

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กรมสุขภาพจิต. **อิทธิพลและผลกระทบจากเกมส์คอมพิวเตอร์ต่อสุขภาพในเด็กและ**

สังคมไทย. (Online).แหล่งที่มา:

http://hospital.moph.go.th/somdept/fun_gamecom.html.

กระทรวงวัฒนธรรม.(2552). (Online).แหล่งที่มา:

http://www.thaiitwatch.org/autopagev4/print_in.php?idp=topic&topic_id=312&auto_id=3

กฤษณา บุญพิทักษ์. 2547. **ความคิดเห็นของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นเกี่ยวกับอิทธิพลของภาพยนตร์โทรทัศน์ที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเยาวชน.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโท,มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

การสำรวจเกี่ยวกับพฤติกรรมของเด็กเล่นเกมของเด็กอเมริกัน. (Online).แหล่งที่มา:

www.edge-online.com.

กุลธิดา ธรรมวิรัตน์.(2538). **ความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร : สํารวจจากบิดามารดาของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในเขตกรุงเทพมหานคร.** วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

กุสุมาวดี คำเกลี้ยง และชาญวิทย์ พรนภดล . **วินัยและความรับผิดชอบกับการเล่นเกมและแนวคิดวิธีป้องกันและแก้ไข.** หน่วยจิตเวชเด็กและวัยรุ่นภาควิชาจิตเวช

ศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล . (Online).แหล่งที่มา:

<http://cgap.icamtalk.com/childg/vini.php>.

เกษม ชนะวงศ์ และบุญสิริ สุวรรณเพ็ชร. 2547. **บทความน่าสนใจ. Computer Trick** (Online).

แหล่งที่มา: www.kanid.com/comcabulary.php?Page=4.

คณะทำงานโครงการจัดทำมาตรฐานการปฏิบัติในการตรวจพิสูจน์และฟื้นฟูสมรรถภาพตามร่างพระราชบัญญัติฟื้นฟูสมรรถภาพผู้ติดยาเสพติด. 2545. **ธรรมชาติของเยาวชนและปัญหาที่พบบ่อยในเยาวชน.** **สถาบันเด็กมุลินนิเด็ก** (Online).แหล่งที่มา:

www.childthai.org/e-book/low/low002/c009-1.htm.

โครงการอินเทอร์เน็ตสีขาวเพื่อเยาวชน. **ผู้จัดการรายวัน** (Online).แหล่งที่มา:

www.thaicleannet.com/modules.php?name=tcn_stories_view&sid=10073

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ฉัตรชัย คุณปิติลักษณ์. 2548. เกรงกฎหมายห้ามเล่นเกมเกิน 3 ชม./วัน. **มติชน** (Online).แหล่งที่มา:
www.kapook.com/hilight/main/5037.html.
- ชาญวิทย์ พรนภดล . (2552). **การศึกษาหาปัจจัยป้องกันการติดเกมสื่ในเด็ก**. ภาควิชาจิตเวช
 ศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล. (Online).แหล่งที่มา:
<http://www.bis.in.th/index.php?topic=47850.msg191557>.
- เชษฐา มั่นคง (2550). (Online).แหล่งที่มา: <http://gotoknow.org/blog/chettha/120247>
- เชิดชู อริยศรีวัฒนา. 2545. การเติบโตของเยาวชน. **สถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติมหาราชินี**
 (Online).แหล่งที่มา: churdchoo.com/index.php?action=print&id=174.
- ณัฐพงศ์ สิริติมานะกุล. 2537. **Game for PC เรียนรู้เรื่องเกมจากเกมเมอร์ตัวจริง**.
 กรุงเทพมหานคร: บริษัท เสริมวิทย์ อินฟอร์เมชั่น เทคโนโลยี จำกัด.
- ทิพวรรณ จันทาทอง. 2546. **จิตสำนึกของสื่อมวลชนต่อการนำเสนอภาพข่าว**. บทความน่ารู้
 FFC Scoop เนื้อหาสาระที่ไม่ควรพลาด (Online).แหล่งที่มา:
www.ffc.or.th/webboard_scoop/00024.html.
- ทิวา อัมพเสวต. (2552). **เกมคอมพิวเตอร์” ถือเป็นสื่อความบันเทิงที่มาพร้อมกับความ
 รวดเร็วของเทคโนโลยี**. (Online).แหล่งที่มา:
http://www.matichon.co.th/matichon/view_news.php?newsid=01edu11040152§ionid=0107&day=2009-01-04.
- ธีระพร อูวรรณโณ. 2529. **จิตวิทยาสังคม**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นคร ดำรงช้าง.(2536). **สรุปจากการเสวนา**. (2536). **เรื่อง ผลกระทบของวิดีโอเกมส์ต่อเด็ก**
 โดยโครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก มุลินีเพื่อการพัฒนาเด็ก และคณะนิติศ
 ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นงพะงา ลิ้มสุวรรณ. 2545. ธรรมชาติจิตใจเยาวชน แตกต่างจากวัยเด็ก. **เยาวชน**
 (Online).แหล่งที่มา:
www.thaimental.com/article_htdocs/article_detail.asp?number=110.
- นพดล กรรณิกา. (2552) . **การสำรวจเรื่องการไม่จำกัดเวลาเล่นเกมสื่คอมพิวเตอร์ของเด็ก
 กับปัญหาเด็กติดเกมส์**. (Online).แหล่งที่มา:
<http://www.posttoday.com/breakingnews.php?id=59002>.

บรรณานุกรม (ต่อ)

นพมาศ ชีวเวคิน. (2534). **จิตวิทยาสังคม**. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

นพมาศ ชีวเวคิน. 2539. **จิตวิทยาสังคมกับชีวิต**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. นรินาม. 2544. **โครงการวิทยาศาสตร์ จุดเริ่มต้นแนวคิดไอทีเด็กไทย. กรุงเทพฯไอที (Online).**แหล่งที่มา:
www.bangkokbiznews.com/2002/kit/2002kit/0418/14.htm.

นันทยุทธ หะลิตะเวช. (2548). **ผลของการจัดกิจกรรมกลุ่มบำบัดเด็กติดเกมตามแนวทฤษฎีการปรับพฤติกรรม ทางปัญญา บนพื้นฐานความรู้ของแมททริกซ์โปรแกรม**. การประชุมวิชาการสุขภาพจิตนานาชาติ ครั้งที่ 4 ปี 2548. (Online).แหล่งที่มา:
<http://www.jvkk.go.th/researchnew/details.asp?code=0031>.

นิตยสารรักลูก.(2536). **ลูกเล่นวิดีโอเกม จะทำอย่างไรดี** สรุปจากการเสวนา.(2536). **เรื่องผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็ก** โดย โครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก และคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นรินาม. 2545. เกมส์ 2002 : Roller Coaster Tycoon 2 เล่นแล้วติดหนึบ.**เดลินิวส์** (21 ธันวาคม 2545) (Online). แหล่งที่มา: www.dailynews.co.th.

นรินาม. 2548ข. **ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเยาวชน. กรุงเทพฯธุรกิจ Nation Channel สถานีข่าว 24 ชั่วโมง (Online).**แหล่งที่มา:
www.bangkokbiznews.com/scitech/2003/0717/index.php?news=p5.html.

นรินาม. 2548ค. **เรียนเกมคอมพิวเตอร์. ซีดี เกมเมอร์ (Online).**แหล่งที่มา:
www.cdgamer.com/product.info.asp?prd=58.

บทสัมภาษณ์. **ตัวอย่างบทสัมภาษณ์เกี่ยวกับปัญหาเด็กติดเกมส์ ในจังหวัดปัตตานี.** (Online).แหล่งที่มา:
<http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=gameholic&month=09-2008&date=14&group=1&gblog=5>

บริษัท คิวสแควร์ จำกัด. 2546. **ปัญหาอารมณ์และพฤติกรรมเยาวชน. สุขภาพจิตเยาวชน (Online).**แหล่งที่มา: kidsquare.com/content/index.php?catid=2.

บรรณานุกรม (ต่อ)

บัณฑิต ศรีไพศาล. **แนวทางแก้ไขปัญหาการเสพติดเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน**

ไทย. สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (Online).แหล่งที่มา:

<http://cgap.icamtalk.com/childg/tn01.php>.

