

ภาคผนวก
แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถามประกอบงานวิจัย
เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของประชาชน
ในกรุงเทพมหานคร

แบบสอบถามการวิจัยนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการจัดทำวิทยานิพนธ์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาระดับปริญญาโท คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ หรือกรอกข้อความลงในช่องว่างที่เว้นไว้ ตามความคิดเห็นของท่านและตามความเป็นจริงมากที่สุด แบบสอบถามฉบับนี้มีทั้งหมด 5 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับลักษณะประชากรของผู้เล่นเกม

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการรับสื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเกม

ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 4 คำถามเกี่ยวกับประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 5 คำถามเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับลักษณะประชากรของผู้เล่นเกม

1. เพศ

(1) ☐ ชาย

(2) ☐ หญิง

2. ปัจจุบันท่านมีอายุ

(1) ☐ 15-20 ปี

(2) ☐ 21-25 ปี

(3) ☐ 26-30 ปี

(4) ☐ 31-35 ปี

(5) ☐ 36-40 ปี

3. การศึกษา

(1) ☐ มัธยมศึกษา

(2) ☐ อนุปริญญา

(3) ☐ ปริญญาตรี

(4) ☐ ปริญญาโทหรือสูงกว่า

4. รายได้ของครอบครัวต่อเดือน

- (1) ☐ ต่ำกว่า 10,000 บาท
 (2) ☐ 10,001-20,000 บาท
 (3) ☐ 20,001-30,000 บาท
 (4) ☐ มากกว่า 30,000 บาท

5. อาชีพ

- (1) ☐ นักเรียน/นักศึกษา
 (2) ☐ รับราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ
 (3) ☐ ธุรกิจส่วนตัว
 (4) ☐ ลูกจ้าง
 (5) ☐ อื่น ๆ ระบุ

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการรับสื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเกม

1. ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์บ่อยครั้งเท่าใด ใน 1 สัปดาห์

- (1) ☐ ทุกวัน
 (2) ☐ 5-6 วันต่อสัปดาห์
 (3) ☐ 3-4 วันต่อสัปดาห์
 (4) ☐ 1-2 วันต่อสัปดาห์

2. ท่านใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละครั้งนานเท่าใด

- (1) ☐ ไม่เกิน 2 ชั่วโมง
 (2) ☐ 2-3 ชั่วโมง
 (3) ☐ 4-5 ชั่วโมง
 (4) ☐ 6 ชั่วโมงขึ้นไป

3. ท่านรู้จักเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกจากสื่อใด

- (1) ☐ สื่อบุคคล เช่น เพื่อน บุคคลแวดล้อมอื่น ๆ
 (2) ☐ สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น นิตยสารคอมพิวเตอร์ นิตยสารเกม คู่มือเกม เป็นต้น
 (3) ☐ สื่อวิทยุโทรทัศน์ เช่น รายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกม
 (4) ☐ สื่ออินเทอร์เน็ต เช่น เว็บไซต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกม

4. ท่านได้พบเห็นสื่อโฆษณาเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์จากสื่อใดมากที่สุด
 - (1) ☐ โปสเตอร์
 - (2) ☐ หนังสือคู่มือเล่นเกม
 - (3) ☐ นิตยสารคอมพิวเตอร์ หรือนิตยสารเกี่ยวกับเกม
 - (4) ☐ โฆษณาทางวิทยุหรือโทรทัศน์
 - (5) ☐ รายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกม
 - (6) ☐ โฆษณาทางเว็บไซต์ต่าง ๆ
 - (7) ☐ เว็บไซต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกม
5. ท่านมักจะติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์จากสื่อใดมากที่สุด
 - (1) ☐ สื่อบุคคล เช่น เพื่อน บุคคลแวดล้อมอื่น ๆ
 - (2) ☐ สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น นิตยสารคอมพิวเตอร์ นิตยสารเกม คู่มือเกมฯลฯ
 - (3) ☐ สื่อวิทยุโทรทัศน์ เช่น รายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกม
 - (4) ☐ สื่ออินเทอร์เน็ต เช่น เว็บไซต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกม
6. โดยเฉลี่ยท่านเข้าไปติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ในสื่อต่าง ๆ บ่อยครั้งเท่าใด ใน 1 สัปดาห์
 - (1) ☐ ทุกวัน
 - (2) ☐ 5-6 วันต่อสัปดาห์
 - (3) ☐ 3-4 วันต่อสัปดาห์
 - (4) ☐ 1-2 วันต่อสัปดาห์
7. ท่านใช้เวลาในการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละครั้งนานเท่าใด
 - (1) ☐ น้อยกว่า 10 นาที
 - (2) ☐ 10-20 นาที
 - (3) ☐ 20-30 นาที
 - (4) ☐ 30 นาที - 1 ชั่วโมง
 - (5) ☐ มากกว่า 1 ชั่วโมง

8. ท่านติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ในลักษณะใด
- (1) ☐ ดูเฉพาะรูปและคำบรรยาย
 - (2) ☐ อ่านเฉพาะเรื่องที่สนใจ
 - (3) ☐ อ่านเฉพาะเนื้อหาที่แนะนำเกมที่กำลังพัฒนาหรือกำลังจะวางจำหน่าย
 - (4) ☐ อ่านบทวิจารณ์และการให้คะแนนเกมที่วางจำหน่ายแล้ว
 - (5) ☐ อ่านเนื้อหาเกี่ยวกับการถาม-ตอบปัญหา
 - (6) ☐ อ่านทั้งหมด
9. เมื่อท่านเข้าไปติดตามข่าวสารด้านเกมคอมพิวเตอร์จากสื่อต่าง ๆ แล้ว เนื้อหาอื่น ๆ ที่ท่านสนใจ นอกจากเรื่องเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ คืออะไร
- (1) ☐ เรื่องของอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง เช่น ทีวีแบบ Full HD ลำโพงหรือหูฟัง เป็นต้น
 - (2) ☐ เรื่องของคอมพิวเตอร์ทั้งแบบ PC และแบบพกพา (Notebook)
 - (3) ☐ ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับวงการไอที
 - (4) ☐ ถาม-ตอบปัญหาต่าง ๆ
 - (5) ☐ แนะนำวิธีการบำรุงรักษาอุปกรณ์ต่าง ๆ
10. เมื่อท่านเข้าไปในเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ ท่านเข้าไปเพื่ออะไร
- (1) ☐ อ่านข่าวสาร หรือค้นหาข้อมูลต่าง ๆ
 - (2) ☐ พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
 - (3) ☐ อ่านบทวิจารณ์และการให้คะแนนเกม
 - (4) ☐ ถาม-ตอบปัญหาต่าง ๆ
 - (5) ☐ ซื้อ-ขายสินค้าเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์
 - (6) ☐ อื่น ๆ โปรดระบุ

ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์

1. เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ในข้อใดที่ท่านชอบมากที่สุด
 - (1) ☐ เนื้อหาของภาพ
 - (2) ☐ เนื้อหาของเพลงประกอบ
 - (3) ☐ เนื้อหาของตัวละคร
 - (4) ☐ เนื้อหาของฉากในเกม
 - (5) ☐ เนื้อเรื่องของเกม
2. เนื้อเรื่องของเกมคอมพิวเตอร์แบบใดที่ท่านชอบมากที่สุด
 - (1) ☐ เนื้อเรื่องที่สนุก ตื่นเต้น ชวนติดตาม
 - (2) ☐ เนื้อเรื่องของขวัญ
 - (3) ☐ เนื้อเรื่องที่ต้องใช้การไขปริศนา
 - (4) ☐ เนื้อเรื่องที่ต้องอาศัยการวางแผน
3. เนื้อหาของภาพแบบใดในเกมคอมพิวเตอร์ที่ท่านชอบมากที่สุด
 - (1) ☐ ภาพแบบ 2 มิติ
 - (2) ☐ ภาพแบบ 3 มิติ
 - (3) ☐ ภาพที่มีความคมชัดสูง มีความสมจริงแสดงรายละเอียดต่าง ๆ ในฉากได้ดี
 - (4) ☐ ภาพที่ปรับเปลี่ยนได้ตามต้องการ เช่น เลือกขนาด
4. ท่านชอบเนื้อหาของเสียงประกอบหรือเพลงในเกมคอมพิวเตอร์แบบใดมากที่สุด
 - (1) ☐ เสียงประกอบหรือเพลงบรรเลงที่เข้ากับสถานการณ์ในเกม
 - (2) ☐ เพลงที่นำมาจากนักร้องหรือวงดนตรีที่มีชื่อเสียง
 - (3) ☐ เพลงที่นำมาจากข้อ 1 และข้อ 2 รวมอยู่ในเกมเดียวกัน
 - (4) ☐ เพลงที่ผู้เล่นสามารถนำไปใส่ในเกมเองได้ด้วยตนเอง
5. ท่านชอบเนื้อหาในด้านของตัวละครแบบใดมากที่สุดในเกมคอมพิวเตอร์
 - (1) ☐ ตัวละครที่มีการเลือกพัฒนาความสามารถในด้านต่าง ๆ ได้
 - (2) ☐ ตัวละครที่มีการปรับเปลี่ยนอาวุธหรืออุปกรณ์ที่ใช้ได้
 - (3) ☐ ตัวละครที่สามารถสลับสับเปลี่ยนกันใช้ได้ หรือมีให้ใช้มากกว่า 1 ตัว
 - (4) ☐ อื่น ๆ ระบุ

6. ท่านชอบเนื้อหาในการดำเนินเรื่องแบบใดมากที่สุด
- (1) ☐ ใช้เหตุการณ์และสถานที่ในอดีตในการดำเนินเรื่อง
 - (2) ☐ ใช้เหตุการณ์และสถานที่ในปัจจุบันในการดำเนินเรื่อง
 - (3) ☐ ใช้เหตุการณ์และสถานที่ในอนาคตในการดำเนินเรื่อง
 - (4) ☐ ใช้เหตุการณ์และสถานที่ที่ไม่มีอยู่จริงมาเป็นตัวดำเนินเรื่อง
7. เนื้อหาของฉากแบบใดในเกมคอมพิวเตอร์ที่ท่านชอบมากที่สุด
- (1) ☐ ฉากที่มีขนาดใหญ่มีอิสระในการเลือกเส้นทางหรือเลือกจุดหมาย
 - (2) ☐ ฉากที่จำกัดเส้นทางเพื่อให้เป็นไปตามบทหรือเนื้อเรื่องของเกม
 - (3) ☐ ฉากที่มีหลายแบบในเกมเดียว
 - (4) ☐ อื่น ๆ ระบุ
8. การเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ท่านจะพิจารณาจากเนื้อหาในข้อใดมากที่สุด
- (1) ☐ เนื้อหาของเกมที่น่าสนใจ เช่น เกมเดินยิง เกมแอ็คชั่น เกมวางแผน เป็นต้น
 - (2) ☐ เนื้อเรื่องโดยรวม เช่น เกี่ยวกับเทพกรีก หรือเกี่ยวกับสงครามโลก เป็นต้น
 - (3) ☐ การดำเนินเรื่องของเกม
 - (4) ☐ เนื้อหาของฉากสื่อความหมายเข้ากับเรื่อง
9. เนื้อหาที่น่าสนใจของเกมคอมพิวเตอร์ในข้อใดที่ท่านชอบมากที่สุด
- (1) ☐ Action Game
 - (2) ☐ RPG (Role Playing Game)
 - (3) ☐ Strategy Game
 - (4) ☐ Turn-Based Game
 - (5) ☐ Sport Game
 - (6) ☐ Racing Game
 - (7) ☐ Puzzle Game
 - (8) ☐ Simulation Game
 - (9) ☐ Adventure Game

ตอนที่ 4 คำถามเกี่ยวกับประโยชน์ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์

