

บรรณานุกรม

- ฉัตรสิริ รังสีวิจิตรประภา. ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้
กรณีศึกษาจากนักศึกษาระดับปริญญาโทสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. รายงาน
การศึกษาค้นคว้าอิสระ. คณะสถิติประยุกต์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
กรุงเทพมหานคร, 2555.
- ดาริกา ไตรวัฒนวงศ์ และนธกฤต วันตะเมส. ผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของ
นักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร. ใน: การประชุมวิชาการครั้งที่ 8.
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน, 2555.
- นุชจรี สละริม. Game Based Learning ทางเลือกการเรียนรู้แบบ Plearn (play+learn).
[Online].Available: <http://www.gotoknow.org/blogs/posts/492165>. [เข้าถึงเมื่อ 5
กุมภาพันธ์ 2556], 2556.
- บัณกร มาเย็น. พฤติกรรมและทัศนคติในการเล่นเกมนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
รายงานการวิจัย คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม, 2549.
- ปรีชา ธรฤทธิ์. (2551). การพัฒนากระบวนการคิด. บทความวิชาการ กลุ่มงานนิเทศติดตามและ
ประเมินผลการจัดการศึกษา ฝ่ายวิชาการ โรงเรียนนาบอน
ฝ่ายทะเบียนนักศึกษา มทร.รัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล. แบบสรุปสถานภาพนักศึกษา. [แผ่น
เอกสาร]. (วันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2556).
- พัชร โตพันธ์. ปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อแรงจูงใจของเด็กวัยรุ่นในการเล่นเกมนออนไลน์. วิทยานิพนธ์
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2551.
- พิมลพัชร อาสานะพันธุ์. การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รัน
เนอร์ ของ นักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร . รายงานโครงการเฉพาะบุคคล
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2551.
- เพิ่มบุญ เอี่ยมสุภาจิต. วิเคราะห์ทิศทางอุตสาหกรรมเกมไทยในปี 2555. [ออนไลน์], แหล่งที่มา:
http://www.dmaonline.in.th/index.php?modules=article&f=view&cat_id=3&id=74 . [เข้าถึงเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2556], 2556.

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น;

2539, 244.

วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ. ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อกระบวนการคิดและกระบวนการเรียนรู้ กรณีศึกษาจากนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. รายงานการวิจัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2549.

ทศนา แคมมณี. (2550). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศิริชัย กาญจนวาสี. ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2548, 219-20.

(มปป.) ประโยชน์ของเกมกับการทำงาน เรื่องพื้นฐานที่ไม่ค่อยมีคนมอง.[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: game.sanook.com/949585/ . [เข้าถึงเมื่อ 18 กันยายน 2556], 2556.

(มปป.) 25 เกมสียอดนิยมบน Facebook ตุลาคม 2555. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: [http://campus.sanook.com/1050007/25-](http://campus.sanook.com/1050007/25-%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1%E0%B8%AA%E0%B9%8C%E0%B8%A2%E0%B8%AD%E0%B8%94%E0%B8%99%E0%B8%B4%E0%B8%A2%E0%B8%A1%E0%B8%9A%E0%B8%99-facebook-%E0%B8%95%E0%B8%B8%E0%B8%A5%E0%B8%B2%E0%B8%84%E0%B8%A1-2555/)

[%](http://campus.sanook.com/1050007/25-%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1%E0%B8%AA%E0%B9%8C%E0%B8%A2%E0%B8%AD%E0%B8%94%E0%B8%99%E0%B8%B4%E0%B8%A2%E0%B8%A1%E0%B8%9A%E0%B8%99-facebook-%E0%B8%95%E0%B8%B8%E0%B8%A5%E0%B8%B2%E0%B8%84%E0%B8%A1-2555/)

[A1-2555/](http://campus.sanook.com/1050007/25-%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1%E0%B8%AA%E0%B9%8C%E0%B8%A2%E0%B8%AD%E0%B8%94%E0%B8%99%E0%B8%B4%E0%B8%A2%E0%B8%A1%E0%B8%9A%E0%B8%99-facebook-%E0%B8%95%E0%B8%B8%E0%B8%A5%E0%B8%B2%E0%B8%84%E0%B8%A1-2555/). [เข้าถึงเมื่อ 18 กันยายน 2556], 2556.

BLISS(นามแฝง). ส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กไทยผ่าน e-Learning สู่เกมสร้างสรรค์ใน Eternal Story.[Online].Available: <http://www.onlinestation.net/feature/feature/14521>. [เข้าถึงเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2556], 2556.

Likert, Rensis. The Method of Constructing and Attitude Scale. Reading in Attitude Theory and Measurement. P.90-95. Fishbein, Martin, Ed. New York: Wiley & Son, 1967.

ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัย

1. ชื่อ สกุล อังคณา จัตตามาศ

2. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์

3. หน่วยงานที่สามารถติดต่อได้
สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล เบอร์โทรศัพท์ 0-3261-8527 ต่อ 4027
Email: aungkana.jat@rmutr.ac.th และ natt.kps@gmail.com

4. ประวัติการศึกษา

ปริญญาโท	มหาวิทยาลัยมหิดล	หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
	สาขาเทคโนโลยีการจัดการระบบสารสนเทศ, 2554	
ปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
	สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์, 2552	

ประวัติผู้วิจัย

1. ชื่อ สกุล กรรณิกา บุญเกษม

2. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์

3. หน่วยงานที่สามารถติดต่อได้

สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล เบอร์โทรศัพท์ 0-3261-8527 ต่อ 4027

Email: it246201@hotmail.com

4. ประวัติการศึกษา

ปริญญาโท	มหาวิทยาลัยศิลปากร	หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
	สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์, 2554	
ปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล รัตนโกสินทร์	
	หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต	
	สาขาระบบสารสนเทศ, 2548	

ประวัติผู้วิจัย

1. ชื่อ สกุล พิมพ์วิวัฒน์ มะณีวงศ์

2. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์

3. หน่วยงานที่สามารถติดต่อได้

สาขาวิชา การบัญชี คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
รัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล เบอร์โทรศัพท์ 0-3261-8527 ต่อ 4049

Email: guitar_maneewong@hotmail.com

4. ประวัติการศึกษา

ปริญญาโท	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
	สาขาการบัญชี, 2554
ปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
	สาขาการบัญชี, 2552