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2545). หนังสือพิมพ์แนวหน้า (26 มกราคม, 2545)

ผลกระทบจากเทคโนโลยี : กรณีศึกษาเด็กติดเกมส์. (Online).แหล่งที่มา:

<http://www.icamtalk.com/cgap.php>.

พวงเพชร วัชรอยู่. 2522. **แรงจูงใจกับการทำงาน.** กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โอ เดียนสโตร.

พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทร. 2546. **เกมคอมพิวเตอร์และผลกระทบต่อเด็กและ**

เยาวชนในสังคมไทย. บทความวิจัยที่น่าสนใจ (Online). แหล่งที่มา:

www.archanwell.org/autopage/show_page.php?t=1&s_id=11&d_id=12&page=1.

พิจิตรพงศ์ สมุทรพิพิธ. (2552). (Online).แหล่งที่มา:

http://www.thaitwatch.org/autopagev4/print_all.php?idp=topic&topic_id=312&auto_id=3

พิมพ์พรณ กนกพูนสิน. 2548. **ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และส่วน**

ประสมทางการตลาดของเกมออนไลน์. การค้นคว้าอิสระปริญญาโท,

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

พิศมัย พิบุลย์สวัสดิ์. 2528. **จิตวิทยาสังคมร่วมสมัย.** เชียงใหม่: สำนักพิมพ์สยามศึกษาจำกัด.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 2532. **เอกสารประกอบการสอนชุดวิชา พฤติกรรมเยาวชน**

หน่วยที่ 1 – 8. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

มานิต นพอมรบดี.(2552)ความกังวลต่อสถานการณ์เด็กติดเกมส์.(Online).แหล่งที่มา:

<http://www.bangkokbiznews.com>.

มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก. **เด็กติดเกมส์ คำนี้กลายเป็นเสมือนยาพิษที่อยู่ในใจของ**

ผู้ปกครองทุกคน เด็กติดเกมส์. (Online).แหล่งที่มา:

<http://www.iamchild.org/Data/aug/21.html>

ยง ภูสุวรรณ. 2542. **ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเยาวชนไทย. รายงานการวิจัยเพื่อ**

เยาวชนไทย (Online). แหล่งที่มา: www.childthai.org/cic/c1310.htm.

บรรณานุกรม (ต่อ)

ร็อบ เอฟ. ไฮว. 2548. เกมมรณะ: จริงหรือไม่ที่พวกเด็กติดวิดีโอเกมโหดอมแถมจนด้านชา
ต่อความรุนแรงในชีวิตจริง. สรรสาระ Reader's Digest (พฤศจิกายน 2548): 82 –
88.

โรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษา กรุงเทพมหานคร (Online).แหล่งที่มา:

www.obec.go.th/addurl/addurl.php.

ลัดดา ตั้งสุภาชัย . (2551). (Online).แหล่งที่มา: [http://www.thaiitwatch.org/autopagev4/
print_in.php?idp=topic&topic_id=312&auto_id=3](http://www.thaiitwatch.org/autopagev4/print_in.php?idp=topic&topic_id=312&auto_id=3)

ลำดวน นำศิริกุล. 2541. เยาวชน. นิตยสารแม่และเด็ก 21 (315) (Online). แหล่งที่มา:

www.elib-online.com/doctors/mental_teenage.html.

วรเชษฐ เขียวจันทร์. 2548. เด็กติดเกม มรณะภัยใกล้ตัวคุณ.

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี.(2552). (Online).แหล่งที่มา: [http://th.wikipedia.org/wiki/%E0%
B9%80%E0%B8%A2%E0%B8%B2%E0%B8%A7%E0%B8%8A%E0%B8%99](http://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%80%E0%B8%A2%E0%B8%B2%E0%B8%A7%E0%B8%8A%E0%B8%99)

วิทยา นาควัชร. 2540. การเลี้ยงลูกและเยาวชน. พิมพ์ครั้งที่สาม. กรุงเทพมหานคร:บริษัท
แอนด์ ลิฟท์ เพรส จำกัด.

วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี นพรัตน์วชิระ กรุงเทพมหานคร. 2547. เข้าสู่เยาวชน: เยาวชน
รุ่นดี (Online). แหล่งที่มา: www.bcnv.ac.th/teenager6.html.