1. ท่านได้รับประโยชน์ในข้อใดมากที่สุด จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
 - (1) ☐ การพักผ่อน คลายเครียด
 - (2) ☐ ความเพลิดเพลิน สนุกสนาน
 - (3) ☐ ฝึกทักษะ สมาธิ ไหวพริบ
 - (4) ☐ ใช้เกมเป็นการออกกำลังกาย เช่น เกมที่เน้นการเดิน
 - (5) ☐ เปิดมุมมองใหม่ ๆ ให้กับตนเอง
2. ท่านได้รับทักษะในด้านใดมากที่สุด จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
 - (1) ☐ ทักษะด้านการตัดสินใจ
 - (2) ☐ ทักษะด้านการวางแผน
 - (3) ☐ ทักษะด้านการแก้ไขปัญหา
 - (4) ☐ ทักษะด้านการเรียนรู้
3. ท่านได้รับประโยชน์ทางด้านอารมณ์ในข้อใดมากที่สุด จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
 - (1) ☐ มีความมั่นคงทางอารมณ์ ไม่หวั่นไหวหรือตกใจง่ายแบบเก่า
 - (2) ☐ มีความเยือกเย็น รู้จักการรอคอย
 - (3) ☐ มีสมาธิมากขึ้น
 - (4) ☐ มีไหวพริบหรือระบบการคิดที่ดีขึ้น
4. ท่านได้รับประโยชน์ในด้านสังคมข้อใดมากที่สุด จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
 - (1) ☐ การได้อยู่กับตนเอง ไม่วุ่นวายกับสังคมภายนอก
 - (2) ☐ สามารถนำไปใช้พูดคุยและทำให้เข้าใจกับกลุ่มเพื่อน ๆ ได้ดี
 - (3) ☐ การได้พบเพื่อนใหม่ สังคมใหม่ ๆ
 - (4) ☐ ด้านการแข่งขัน (e-sport) ทั้งแบบเดี่ยวและแบบทีม
5. ท่านได้รับความรู้ในด้านใดมากที่สุด จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
 - (1) ☐ ด้านไอทีหรือข้อมูลข่าวสารในแวดวงไอที
 - (2) ☐ ด้านฮาร์ดแวร์ หรืออุปกรณ์แบบใหม่
 - (3) ☐ ด้านช่าง เช่น การแก้ไขปัญหาต่าง ๆ หรือซ่อมแซมอุปกรณ์ต่าง ๆ เบื้องต้น
 - (4) ☐ ด้านอื่น ๆ ระบุ

ตอนที่ 5 คำถามเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกม

คำชี้แจง: โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ ที่ตรงกับคำตอบที่ท่านเลือก

	ปัจจัยต่อไปนี้มีผลต่อการติด เกมคอมพิวเตอร์ของท่าน มากน้อยเพียงใด	ระดับการติดเกมคอมพิวเตอร์				
		5 มาก ที่สุด	4 มาก	3 ปาน กลาง	2 น้อย	1 น้อย ที่สุด
1	การพักผ่อน คลายเครียด					
2	ได้รับความเพลิดเพลิน สนุกสนาน					
3	ฝึกทักษะ สมาธิ พัฒนาสติปัญญา และไหวพริบ					
4	ได้รับประสบการณ์ใหม่ ๆ					
5	ได้อยู่กับตนเอง ไม่วุ่นวายกับสังคมภายนอก					
6	ได้พูดคุยและทำให้เข้ากับกลุ่มเพื่อนได้ดี					
7	ได้พบเพื่อนใหม่ สังคมใหม่ ๆ					
8	ได้ร่วมมือหรือแข่งขันกับเพื่อน ๆ หรือผู้เล่นคนอื่น ๆ					
9	พัฒนาความรู้ด้านอื่น ๆ เช่น ฮาร์ดแวร์ ไอทีหรือเทคโนโลยีใหม่ ๆ					
10	ความท้าทายของเกม					
11	ปริศนาของเกม					
12	เนื้อเรื่องที่ชวนให้ติดตาม					
13	ภาพ เสียง สมจริง					
14	แผนที่ขนาดใหญ่ให้สำรวจ					
15	ภารกิจมากมาย หลายแบบ					

