

บรรณานุกรม

- กรุงเทพธุรกิจ. (2559). ตลาดเกมในไทย 'ไม่ซบ' ผู้เล่นยังคึก-เจ้าของเทคโนโลยีฯ ยังสู้. สืบค้นเมื่อ 20 กรกฎาคม 2561. จากเว็บไซต์: <http://www.bangkokbiznews.com/news/detail/731170>.
- กันตภา ศิริวงศ์. (2557). ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกาเปิดรับสื่อคลิปวิดีโอออนไลน์ที่มีเนื้อหาความรุนแรง ทศนคติ และรูปแบบการเลี้ยงดูของครอบครัวต่อพฤติกรรม การลอกเลียนแบบของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร. การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ประจำปี 2556 เรื่อง “ผลงานวิจัยและนวัตกรรม สู่การพัฒนาที่ยั่งยืน” มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- กิ่งแก้ว ทรัพย์พระวงศ์. (2546). จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ: ไทยเจริญการพิมพ์.
- กิตติธเรศ เพชรศรีไวภูณัฐ. (2558). ออกแบบเกมให้โดนใจ. นนทบุรี: คอร์ฟังก์ชั่น.
- จรรยา สุวรรณทัต. (2547). จิตวิทยาและจิตวิทยาพัฒนาการ. กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.
- จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย. (2553). จิตวิทยาสังคม (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- จันทร์ ชุ่มเมืองปัก. (2547). วัยรุ่นยุคใหม่หัวใจจิตตอล. กรุงเทพฯ: ดอกหญ้ากรู๊ป.
- จันทมาศ ชื่นบุญ และศิรินันท์ เพชรทองคำ. (2518). จิตวิทยาวัยรุ่นและการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- โจรปล้นใจ. (2557). Future Gamer Thailand เล่ม 215. ม.ป.ท.
- ชาญวิทย์ พรนภดล. (2559). การติดเกมส์คอมพิวเตอร์ ปัจจัยเสี่ยงและปัจจัยป้องกันของเด็กนักเรียนในเขตดุสิต กรุงเทพมหานคร. วชิรเวชสาร, 59 (3), หน้า 1-14.
- ชุตานา ปุณณะหิตานนท์. (2541). การสำรวจทัศนคติและพฤติกรรมการับฟังรายการเรดิโอในพีร็อบเบิ้ลีม สถานีวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทย คลื่นความถี่เอฟ. เอ็ม 88.0 เมกะเฮิรต์ ของผู้ฟังในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ณัฐกร นทยศ. (2556). จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนธิดา คงอยู่. (2555). ทัศนคติและพฤติกรรมลอกเลียนแบบที่มีต่อศิลปินเกิร์ลกรู๊ปเกาหลีของวัยรุ่นไทย. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ธรรมรัตน์ อยู่พรต. (2556). ค่านิยมในการทำงานที่ส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการเป็นสมาชิกที่ดีขององค์กรของเงินเนอเธอร์แลนด์ ต่าง ๆ. **วารสารบริหารธุรกิจ**, 36 (138), หน้า 40-62.
- ธีระภัทร์ เอกผาชัยสวัสดิ์. (2551). **ประชากรศึกษา**. สืบค้นเมื่อ 20 กรกฎาคม 2561, จากเว็บไซต์: <http://computer.pcru.ac.th/emoodledate/19/>.
- บุญศรี ไพรัตน์. (2547). **จิตวิทยาและจิตวิทยาพัฒนาการ**. กรุงเทพฯ: ธนัชการพิมพ์.
- ประมะ สตะเวทิน. (2546). **หลักนิเทศศาสตร์**. กรุงเทพฯ: รุ่งเรืองสาส์นการพิมพ์.
- ปราณี รามสูต. (2528). **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพฯ: เจริญกิจ.
