

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กมลรัฐ อินทรทัศน์. เทคโนโลยีสารสนเทศและทฤษฎีการสื่อสาร. แหล่งที่มา:
http://www.stou.ac.th/Thai/Schools/sca/MA_TEXT/UNIT10.txt

กาญจนา แก้วเทพ. การศึกษาสื่อมวลชนด้วยทฤษฎีวิพากษ์ CRITICAL THEORY : แนวคิดและตัวอย่างงานวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์, 2541.

กาญจนา แก้วเทพ. ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2.
กรุงเทพฯ: เอดิสัน เพรส โปรดักส์, 2549.

กาญจนา แก้วเทพ. สื่อสารมวลชน : ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3.
กรุงเทพฯ: ศาลาแดง, 2545.

กาญจนา แก้วเทพ, กิตติ กันภัย และ ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล. มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่.
กรุงเทพฯ: เอดิสัน เพรส โปรดักส์, 2543.

กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน. สายธารนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารศึกษา. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์, 2551.

กฤตยา มุ่งวิชา. ความรุนแรงแบบเนียน และปัญหาจริยธรรมในเกมบิงย่าออนไลน์. วิทยานิพนธ์
ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.

ชวณ พลตรี. มนุษย์กับสังคม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2530.

ชินวร ฟ้าดิษฐ์. บทความ: เด็กกับเกมออนไลน์ การครอบงำของอุตสาหกรรมวัฒนธรรม.
แหล่งที่มา:

http://www.prachatai.com/05web/th/home/page2.php?mod=mod_ptcms&ContentID=9442&SystemModuleKey=HighlightNews&System_Session_Language=Thai, 2550.

ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี. การแปลงตัวตนในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2545.

ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์. พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นเกมใน
ระดับนักเรียน นักศึกษา. วารสารนิเทศศาสตร์ 26 2 (2551): 79-101.

บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด. แหล่งที่มา: <http://www.asiasoft.co.th>, 2552.

ประจวบ วังใจ. Net คาเฟ่คนเหงา. กรุงเทพฯ: เนชั่น, 2545.

พนมกร ตังทัตสวัสดิ์. ความรุนแรงและปัญหาจริยธรรมในเกมออนไลน์ “แร็กนาร์็อก”.
วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ, Cyber Being (ผมคือไซเบอร์). กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น, 2543.

วรพจน์ พวงสุวรรณ. การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมในเขต
กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, คณะวารสารศาสตร์และ
สื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2541.

ศิริลักษณ์ ศรีวนาสถนท์. การเล่นวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชายชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สาขาวิชา
จิตเวชศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.

สายใจ ลีลาขจรจิต. การสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพเชิงบวกในอินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์
ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

สุชาดา วัฒนอมรเกียรติ. แรงจูงใจใน กิลด์วอร์ กับการรวมทีมใน ไชเบอร์สเปซ และการ
ต่อเชื่อมสู่โลกของความเป็นจริง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สาขาวิชาวารสาร
สนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

อุทัย เจริญวงศ์. สังคมไทยในกระแสของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต. กรุงเทพฯ: สามัคคีสาร
(ดอกหญ้า), 2538.

อุษา บิ๊กกินส์. ปัญหาเยาวชนกับธุรกิจเกมออนไลน์. แหล่งที่มา:

<http://www.nidambe11.net/ekonomiz/2006q4/2006october27p5.htm>, 2549.

เอมอร ลิ้มวัฒนา. พื้นที่สาธารณะ พื้นที่ส่วนตัว และเรื่องตัวตนบนไชเบอร์สเปซ. แหล่งที่มา:

<http://www.midnightuniv.org/midnight2544/0009999869.html>, 2549.

blog.hunsa.com. อินเทอร์เน็ตคืออะไร. แหล่งที่มา:

<http://blog.hunsa.com/alonebaby/blog/13446>, 2550.

campus.en.kku.ac.th. งานวิจัยเกี่ยวกับเกม. แหล่งที่มา:

http://campus.en.kku.ac.th/project/2008/coe2008-19/?page_id=46, 2551.

planet.kapook.com. เกมออนไลน์คืออะไร. แหล่งที่มา:

