

บรรณานุกรม

- กระปุกดอทคอม. (2549). เกมออนไลน์. ค้นเมื่อ 18 กันยายน 2549, จาก <http://planet.kapook.com/gamers/blog/viewnew/12114>
- กาญจนา แก้วเทพ. (2541). สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ภาพพิมพ์.
- กรุงเทพธุรกิจ. (2548). เกมออนไลน์ คืออะไร. ค้นเมื่อ 19 กันยายน 2548, จาก <http://www.online-station.net>
- กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์. (2537). ความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร (สำรวจจากบิดามารดาของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร). วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เกียรติศักดิ์ อนุธรรม. (2546). รอบรู้เรื่องสุขภาพกับหมออนไลน์ยุคดิจิทัล. อินเทอร์เน็ตแมกกาซีน, 8(79), 89-93.
- ชวรัตน์ เชิดชัย. (2527). รายงานวิจัยเสริมหลักสูตร. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ณัฐพล ทองใบใหญ่. (2547). แก้ปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์ครั้งใหม่ หัวใจอยู่ที่ผู้ปกครอง. ค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2550, จาก <http://www.bcoms.net/article/detail.asp?id=87>
- เทคโนโลยีสารสนเทศ. (2550). ข่าวคราวศัพท์บัญญัติเทคโนโลยีสารสนเทศ อินเทอร์เน็ต. ค้นเมื่อ 18 มีนาคม 2550, จาก <http://thaiarc.tu.ac.th/itvocab.htm>
- ไทยเคฟดอทคอม. (2547). เปิดโลกเกมออนไลน์. ค้นเมื่อ 20 กันยายน 2547, จาก <http://www.thaidev.com/index.php?cmd=showtitle&id=41>
- นันทกานต์ ตันเจริญ. (2546). มนต์ขลังอินเทอร์เน็ต. อินเทอร์เน็ตแมกกาซีน, 8(4), 55-59.

- บิสิเนสไทย. (2545). แลกฟรีปรับ โคมเกมออนไลน์ พร้อมเพิ่มช่องทางสร้างรายได้.
ค้นเมื่อ 15 ตุลาคม 2553, จาก <http://www.arip.co.th/businessnews.php?id=401562>
- ปรมะ สตะเวทิน. (2549). หลักนิเทศศาสตร์ (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพมหานคร:
สำนักพิมพ์ภาพพิมพ์.
- พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทร และสมา โกมลสิงห์. (2546). เกมคอมพิวเตอร์
และผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนในสังคมไทย. ค้นเมื่อ 20 กรกฎาคม 2550,
จาก <http://www.2poto.com/cfwebboard/06167.html>
- ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ. (2534). การวิเคราะห์ผู้รับสาร. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่ง-
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เร็นนาร์โรค. (2547). เกมและเกมออนไลน์. ค้นเมื่อ 20 กันยายน 2547, จาก
<http://www.ragnarok2.is.in.th/?md=webboard&ma=showtopic&id=504>
- ลัดดาวัลย์ วนิชขานัย และณรงค์เดช วิทยกุล. (2544). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ
อินเทอร์เน็ต. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ฟิสิกส์เซ็นเตอร์.
- ล้ำค่า โพธิ์กระจำ. (2534). การใช้และความพึงพอใจจากสื่อของเด็กและเยาวชนที่มี
พฤติกรรมเบี่ยงเบน. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัย-
ธรรมศาสตร์.
- วรพจน์ พวงสุวรรณ. (2540). การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็ก
นักเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต,
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วิกิพีเดีย. (2554). เกมออนไลน์. ค้นเมื่อ 5 มกราคม 2554, จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/>
- วิษณุ สุวรรณเพิ่ม. (2549). เอกสารประกอบการบรรยายวิชา TM760 การวิจัยเทคโนโลยี-
สื่อสารมวลชน. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรามคำแหง, บัณฑิตวิทยาลัย.
- ศิริพร ศรีเชลียง. (2543). การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนการสอนของนักศึกษาและ
อาจารย์สถาบันราชภัฏ. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีวิทยาเขตลพบุรี.

