

บรรณานุกรม

- “ก.ไอซีทีวาง 3 กฎเหล็กฟันแหลกเกมออนไลน์”. 2546. ผู้จัดการรายวัน. 8 กรกฎาคม: 15.
- กนกทิพย์ พัฒนาพัวพันธ์. 2543. สถิติอ้างอิงเพื่อการวิจัยทางการศึกษา พิมพ์ครั้งที่ 2. เชียงใหม่: ภาควิชาประเมินผลและวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- กรุงเทพธุรกิจ. 2547. “มหัศจรรย์เกมออนไลน์”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.bangkokbiznews.com/2003/07/28/jud/index.php?new=pag2.html> (28 กรกฎาคม 2547).
- กาญจนา แก้วเทพ. 2541. การศึกษามวลชนด้วยทฤษฎีวิพากษ์ (Critical Theory) : แนวคิดและตัวอย่างงานวิจัย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
- _____. 2543ก. มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่. กรุงเทพฯ: เอดิสัน เพรส โปรดักส์. หน้า 80.
- _____. 2543ข. มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่. กรุงเทพฯ: เอดิสัน เพรส โปรดักส์. หน้า 83.
- _____. 2545. สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ศาลาแดง. หน้า 113.
- _____. 2547. การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค. โครงการตำราและเอกสารวิชาการ ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ลำดับที่ 1. กรุงเทพฯ: อินฟินิตี้เพรส.
- กิตติ กันภัย. 2543. “การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ในสังคมสารสนเทศ” มองสื่อใหม่มองสังคมใหม่. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เอดิสันเพรสโปรดักส์จำกัด. หน้า 131.
- _____. 2543. “การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ในสังคมสารสนเทศ” มองสื่อใหม่มองสังคมใหม่. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เอดิสันเพรสโปรดักส์จำกัด. หน้า 142-143.
- “เกมคอมพิวเตอร์”. 2542. คอมพิวเตอร์รีวิว. 21 พฤศจิกายน: 177.
- “เกมออนไลน์”. 2546. มติชนสุดสัปดาห์. 3 พฤศจิกายน: 22.
- “เกมออนไลน์ เชื้อโรค หรือ ยาบำรุง”. 2547. ประชาชาติธุรกิจ. 27 มกราคม: 32.
- คุณครูคอดคอม. 2549. “หวังเด็กคิดเน็ต - มือถือทำบุคลิกเพี้ยนเข้าสังคมไม่เป็น”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.kunkroo.com/modules.php?name=News&pagenum=2> (12 มีนาคม 2549).

- โครงการอินเทอร์เน็ตสีขาวเพื่อเยาวชน. 2547ก. “เกมออนไลน์ อายมูขไฮเทค”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.thaicleannet.com/modules.php?name=tcn_stories_view&sid=10189 (12 มิถุนายน 2547).
- _____. 2547ข. “เยาวชนกับอินเทอร์เน็ต...ใช้อย่างไรให้ปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ” [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.thaicleannet.com/modules.php?name=tcn_stories_view&sid=10215 (6 ธันวาคม 2547).
- _____. 2548ก. “เด็กไทยหันพึ่งเกมแก้เครียดเพราะครอบครัวกดดัน”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.thaicleannet.com/modules.php?name=tcn_stories_view&sid=10215 (29 มีนาคม 2548).
- _____. 2548ข. “มท.คุมเกมออนไลน์ - เน้นต้องขึ้นทะเบียน”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.thaicleannet.com/modules.php?name=tcn_stories_view&sid=10330 (4 พฤศจิกายน 2548).
- “จับตาเกมไฟเตอร์คืน หลัง “เร็กนาร์็อก” ถูกสกัด”. 2546. คม ชัด ลึก. 4 กรกฎาคม: 2.
- ชินนะพงษ์ บำรุงทรัพย์. 2545. สถิติประยุกต์สำหรับการวิจัยการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: เอกสารประกอบการศึกษา, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ญาดา ศรีชัย. 2547. ตัวตนเสมือนจริงบนเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ในโลกเสมือนจริงในเวลาจริง. เชียงใหม่: วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- “เด็กไทยหันพึ่งเกมแก้เครียดเพราะครอบครัวกดดัน”. 2548. ไทยรัฐ. 29 มีนาคม: 3.
- นิริศ ภูษิตประภา. 2548. ปัจจัยที่มีผลต่อความนิยมในการเล่นเกมนิวเวิลด์ออนไลน์ กรณีศึกษาเกม ragnarok. เชียงใหม่: รายงานการวิจัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- บริษัทเอเซียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล. ม.ป.ป. คู่มือ ragnarok online quick step. กรุงเทพฯ: สยามการพิมพ์. หน้า 4-14.
- _____. 2549ก. “เนื้อเรื่องเกม Ragnarok online”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.ragnarok.in.th> (20 กุมภาพันธ์ 2549).
- _____. 2549ข. “โออาร์เลฟคลับ”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://ragnarok.asiasoft.co.th/event/rolc_reference/index.html (3 สิงหาคม 2549).
- เบญจพร ปัญญาขง. 2536. “สรุปการเสวนา เรื่อง ผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็ก” ใน โครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อนเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก และคณะนิเทศศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประจวบ วัจโจ. 2545. net คาเฟ่ คนขี้เหงา. เนชั่นสุดสัปดาห์. 18 ตุลาคม: 12.