<http://planet.kapook.com/gamers/blog/viewnew/12114>

www.jedineko.com. 10 เกมที่สำคัญที่สุดในประวัติศาสตร์วงการเกม. แหล่งที่มา:
<http://www.jedineko.com/2007/03/spacewar-star-raiders-zork-tetris-simcity-mario-civilization-doom-warcraft/>, 2550.

www.online-station.net. แหล่งที่มา: <http://www.online-station.net>, 2552.

www.thaiall.com. ระบบอินเทอร์เน็ต และอินเทอร์เน็ต. แหล่งที่มา:
<http://www.thaiall.com/internet/internet02.htm>, 2548.

www.thaicybergames.com. สิ่งที่ควรรู้ สำหรับมือใหม่ DotA. แหล่งที่มา:
<http://www.thaicybergames.com/webboard/index.php/topic,3831.0.html>, 2548.

ภาษาอังกฤษ

Berlo, D.K. The Process of Communication. Michigan State University, 1960.

Bertens, Hans. The idea of the postmodern. London: Routledge, 1995.

Cushman, D.P., & Cahn, D.D., Jr. Communication in interpersonal relationships.
 Albany: State University of New York Press, 1985.

Emery E, Ault P.H and Agree, W.K., Introduction to Mass Communication. New York:
 Dodd, Mead and Co., Inc, 1967.

Johannes Fromme. Computer Games as a Part of Children's Culture.
 Available from: <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/>, 2005.

Karen E Soeters, Katinka van Schaik. Children's experiences on the Internet. New
 Library world: London, 2006.

Lane Jennings. Synthetic World : The Business and culture of online games. The
 Futureist: Jul/Aug, 2006.

Steven G.Jones. Cybersociety 2.0 Revisiting Computer-Mediated Communication and Community. Thousand oaks London New Delhi: Sage Publications International Education and Professional, 1998.

ภาคผนวก

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นไทย

4. ระยะเวลาที่ท่านเริ่มเล่นเกม

- () ไม่เกิน 3 เดือน () มากกว่า 3 เดือน – ไม่เกิน 6 เดือน
 () มากกว่า 6 เดือน – ไม่เกิน 1 ปี () มากกว่า 1 ปี ขึ้นไป

5. ความถี่ในการเล่นเกมต่อสัปดาห์

- () 1 – 2 วันต่อสัปดาห์ () 3 – 4 วันต่อสัปดาห์
 () 5 – 6 วันต่อสัปดาห์ () ทุกวัน

6. เวลาที่ใช้เล่นเกมวันละ

- () ไม่เกิน 2 ช.ม. () มากกว่า 2 ช.ม. – ไม่เกิน 4 ช.ม.
 () มากกว่า 4 ช.ม. – ไม่เกิน 6 ช.ม. () มากกว่า 6 ช.ม. – ไม่เกิน 8 ช.ม.
 () 8 ช.ม. ขึ้นไป

7. ช่วงเวลาที่ท่านนิยมเล่นเกมมากที่สุด

- () 08.00 – 12.00 น. () 12.00 – 16.00 น.
 () 16.00 – 20.00 น. () 20.00 – 24.00 น.
 () ตั้งแต่ 24.00 น. เป็นต้นไป

8. ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมต่อสัปดาห์

- () น้อยกว่า 100 บาท () 101 - 300 บาท
 () 301 – 500 บาท () มากกว่า 500 บาท

9. สถานที่ที่ท่านใช้เล่นเกม

- () บ้าน () หอพัก
 () ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ () อื่นๆ.....

