

บรรณานุกรม

- กฤตยา อารยะศิริ. (2534). *จิตวิทยาประยุกต์เพื่อองค์การ*. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์
สถาบันราชภัฏจันทรเกษม.
- กันยา สุวรรณแสง. (2532). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: อักษรพิทยา.
- กฤษณ์ คำขบ. (2528). *จิตวิทยาสังคม*. กรุงเทพฯ: ศูนย์การพิมพ์วิทยาลัยครูเทพสตรี.
- _____. (2542). *จิตวิทยาแนะแนวเด็กวัยรุ่น*. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์สถาบันราชภัฏ
สวนสุนันทา.
- กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์. (2538). *ความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับ
สื่อวิดีโอ เกมของบุตร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชา
ศาสตรและสื่อสารมวลชน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จิราภา เต็งไธรัตน์ และคณะ. (2544). *จิตวิทยาทั่วไป* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชัยอนันต์ สมุทวณิช. (2542). *เพลินเพื่อรู้*. กรุงเทพฯ: พีเพรส.
- ชาติชาย พิทักษ์ธนาคม. (2544). *จิตวิทยาการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาปรัชญาธรรมและ
จริยศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- จิตภา สุขพล่า. (2546). *การสื่อสารระหว่างบุคคล*. กรุงเทพฯ: ภาควิชานิเทศศาสตร์
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ณัฐพงศ์ จิตนิมานะกุล. (2543). *Game for PC เรียนรู้เกมจากเกมคอมพิวเตอร์ด้วย*. กรุงเทพฯ:
เสริมวิทยานิพนธ์เมชั่น เทคโนโลยี.
- ทิพย์ภา เขมฐ์ชาวลิต. (2541). *จิตวิทยาพัฒนาสำหรับพยาบาล*. สงขลา: ชานเมืองการพิมพ์.
- ธนะวัฒน์ วรรณประภา. (2547). *เส้นทางสู่การเล่นและปัจจัยด้านโปรแกรมของเกมออนไลน์
หลากหลายผู้เล่นชนิดผจญภัยที่ส่งผลทำให้ผู้เล่นชื่นชอบ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา
มหาบัณฑิต, สาขาเทคโนโลยีทางการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ปรีชา จินตคามณิศริกุล. (2542, มกราคม). *จุดเชื่อมต่อของเกมออนไลน์กับระบบสื่อสาร
ไร้พรหมแดน*. อินเทอร์เน็ต, 4, 61-63.
- ปิยะนุช ประจักษ์จิตต์. (2525). *การทดลองเปรียบเทียบผลจากวิธีการที่แตกต่างกันในการใช้สิ่งเร้า
ต่อความตั้งใจในการรับรู้และการเรียนรู้เด็กก่อนวัยเข้าเรียน*. วิทยานิพนธ์ปริญญา
การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาบริหารการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

