

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ. การวิเคราะห์สื่อแนวคิดและเทคนิค. กรุงเทพมหานคร: เลิฟ แอนด์ ลิฟ, 2547.
- กาญจนา แก้วเทพ. สื่อบันเทิง : อำนาจแห่งความไร้สาระ. กรุงเทพมหานคร: ออล อเน้าท์ พรินท์, 2545.
- กาญจนา แก้วเทพ. สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร : อินฟินิตี้เพลส, 2541.
- กิดานันท์ มลิทอง. อธิบายศัพท์คอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ตมีเดีย. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- กิตติ ก้านภัย. มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์หนังสือจุฬาฯ, 2543.
- กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์. ความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร สัมภาษณ์จากบิดามารดาของนักเรียนชายระดับมัธยม ศึกษาตอนต้นใน กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2538.
- ขวัญใจ สุชาติพงศ์กุล. ผลกระทบของเกมออนไลน์ที่มีต่อสังคมไทย : มุมมองภายใต้กฎหมายระหว่างประเทศแผนกคดีบุคคล. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- จิรัฐ ศุภการ. การอธิบายตัวตนในชุมชนเสมือนจริง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- ณัฐพงศ์ ฐิติมานะกุล. Game For Pc. กรุงเทพมหานคร: เสริมวิทย์ อินฟอร์เมชั่น เทคโนโลยี, 2537.
- นิยะดา ชุณหะวงศ์ และนินนาท โอฟารวรวิฒิ. พฤติกรรมทางธุรกิจ. กรุงเทพมหานคร: บางกอกการพิมพ์, 2520.
- บงกชมาศ เอกเอี่ยม. เกย์ : กระบวนการพัฒนาและอ้างเอกลักษณ์รักร่วมเพศ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2532.
- บุญเกิด มาอ่อง. การศึกษาการรวมกลุ่มและการทำกิจกรรมของกลุ่มผู้ฟังวิทยุ จส.100. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2537.

- ประกายทิพย์ นิยมรัฐ. ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้แสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- พิศิษฐ์ คุณวโรตม์. อัตลักษณ์และกระบวนการต่อสู้เพื่อชีวิตของผู้ติดเชื้อ HIV. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2545.
- ไพบุลย์ วัฒนธรรมศิริ. ทำใหม่ มาช่วยกันให้ดีขึ้น. กรุงเทพมหานคร: สถาบันพัฒนาองค์กรชุมชน, 2539.
- รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์. มณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ : กรณีศึกษา www.pantip.com และ www.sanook.com. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.
- วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน. พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริงและผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคที่มีต่อวัยรุ่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- วิภา อุดมจันทร์. วิถีโอเกม-สื่อบันเทิงตัวใหม่ในยุคไฮเทค. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.
- ศศิวิมล ตามไท. การเปิดรับข่าวสาร ความรู้ ทักษะคติ การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากเว็บไซต์การศึกษาของนักเรียนในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- ศุณิสรา ทดลา. รูปแบบพฤติกรรมสื่อสารในห้องสนทนาผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- สุชา จันทร์เอม. จิตวิทยา. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช, 2539.
- สุชาดา สัจจสันถวไมตรี. ทักษะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวีดิโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2532.
- สุภาภรณ์ ศรีดี. การศึกษายุคใหม่ในโลกแห่งความจริงเสมือน. วารสารสุขุทัยธรรมมาธิราช. 16,1 (มกราคม-มิถุนายน 2545): 47-54.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. รายงานผลการสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนในกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2546. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2546.

อภิญา ตันทวีวงศ์. สื่อบันเทิง : อำนาจแห่งความรู้สึกระ. กรุงเทพมหานคร: ออล อเบ้าท์ พรินท์, 2545.

อภิญา เฟื่องฟูสกุล. อัตลักษณ์: การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. กรุงเทพมหานคร: คณะกรรมการสภาวิจัยแห่งชาติ สาขาสังคมวิทยา สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ, 2546

อาภรณ์ ปิยะเวช. ผลกระทบของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ต่อพฤติกรรมการสื่อสารของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรมสามัญศึกษา : ศึกษาเฉพาะกรณีโรงเรียนในเขตพระนคร กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538.