- ประมุลคอคคอม. 2548. “เว็บบอร์ด”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา www.pramool.com (27 ธันวาคม 2548).
- “ปิด 4 หุ่บ-เปิด 6 โมงเช้า “หมอลีบบ” เคอร์ฟิว “เกมออนไลน์” โจนบ้งเกิดเสียงพึมพำเกาไม่ถูกที่กัน”. 2546. มติชนสุดสัปดาห์. 18-24 กรกฎาคม: 22.
- “แปลงสินทรัพย์ในเกมเป็นเงิน”. 2546. กรุงเทพธุรกิจ. 23 กรกฎาคม: 7.
- ผู้จัดการออนไลน์. 2546. “จัดระเบียบเกมออนไลน์”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.manager.co.th/cyberbiz/ViewNews.aspx?newsid=4695818001626> (10 กรกฎาคม 2546).
- _____. 2548. “นิตยสาร Acta Psychologica ตีพิมพ์ผลวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เทคโนโลยีกับวิถีโอเกม”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.thainetclub.com/news/detail.asp?id=499> (4 กรกฎาคม 2548).
- _____. 2549. “เอเชียซอฟท์ ประเดิมปีจอ จัดเรตติ้งเกมออนไลน์”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.manager.co.th/Game/ViewNews.aspx?NewsID=9490000004987> (13 มกราคม 2549).
- พงษ์ระพี เตชพาหพงษ์. 2537. “Internet Virus Guide โดยใช้ Netscape3”. โปรวิชั่น. กรุงเทพฯ: โปรวิชั่น. หน้า 3.
- เพชรชมพู เทพพิพิธ. 2530. ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์และเกมคอมพิวเตอร์ กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พีระ ถ้วนม. 2542. การศึกษาศักยภาพของ “ทุนทางสังคม” ของชุมชนไซเบอร์. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- “มหันตภัย “เกมออนไลน์” ทำลายสมองของชาติ”. 2548. สยามรัฐ. 1 เมษายน: 8.
- ยศ สันตสมบัติ. 2542. ฟรอยด์และพัฒนการของจิตวิเคราะห์ : จากความฝันสู่ทฤษฎีสังคม. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. หน้า 99-104.
- “เร็กนาร็อกในโลกการ์ตูนและเกมออนไลน์”. 2546. กรุงเทพธุรกิจ. 6 เมษายน: 4.
- “ลับสมอง...สยองสังคม!! “เร็กนาร็อก” “ลัอมคอก” สายเกิน?”. 2546. เดลินิวส์. 7 กรกฎาคม: 3.
- วรพจน์ พวงสุวรรณ. 2541. การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วรรณรัตน์ รัตนวรงค์. 2548. เกมออนไลน์กับความรุนแรงในครอบครัว กรณีศึกษาในชุมชนแออัดแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ: นำเสนอในการประชุมประจำปีทางมานุษยวิทยา, ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.

