

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กิตติชัย ตั้งไวบูลย์ และสุจิตรา คุ่มสมัย. (2553) พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนราชโกปีกานูเคราะห์ จังหวัดราชบุรี. หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กิตติพร ไชยใจณ์. (2555) พฤติกรรมการเปิดรับสื่อและพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาในมหาลัย อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา. วิทยานิพนธ์ หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- กิตติภัทร์ สีนประเสริฐ. (2557) ปัจจัยส่วนประสมการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้ออาหารสุนัขสำเร็จรูป ของประชากรในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก. หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- กุลชล บุรณ์เสรี. (2555) ความพึงพอใจสื่อแอนิเมชันในงานโฆษณาของนักเรียนประถมศึกษาในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- จอมณัฐฐา สิริธนวงศ์. (2556) การศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์. การค้นคว้าอิสระ หลักสูตรวารสารศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จอห์นนพดล วศิณสุนทร. (2559) สถานการณ์การเปลี่ยนผ่านระบบที่วิตจิตอลกับพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและความพึงพอใจของประชาชนในเขตอำเภอเมืองของพื้นที่ 4 จังหวัดนำร่อง. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เฉลิมเกียรติ ตุ่นแก้ว. (2553) ความพึงพอใจของผู้ปกครองที่มีต่อการบริหารงานโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ การศึกษาอิสระ หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

ชลลดา บุญโท. (2554) พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์. การค้นคว้าอิสระ หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

ณักร กุณิสร์. (2557) สื่อดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อการตอบสนองของผู้บริโภคในการเข้าถึงข้อมูลทางการตลาด. วารสารบริหารธุรกิจศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีที่ 5 (ฉบับที่ 1).

ธนกฤต ดีพลักดี. (2556) การเปิดรับสื่อ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ หลักสูตร นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสยาม.

ธนาวุฒิ สังข์ทอง. (2553) การตัดสินใจเลือกใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตของนักเรียนและนักศึกษาในตำบลมหาชัย อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร. หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.

นาตยา สังข์เที่ยง. (2554) ชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์ : กรณีศึกษา เกม Audition Online Dance Battle. หลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร.

บุญอยู่ ขอพรประเสริฐ. (2557) พฤติกรรมการใช้เฟสบุ๊ก (Facebook) ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารร่วมพฤษ มหาวิทยาลัยเกริก, ปีที่ 32 (ฉบับที่ 2).

บุษบา สุธีธร. (2546) พฤติกรรมการสื่อสารภายในบุคคลและระหว่างบุคคล. ในเอกสารการสอนชุดวิชาทฤษฎีและพฤติกรรมการสื่อสาร, สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

ปีเตอร์ วัชรธรรม. (2558) โซเชียลมีเดียเพื่อการบริหารธุรกิจ. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

พิชญ์ เดชาติวงศ์ ณ อยุธยา. (2558) พฤติกรรมการเปิดรับสื่อ การรับรู้ด้านภาพลักษณ์และการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และนักเรียนอาชีวศึกษาในพื้นที่จังหวัดสงขลา. การค้นคว้าอิสระ หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

พรพิมล ไทยางกูร. (2548) พัฒนาการวัยรุ่น. หนังสือพัฒนาการวัยรุ่น. ต้นอ่อนการพิมพ์.

พลฤทธิ ฐิติวิโรจน์นัท. (2550) ปฏิสัมพันธ์เกมออนไลน์ กรณีศึกษา : นักเรียนมัธยมศึกษาเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่.

ภาพิมล ไชยวุฒิ. (2558) แรงจูงใจในการสมัครเข้าเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต (E-sports). สารนิพนธ์ หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสยาม.

วังทราย อินทะวัน. (2553) พฤติกรรมการบริโภคสื่อประเภทต่างๆ ของวัยรุ่นในจังหวัดเชียงใหม่. หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

วิมลพรรณ อภาเวท, สาวิตรี ชีวะสาธน์, ชาญ เดชอัศวนง. (2554) พฤติกรรมการสื่อสารในเฟซบุ๊ก (Facebook) ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.

วิศวะ ลากจงประเสริฐ. (2556) ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของผู้ใช้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย. การค้นคว้าอิสระ หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ศิริวรรณ เจียรศักดิ์วัฒนา. (2554) บทบาทของครอบครัวและเพื่อนที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในจังหวัดปทุมธานี. การค้นคว้าอิสระ หลักสูตรคหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต.

สุภาวัฒน์ สงวนงาม. (2557) ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเลือกรับชมรายการข่าวของสถานีโทรทัศน์ของผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานคร. การค้นคว้าอิสระ หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเนชั่น.

สุรศักดิ์ วิจิตร และ ชัยวัฒน์ เพ็ญศิริ. (2559) Life is a Fame EP 6 - 7. Youtube Channel "Life is a Game".

อัจจิมา ปรีชาพานิช. (2549) การสื่อสารผ่านเกมออนไลน์ "ป๋าย่า". วิทยานิพนธ์ หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Bibiez. (2555) เปิดตำนาน MOBA เกมแนวใหม่ที่กำลังมาแรงในวงการเกมออนไลน์โลก. สืบค้นเมื่อ 17 กุมภาพันธ์ 2560 จาก <http://www.online-station.net/feature/feature/14969>

CAREER ADVICE. (2559) การเล่นเกม MOBA สอนอะไรเราให้ไปประยุกต์ใช้ในที่ทำงาน? สืบค้นเมื่อ 17 กุมภาพันธ์ 2560 จาก <http://www2.workventure.com/บล็อก/การเล่นเกมสโ- moba-สอนอะไรเราให้ไปประยุกต์ใช้ในที่ทำงาน>

David Glanz. (2559) Online gaming can boost school scores. สืบค้นเมื่อ 17 กุมภาพันธ์ 2560 จาก <https://www.rmit.edu.au/news/all-news/2016/august/online-gaming-can-boost-school-scores>

Joe Donnelly. (2559) DOTA 2 International 2016 breaks own prize pool record, now biggest in esports history. สืบค้นเมื่อ 17 กุมภาพันธ์ 2560 จาก <http://www.pcgamer.com/dota-2-international-2016-breaks-own-prize-pool-record-now-biggest-in-esports-history/>

Barcode Geronimo (2558) เทคโนโลยีสารสนเทศในชีวิตประจำวัน. สืบค้นเมื่อ 22 กุมภาพันธ์ 2560 จาก http://bcgeronimo.blogspot.com/2015/06/blog-post_27.html