

บรรณานุกรม

- (ญาดา ศรีชัย, 2547) ญาดา ศรีชัย *ตัวคนเสมือนจริงบนเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในโลกเสมือนจริงในเวลาจริง* วิทยานิพนธ์ ปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เชียงใหม่ 2547
- (ถนัด เหม โส, 2554) ถนัด เหม โส *สังคมเครือข่ายในโลกไซเบอร์* ค้นเมื่อ 12 ธันวาคม 2555 จาก <http://www.gotoknow.org/posts/453881> 2554
- (ประไพพรรณ ศุกระศรี, 2551) ประไพพรรณ ศุกระศรี *การจัดการและกลยุทธ์ทางการตลาด ของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชื่อดัง* วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร 2551
- (บุญยกภพ สิทธิพรอนันต์, 2552) บุญยกภพ สิทธิพรอนันต์ *แรงจูงใจในการบริโภคสินค้าเสมือนในเกมออนไลน์* วิทยานิพนธ์ ปริญญาโท สาขาวิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร 2552
- (มาโนช ชาบรา, 2550) มาโนช ชาบรา *การจัดการตัวตนในโลกเสมือนจริงกับโลกที่เป็นจริง: กรณีศึกษาวัยรุ่นติดเกมออนไลน์* สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เชียงใหม่ 2550
- (ราชิต, 2005) ราชิต *ประวัติ MMORPG* ค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2555 จาก <http://crazyxblog.exteen.com/20050827/mmorpg> 2005
- (วิบูลย์ จุง, 2550) วิบูลย์ จุง *ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการ (Maslow's Hierarchical Theory of Motivation)* ค้นเมื่อ 12 ธันวาคม 2553 จาก <http://www.bloggang.com/mainblog.php?id=wbj&month=07-12-2007&group=29&gblog=3> 2550

- (Bartle, R., 2003) Bartle, R. *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis: New Riders 2003
- (Baudrillard, J., 1988) Baudrillard, J. *Simulacra and Simulations* Stanford: Stanford University Press 1988
- (Brewer, N., 2011) Brewer, N. *Jean Baudrillard - The System of Collecting*. Retrieved December 11, 2013, from <http://prezi.com/tpoo94ktez4f/jean-baudrillard-the-system-of-collecting/> 2011
- (Campbell, H., 2005) Campbell, H. *Exploring Religious Community Online* New York: Peter Lang Publishing 2005
- (Castells & Haraway, D., 2007) Castells & Haraway, D. *Cyberculture Theorists*. New York: Routledge 2007
- (Castronova, E., 2005) Castronova, E. *Synthetic worlds: the business and culture of online games* London: The University of Chicago Press 2005
- (Clark, N., 2009) Clark, N. *Game Addiction: The Experience and the Effects*. North Carolina: McFarland 2009
- (Crystal, G., 2014) Crystal, G. *What Is Hyperreality?* Retrieved January 8, 2014, from <http://www.wisegeek.org/what-is-hyperreality.htm> 2014
- (Fairfield, J., 2005) Fairfield, J. *Virtual property* Boston University Law Review 2005
- (Falkow, S., 2012) Falkow, S. *Social Media Intelligence: Extracting Knowledge from the Fire Hose of Conversations* Indiana: Que Publishing 2012
- (Heylighen, F., 1992) Heylighen, F. *A cognitive-systemic reconstruction of maslow's theory of self-actualization*. Retrieved December 15, 2013, from <http://pespmc1.vub.ac.be/Papers/Maslow.pdf> 1992

- (Kelly, T., 2011) Kelly, T *Simulacra or Simulation [What Games Are Not]* Retrieved December 11, 2013, from <http://www.whatgamesare.com/2011/02/simulacra-or-simulation-what-games-are-not.html>
- (Koster, R., 2005) Koster, R. *A theory of fun for game design* Arizona: Paraglyph Press 2005
- (Lewhdonvirta, V., 2009) Lewhdonvirta, V *Virtual Consumption* Finland: Casual Continent 2009
- (Lewhdonvirta, V., 2009) Lewhdonvirta, V. *Virtual Item Sales as a Revenue Model: Identifying Attributes that Drive Purchase Decisions*. Retrieved December 15, 2013, from http://www.hiit.fi/u/vlehdonv/documents/Lehdonvirta-2009_Virtual_item_purchase_drivers.pdf 2009
- (Maslow, H., 2011) Maslow, H *Toward a Psychology of Being*. Eastford: Martino Fine Books 2011
- (Mc Gonigal, J., 2011) Mc Gonigal, J. *Reality Is Broken: Why games make us better and how they can change the world* New York: The Penguin press 2011
- (Mcluhan, M. 1967) Mcluhan, M. Fiore, Quentin & Agel, Jerome *The medium is the Massage* New York: Touchstone 1967
- (Myerson R. B., 1997) Myerson R. B. *Game Theory: Analysis of Conflict* Massachusetts: Harvard University Press 1997
- (Rouse, R., 2001) Rouse, R. *Game design theory and practice* Texas: Wordware Publishing 2001
- (Swink, S., 2009) Swink, S. *Game feel: A game designer's guide to virtual sensation* Burlington: Morgan Kaufmann Publishers 2009

- (Vancott, R. D., 2007) Vancott, R. D. *Ghost at the machine: Internet addiction*. New York: State University of New York College 2007
- (Whittaker, J., 2003) Whittaker, J. *The cyberspace Handbook*. London: Routledge 2003
- (Yee, N., 2005) Yee, N. *Motivations of play in MMORPGs* Retrieved December 14, 2013, from <http://www.nickyee.com/daedalus/motivations.pdf> 2005
- (Yee, N., 2005) Yee, N. *The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments* Retrieved December 14, 2013, from <http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20MMORPG%20Demographics%202006.pdf> 2005



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved