). **The Successful Marketing Plan.** (3rd ed). New York : McGraw-Hill
- ผู้จัดการออนไลน์. (9 มิถุนายน 2549). เกมเมอร์ไทยซู่ "วินนิ่ง อีเลฟเว่น9" เกมแห่งปีในดวงใจ48.
- <http://www.manager.co.th/game.viewnews.aspx?newsID=9490000006388>
- TrueHits Statistics.**
- http://truehits.net/module/stats.php?G_CODET=g0000015&t=4&Web=&cate=อินเทอร์เน็ต&order=&v=&dir=directory&g=
- CNET TV.** <http://news.com.com/>
- Home.** <http://www.game-research.com>
- History of video games.** <http://www.game-research.com/index.php/info-pages/history-and-genre/>
- Dictionary.** <http://www.game-research.com/index.php/dictionary/>
- Online games.** <http://www.game-research.com/index.php/info-pages/online-games/#bottom>