

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

หนังสือ

กาญจนา แก้วเทพ และ คณะ. (2543). การสื่อสารกับพื้นที่สาธารณะ : มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่.

กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กิตติ กันภัย. (2543). การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ในสังคมสารสนเทศ : มองสื่อใหม่ มองสังคม

ใหม่. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด. (2545). คู่มือการเล่นเกม Ragnarok. กรุงเทพฯ :

ฟิวเจอร์เกมเมอร์.

ขยศ พรตปกรณ์. (2532). วิดีโอเกมกับความรุนแรง. กรุงเทพฯ : พลอยจันทร์.

ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2538). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ :

โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ศรันย์ ไมตรีเวช. (2540). กะเทาะเปลือก PIRCH 98. กรุงเทพฯ : เอช.เอ็นกรุ๊ป.

สุชา จันทรเฒ. (2540). จิตวิทยาพัฒนาการ (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

บทความ

ทีมงานคอมพิวเตอร์นิวส์. (2546, 26 พฤษภาคม). “สกู๊ปพิเศษเกมออนไลน์.” คอมพิวเตอร์

นิวส์, 1, 28.

พันธ์ศักดิ์ ศิริรัชตพงษ์. (2542, มีนาคม). “เนื้อหาของเกมกับเด็กไทย.” รีดเดอร์ ใต้เงา, 5, 47.

วนิดา เมฆเรืองรัมย์. (2540, พฤษภาคม). “ซิมพาร์คไฮเทค เปิดเกมสวนสนุกยุคเสมือนจริง.” คู่แข่ง

รายักษ์, 17, 233.

เอกสารอื่นๆ

กาญจนา แก้วเทพ. (2540). “เอกสารประกอบวิชา ทฤษฎีและแนวทางการศึกษาสื่อสารมวลชน.”

กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิภา อุดมฉันท. (2536). **วิดีโอเกม – สื่อตัวใหม่ในยุคไฮเทค** (รายงานการวิจัย). กรุงเทพฯ : คณะ
นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิทยานิพนธ์

กุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์. (2539). **การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในเพลงลูกทุ่งไทย**. วิทยานิพนธ์ปริญญา

มหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จุฑามาส กิรติกลีกร. (2542). **รูปแบบการดำเนินชีวิตของเด็กวัยรุ่นกับการใช้ประโยชน์จากสื่อมวล**

ชน. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

ประทีป ประสัน. (2545). **ผลการใช้เกมจำลองชีวิตจริง (The Sims) ที่มีต่อระดับเชาวน์อารมณ์**

(EQ) ของนักศึกษาสถาบันราชภัฏสวนดุสิต. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชา
จิตเวชศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เพ็ญทิพย์ จิรพินนุสรณ์. (2539). **พฤติกรรมการแสวงหาข่าวสารผ่านสื่อมวลชนและอินเทอร์เน็ต**

ของนักศึกษาและบุคลากรของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. วิทยา

นิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

ฟ้าใส วิเศษกุล. (2545). **การวิเคราะห์ค่านิยมและทัศนคติเกี่ยวกับเพศสภาพในสังคมไทยที่ปรากฏ**

ในสื่ออินเทอร์เน็ตเว็บบอร์ด. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์.

กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

ภัทธิดา พันธุมแสน. (2536). **การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อมวลชนของนักเรียนโรง**

เรียนสตรีนันทบุรี ปีการศึกษา 2535. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศ
ศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มณฑล หนูลีไส. (2542). **การเปิดรับสื่อและพฤติกรรมจริยธรรมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร**.

วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

- รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์. (2542). **มณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์.**
 วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วนิช สุธารัตน์. (2547). **การเสริมสร้างจินตนาการในเด็กด้วยเกมคอมพิวเตอร์.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาจิตเวชศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิทวัส เกื่อนทอ. (2543). **รูปแบบการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิรัชญา ชาญวิชัย. (2543). **การเปิดเผยตนเองและความชอบพอก่อนสนทนาทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษา.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วลักษณ์กมล เอี่ยมวิวัฒน์กิจ. (2541). **เว็บไซต์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในฐานะเป็นแหล่งสารสนเทศเกี่ยวกับปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลงภูมิอากาศโลก.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศุณิสา ทดลา. (2542). **รูปแบบการสื่อสารในห้องสนทนาผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริลักษณ์ ศรีวินาสณฑ์. (2535). **การเล่นวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กรุงเทพมหานคร.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาจิตเวชศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุชาดา ลัจจสันถวไมตรี. (2542). **ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาษาต่างประเทศ

Books

Beniger, J. (1987). **Personalization of mass media and the growth of pseudo-community.**

Boston : Houghton Mifflin.

Bo Reimer. (1995). **Youth and Modern Lifestyles In Youth Culture in Late Modernity.**

London : Rutledge.

Henry Assael. (1995). **Consumer Behavior and Marketing Action.** New York : Free Press.

John December. (1996). **HTML and CGI Unleashed.** Beverly hills, California : Sage
Publication.

Manuel Castells. (1998). **The rise of Network Society.** London : Blackwell Publishers.

Morris,M., and Ogan , C, (1996). **The Internet as mass medium.** San Francisco : Jossey – Bass.

Patricia Marks Greenfield. (1984). **Mind and Media : The effect of television, video games
and computer.** Chicago : Rand McNally.

Rheingold, H. (1993). **A slice of life in my virtual community.** New York : Hill and Wang.

Seifert, K.L. and Robert J , Hoffnung. (1987). **Child and adolescent development.** New York :
Houghton Mifflin Company.

Steven G. Jone. (1998). **Cybersociety 2.0 .** California : Sage Publication.

DRU

Print2PDF