- ประไพพรรณ ศรีปาน. (2555). **ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพ 5 องค์ประกอบกับประสิทธิผลในการทำงานของพนักงานธนาคารทิสโก้ จำกัด (มหาชน) ส่วนงานควบคุมและบริหารสินเชื่อรายย่อย**. สารนิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการจัดการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ภัสวดี นิติเกษตรสุนทร. (2553). **ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสื่อสารและพฤติกรรมการสื่อสาร**. เอกสารการสอนชุดวิชาทฤษฎีและพฤติกรรมการสื่อสาร. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- มนูญ ตนะวัฒนา. (2539). **จิตวิทยา พัฒนาชีวิต** (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ธีรพงษ์การพิมพ์.
- ศรุดา พรหมมา. (2557). **พฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์กับความฉลาดทางอารมณ์ ศึกษากรณีเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช**. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ. (2541). **การบริหารการตลาด**. กรุงเทพฯ: ดวงกลมสมัย.
- สมพิศ นิชลานนท์ และ วนิดา ตริสวัสดิ์. (2532). **พฤติกรรมวัยรุ่น**. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สุกฤษฎี บูรณสวรรค์. (2558). **Future Gamer Thailand เล่ม 228**. ม.ป.ท.
- สุชา จันทร์เอม. (2544). **จิตวิทยาทั่วไป**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุรพงษ์ ไสธนะเสถียร. (2556). **ทฤษฎีการสื่อสาร**. กรุงเทพฯ: ระเบียบทอง.
- สุรางค์ คุ้มตระกูล. (2541). **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- แอดมิน Ak47 และ Master Blacksmith. (2559). Mafia III [รีวิว/เนื้อเรื่อง/จุดเก็บPlayboy/Download]. สืบค้นเมื่อ 13 มีนาคม 2561, จากเว็บไซต์: <http://www.metalbridges.com/mafia-iii/>.
- Bandura, Albert. (1971). *Social Learning Theory*. New Jersey: Prentice Hall.
- Carrie Andrews. (2016). *Watch dogs 2 Official Guide*. New York: Vox Media.
- Cole and Hall. (1970). *Psychology of Adolescence*. New York: Holt Rinehart & Winston.
- Costa and McCrae. (1992). *Revised NEO Personality Inventory and NEO Five-Factor Inventory: Professional Manual*. Odessa, FL: Psychological Assessment Resources, Inc.
- De Fleur, Melvin L. (1996). *Theories of Mass Communication*. New York: David Mc Kay Co.
- Ekk Ekkarath. (2559). รีวิว Watch Dogs 2 – เมื่อแฮคเกอร์อยู่ในคราบเน็ตไอดอล. สืบค้นเมื่อ 22 พฤศจิกายน 2560, จากเว็บไซต์: <https://www.online-station.net/pc-console-game/view/96707>.
- Flint Dille and John Zuur. (2007). *The ultimate guide to video game writing and design*. United states: Lone Eagle.
- iBomber. (2558). **มารู้จักอาชีพนักแคสเกมกัน (Game caster) เล่นเกมก็สร้างรายได้หลักล้านได้**. สืบค้นเมื่อ 7 กันยายน 2560. จากเว็บไซต์: www.dek-d.com/board/view/3550245/.
- Michael Knight. (2006). *Hitman 2*. United states: Prima Game.
- pptvhd36. (2559). **จิตแพทย์เด็กชี้ "เด็กติดเกม" มีโอกาสเลียนแบบวิธีก่ออาชญากรรม !!**. สืบค้นเมื่อ 20 กรกฎาคม 2561. จากเว็บไซต์: <https://www.pptvhd36.com/news/ประเด็นร้อน/23093>.
- Sanook. (2558). **Mafia 3 เปิดตัวเกมเจ้าพ่อเป็นทางการในงาน Games.com 2015**. สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2561, จากเว็บไซต์: <https://www.sanook.com/game/962153/>.
- Sorawis, J. (2558). *HITMAN*. Future Gamer Thailand, Vol. 228.
- Tim Bogenn and Rick Barda. (2013). *Grand Theft Auto V Limited Edition*. n.p.
- thisisgamethailand. (2559). **The Purge หนึ่งดั่งกำลังจะถูกสร้างเป็นเกม**. สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2561, จากเว็บไซต์: <https://www.thisisgamethailand.com/content/The-Purge-หนึ่งดั่งที่จะถูกสร้างเป็นเกมที่เรายากแนะนำ.html>.