ภาษาอังกฤษ

- Bandura, Albert. Social learning theory. Englewood cliffs, N.J.: Prentice-hall, 1971.
- Berger, Peter and Luckmann, Thomas. The social construction of reality : a treatise in the sociology of knowledge. Harmondsworth, Middlesex: Penguin, 1987.
- Caplan, E.S. Preference for Online Social Interaction. Communication Research 3, 6(December 2003): 625-648.
- Cury, Ivan. Directing and producing for television : a format approach. 2nd edition Boston: Focal, 2002.
- Edward Soja. Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places. Oxford: Basil Blackwell, 1996.
- Everett M. Rogers. Diffusion of innovations. New York: Free Press, 2003
- Griffiths, Mark D. Internet addiction : Does it really exist ? In J.Gackenbach (ED.), Psychology and the internet Intrapersonal, Interpersonal and Transpersonal Applications. New York: Academic Press, 1998.
- Griffiths, Mark D.and Hunt. Computer Games Playng in Adolessence: Prevalence and Demographic Indicators." Journal of Community and Applies Social Psychology, 1995.
- Harris, Richard J. A cognitive psychology of mass communication. 4th edition Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, 2004.
- J. Preece. Online Communities: Designing Usability, Supporting Sociability. Wiley & Sons, USA, 2000.
- John Fisk, Television Culture, London: Routledge, 1992.
- Kath Woodward, Questioning identity: gender, class, ethnicity. London: Sage in association with Open University, 2004.
- Murray HA. Exploration in personality. London: Oxford University Press, 1938.
- Richard Bartle. Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDS[Online]. 1996. Available from: <http://www.mud.co.uk/richard/hcnds.htm> [2008, March 21]
- Skinner BF, The behavior of organisms : An Experimental Analysis. Englewood-Clif,NJ: Prentice-Hall, 1938.

Inada, K. A Buddhist response to the nature of human rights. Journal of Buddhist Ethics[Online]. 1995. Available from: , June

แหล่งที่มา :

http://www.netgamecr.com/index.php?option=com_content&task=view&id=8&Itemid=4

แหล่งที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/MMORPG>

<http://game-research.com/index.php/reports/online-gamer-habits/>

http://www.archanwell.org/autopage/show_page.php?t=1&s_id=11&d_id=12

พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทรและนายสมา โกมลสิงห์. เกมออนไลน์และผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนในสังคมไทย. วารสารของคณะกรรมการสิทธิมนุษยชนแห่งชาติ, 2006.

แหล่งที่มา: http://www.archanwell.org/autopage/show_page.php?t=1&s_id=11&d_id=12

ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์ สถาบันวิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ. เน็ตคาเฟ่แหล่งเกมออนไลน์. สถาบันวิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2546 แหล่งที่มา: <http://www.bangkokbiznews.com/scitech/2003/0320/index.php?news=p1.html>

ภาคผนวก

แบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง

ส่วนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ,อายุ,สถาบันศึกษา,ระดับชั้นที่กำลังศึกษา และค่าใช้จ่ายต่อเดือน

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น ได้แก่ ระยะเวลาที่เริ่มเปิดรับสื่อเกมออนไลน์,ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์, จำนวนชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ต่อครั้ง,ช่วงเวลาในการเล่นเกมออนไลน์,ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์,ใช้สื่อเกมออนไลน์เพื่อจุดประสงค์ใด,ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์,สถานที่ที่ใช้เล่นเกมออนไลน์และเกมออนไลน์ที่เล่นเป็นประจำ

ส่วนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง

1. เพศ 1. () ชาย 2. () หญิง
2. อายุ.....ปี
3. โรงเรียน.....
4. ระดับการศึกษา 1. () มัธยมศึกษาตอนต้น 2. () มัธยมศึกษาตอนปลาย
5. รายได้ของท่าน สัปดาห์ละ
 1. () น้อยกว่าหรือเท่ากับ 250 บาท 2. () 250 – 500 บาท
 3. () 501 – 750 บาท 4. () มากกว่า 750 บาท

