

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ, กิตติ กัณภัย และปรีชาติ สถาปิตานนท์. มองสื่อใหม่สังคมใหม่.

กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

กิดานันท์ มลิทอง. อธิบายศัพท์คอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ตมัลติมีเดีย. กรุงเทพมหานคร :

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

ณัฐพงศ์ รัฐิธิมานะกุล. Game for Pc. กรุงเทพมหานคร: เสริมวิทย์ อินฟอร์เมชัน เทคโนโลยี, 2537.

บุญศิริ ภิญญาธินันท์. จินตนาการและโครงเรื่องในวรรณกรรมแปลชุด แฮร์รี่ พอตเตอร์, 57-71.

กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย, (ม.ป.ท.).

พันธ์ศักดิ์ ศรีทรัพย์. E-Life 2000. Thailand's Leading Internet Magazine 5 ,1

(มกราคม 2543) : 46-54.

ยีน ภู่วรรณ. สังคมใหม่ในโลกแห่งความจริงเสมือน. Microcomputer Magazine

(กรกฎาคม 2540) :157-159.

ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ. การวิเคราะห์ผู้รับสาร. กรุงเทพมหานคร : คณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

วิเชียร เกตุสิงห์. คู่มือการวิจัยเชิงปฏิบัติ. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช, 2537.

วิภา อุดมฉันท. วิดีโอเกม -- สื่อตัวใหม่ในยุคไฮเทค. สรุปการเสวนา เรื่องผลกระทบของวิดีโอเกม

ต่อเด็ก. กรุงเทพมหานคร . โครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก
และคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.

สุชาดา สัจจสันถวไมตรี. ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบต่อเยาวชน.

วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

สุภาภรณ์ ศรีดี. การศึกษายุคใหม่ในโลกแห่งความจริงเสมือน. วารสารสุขุทัยธรรมมาธิราช 16,1

(มกราคม-มิถุนายน 2545) : 47-54.

อริยา คูหา. แรงจูงใจและอารมณ์. ปัตตานี : ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, 2545

อาภรณ์ ปิยะเวช. ผลกระทบของเครื่องเล่นวิดีโอเกมกับพฤติกรรมการสื่อสารของนักเรียน

มัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรมสามัญศึกษา:ศึกษาเฉพาะกรณีโรงเรียนในเขตพระนครศรี

วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2538.

ภาษาอังกฤษ

Asiasoft International Company Limited. Ragnarok Online[Online].2004. Available form :
<http://www.ragnarok.in.th/index.html> [2004,January 11]

Caplan, E. S. Preference for Online Social Interaction. Communication Research 3, 6
 (December 2003) : 625-648.

Gravity Corp.&Lee Myongin. Online Game "Ragnarok"[Online] 2004. Available form :
<http://iro.ragnarokonline.com/game/library.listskill.asp>[2004,June12]

Griffiths, M.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.

Hawking, S. W. The Universe in a Nutshell. USA : Bantam Books, 2001.

Hayward, T. Adventures in Virtual Reality. Oue Corporation, 1993.

Krueger, M. W. Artificial Reality2. Reading Mass. Addison-Wesley, 1991.

Robbins, K. Cyberspace and the world we live in, The Cybercultures Reader. London :
 Routledge, 2000.

Steven, J. G. (Ed.) Information, Internet and Community : Note Toward an
 Understanding of Community in the Information Age. In Cybersociety. London :
 Sage Publications, 1998.

Straubhaar, L. Media Now : Communications Media in the Information Age. Wadsworth:
 2000.

Wannapiroon, P. Virtual Reality [Online].2000. Available form:
<http://www.thai.to/panita/vr1.html> [2003, June 21]

ภาคผนวก

แบบสัมภาษณ์
เรื่องพฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบ
ของเกมออนไลน์เร็กนาร็อคที่มีต่อวัยรุ่น

คำชี้แจง: แบบสัมภาษณ์ชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเพื่อการศึกษาบัณฑิตวิทยาลัย คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ภาควิชาการสื่อสารมวลชน ดังนั้นข้อมูลของท่านจะถูกเก็บไว้เป็นความลับ และการวิเคราะห์ข้อมูลจะเป็นการศึกษาในภาพรวม

ข้อมูลทั่วไป

สถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์เร็กนาร็อค (RO).....วัน/เวลา.....

ชื่อ.....นามสกุล.....E-mail.....Tel.....

ชื่อที่ใช้ในการเล่นเกมน RO.....Server.....Level.....อายุ.....

เล่นเป็นตัวละครเพศ ชาย เพราะ.....

หญิง เพราะ.....

ส่วนที่ 1 พฤติกรรมการเล่นเกม RO

1. ทำไมคุณถึงเล่นเกม RO.....
2. คุณเริ่มเล่นเกม RO ตั้งแต่เมื่อใด.....
3. คุณใช้เวลาในการเล่นเกมน RO กี่วัน/สัปดาห์.....
4. เวลาในการเล่นเกมน RO /ครั้ง.....
5. คุณแบ่งเวลาในการเล่นเกมน RO กับการเรียน การทำงาน หรือการออกกำลังกายอย่างไร.....
6. คุณใช้เวลาในการเล่นเกมน RO นานที่สุด กี่ชั่วโมง เพราะ.....
7. คุณเล่นเกม RO กับใคร เพราะ.....
8. คุณเคยได้รับการลงโทษจาก Game Master หรือไม่.....
 - เคย มาจากสาเหตุใด.....
 - ไม่เคย เพราะ.....
9. คุณเคยแกล้งเพื่อนในเกมหรือไม่ เพราะเหตุใด.....
10. เมื่อเห็นของวิเศษจากการล่าสัตว์ประหลาดของผู้อื่นตกอยู่คุณจะทำอย่างไร.....
11. คุณเคยแย่งผู้อื่นล่าสัตว์ประหลาดหรือไม่ เพราะเหตุใด.....
12. คุณมีวิธีการสร้างสัมพันธ์ภาพกับเพื่อนในเกมอย่างไร.....
13. คุณเคยทะเลาะกับเพื่อนในเกม RO หรือไม่ เพราะ.....