- วันเฉลิม สาระไชย. 2544. การแสดงออกถึงความเป็นตัวตนโดยผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตเมืองเชียงราย. เชียงใหม่: วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วิทย์ เทียงบุรณะธรรม. 2527. พจนานุกรมไทย-อังกฤษ. กรุงเทพฯ. รวมสาส์น. อ้างอิงใน อภิญญา เฟื่องฟูสกุล. 2546. อัดลักษณ์: การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. กรุงเทพฯ: ไทเกอร์พริ้นติ้ง. หน้า 1.
- ศิริไชย หงส์สงวนศรี. 2548. “เด็กไทยมีแนวโน้มเป็นโรคติดเกม”. โครงการอินเทอร์เน็ตสีขาวเพื่อเยาวชน. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.thaicleannet.com/modules.php?name=tcn_stories_view&sid=10215 (20 มีนาคม 2548).
- ศุณิสรา ทดลา. 2542. รูปแบบพฤติกรรมสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศุภรัตน์ เอกสมทราเมษฐ์. 2536. “สรุปการเสวนา เรื่อง ผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็ก” ในโครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อนเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก และคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สวนดุสิตโพลล์. 2546. ความคิดเห็นของเยาวชนในกรุงเทพฯ และปริมณฑลต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสถาบันราชภัฏสวนดุสิต.
- สยามธุรกิจดอตคอม. 2547. “เปิดชุมทรัพย์ตลาดมิด เกมออนไลน์”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.siamturakij.com/495/mk495002.htm> (19 มิ.ย. 2547).
- สุจิตรา บุญยะรัตน์พันธ์. 2543. ระเบียบวิธีวิจัย สำหรับรัฐประศาสนศาสตร์. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สุชาดา สัจจสันถวไมตรี. 2542. ทักษะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุทธิพร นีราพาธ. 2547. ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. เชียงใหม่: วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 1. 2546. จำนวนประชากรนักเรียนชายทั้งหมดจำแนกตามโรงเรียนรัฐบาลและโรงเรียนเอกชน. เชียงใหม่.
- สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ. 2546. “อินเทอร์เน็ตเปลี่ยนพฤติกรรมเยาวชนอย่างไร” [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.thaicleannet.com/modules.php?name=tcn_stories_view&sid=123 (8 มิถุนายน 2546).

- อภิญา เฟื่องฟูสกุล. 2546. อัตลักษณ์: การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. กรุงเทพฯ: ไทเกอร์พริ้นติ้ง.
- อุกฤษฏ์ กิตติโมราภ. 2543. ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อผู้ที่เข้าไปปฏิสัมพันธ์. เชียงใหม่: รายงานการวิจัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เอแบคโพลล์. 2548. การติดเกมในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ.
- เอ็มเอสเอ็นเกมโซน. 2548. “เกมออนไลน์”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://gamezone.msnth2.com> (28 ธันวาคม 2548).
- Anderson, C. A., K. E. Dill and D. Walsh. 2000. “ag 2546 studies linking violent video games with increased aggression and/or delinquency”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.ag.state.il.us/programs/violentvideogames/factsheet.html> (21 สิงหาคม 46).
- Benjamin Compaine. 1993. “สรุปการเสวนา เรื่อง ผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็ก”. โดย โครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อนเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก และคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Crang, Mike, Crang Phil and May John. 1999. **Virtual Geographies bodies,space and relation**. Great Britain: Cromwell press Ltd. <http://www.ag.state.il.us/programs/violentvideo games/factsheet.html> (21 สิงหาคม 46).
- Freud, S. 1923. “Sigmund Freud (1856-1939)”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.muskingum.edu/~psych/psycweb/history/freud.htm#Theoryv> (15 มีนาคม 2549).
- Holmes, S. 1997. อ้างอิงใน อภิญา เฟื่องฟูสกุล. 2546. อัตลักษณ์: การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. กรุงเทพฯ: ไทเกอร์พริ้นติ้ง. หน้า 81.
- “Identity”. 1973. Oxford Advance Learner’s: 487 p. อ้างอิงใน อภิญา เฟื่องฟูสกุล. 2546. อัตลักษณ์: การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. กรุงเทพฯ: ไทเกอร์พริ้นติ้ง. หน้า 1.
- _____. 1996. Collins Dictionary & Thesaurus Redefines Two Book in One: 1504 p. อ้างอิงใน อภิญา เฟื่องฟูสกุล. 2546. อัตลักษณ์: การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. กรุงเทพฯ: ไทเกอร์พริ้นติ้ง. หน้า 1.
- McLuhan, M. 1964. Understanding Media : the extension of man. อ้างอิงใน กาญจนา แก้วเทพ. 2541. การศึกษามวลชนด้วยทฤษฎีวิพากษ์ (Critical Theory) : แนวคิดและตัวอย่างงานวิจัย. กรุงเทพมหานคร: อินฟินิตี้เพรส: 118-119.

McQuail, D. 1994. **Mass Communication: An Introduction (3rd ed.,)**. London. Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications.

O'Keefe, B and Berger, A. 1998. “องค์ประกอบพฤติกรรมมนุษย์”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา [http:// 203.170.173.161/2500101/N01_T_2.html](http://203.170.173.161/2500101/N01_T_2.html) (15 มิถุนายน 2549).

Rogers, E.M. 1986. **Communication Technology: The New Media in Society**. New York: Free Press.

Rogers, Everett and Shoemaker Floyd. 1973. *Communication of Innovation*. 2 nd. Ed. New York: the Free Press. อ้างถึงใน ภูมิประภา หอมเศรษฐี. 2528. สื่อสารมวลชนเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: กิจจันทรการพิมพ์. หน้า 10-12.