ศรีดา ตันตะอชิพานิช. (2544). *ห้องอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยและได้ประโยชน์*.

กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์
แห่งชาติ.

สมชาย นำประเสริฐชัย. (2543). *Inside internet*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ซีเอ็ด-
ยูเคชั่น.

สยามโฟบิซ. (2554). *ร้านอินเทอร์เน็ต*. ค้นเมื่อ 29 กุมภาพันธ์ 2554, จาก

<http://www.siaminfobiz.com/mambo/content/view/32/82/>

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการเสริมสร้างสุขภาพ. (2548). *ผลเสียจากการติดเกม ได้
ส่งผลกระทบต่อสังคมบ้าง*. ค้นเมื่อ 19 กันยายน 2548, จาก

http://www.cablephet.com/board/n_view.php?nc_id=15&n_id=1895

สุชาดา สัจจสันถวไมตรี. (2542). *ทัศนคติของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวีดิโอเกมและ
ผลกระทบที่มีต่อเยาวชน*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต,
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุรพงษ์ โสธนะเสถียร. (2533). *การสื่อสารกับสังคม*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์-
แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อรรวรรณ ปิลันธน์โอวาท. (2539). *หลักและปรัชญาของวาทวิทยา*. กรุงเทพมหานคร:
สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อรรวรรณ ปิลันธน์โอวาท. (2546). *การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจ (พิมพ์ครั้งที่ 3)*.
กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ออนไลน์สเตชัน. (2550). *แนววิธีการสมัครไอดีและยืนยันการเล่นเกมแบบละเอียด*.
ค้นเมื่อ 29 สิงหาคม 2550, จาก [http://www.online-station.net/news/
guide/15408](http://www.online-station.net/news/guide/15408)

อาภรณ์ ปิยะเวช. (2537). *ผลกระทบของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ต่อพฤติกรรม
การสื่อสารของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรมสามัญศึกษา: ศึกษาเฉพาะ
กรณีโรงเรียนในเขตพระนครกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร-
มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. (2547). *สื่อสารมวลชนเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 4 แก้ไขปรับปรุง). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์วิทยาลัย.
- ไอซีที. (2552). *ชื่อเกมออนไลน์ทั้งหมด แยกตามค่ายเกมส์ สามารถลงได้ฟรี ไม่เสียค่าลิขสิทธิ์*. ค้นเมื่อ 29 กรกฎาคม 2552, จาก <http://www.ict.in.th/1412>
- Best, J. W. (1986). *Research in education* (5th ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Dissertation Abstracts International*, 98(10), 1089-A. (UMI No. 26271118)
- Gardner, J. (1993). *ADOS user's guide to the internet: e-mail, netnews, and file transfer with UUCP*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *Dissertation Abstracts International*, 59(10), 1089-A. (UMI No. 14259630)
- Hartmann, G. (1994). A field experiment on the comparative effectiveness of 'Emotional' and 'Rational' political leaflets in determining election results. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 62(1), 42-44.
- Janis, I., & Feshback, S. Effects of fear-arousing communications. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 47(8), 28-45.
- Kwei, F. S., & Ming, S. C. (2007). An empirical, study of experiential value and lifestyles and their effects on satisfaction in adolescents: And example using online gaming. *Dissertation Abstracts International*, 42(165), 1455-A. (UMI No. 24990666)
- Laudon, K. C., & Jane, P. L. (1998). *Information systems and the internet a problem-solving approach* (4th ed). Fort Worth, TX: The Dryden.

ประวัติผู้เขียน



ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวอมรรัตน์ ดวงรัตน์
วัน เดือน ปีเกิด	14 ตุลาคม 2524
สถานที่เกิด	จังหวัดกรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนศรีวิกรม์ ปีการศึกษา 2543 สำเร็จปริญญาตรีศิลปศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ปีการศึกษา 2545
ตำแหน่งหน้าที่ การทำงานปัจจุบัน	Marketing Officer บริษัท J Add Company