ศรีธรรม ธนะภูมิ. 2535. พัฒนาการทางอารมณ์และบุคลิกภาพ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์
ชวนพิมพ์.

ศรีประภา ชัยสินธพ. 2536. สภาพจิตใจของเยาวชน. มุมสุขภาพจิต (Online). แหล่งที่มา:
www.mahidol.ac.th/mahidol/ra/rapc/c1.html.

ศิริรัตน์ สาโพธิสิงห์. 2548. เต็มรัก ปรับพฤติกรรมความคิด สูตรสำเร็จสอนเด็กู้ทันเกม.
โครงการปลาวาฬบรราเซอร์(Online).แหล่งที่มา:

www.plawan.com/content_plawan.php?id=188.

ศุภมาส มั่นอัน . (2552). (Online).แหล่งที่มา: [http://www.school.net.th/library/ create-
web/10000/technology/10000-13183.html](http://www.school.net.th/library/create-web/10000/technology/10000-13183.html)

บรรณานุกรม (ต่อ)

ศุภมาส มั่นอิน. (2547). **พฤติกรรมการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์และเกมส์ออนไลน์ของเยาวชน**. (Online). แหล่งที่มา:

<http://www.mthai.com/webboard/7/58495.html>, <http://www.thaigoodnet.com/news/detail.asp?id=441>, หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ ฉบับวันที่ 21

มกราคม 2548.

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. 2546. **ผลงานวิจัยเรื่องพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยประจำปี 2546.**

ศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังเด็กติดเกม. (2548). (Online). แหล่งที่มา:

http://www.backtohome.org/autopagev4/show_page.php?topic_id=90&auto_id=6&TopicPk=

ศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังเด็กติดเกม. **แนวทางการช่วยเหลือลูกติดเกมส์ สำหรับพ่อแม่**

ผู้ปกครอง. (Online). แหล่งที่มา: <http://cgap.icamtalk.com/childg/ttt.php>

สรรพสิทธิ์ คุมพ์ประพันธ์. (2551). **เด็กติดเกมส์สะท้อนปัญหาครอบครัวอ่อนแอ.**

(Online). แหล่งที่มา: <http://www.thaichildrights.org>

สรุปร่างพระราชบัญญัติควบคุมการประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์และเกมคอมพิวเตอร์. (Online). แหล่งที่มา:

<http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=gameholic&month=09-2008&date=14&group=1&gblog=10>

สวนดุสิตโพล. 2546. **เกมเร้ากรรอกในสายตาเยาวชน**. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

(Online). แหล่งที่มา: dusitpoll.dusit.ac.th/2546/2646_389.html.

สัญญา เครือหงส์ และสุรางค์รัตน์ เชาว์โคกสูง. 2551. **การพัฒนาเกมแนวต่อสู้โดยใช้ชุดคำสั่ง**

ซีดีเอ็กซ์เอนจินและอัลกอริทึมแบบเอ-สตาร์. วารสารเทคโนโลยีสารสนเทศ 4(1): 38-46.

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2552). **ฆ่าและ 6 ปัญหาเด็กติดเกมส์.**

(Online). แหล่งที่มา: <http://www.thaihealth.or.th/node/9419>.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2548. **จำนวนนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษา.**

