

บรรณานุกรม

- กัลยา วานิชย์บัญชา. (2545). *หลักสถิติ* (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, พิมพ์ลักษณ์.
- คณะรัฐมนตรี. *อนุมัติมาตรการคุมเน็ต-เกมออนไลน์*. วันที่ค้นข้อมูล 20 ธันวาคม เข้าถึงได้จาก <http://www.soc.soc.go.th/SLK>.
- คอมพิวเตอร์ทูเดย์. (2546, มกราคม). *เกมออนไลน์ เทรนด์ใหม่ในวงการเกมส์ที่กำลังร้อนแรง*, 82-84
- ฉัตรพี เกษมสันต์ ณ อยุธยา. (2550). *เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์กับการพัฒนาทางการปัญญา และอารมณ์ของวัยรุ่น กรณีศึกษา เกม The Sim*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาสื่อมวลชน, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชินวร ฟาดิชฐี. (2550). *เด็กกับเกมออนไลน์*. วิทยานิพนธ์สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, สาขาวิชามานุษยวิทยา, คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ณัฐพงศ์ ฐิติมานะกุล. (2544). *Game for PC*. กรุงเทพฯ: เสริมวิทย์ อินฟอร์เมชันเทคโนโลยี จำกัด.
- ดวงลาภ เปี่ยมอยู่สุข. (2549). *แบบแผนพฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่นรายงาน โครงการหลักสูตรวารสารศาสตร์มหาบัณฑิต, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.*
- ทวีศักดิ์ กอนันตกุล และคณะ. (2547). *วัยรุ่นไทยบนโลกอินเทอร์เน็ต มุมมองแห่งการสร้างสรรค์ มุมมองอันตราย*. กรุงเทพฯ: ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ.
- ธนพจน์ วิเศษสินธุ์. (2550). *ศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับและความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานครที่มีต่อเนื้อหาความรุนแรงในเกมออนไลน์*. วิทยานิพนธ์ วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาวิชาวารสารศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ธีระพร อุวรรณโณ. (2535). *เจตคติ: การศึกษาตามแนวทฤษฎีหลัก*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นงลักษณ์ วิรัชชัย. (2542). *โมเดลลิสเรลลิตีวิเคราะห์สำหรับการวิจัย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นลินี สุวรรณโชติ. (2549). *โมเดลเชิงสาเหตุความไม่เชื่อดังกล่าวทางวิชาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย*. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาเทคโนโลยีวิจัยทางการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยบูรพา.

- นันทการนต์ ตันเจริญ. (2546). Ragnarok พันธุ์แห่งเกมออนไลน์. *อินเทอร์เน็ตเมกะซีน*, 4(82), 58.
- นันท์วิมล สหชัยรุ่งเรือง. (2549). *พฤติกรรมและสาเหตุการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นวัยต่าง ๆ : กรณีศึกษาร้าน N-Sing อำเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- พวงเพชร อภิธนาคุณ. (2549). *ความพึงพอใจและความต้องการของผู้ใช้บริการเกมออนไลน์ กรณีศึกษา: เกมออนไลน์ “ปิงปอง”*. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการจัดการทั่วไป, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- พัชร โดพันธ์. (2551). *ปัจจัยที่มีผลต่อแรงจูงใจของเด็กวัยรุ่นในการเล่นเกมนออนไลน์*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน, คณะมนุษยศาสตร์, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา และคณะ. (2546, เมษายน-มิถุนายน). *สิทธิมนุษยชน 2*, เมษายน – มิถุนายน 2546, 67-81.
- พิมลพัชร อาสานะพันธ์. (2551). *การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์เทลส์ รันเนอร์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาบริหารสื่อสารมวลชน, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เพียงทิพย์ พรหมพันธุ์. (2551, สิงหาคม). *ติดเกมส์แล้วก้าวร้าวจริงหรือ*, *ใกล้หมอ Healt & well Being*, 32(7), 70-71.
- ยีน ภูสุวรรณ. (2003). *เกมออนไลน์*. Internet, April, 53 – 56.
- ยุทธนา อาจสกุลม้น. (2544). *Kill in Game ฆ่าในเกม ก้าวร้าวในชีวิตจริง จริงหรือ*. “Win Magazine 9 พฤศจิกายน, 105-106.
- รังสฤษฎ์ รังสิมันต์. (2550). *การปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ กรณีศึกษา ประกอบการร้านค้าอินเทอร์เน็ตในเขตบางกอกใหญ่*. ปรินญาณิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชานโยบายสาธารณะ, คณะสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- รัตนวรรณ หอมเนียม. (2550). *พฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารงานยุติธรรม, คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- วรพจน์ พวงสุวรรณ. (2541). การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวารสารศาสตร์สื่อสารมวลชน, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วรสิทธิ์ แสงแดง. (2547). ทศนคติและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่มีผลต่อค่าใช้จ่ายอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรีในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวิชาการตลาด, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วินัส อุดมประเสริฐกุล และคณะ. (2545). พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. วารสารวิจัยวิทยาศาสตร์การแพทย์, 16(2), 149-158.
- ศรัณญา ไพรวรรณรัตน์. (2553). ปัจจัยทำนายและแนวทางการปรับพฤติกรรมติเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในจังหวัดชลบุรี. คุุณิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาการศึกษาและการพัฒนาสังคม, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ศุทธฤทัย เชื้อขวัญมา. (2546). การศึกษาพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์. (2544, พฤษภาคม). พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น. 12 พฤษภาคม 2544.
- ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์. (2546). เยาวชนกับเกมออนไลน์ยุคปัจจุบัน. 13 มีนาคม 2546.
- ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์. (2546, มีนาคม). ความเห็นของผู้ปกครองกับนโยบายการจัดระเบียบร้านอินเทอร์เน็ต.
- ศูนย์วิจัยกสิกรไทย จำกัด. (2546, กรกฎาคม). เกมออนไลน์-เน็ตคาเฟ่: จัดระเบียบใหม่...ป้องกันภัยให้เด็ก” กระแสทัศน์, 9(1452).
- ศูนย์วิจัยกสิกรไทย จำกัด. (2546, มีนาคม). จัดระเบียบใหม่ – อินเทอร์เน็ตคาเฟ่: ทุกฝ่ายต้องช่วยกัน” กระแสทัศน์, 9(1403).
- สุภาพร ลือกิตติศัพท์. (2549). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวารสารศาสตร์สื่อสารมวลชน, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สารานุกรมออนไลน์. เกมออนไลน์. วันที่ค้นข้อมูล 22 มีนาคม 2556 , เข้าถึงได้จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/>
- เสรี ชัดแฉ่ม และ สุชาดา กรเพชรปาดิ. (2546). โมเดลสมการโครงสร้าง. วารสารวิจัยและวัดผล. การศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา, 1(1), 1-24