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น

6. คุณเล่นเกมออนไลน์มานานเท่าไร
 1. () ไม่เกิน 6 เดือน 2. () มากกว่า 6 เดือน – ไม่เกิน 1 ปี
 3. () มากกว่า 1 ปี – ไม่เกิน 2 ปี 4. () มากกว่า 2 ปี
7. ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์
 1. () 1 – 2 วันต่อสัปดาห์ 2. () 3 – 4 วันต่อสัปดาห์
 3. () 5 – 6 วันต่อสัปดาห์ 4. () ทุกวัน
8. ท่านเล่นเกมออนไลน์วันละ
 1. () ไม่เกิน 2 ชั่วโมง
 2. () มากกว่า 2 ชั่วโมง – ไม่เกิน 4 ชั่วโมง

3. () มากกว่า 4 ชั่วโมง – ไม่เกิน 6 ชั่วโมง
4. () มากกว่า 6 ชั่วโมง – ไม่เกิน 8 ชั่วโมง
5. () 8 ชั่วโมงขึ้นไป

9. ช่วงเวลาที่ท่านนิยมเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด (เลือกตอบเพียงข้อเดียว)

1. () 8.00 – 12.00 น.
2. () 12.00 – 16.00 น.
3. () 16.00 – 20.00 น.
4. () 20.00 – 24.00 น.
5. () หลัง 24.00 น. เป็นต้นไป

10. ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์

1. () น้อยกว่า 50 บาท
2. () 51 – 100 บาท
3. () 101 – 200 บาท
4. () มากกว่า 200 บาท

11. ท่านเข้าไปในเว็บไซต์เกมออนไลน์ต่างๆเพื่อ (เรียงลำดับตามความสำคัญอันดับ 1 – 3)

1. () เล่นเกมออนไลน์
2. () พุดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เล่น
3. () ดาวนโหลดใช้บริการวอลเปเปอร์
4. () ศึกษาวิธีการเล่น กฎ กติกา มารยาทในการเล่น
5. () บริการเวบบอร์ดถามตอบปัญหาซื้อขายของในเกม
6. () อ่านข่าวประชาสัมพันธ์ต่างๆ
7. () ส่งอีการ์ด
8. () อื่นๆ โปรดระบุ.....

12. ประโยชน์ที่ท่านได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์คือ

1. () ได้รับความเพลิดเพลินและความสนุกสนาน
2. () เกิดความพอใจไว้พุดคุยและทำให้เข้ากับกลุ่มเพื่อนได้ดี
3. () ไว้พักผ่อนคลายความเครียด
4. () ฝึกทักษะ มีสมาธิ พัฒนาศติปัญญาและไหวพริบ
5. () สร้างจินตนาการที่สร้างสรรค์
6. () อื่นๆ โปรดระบุ.....

13. สถานที่ที่ใช้เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ

1. () เล่นที่โรงเรียน/มหาวิทยาลัย
2. () เล่นที่บ้าน
3. () เล่นที่บ้านเพื่อน
4. () เล่นที่ร้านเกม
5. () อื่นๆ โปรดระบุ.....

14. เกมออนไลน์ที่เล่นเป็นประจำ

1. () เกม GE
2. () เกม Yulgang
3. () เกม Ragnarok
4. () เกม Lineage 2
5. () เกม Pangya
6. () เกม อื่นๆ

แบบสังเกตพฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนออนไลน์ GE

ส่วนที่ 1 พฤติกรรมการสื่อสารระหว่างผู้เล่นกับตัวเกมนออนไลน์

วันที่...../...../ 2549 เวลา.....น.

สถานที่.....

ชื่อที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ "GE".....

เซิร์ฟเวอร์ในการเล่นเกมนออนไลน์ "GE".....

สวมบทบาทเป็นอาชีพไฟต์เตอร์สเกาทมัสเก็ตเทียร์
.....วิชาร์ดวอร์ลอร์ดNPC

การแต่งกายของตัวละคร.....

อาวุธที่ตัวละครสวมใส่.....

รายละเอียดพฤติกรรมการสื่อสาร

1. แรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์

.....
.....
.....

2. อารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นขณะเล่นเกมนออนไลน์

.....
.....
.....

3. การรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นภายในเกมนออนไลน์

.....
.....
.....

4. รูปแบบการสื่อสารของผู้เล่นเกมนออนไลน์

.....
.....
.....

แบบสังเกตพฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนอนไลน์ GE

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการสื่อสารระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนกับตัวเกมออนไลน์

วันที่...../...../ 2549 เวลา.....น.

สถานที่.....

ชื่อที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์ "GE".....

เซิร์ฟเวอร์ในการเล่นเกมนอนไลน์ "GE".....

สวมบทบาทเป็นอาชีพไฟต์เตอร์สเกาทมัสเก็ตเทียร์
.....วิชาร์ดวอร์ลอร์ดNPC

การแต่งกายของตัวละคร.....

อาวุธที่ตัวละครสวมใส่.....

รายละเอียดพฤติกรรมการสื่อสาร

1. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น

.....
.....

2. การใช้ถ้อยคำและประโยค

.....
.....

3. การสื่อสารเชิงอวัจนภาษา

.....
.....

4. ลักษณะการเล่น(เพียงลำพัง/ร่วมกับผู้อื่น)

.....
.....

5. พื้นที่สาธารณะ

.....
.....

แบบสังเกตพฤติกรรมสื่อสารในการเล่นเกมนอนไลน์ GE

ส่วนที่ 3 พฤติกรรมสื่อสารระหว่างตัวละครกับตัวเกมนอนไลน์

วันที่...../...../ 2549 เวลา.....น.

สถานที่.....

ชื่อที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์ "GE".....

เซิร์ฟเวอร์ในการเล่นเกมนอนไลน์ "GE".....

สวมบทบาทเป็นอาชีพไฟต์เตอร์สเกาทมัดเก็ตเทียร์
.....วิชาร์ดวอร์ลอร์ดNPC

การแต่งกายของตัวละคร.....

อาวุธที่ตัวละครสวมใส่.....

รายละเอียดพฤติกรรมสื่อสาร

1. กฎ, ระเบียบและข้อบังคับต่างๆ

.....

.....

.....

.....

2. ลักษณะของการสื่อสารระหว่างตัวละคร

.....

.....

.....

.....

3. บทบาททางสังคมของตัวละคร

.....

.....

.....

.....

แบบสังเกตพฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนอนไลน์ GE

ส่วนที่ 4 พฤติกรรมการสื่อสารระหว่างตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนกับตัวเกมนอนไลน์

วันที่...../...../ 2549 เวลา.....น.

สถานที่.....

ชื่อที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์ "GE".....

เซิร์ฟเวอร์ในการเล่นเกมนอนไลน์ "GE".....

สวมบทบาทเป็นอาชีพไฟต์เตอร์สเกาทมัสเก็ตเทียร์
.....วิชาร์ดวอร์ลอร์ดNPC

การแต่งกายของตัวละคร.....

อาวุธที่ตัวละครสวมใส่.....

รายละเอียดพฤติกรรมการสื่อสาร

1. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร

.....
.....

2. การสื่อสารในกลุ่ม

.....
.....

3. ความขัดแย้งของตัวละคร

.....
.....

4. การติดเกมนอนไลน์

.....
.....

5. การรับรู้และเรียนรู้ลักษณะตัวละคร

.....
.....

แบบสังเกตพฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนอนไลน์ GE

ส่วนที่ 5 พฤติกรรมการสื่อสารระหว่างผู้เล่นกับตัวละครของผู้เล่นและตัวเกมนอนไลน์

วันที่...../...../ 2549 เวลา.....น.

สถานที่.....

ชื่อที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์ "GE".....

เซิร์ฟเวอร์ในการเล่นเกมนอนไลน์ "GE".....

สวมบทบาทเป็นอาชีพไฟต์เตอร์สเกาทมัสเก็ตเทียร์

.....วิชาร์ดวอร์ลอร์ดNPC

การแต่งกายของตัวละคร.....

อาวุธที่ตัวละครสวมใส่.....

รายละเอียดพฤติกรรมการสื่อสาร

1. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น

.....

.....

.....

.....

2. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น

.....

.....

.....

.....

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายดวงลาภ เปี่ยมอยู่สุข สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ภาควิชานิเทศศาสตร์ คณะ
สารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ในปีการศึกษา 2542 และศึกษาต่อในระดับ
บัณฑิตศึกษา คณะนิเทศศาสตร์ สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปี
2547 สำเร็จการศึกษานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ปีการศึกษา 2540