

บรรณานุกรม

หนังสือ

กาญจนา แก้วเทพ. สื่อมวลชนทฤษฎีและแนวทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: บริษัท เอดิสัน เพรส โปรดักส์ จำกัด, 2543.

กาญจนา แก้วเทพ กิตติ กันภัย และ ปาริชาติ สถาปิตานนท์. มองสื่อใหม่มองสังคมใหม่. กรุงเทพมหานคร: บริษัท เอดิสัน เพรส โปรดักส์ จำกัด, 2543.

กาญจนา แก้วเทพ และคณะ. สื่อบันเทิงอำนาจแห่งความไร้สาระ. กรุงเทพมหานคร: ออล อเบาท์ พรินท์, 2545.

ชวณะ ภวภานันท์. สื่อจับแบบคนโฆษณา. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์เมดาร์ท, 2527.

ณัฐพงศ์ จิตติมานะกุล. Game for PC. กรุงเทพมหานคร: บริษัท เสริมวิทย์ อินฟอร์เมชั่น เทคโนโลยี จำกัด, 2544.

ประภาพรพรณ สุวรรณสุข และ เลขา ปิยะอัฉริยะ. “การพัฒนาพฤติกรรมเด็ก.” ใน เอกสารการ
สอนชุดวิชาการพัฒนาพฤติกรรมเด็ก. หน่วยที่ 11-15. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2530.

ประภาพรเพ็ญ อยู่สุวรรณ. ทัศนคติ: การจัดการเปลี่ยนแปลงและพฤติกรรมอนามัย.
กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2520.

ประสาร ทิพย์ธารา. พัฒนาการเด็กและการเลี้ยงดู. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แพรวพิทยา, 2521.

ปรียา เกตุทัต. “การอบรมเลี้ยงดูเด็ก.” ใน เอกสารประกอบชุดวิชาพัฒนาการเด็กและการเลี้ยงดู.
หน่วยที่ 1-7. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัย
สุโขทัยธรรมมาธิราช, 2536.

พัชนี เขยจรรยา เมตตา กฤตวิทย์ และ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์. แนวคิดหลักนิเทศศาสตร์.

กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2534.

ไพบูลย์ เทวรักษ์. จิตวิทยาการเรียนรู้. กรุงเทพมหานคร: เอส ดี เพรส การพิมพ์, 2540.

ศศิวิมล ตามไท. พฤติกรรมศาสตร์. กรุงเทพมหานคร: รวมสาสน์, 2542.

สุชา จันทน์เอม. จิตวิทยาพัฒนาการ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2527.

สุพล บุญทรง. จิตวิทยาพัฒนาการ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2523.

โสภณัท นุชนาถ. จิตวิทยาวัยรุ่น. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สถาบันราชภัฏธนบุรี, 2542.

บทความ

กิติกร มีทรัพย์. “วิดีโอเกม โหด ซึม ลึก.” รักลูก 9 (เมษายน 2534):93-94.

“เกมคอมพิวเตอร์ นวัตกรรมแห่งยุค อิทธิพล ค่านิยมสู่คนไทย.” มติชน (22 ตุลาคม 2538):18.

ประณม จันทิม. “ปัญหาพฤติกรรมเด็กกับของเล่นยุคไฮเทค.” วารสารแนะแนว 25 (ตุลาคม-พฤศจิกายน 2533):48-51.

“ประเภทของเกมมีอะไรบ้าง.” นิตยสาร GAME COM 35 (เมษายน 2545):11-13.

“ยุคข้อมูลล้น ทำอย่างไรให้เด็กคิดวิเคราะห์เป็น.” หนังสือฉบับที่ให้คุณแม่ 116 (9 มกราคม 2546):71.

ยุทธนา อาจสกุลรัตน์. “Kill in Game ฆ่าในเกม ก้าวร้าวในชีวิตจริง จริงหรือ.” Win Magazine 9 (พฤศจิกายน 2544):105 –106.

สาธารณสุข, กระทรวง. กรมสุขภาพจิต. สำนักงานสุขภาพจิต. “ทำไมจึงให้ความสำคัญกับความฉลาดทางอารมณ์.” วารสารสุขภาพจิต 102 (เมษายน 2548):1-36.

“อินเทล-อีเอบุกตลาดเกมออนไลน์.” กรุงเทพธุรกิจ (19 กันยายน 2545):12.

วิทยานิพนธ์

กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์. “ความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร (สำรวจจากบิดามารดาของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร).” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2538.

พัทยา เพชรธานินทร์. “การใช้สื่อคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

เพชรชมพู เทพพิพิธ. “ความสัมพันธ์ระหว่างการชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

รพีพร มณีพงษ์. “ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่นเกมวิดีโอทัศน์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

รุ่งรัตน์ ธรรมทอง. “ผลของการใช้เกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2541.

ศิริลักษณ์ ศรีวนาสณฑ์. “การเล่นวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชายชั้นประถม
ศึกษาปีที่ 4.” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2535.

สุชาดา สัจจสันถวไมตรี. “ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อ
เยาวชน.” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2542.

อาภรณ์ ปิยะเวช. “ผลกระทบของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ต่อพฤติกรรมการสื่อสารของนักเรียน
มัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรมสามัญศึกษา: ศึกษาเฉพาะกรณีโรงเรียนในเขต
พระนคร กรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และ
สื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2538.

อุไร จักษ์ตรีมงคล. “พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และความคิดเห็นของนักศึกษาชั้นปีที่ 1
และปีที่ 2 ของมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ.” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์
มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ, 2546.