- พงษ์พรรณ บุญเลิศ. (2546, 12 พฤศจิกายน). เคนิวส์ว่าไรดี. เคลลิวส์, หน้า 6.
- พัชรภรณ์ ภาณุตานนท์. (2546). การศึกษาคุณภาพชีวิตของหญิงขายบริการทางเพศ. วิทยานิพนธ์
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาจิตวิทยาแนะแนว, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- เพชรชมพู เทพพิพิธ. (2532). ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์
และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.
วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาโสตทัศนศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย,
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มธุรส สว่างบำรุง. (2543). เอกสารประกอบการสอน ศท 303 จิตวิทยาพัฒนาการ (Developmental
psychology) เชียงใหม่: คณะธุรกิจการเกษตร มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- มนมัย นามแฝง. (2546, มกราคม). Game online เทรนใหม่ในวงการเกมที่กำลังร้อนแรง.
คอมพิวเตอร์ทูเดย์, 12, 80-87.
- มาลี จูฑา. (2542). จิตวิทยาการเรียนการสอน (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: อักษรภาพิพัฒน์.
- ขยยศ พรตปกรณ์. (2532, เมษายน). วิดีโอเกมกับความรุนแรง. รัฐรอบตัว, 4, 98-100.
- ยีน ภู่วรรณ. (2546, เมษายน). เกมออนไลน์. อินเทอร์เน็ตแมกกาซีน, 8, 53-56.
- เยาวพา เคชะคุปต์. (2536). การจัดการสำหรับสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตร
และการสอน, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- รุ่งรัตน์ ธรรมทอง. (2541). ผลของการใช้เกมคอมพิวเตอร์ที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์
ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ปริญญา
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาการบริหารการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย,
มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- เรืองยศ วิชัย. (2540). การศึกษาความสนใจในการเล่นตามมุมของเด็กปฐมวัย โดยมีครูชีเนะ
และเล่นตามลำพัง. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาจิตวิทยาการศึกษา,
บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วงหทัย ดันชีวะวงศ์. (2546). ความคิดเห็นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ในฐานะที่เป็นสื่อใหม่และ
ผลิตภัณฑ์ดิจิทัล. วารสารเซนต์จอห์น, 6(6), 72-80.
- วรพจน์ พวงสุวรรณ. (2541). การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน
มัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตรมหาบัณฑิต,
สาขาสื่อสารมวลชน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- วรี เกียรติกุล. (2530). การเปรียบเทียบความสามารถในการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึกหัด. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษาบัณฑิต, สาขาการศึกษาปฐมวัย, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วิภาพร ลากสมบุรณานนท์. (2522). การศึกษาเปรียบเทียบผลของการใช้แรงจูงใจที่มีต่อการทำงานของนักเรียนประถมศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาที่มีความวิตกกังวลสูงและต่ำ. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วิยะดา บัวเผื่อน. (2531). การศึกษาความสนใจในการเล่นเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัยโดยมีครูที่แนะนำเล่นด้วยตนเอง. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาการศึกษาปฐมวัย, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วินัส อุดมประเสริฐกุล และคณะ. (2545). พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. วารสารวิจัยวิทยาศาสตร์การแพทย์, 16(2), 149-158.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2540). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย (เล่ม 2) (พิมพ์ครั้งที่ 7) กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศิริพร หัตถา. (2539). ผลการของการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ใช้การเสริมแรงด้วยเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้บุพทของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษต่ำ. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาโสตทัศนศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมพร สุทัศน์, ม.ร.ว. (2544). จิตวิทยาการปกครองชั้นเรียน (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สิทธิโชค วรานุสันติกุล. (2546). จิตวิทยาสังคม: ทฤษฎีและการประยุกต์. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- สุกรี รอดโพธิ์ทอง. (2530). เกมคอมพิวเตอร์จุดเด่นที่น่าสนใจแบบ. ประชาศึกษา, 37, 6-12
- สุชา จันทรโณ. (2541). จิตวิทยาทั่วไป (พิมพ์ครั้งที่ 11). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุปราณี สนธิรัตน์ และคณะ. (2545). จิตวิทยาทั่วไป (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตวิทยา คณะสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุรางค์ ไก่หวดระกุล. (2541). จิตวิทยาการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุรางค์ สากร. (2541). พฤติกรรมการสอนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต: วิทยาศาสตร์.

กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏจันทรเกษม.

แสงเดือน ทวีสิน. (2545). พฤติกรรมการสอนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต: วิทยาศาสตร์.

กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยแสง.

อนงค์นาค เงินทรัพย์. (2545). การพัฒนาหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์ สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย, สาขาเทคโนโลยีทางการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยบูรพา.

อบรม สนิทบาล. (ม.ป.ป.). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: พีระพินา.

อารี พันธมณี. (2542). จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: ดันอ้อ.

เอกรินทร์ รุ่งจตุรภัทร. (2546, มีนาคม). 2546 แร็กนาร์อ็อก..ครองเมือง ทอมทูเคย์แอ็คชั่น, 1, 6-14.

เอี่ยมลักษณ์ นามแฝง. (2546, มีนาคม) เรียนอย่างมีความสุขได้ทั้งความสนุกสนานและความรู้
ชีวิต, 5, 21-26.

Abraham, K. K. (1974). *The psychology of motivation*. New York: Prentice-Hall.

Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. New Jersey: Prentice – Hall.

Charlas, C. M. (1972) *Education psychology*. Endeavor: Mosby.

Herseiman, M. E. (1999). *The application of educational computer games in English second Language Teaching*. Abstract Retrieved November 13, 2003, from <http://www.lib.umi.com/dissertation./fullcgt/19678665>.

McClland, A. (1961). *The achieving society*. New York: Van Nostrand.