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

บรรณานุกรม

- กระทรวงสาธารณสุข, กรมสุขภาพจิต (กองบรรณาธิการ). (2548, มิถุนายน). เด็กติดเกม
เพื่อนรื้อนของครอบครัวและสังคม. *ใกล้หมอ*, 29(6), 30-33.
- กวิน โรจน์รัตนวาณิชย์. (2547). *แฟนเกมพันธุ์แท้*. นนทบุรี: สำนักพิมพ์ไอดีซี.
- ชาตรี ลีศิริวิทย์. (2544, เมษายน). มอง “หญิงชาย” ในเกมคอมพิวเตอร์. *สารคดี*, 17(4),
108-122.
- ณรงค์ สมพงษ์. (2543). *สื่อมวลชนเพื่องานส่งเสริม*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์-
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ณัฐปภัสร จันทรหอม. (2551). *ปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น*.
วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- คูโอ. (2552, พฤศจิกายน). เรื่องราวสำคัญใน *Play*, 6(11), 20-25.
- ชนะวัฒน์ วรรณประภา. (2547). *เส้นทางสู่การเล่นและปัจจัยด้านโปรแกรมของ
เกมออนไลน์หลากหลายผู้เล่นชนิดผจญภัยที่ส่งผลให้ผู้เล่นชื่นชอบ*. วิทยานิพนธ์-
การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ปรมะ สตะเวทิน. (2546). *หลักนิเทศศาสตร์*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ภาพพิมพ์.
- ปรีชา จินดาณศิริกุล. (2542). ทำพิสูจน์ 12 สดุดีเว็บไซต์เกมออนไลน์. *Internet
Today*, 4(46), 80-86.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2544). *จิตวิทยาการบริหารงานบุคคล (ฉบับปรับปรุง)*.
กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์พิมพ์ดี.
- ผู้จัดการออนไลน์. (2554). *อุตสาหกรรมเกมสหรัฐ ปี 2010 ลดลง 6% “COD: Black
Ops” ขายดีที่สุด*. ค้นเมื่อ 8 พฤษภาคม 2554, จาก [http://www.manager.co.th/
Game/ViewNews.aspx?NewsID=9540000006459](http://www.manager.co.th/Game/ViewNews.aspx?NewsID=9540000006459)

- พรพิมล วราวุฒิพุทธพงศ์. (2528). พัฒนคติและการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ. ใน พิสมัย วิบูลย์สวัสดิ์ (บรรณาธิการ), *จิตวิทยาสังคมร่วมสมัย* (หน้า 79-114). เชียงใหม่: สำนักพิมพ์สยามศึกษา.
- พวงเพชร อภิธนาคุณ. (2549). ความพึงพอใจและความต้องการของผู้ใช้บริการ-เกมออนไลน์: กรณีศึกษาเกมออนไลน์ “ปิงย่า.” วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจ-มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ. (2534). *การวิเคราะห์ผู้รับสาร*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์-จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรัณพร สถาปนิกานนท์. (2549). ผลกระทบของเกมออนไลน์ต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม: กรณีศึกษา เขตบางกะปิ และเขตสะพานสูง กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วัลลภ ตังคณานุก์ย์. (2547). *เด็กไทยวัยกึก*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์อมรินทร์-พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง.
- วิริยาภรณ์ อุคมระติ. (2544, พฤษภาคม). ประโยชน์หรือโทษ จากเกมอิเล็กทรอนิกส์. *อแพค*, 16(5), 46-47.
- วิษณุ สุวรรณเพิ่ม. (2549). เอกสารประกอบการบรรยายวิชา MC 610: การวิจัยสื่อสารมวลชน. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรามคำแหง, บัณฑิตวิทยาลัย.
- ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร. (2545). *จิตวิทยาสังคม: ทฤษฎีและการปฏิบัติการ*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์สุวีริยาสาส์น.
- ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. (2547). *รอบรู้ไอที เล่ม 3*. ปทุมธานี: โรงพิมพ์ด้านสุทธาการพิมพ์.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2552). *ประชากรในเขตกรุงเทพมหานคร*. ค้นเมื่อ 28 พฤศจิกายน 2553, จาก <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/BaseStat/basestat.html>
- สิทธิโชค วรานุสันติกุล. (2546). *จิตวิทยาสังคม: ทฤษฎีและการประยุกต์*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวัฒน์ อัสวไชยชาญ (บรรณาธิการ). (2548). *สิบเรื่องในเมืองใหญ่*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์สารคดี.