10. เหตุใดท่านจึงเลือกเล่นเกมดอทเอ

11. ท่านคิดว่า เพื่อนหรือผู้เล่นคนอื่นๆ ในเกมมีความสำคัญมากน้อยเพียงใดต่อการเล่นเกม เพราะเหตุใด

12. ท่านมีการสร้างเพื่อนหรือมิตรภาพกับผู้เล่นคนอื่นๆ โดยวิธีการใด

13. ระยะเวลาที่ท่านใช้ในการสร้างมิตรภาพกับผู้เล่นคนอื่นๆ ใช้เวลามากน้อยเพียงใด (ชั่วโมง, วัน, เดือน)

14. ท่านมีวิธีการรักษาเพื่อนหรือมิตรภาพกับผู้เล่นคนอื่นๆ ให้ยังคงอยู่ได้โดยวิธีการใด

15. ความสัมพันธ์ระหว่างท่านกับผู้เล่นคนอื่นๆ ภายในเกมสามารถสานต่อสู่โลกในความเป็นจริงได้ด้วยหรือไม่ โดยวิธีการใด
16. ลักษณะการสร้างชื่อหรือไอดี (Identification) ที่ท่านใช้ภายในเกมมีลักษณะอย่างไร เช่น นำชื่อเล่นมาใช้, ชื่อตัวละครจากการ์ตูน หรือภาพยนตร์ที่ตนเองชื่นชอบ, เพื่อความสะดวกในการพิมพ์ และง่ายต่อการจดจำ เป็นต้น
17. ท่านใช้ชื่ออะไรในเกม และตัวละครอยู่ในระดับใด (Level)
18. กระบวนการสื่อสารของท่านในการสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นมีขั้นตอนอย่างไร ยกตัวอย่างเช่น เริ่มต้นด้วยการค้นหาจากชื่อ ทักทาย พูดคุย กล่าวลา และจบการสนทนา เป็นต้น
19. รูปแบบการสื่อสารของท่านในการสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นมีลักษณะอย่างไร ยกตัวอย่างเช่น การใช้ภาษา ทั้งภาษาเขียน ภาษาพูด และการใช้ข้อความแสดงอารมณ์ เป็นต้น
20. หัวข้อในการสนทนาที่ท่านใช้กับผู้เล่นคนอื่นๆ เป็นอย่างไร
21. คำถามที่มักใช้ในขณะที่พบกันเป็นครั้งแรก หรือเวลาต้องการรู้จักผู้เล่นคนอื่นๆ
22. จุดประสงค์ของท่านในการเล่นเกมนั้นคืออะไร
23. ท่านพบอะไรในเกมบ้าง
24. ท่านพบอะไรในเกมที่ไม่สามารถพบได้จากการดำเนินชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริงบ้าง
25. ท่านแสวงหาอะไรในเกม
26. ท่านคาดหวังให้เกมเป็นอย่างไร
27. ข้อดี และข้อเสียที่ท่านได้จากการเล่นเกม
28. ภาษาที่ท่านใช้ในการสื่อสารระหว่างท่านกับผู้เล่นคนอื่นๆ
29. คำศัพท์เฉพาะที่ใช้ในกลุ่ม หรือในเกม พร้อมคำอธิบาย

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นไทย

4. ระยะเวลาที่ท่านเริ่มเล่นเกม

- () ไม่เกิน 3 เดือน () มากกว่า 3 เดือน – ไม่เกิน 6 เดือน
 () มากกว่า 6 เดือน – ไม่เกิน 1 ปี () มากกว่า 1 ปี ขึ้นไป

5. ความถี่ในการเล่นเกมนต่อสัปดาห์

- () 1 – 2 วันต่อสัปดาห์ () 3 – 4 วันต่อสัปดาห์
 () 5 – 6 วันต่อสัปดาห์ () ทุกวัน

6. เวลาที่ใช้เล่นเกมวันละ

- () ไม่เกิน 2 ชม. () มากกว่า 2 ชม. – ไม่เกิน 4 ชม.
 () มากกว่า 4 ชม. – ไม่เกิน 6 ชม. () มากกว่า 6 ชม. – ไม่เกิน 8 ชม.
 () 8 ชม. ขึ้นไป

7. ช่วงเวลาที่ท่านนิยมเล่นเกมมากที่สุด

- () 08.00 – 12.00 น. () 12.00 – 16.00 น.
 () 16.00 – 20.00 น. () 20.00 – 24.00 น.
 () ตั้งแต่ 24.00 น. เป็นต้นไป

8. ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนต่อสัปดาห์

- () น้อยกว่า 100 บาท () 101 - 300 บาท
 () 301 – 500 บาท () มากกว่า 500 บาท

9. สถานที่ที่ท่านใช้เล่นเกม

- () บ้าน () หอพัก
 () ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ () อื่นๆ.....