เอกสารอื่นๆ

วิภา อุดมจันทร์. “วิดีโอเกม-สื่อบันเทิงตัวใหม่ในยุคไฮเทค.” เอกสารสรุปการเสวนาเรื่อง ผลกระทบ
ของวิดีโอเกมต่อเด็ก ณ ห้องประชุมคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
10 พฤศจิกายน 2536. (อัดสำเนา)

ศึกษาธิการ, กระทรวง. กรมสามัญศึกษา. “IQ. EQ. และ AQ. กับวัยรุ่น.” เอกสารประกอบการ
สัมมนาเรื่อง การเรียนรู้โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง, 2548.

สัมภาษณ์

ธเนศ เจริญบุญโณสุข, น.พ. อธิบดีบรรณารักษณิตยสาร GAME COM. สัมภาษณ์, 2 ตุลาคม 2546.

วีระพงษ์ รัตนพันธ์ศรี. ผู้จัดการบริษัท อิเล็กทรอนิกส์ อาร์ต เวิลด์ แอลแอลซี ประจำประเทศไทย. สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2546.

Books

Bandura, Albert. Psychological Modeling: Conflict Theories. Chicago: Aldine Altherton, 1971.

Barker, P. Basic Child Psychiatry. London: Blackwell, 1988.

Bolter, Jay David., and Grusin, Richard. Remediation: Understanding New Media. Massachusetts: The MIT Press, 2002.

Entertainment Software Association. 2006 Sales, Demographic and Usage. New York: ESA pub., 2006.

Gee, Jame Paul. What Video Games Have to Teach Us About Learning ans Literacy. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

Manovich, Lev. The Language of New Media. Massachusetts: The MIT Press, 2002.

NewComb, Theodore Mead. Personality and Social Change: Attitude Formation Student. New York: Holt, 1974.

Pew Internet and American Life Project. New American Life's Style. New York: McGraw-Hill, 2003.

Williams, Frederick. The Communication Revolution. Beverly Hills: Sage Publication, 1982.

Wilson, J. Cultural Reflection Mass Media, Mass Culture. New York: McGraw-Hill, 1998.

Zimbardo, Philip G., and Ebbesen, Ebbe B. Influencing Attitudes and changing behavior: an introduction to method, theory, and applications of social control and personal power. 2nd ed. Reading, Mass.: Addison, Wesley Pub., 1977.

Articles

Chamber, and Ascione. "The Effect of Prosocial and Aggressive Video Games on Children's Donating and Helping." Journal of Genetic Psychology 4 (1985): 449-505.

Durkin, K., and Barber, B. "Not so Doomed: Computer Game Play and Positive Adolescent Development." Applied Developmental Psychology 23 (2002): 373-392.

Green, and Bavelier. "Action Video Game Modifies Visual Selective Attention." Journal of Applied Development Psychology 44 (2003):537.

Kirriemuir, J. "Literature Review in Games and Learning." Future Lab Series 8 (2002): 2-27.

Strein. "Effect of Age and Visual Motor Skill on Preschool Children's Computer Game Performance." Journal of Research and Development in Education (1987): 70-72.

Subramanyam and Greenfield. "The Impact of Computer Use on Children's and Adolescent's Development." Journal of Applied Development Psychology (1994):7-30.

Other Materials

O'Connor, and Murphy. "Remediating reading problem of children with language and /or reading based learning disabilities through acoustically modified speech (Computer assisted instruction)." Archived at: <CD-ROM. Abstract from: ProQuest – dissertation abstract (1997): DAI – A 58 / 11>.

ข้อมูลจากเว็ลด์ ไซด์ เว็บ

"กะเพาะเปลือกชีวิตเด็กติดเกมหนีออกจากบ้านขอทานแลกเงินค่าชั่วโมง." <http://www.backtohome.org/autopage/show_page.html>. มิถุนายน 2548.

"เกมคอมพิวเตอร์กับวงการศึกษาของอังกฤษ." <<http://advisor.anamai.moph.go.yh/251/25111.html>>. 2004.

"เกมคอมพิวเตอร์ใช้ถูกทางช่วยสร้างสรรค์." <<http://childthai.org/cic/c1319.html>>. 2546.

"เกมไม่มีวันตาย." <<http://www.bangkokbiznews.com/scitech/2003/0424/index.phpnews=p1.html>>. 2546.

"ทฤษฎีพัฒนาการ." <<http://www.edu.ricr.ac.th/psycho/Tdev.htm>>. 2548.

“ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อเยาวชน.” <<http://www.childthai.org/cic/c1319.htm>>. 2546.

“พัฒนาการวัยรุ่น.” <http://www.psyclin.co.th/new_page_56.htm>. 2548.

“รายงานผลการสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนในกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2546.” <http://service.nso.go.th/nso/data/02/02_1files/summary/internet.pdf>. ธันวาคม 2546.

“สังคมสารสนเทศ.” <<http://www.onec.go.th/act/6.41/chapter1.html>>. กรกฎาคม 2550.

“ไอซีทีระดมกำลังจัดระเบียบเกมรับเปิดเทอม.” <<http://www.bangkokbiznews.com/scitech/2003/0320/index.php?news=p1.html>>. เมษายน 2546.

“CM.4 การรอคอยของสาวกลูกหนัง.” <<http://www.expgames.com/review/get.asp?game=championshipmanager0304.html>>. 11 กันยายน 2546.

“Game Rating and Descriptor Guide.” <<http://www.esrb.com>>. July 2003.

“Gaming Technology and Entertainment among College Students.” <<http://www.pewinternet.org>>. July 2003.

“Record breaking sales for games.” <<http://www.elspa.com/?i=5894&s=1111&f=49>>. January 2007.

“Video Games and Real-Life Aggression: Review of the Literature.” <<http://www.parents.org/ptc/videogames/reviews/study.pdf>>. 2003.