- แสงสุริย์ ลำอังก์กุล. (2528). การคล้อยตาม. ใน พิสมัย วิบูลย์สวัสดิ์ (บรรณาธิการ), *จิตวิทยาสังคมร่วมสมัย* (หน้า 271-288). เชียงใหม่: สำนักพิมพ์สยามศึกษา.
- อรรณณ วิจักขณะ. (2544). *การเปิดรับและใช้ประโยชน์จากสื่อมวลชนของนักศึกษา มหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- อัจฉริสา ชุมมานนท์. (2548). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.*
- เอนทาเนียนิก. (2553, กรกฎาคม). รวมนวัตกรรมใหม่ของวงการเกม. *Play*, 13(7), 28-37.
- Best, J. W. (1986). *Research in education* (5th ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bouldin, J. R. (2004). The animated and the actual: Toward a theory of animation, live-action, and everyday life. *Dissertation Abstract International*, 65(05), 143-156-A. (UMI No. 3132381)
- Crosbie, P. V. (1975). *Interaction in small groups*. New York: Macmillan.
- Croteau, D. R., & Hoynes, W. (2003). *Media society: Industries, images and audiences* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Pine Forge Press.
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (2006). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community and Applied Social Psychology*, 5(1), 189-194.
- Hull, K. B. (2010). *Computer/video games as a play therapy tool in reducing emotional disturbances in children*. Retrieved February 14, 2011, from <http://proquest.umi.com/pqdweb?did=192240649&lsid=3&Fmt=2&clientl8d3=66&1RQT=309&VName=PQD>

- Jansz, J., & Tanis, M. (2007). The appeal of playing online first person shooter games. *Cyber Psychology and Behavior*, 10(1), 133-136.
- Johnson, T. J., & Kaye, B. K. (2004). Wag the blog: How reliance on traditional media and the internet influence credibility perceptions of weblogs among blog users. *Journalism and Mass Communication Quarterly*, 81(3), 622-642.
- Klapper, J. T. (1960). *The effects of mass communication*. New York: The Free Press.
- McQuail, D. (2000). *Mass communication theory* (4th ed.). London: Sage.
- Pavlov, I. P. (1960). *Conditioned reflexes: An investigation of the physiological activity of the cerebral cortex* (G. V. Anrep, Trans.). New York: Dover.
- Skinner, B. F. (1968). *The technology of teaching*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Teng, C. I., Lo, S. K., & Wang, P. C. (2007). *How to know and choose online game: Differences between current and potential players*. Retrieved January 4, 2008, from <http://www.liebertonline.com/doi/abs/10.1089/cpb.2007.9944>
- Toffler, A. (1980). *The third wave*. New York: William Morrow.
- Yamane, T. (1973). *Statistic: An introductory analysis* (3rd ed.). New York: Harper & Row.

ประวัติผู้เขียน



ชื่อ ชื่อสกุล

นายธนภูมิ สดุดี

วัน เดือน ปีเกิด

27 มีนาคม 2520

สถานที่เกิด

กรุงเทพมหานคร

วุฒิการศึกษา

สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

จากโรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี ปีการศึกษา 2534

สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีบริหารธุรกิจบัณฑิต

(เทคโนโลยีสารสนเทศ)

จากสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตจรัลพงษานุรักษ์

ปีการศึกษา 2542

ตำแหน่งหน้าที่

การทำงานปัจจุบัน

นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