10. เหตุใดท่านจึงเลือกเล่นเกมคาบาล

11. ท่านคิดว่า เพื่อนหรือผู้เล่นคนอื่นๆ ในเกมมีความสำคัญมากน้อยเพียงใดต่อการเล่นเกม เพราะเหตุใด

12. ท่านมีการสร้างเพื่อนหรือมิตรภาพกับผู้เล่นคนอื่นๆ โดยวิธีการใด

13. ระยะเวลาที่ท่านใช้ในการสร้างมิตรภาพกับผู้เล่นคนอื่นๆ ใช้เวลามากน้อยเพียงใด (ชั่วโมง, วัน, เดือน)

14. ท่านมีวิธีการรักษาเพื่อนหรือมิตรภาพกับผู้เล่นคนอื่นๆ ให้ยังคงอยู่ได้โดยวิธีการใด

15. ความสัมพันธ์ระหว่างท่านกับผู้เล่นคนอื่นๆ ภายในเกมสามารถสานต่อสู่โลกในความเป็นจริงได้ด้วยหรือไม่ โดยวิธีการใด
16. ลักษณะการสร้างตัวละคร ที่ท่านใช้ภายในเกมมีลักษณะอย่างไร เช่น นำชื่อเล่นมาใช้, ชื่อตัวละครจากการ์ตูน หรือภาพยนตร์ที่ตนเองชื่นชอบ, ตัวละครมีความเป็นผู้หญิง หรือความเป็นฮีโร่เหมือนในการ์ตูน หรือภาพยนตร์ เป็นต้น
17. ขั้นตอนการสร้างตัวละครของผู้เล่นมีลักษณะอย่างไร ยกตัวอย่างเช่น เริ่มต้นโดยการสร้างชื่อทรงผม หน้าตา สีผิว เพศ หรืออาชีพของตัวละครก่อน เป็นต้น
18. ท่านใช้ชื่ออะไรในเกม
19. เพศของตัวละครคือเพศใด
20. กระบวนการสื่อสารของท่านในการสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นมีขั้นตอนอย่างไร ยกตัวอย่างเช่น เริ่มต้นด้วยการค้นหาจากชื่อ ทักทาย พูดคุย กล่าวลา และจบการสนทนา เป็นต้น
21. รูปแบบการสื่อสารของท่านในการสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นมีลักษณะอย่างไร ยกตัวอย่างเช่น การใช้ภาษา ทั้งภาษาเขียน ภาษาพูด และการใช้ข้อความแสดงอารมณ์ หรือการแสดงออกด้วยท่าทางของตัวละคร เป็นต้น
22. หัวข้อในการสนทนาที่ท่านใช้กับผู้เล่นคนอื่นๆ เป็นอย่างไร
23. คำถามที่มักใช้ในขณะที่ยกกันเป็นครั้งแรก หรือเวลาต้องการรู้จักผู้เล่นคนอื่นๆ
24. จุดประสงค์ของท่านในการเล่นเกมนั้นคืออะไร
25. ท่านพบอะไรในเกมบ้าง
26. ท่านพบอะไรในเกมที่ไม่สามารถพบได้จากการดำเนินชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริงบ้าง
27. ท่านแสวงหาอะไรในเกม
28. ท่านคาดหวังให้เกมเป็นอย่างไร
29. ข้อดี และข้อเสียที่ท่านได้จากการเล่นเกม
30. ภาษาที่ท่านใช้ในการสื่อสารระหว่างท่านกับผู้เล่นคนอื่นๆ
31. คำศัพท์เฉพาะที่ใช้ในกลุ่ม หรือในเกม พร้อมคำอธิบาย

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นไทย

4. ระยะเวลาที่ท่านเริ่มเล่นเกม

- () ไม่เกิน 3 เดือน () มากกว่า 3 เดือน – ไม่เกิน 6 เดือน
 () มากกว่า 6 เดือน – ไม่เกิน 1 ปี () มากกว่า 1 ปี ขึ้นไป

