

บรรณานุกรม

หนังสือและบทความในหนังสือ

จันทมาศ ชื่นบุญ และ ศิรินันท์ เพชรทองคำ. จิตวิทยาวัยรุ่นและการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2518.

ดรุณี ศรีคุ้มภูวงศ์. จิตวิทยาวัยรุ่น. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วิทยาลัยครูพระนคร, 2536.

บุญธรรม กิจปรีดากุล. ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์และทำปกเจริญผล, 2540.

ปราณี รามสุต. จิตวิทยาวัยรุ่น. กรุงเทพมหานคร: ศิลปะบรรณาคาร, 2528.

พีระ จิระโสภณ. “ทฤษฎีการสื่อสารมวลชนเกี่ยวกับผู้รับสาร.” ใน หลักและทฤษฎีการสื่อสาร. หน่วยที่ 11. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2529.

ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ. การวิเคราะห์ผู้รับสาร. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คลาสสิกสแกน, 2534.

สุชา จันทน์อม. จิตวิทยาวัยรุ่น. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2529.

สุรพงษ์ ไสธนะเสถียร. การสื่อสารกับสังคม. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

อภิญา ตันทวีวงศ์. สื่อบันเทิง: อำนาจแห่งความไร้สาระ. กรุงเทพมหานคร: ออลอะเบาท์พรินท์, 2545.

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. สื่อมวลชนเบื้องต้น สื่อมวลชน วัฒนธรรม และสังคม. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

บทความ

“เด็กติดเกม.” Life and Family 112 (กรกฎาคม 2548):12.

“ศูนย์วิจัยเอแบคพบ 5 ขวบเล่นเกมไป.” มติชน (24 เมษายน 2551):18.

เอกสารอื่นๆ

กุลธิดา ธรรมวิภาชน์. “ความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลมาจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร (สำรวจจากบิดามารดาของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร).” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2538.

จิรดา มหาเจริญ. “การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม.” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547.

บริษัท ทีไอที จำกัด (มหาชน). “รายงานประจำปีโครงการเกมออนไลน์.” กรุงเทพมหานคร: บริษัท ทีไอที จำกัด (มหาชน), มิถุนายน 2549.

ประกายทิพย์ นิยมรัฐ. “ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

วงหทัย ต้นชีวะวงศ์. “การสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์ ในฐานะที่เป็นสื่อใหม่และผลิตภัณฑ์ดิจิทัล.” รายงานวิจัยเสริมหลักสูตร คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2551.

วรพจน์ พวงสุวรรณ. “การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2541.

วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน. “พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคที่มีต่อวัยรุ่น.” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

สุภาพร ลือกิตติศัพท์. “ปัจจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2549.

Books

Defleur, Melvin, L., and Dennis, Everette E. Understanding Mass Communication : a Liberal Art Perspectiven. Boston: Houghton Mifflin Company, 1996.

Dominick, Joseph R. The Dynamic of Mass Communication. Fourth Edition. New York: McGraw-Hill, Inc., 1993.

ข้อมูลจาก เวิลด์ ไวด์ เว็บ

“เกมออนไลน์ 51 : แข่งขันเดือด...ปรับตัวช่วงชิงตลาดมูลค่า 3,200 ล้านบาท (มองเศรษฐกิจฉบับที่ 2085).” <<http://www.kasikornbank.com/portal/site/KResearch/menuitem.458591694986660a9e4e1262658f3fa0/?cid=5&id=11039>>. 14 ธันวาคม 2550.

ข่าวกระทรวงศึกษา. “6 บทเรียน พ่อแม่เรียน (ไม่) ทันลูก.” <<http://www.moc.moe.go.th/modules.php?name=News&file=print&sid=5974>>. 2 มกราคม 2551.

คอมเกมเมอร์. “หมดยุคของเกมแนว MMORPG แล้วหรือ.” <http://www.comp gamer.com/readnews.php?news_id=4882>. 29 มีนาคม 2551.

โครงการอินเทอร์เน็ตสีขาวเพื่อเยาวชน. “มหันตภัย เกมออนไลน์++ ทำลายสมองของชาติ.”

<http://www.thaicleannet.com/modules.php?name=tcn_stories_view&sid=10193>. 18 มีนาคม 2549.

ทฤษฎีต. “ภาพรวมและแนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ต.” <<http://truehits.net/monthly/>>. 1 มีนาคม 2551.

เนชั่นสุดสัปดาห์. “นิเทศศาสตร์พันธุ์ใหม่ : อินเทอร์เน็ตสื่อทุนนิยม.”

<http://www.nationweekend.com/2006/08/18/NW14_442.php?SecId=NW14&news_id=21374599>. 18 สิงหาคม 2549.

ผู้จัดการออนไลน์. “วช.แก้ปัญหา “เด็กติดเกม” กระตุ้นนักวิจัยหันศึกษาภัยไอที.”

<<http://www.manager.co.th/Science/ViewNews.aspx?NewsID=9490000140247>>. 13 พฤศจิกายน 2549.

ผู้จัดการออนไลน์. “หมอลีเย็บ จะเล่นบทเหยียบ สั่งปิดเกมฮิต แร็กนาร์โรค.”

<<http://www.manager.co.th/asp-bin/Viewnews.asp?NewsID=4626788155436>>. 4 กรกฎาคม 2546.

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. “สรุปผลข้อมูลในเดือน January -2008 | มีอะไรเปลี่ยนแปลงบ้าง.” <<http://internet.nectec.or.th/webstats/home.php?Sec=home>>. 1 กุมภาพันธ์ 2551.

สำนักผู้ตรวจราชการประจำเขตตรวจราชการที่ 4 กระทรวงศึกษาธิการ. “จำนวนนักเรียนจำแนกตามสังกัดของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา.”

<<http://www.moe.go.th/inspec6/Namo01/DATA/data/data5.htm>>. 25 มีนาคม 2549.

“Farewell PJ Junior Gen.1 PJ JUNIOR 20 ชีวิต กับภารกิจเพื่อชุมชนชีวิตสังคมออนไลน์.”

<<http://www.newswit.com/news/2007-10-08/0808-farewell-pj-junior-gen1-pj-junior-20/>>. 8 ตุลาคม 2550.

SIPA. “Animation Workshop Professional.”

<http://www.sipa.or.th/th/news/detail.php?newID=901&&ModuleKey=hot_news>. 2 พฤศจิกายน 2550.

TOT eService. “พื้นที่เขตนครหลวง.” <<http://www.toteservice.com/thai/branch/metropolitan.aspx>>. 25 พฤศจิกายน 2550.