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. 2546. **ความคิดเห็นของประชาชนเกี่ยวกับเกมออนไลน์ในกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2546.**
- สำนักวิจัยเอแบคโพลล์มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ. (2548) โครงการสำรวจภาคสนามของสำนักวิจัยเอแบคโพลล์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ เรื่อง “พฤติกรรมกรรมการติดเกมส์ออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทย : กรณีศึกษาตัวอย่างประชาชนอายุ 12 ปีขึ้นไปที่พักอาศัยอยู่กรุงเทพมหานครและปริมณฑล” . (Online).แหล่งที่มา:
<http://www.ryt9.com/s/abcp/1/16264/>
- สิทธิ วีรสรณ์. 2548. **เด็กติดเกม – ทางแก้ไข.** สมาคมนักข่าววิทยุและโทรทัศน์ไทยThai Broadcast Journalists Association (Online).แหล่งที่มา:
www.thaibja.org/story_detail.asp?id=166.
- สิทธิโชค วรานุสันติกุล. 2546. **จิตวิทยาสังคม: ทฤษฎีและการประยุกต์.** กรุงเทพมหานคร: บริษัทห้างหุ้นส่วนจำกัดเม็ดทรายพรินต์ติ้ง.
- สุคนธ์ โชติชัยสถิตย์. 2547. **ผลของการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามแนวทฤษฎีเผชิญความจริงต่อการควบคุมตนเองของเยาวชนที่เสี่ยงต่อการติดเกมส์คอมพิวเตอร์.** รายงานการวิจัยปริญญาโท, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุชา จันทน์เอม. 2529. **จิตวิทยาเยาวชน.** กรุงเทพมหานคร: บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- สุทธิพร นิราพาธ.(2547).**ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย.** วิทยานิพนธ์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุนทรา แก้วป๋องปก. 2548. **เด็กติดเกม.** ศูนย์ข้อมูลคนหายเพื่อการต่อต้านการค้ามนุษย์ (Online).แหล่งที่มา: www.backtohome.org/autopage/show_page.php?t=24&s.
- สุภาพ ฉัตรภรณ์. 2545. **เอกสารประกอบการสอนวิชาการระเบียบวิธีวิจัยทาง คหกรรมศาสตร์ ศึกษา.ภาควิชาอาชีวศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. (อัครลำเนา) อ้างถึงR.V. Krejcie and D.W. Morgan, 1970. Education and Psychological Measurement.**
- สุรัชย์ ไคว้ตระกูล. 2541. **จิตวิทยาการเรียนการสอน.** ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษา,ลำปาง: โรงพิมพ์สถาบันราชภัฏลำปาง. (อัครลำเนา).
- อมรวิทย์ นาครทรรพ. 2545. **เกมรุนแรงกับเด็ก.** วารสารครุศาสตร์ 31 (1): 107 – 108.

บรรณานุกรม (ต่อ)

อัมพร เบญจพลพิทักษ์. ปัญหาเกมส์ออนไลน์ เป็นจุดเริ่มต้นของการชักจูงเด็กไปสู่การ

พนัน. (Online).แหล่งที่มา:

http://radiothailand.prd.go.th/pattani/index.php?option=com_content&task=view&id=126&Itemid=28&date=2011-02-01

อาสาฬห์ พรหมรักษ์ .(2550). ภูมิคุ้มกันเด็กติดเกมส์. (Online).แหล่งที่มา:

<http://gotoknow.org/blog/asan/100832>

อิทธิพล ปริติประสงค์ และคณะ .2551. การวิจัยและพัฒนา สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ และ

การสื่อสารปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัวแผนงาน

สื่อปลอดภัยสร้างสรรค์ .สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว

มหาวิทยาลัยมหิดล.กรุงเทพ แหล่งที่มา:

www.cf.mahidol.ac.th/autopage/show_page.php?h=35&s_id=26&d_id=16

อิสระพงศ์ สายเกิด, วัชรพล บุญชัย และ จินตนา แดงเรือน. ม.ป.ป. การศึกษาเรื่องกลุ่ม

เยาวชน.โรงเรียนกาวิละวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ (Online).แหล่งที่มา:

www.kwc.ac.th/projec/61teen/linkindex/na/a.html.

ภาษาอังกฤษ

Anonymous. 2002. Online Gaming Habits. Game Research (Online).Available:

www.game-research.com.

Buchman, D.D. and J.B. Funk. 1996. Video and Computer Games in The “90s”

Children’s Time Commitment & Game Preference. Children Today 24 (1): 12 –

15.

Dorman, S.M. 1997. Video and Computer Games: Effect on Children and Implications

for Health Education. The Journal of School Health 67 (April): 133 – 138.

Elisa Hae – Jung Song, M.D. and E. Jane Anderson. 2001. How Violent Video Games

May Violate Children's Health. Tech's Teaching Kids (Online).Available:

lists.essential.org/pipermail/commercial-lert/2001/000079.html.

Kotler, P. 1997. Marketing Management: Analysis, Planning, Implementation and

Control.9thed. New Jersey: Plentice Hall Internation, Inc.____