

## บรรณานุกรม

- กฤษณี รื่นรัมย์. 2549. การวิจัยการตลาด. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กรุงเทพธุรกิจ. 2555. “ปราโมทย์ สุดจิตพร แชมป์เหนือแชมป์เกมออนไลน์” [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.bangkokbiznews.com/home/detail/finance/investment/20121127/479869/ปราโมทย์-สุดจิตพร-แชมป์เหนือแชมป์เกมออนไลน์.html> (27 พฤศจิกายน 2555).
- ชูชัย สมितिไกร. 2553. พฤติกรรมผู้บริโภค. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เดลินิวส์. 2555. “ทรู ดิจิตอลฯ”ลุยขยายฐานผู้เล่นเกมออนไลน์” [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.dailynews.co.th/technology/6784> (1 กุมภาพันธ์ 2555).
- \_\_\_\_\_. 2555. “ซึ่ปีหน้าตลาดเกมออนไลน์ไทยโตต่อเนื่อง” [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://m.dailynews.co.th/technology/174302> (24 ธันวาคม 2555).
- ไทยรัฐ. 2555. “รีบควบคุมเข้ม ร้านเกม-เน็ต สกั๊ดมือเท้าปาก” [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://m.dailynews.co.th/technology/174302> (20 กรกฎาคม 2555).
- ชัยรัต บัญปิ่น. 2552. การเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในจังหวัดกำแพงเพชร. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ธีรวิทย์ เอกะกุล. 2543. ระเบียบวิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. อุบลราชธานี: สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี
- แนวหน้า. 2556. “จีพजरโลกธุรกิจ” [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.naewna.com/business/37190> (20 มกราคม 2556).
- ปณิศา ลัญชานนท์. 2548. หลักการตลาด. กรุงเทพฯ: ชรรรมสาร จำกัด.
- ผู้จัดการ. 2552. “เปิดโพล "หัวเขียวไฟกั๊ด" ประเดิมผลสำรวจชี้ชาวเกมหนูนจัดเรตติ้ง” [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.manager.co.th/Game/ViewNews.aspx?NewsID=9520000018956> (27 เมษายน 2555).

- พงษ์ธร วงศ์วราภิภัทร. 2550. **ความคิดเห็นของผู้บริโภคในด้านส่วนประสมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมในการเล่นเกมนอนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการตลาด มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เพิ่มบุญ เอี่ยมสุภายิต. 2554. “เจาะลึกตลาดเกมออนไลน์ในบ้านเรา” [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา [http://www.dmaonline.in.th/index.php?modules=article&f=view&cat\\_id=3&id=31](http://www.dmaonline.in.th/index.php?modules=article&f=view&cat_id=3&id=31) (20 กรกฎาคม 2555).
- มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. 2555. “นักศึกษา” [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา [http://www.cmu.ac.th/info\\_service.php?menu=20](http://www.cmu.ac.th/info_service.php?menu=20) (16 พฤษภาคม 2555).
- วิเชียร วงศ์นิชชากุล, ไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว และ โชติรส กมลสวัสดิ์. 2550. **หลักการตลาด**. ปทุมธานี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยกรุงเทพฯ.
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์. 2550. **พฤติกรรมผู้บริโภค**. กรุงเทพฯ: เพชรจรัสแสงแห่งโลกธุรกิจ.
- ศุภสรณ์ บุญเรือง. 2549. **พฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น**. การค้นคว้าแบบอิสระบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สายสุดา ปันตระกูล. 2553. **พฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิตชั้นปีที่ 1**. วารสารปัญญาภิวัฒน์ [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://journal.pim.ac.th/article-list/116---1.html> (1 กุมภาพันธ์ 2555).
- สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ. 2552. **การศึกษาอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ของไทยปี 2552 แอนิเมชันและเกม**. กรุงเทพฯ: สถาบันระหว่างประเทศเพื่อการค้าและการพัฒนา (องค์การมหาชน)
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. 2554. “การสำรวจความคิดเห็นของประชาชนเกี่ยวกับการจัดระเบียบสังคม” [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/servopin/files/SocRules.pdf> (25 มีนาคม 2555).
- สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์. 2554. “คู่มือ แนวทางการดำเนินงานโครงการร้านเกมส์ชาวเพื่อเยาวชน” [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา [http://province.m-culture.go.th/kamphangphet/secstion9/secstion9\(4\)/9-1-1/012.pdf](http://province.m-culture.go.th/kamphangphet/secstion9/secstion9(4)/9-1-1/012.pdf) (11 มีนาคม 2556).
- เสรี วงศ์ผดุงเกียรติ. 2547. **หนังสือรายงานประจำปี 2547**. กรุงเทพฯ: ชมรมนักข่าวสายเทคโนโลยีสารสนเทศ สมาคมนักข่าวหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย
- อมรรัตน์ ดวงรัตน์. 2553. **พฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน) มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

อุษา บิ๊กกินส์ และอมรรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ. 2551. การสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์ กับ พฤติกรรมการติดสื่อออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ : มูลนิธิ ดำรงชัยธรรม.

เอเชียซอฟท์. 2553. “ประกาศกำหนดระยะเวลาเปิดปิดภาคเรียน” [ระบบ ออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.asiasoft.co.th/newsPreview.asp?contID=17200> (11 มีนาคม 2556).

HealthyGamer.net. 2554. “บทวิเคราะห์งานวิจัยสถานการณ์เด็กติดเกม” [ระบบ ออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.healthygamer.net/download/academic/9461> (11 มีนาคม 2556).