ส่วนที่ 2 การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง

14. คุณสวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพอะไรบ้างในเกม RO เพราะ.....
15. คุณชอบตัวละครอาชีพอะไรมากที่สุด เพราะ.....
16. คุณคิดว่าโลกเสมือนจริงในเกม RO เหมือนหรือแตกต่างจากโลกแห่งความเป็นจริงเพราะ.....
17. คุณเดินทางไปที่ไหนมาบ้างในอาณาจักร RO.....
18. เมืองหรือสถานที่ ที่คุณประทับใจมากที่สุด เพราะ.....
19. คุณคิดว่าสังคมในเกม เหมือนหรือแตกต่างจากโลกแห่งความเป็นจริงเพราะ.....

20. เป้าหมายสูงสุดในการเล่นเกมน RO คืออะไร..... และคุณมีวิธีการอย่างไร
ให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้.....
21. สิ่งที่คุณอยากได้มากที่สุดในเกมคืออะไร..... เพราะ.....
22. คุณมีวิธีการอย่างไรให้ได้ของมีค่าตามที่คุณปรารถนา..... เพราะ.....
23. คุณมีวิธีการในการสะสมเงินในเกม (Zeny) และของมีค่าอย่างไร.....
24. คุณชอบความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในโลกเสมือนจริงของเกม RO หรือเพื่อนในโลกแห่งความเป็นจริง
มากกว่ากัน..... เพราะ.....
25. ถ้าให้คุณเลือกระหว่าง โลกเสมือนจริงในเกม RO กับเพื่อนในโลกแห่งความจริงคุณจะเลือก
สิ่งใด..... เพราะ.....
26. เมื่อคุณอยู่ในโลกเสมือนจริงของเกม RO คุณรู้สึกอย่างไร.....
27. เมื่ออยู่ในโลกเสมือนจริง คุณมีกิจกรรมอะไรบ้าง.....

ผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค

ด้านอารมณ์และจิตใจ

28. ถ้ามีคุณมาแย่งของพิเศษจากที่คุณล่าสัตว์ประหลาดคุณจะทำอย่างไร.....
29. คุณเคยแกล้ง เพื่อนในเกมเพื่อความสนุกสนานหรือไม่เพราะเหตุใด.....
คุณใช้วิธีในการแกล้งเพื่อนในเกมอย่างไร.....
30. คุณเคยโกหก หลอกลวง เพื่อนในเกมหรือไม่เพราะเหตุใด.....
31. คุณเคยใช้เงิน ซื้อเงิน และของมีค่าในเกมหรือไม่ เพราะ.....
32. คุณรู้สึกอย่างไรหลังจากล่าสัตว์ประหลาดในเกม.....
ถ้าเปรียบสัตว์ประหลาดในเกมเป็นสัตว์จริง ๆ คุณจะรู้สึกอย่างไร.....

การเรียนรู้

33. คุณได้เรียนรู้อะไรบ้างจากการเล่นเกม RO.....
34. คุณนำความรู้ที่ได้รับจากการเล่นเกม RO ไปประยุกต์ใช้อย่างไรบ้าง.....

สุขภาพ

35. คุณคิดว่าการเล่นเกม RO จะส่งผลกระทบต่อสุขภาพอย่างไรบ้าง.....

การเรียน

36. คุณเคยหนีโรงเรียน หรือหยุดงานเพื่อมาเล่นเกม RO หรือไม่เพราะเหตุใด.....
37. หลังจากที่เล่นเกมแล้วผลการเรียนคุณเป็นอย่างไร.....

อื่น ๆ

38. คุณคิดว่าการเกม RO จะก่อให้เกิดผลกระทบอย่างไรบ้าง.....
39. คุณคิดว่าข้อดีของการเล่นเกม RO คืออะไร.....
40. คุณคิดว่าผลเสียจากการเล่นเกม RO คืออะไร.....

แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์เร็กนาร์็อค (Ragnarok) ของวัยรุ่น

วันที่...../...../2546 เวลา.....น.

สถานที่.....

ชื่อที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ "เร็กนาร์็อค".....

Server ในการเล่นเกมนออนไลน์ "เร็กนาร์็อค".....

สวมบทบาทเป็นอาชีพ นักดาบ/อัศวิน นักเวทย์/ผู้วิเศษ
 โจร/มือสังหาร นักบวช/Priest
 นักรบ/Hunter พ่อค้า/ช่างตีเหล็ก

การแต่งกายของตัวละคร.....

คำพูดที่ใช้สนทนา (Chat) ในการเล่นเกมน.....

.....

Emotional Icon ที่ใช้ร่วมกับการสนทนา (Chat) ในเกม

รายการ Emotion					
/!	?/	/ho	/lv	/lv2	/swt
/ic	/an	/ag	/s	/...	/thx
/wah	/sry	/heh	/swt2	/hmm	/no1
/??	/omg	/oh	/x	/hp	/go
/sob	/gg	/kis	/kis2	/pif	/ok

Action ต่างๆ ของตัวละคร.....

.....
 เมืองที่ชอบเข้าไปเล่นเกม

Monsters ที่ชอบล่า.....

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาววลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีบริหารธุรกิจ จากคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ปีการศึกษา 2537 และศึกษาต่อในระดับบัณฑิตศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปี 2545 สำเร็จการศึกษานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ปีการศึกษา 2547