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 6 วันที่ค้นข้อมูล 20 มีนาคม 2554, เข้าถึงได้จาก

<http://www.spm6.go.th>

- Ajzen, I. (1985). *From intention to actions: A theory of planned behavior*. In Kuhl, J., Beckman, J. (Eds.), *Action-control: From cognition to behavior* (pp. 11-39). Heidelberg, Germany: Springer.
- Ajzen, I. (2002). Perceived behavioral control, self-efficacy, locus of control, and the theory of planned behavior. *Journal of Applied Social Psychology*, 32, 665-683.
- Ajzen, I., and Driver, B. L. (1991). Prediction of leisure prediction of behavioral, normative, and control beliefs: An application of the theory of planned behavior. *Leisure Sciences*, 13, 185-204.
- Ajzen, I., and Driver, B. L. (1992). Application of the theory of planned behavior to leisure choice. *Journal of Leisure Research*, 24, 207- 224.
- Ajzen, I., and Fishbein, M. (1980). *Understanding attitudes and predicting social behavior*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.
- Ajzen, I., and Madden, T. J. (1986). Prediction of goal directed behavior: Attitudes, intentions, and perceived behavioral control. *Journal of Experimental Social Psychology*, 22, 453-474.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavior change*. *Psychological Review*, 84, 191-125.
- Beck, L., and Ajzen, I. (1991). Predicting dishonest actions using the theory of planned behavior. *Journal of Research in Personality*, 25, 285-301.
- Chin-Lung Hsu., and His-Peng Lu. (2003). *Why do people play o-line game? An extended TAM with social influences and flow experience*. Department of Information Management, National Taiwan University of Science and Technology.
- Darley, J. M., Glucksberg, S. and Ronald, A. K. (1991). *Psychology*, (5th ed.). New Jersey: Prentice-Hall International Inc.

- Durkin and Barber. (2002). *Relationship between Game Play and Adolescent Development*. Journal of Applied Developmental Psychology November–December 2002, 23(4), 373–392.
- Garling, T., and Fujii, S. (2002). Structural equation modeling of determinants of planning. *Scandinavian Journal of Psychology*, 43, 1-8.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave/Macmillan.
- Good, C. V. (1973). *Dictionary of education*. New York: McGraw-Hill.
- Green, C.S. and Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423, 534 –538.
- Gleitman, H. (1992). *Basic Psychology* (3rd ed.). New York: W.W. Norton & Company.
- Hilgrad, E. R. (1962). *Introductions to psychology*. New York: Brace and World.
- Jiming Wu and De Liu. (2007), *Journal of Electronic Commerce Research*, 8(2).
- Manovich. (2002). *The Language of New Media*. Retrieved May 15, 2012 , from <http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf>
- Lefton, L. A., and Laura V. (1986). *Mastering Psychology* (2nd ed.). Granth Nirmitti Mandal, Nagpur.
- Moon, J., and Kim, Y. (2001). Extending the TAM for a World Wide Web context. *Information & Management*, 38, 217–230.
- Notani, A. S. (1998). *Moderators of perceived behavioral control's predictiveness in the theory of planned behavior: A meta-analysis*. *Journal of Consumer Psychology*, 7, 247-271.
- Schoreder. (1996). *Playspace Invader: Huzinga Baudrillard and Video Game Violence*. Winter.
- Thurstone, L. L. (1967). *Attitude theory and measurement*. In *Reading in attitude theory and measurement martin fishbein*. New York. University of Chicago.