5. ความถี่ในการเล่นเกมต่อสัปดาห์

- () 1 – 2 วันต่อสัปดาห์ () 3 – 4 วันต่อสัปดาห์
 () 5 – 6 วันต่อสัปดาห์ () ทุกวัน

6. เวลาที่ใช้เล่นเกมวันละ

- () ไม่เกิน 2 ช.ม. () มากกว่า 2 ช.ม. – ไม่เกิน 4 ช.ม.
 () มากกว่า 4 ช.ม. – ไม่เกิน 6 ช.ม. () มากกว่า 6 ช.ม. – ไม่เกิน 8 ช.ม.
 () 8 ช.ม. ขึ้นไป

7. ช่วงเวลาที่ท่านนิยมเล่นเกมมากที่สุด

- () 08.00 – 12.00 น. () 12.00 – 16.00 น.
 () 16.00 – 20.00 น. () 20.00 – 24.00 น.
 () ตั้งแต่ 24.00 น. เป็นต้นไป

8. ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมต่อสัปดาห์

- () น้อยกว่า 100 บาท () 101 - 300 บาท
 () 301 – 500 บาท () มากกว่า 500 บาท

9. สถานที่ที่ท่านใช้เล่นเกม

- () บ้าน () หอพัก
 () ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ () อื่นๆ.....

10. เหตุใดท่านจึงเลือกเล่นเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล

11. ท่านคิดว่า เพื่อนหรือผู้เล่นคนอื่นๆ ในเกมมีความสำคัญมากน้อยเพียงใดต่อการเล่นเกม เพราะเหตุใด

12. ท่านมีการสร้างเพื่อนหรือมิตรภาพกับผู้เล่นคนอื่นๆ โดยวิธีการใด

13. ระยะเวลาที่ท่านใช้ในการสร้างมิตรภาพกับผู้เล่นคนอื่นๆ ใช้เวลามากน้อยเพียงใด (ชั่วโมง, วัน, เดือน)

14. ท่านมีวิธีการรักษาเพื่อนหรือมิตรภาพกับผู้เล่นคนอื่นๆ ให้ยังคงอยู่ได้โดยวิธีการใด

15. ความสัมพันธ์ระหว่างท่านกับผู้เล่นคนอื่นๆ ภายในเกมสามารถสานต่อสู่โลกในความเป็นจริงได้ด้วยหรือไม่ โดยวิธีการใด
16. ลักษณะการสร้างตัวละคร ที่ท่านใช้ภายในเกมมีลักษณะอย่างไร เช่น นำชื่อเล่นมาใช้, ชื่อตัวละครจากการ์ตูน ภาพยนตร์ หรือนักกีฬาที่ตนเองชื่นชอบ, ตัวละครมีความเป็นผู้หญิง ผู้ชายสูง หรือความเป็นนักกีฬา เหมือนในการ์ตูน หรือโทรทัศน์ เป็นต้น
17. ขั้นตอนการสร้างตัวละครของผู้เล่นมีลักษณะอย่างไร ยกตัวอย่างเช่น เริ่มต้นโดยการสร้างชื่อทรงผม หน้าตา สีผิว เพศ หรือตำแหน่งของตัวละครก่อน เป็นต้น
18. ท่านใช้ชื่ออะไรในเกม และตัวละครอยู่ในระดับใด (Level)
19. เพศของตัวละครคือเพศใด
20. กระบวนการสื่อสารของท่านในการสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นมีขั้นตอนอย่างไร ยกตัวอย่างเช่น เริ่มต้นด้วยการค้นหาจากชื่อ ทักทาย พูดคุย กล่าวลา และจบการสนทนา เป็นต้น
21. รูปแบบการสื่อสารของท่านในการสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นมีลักษณะอย่างไร ยกตัวอย่างเช่น การใช้ภาษา ทั้งภาษาเขียน ภาษาพูด และการใช้ข้อความแสดงอารมณ์ หรือการแสดงออกด้วยท่าทางของตัวละคร เป็นต้น
22. หัวข้อในการสนทนาที่ท่านใช้กับผู้เล่นคนอื่นๆ เป็นอย่างไร
23. คำถามที่มักใช้ในขณะที่ยกกันเป็นครั้งแรก หรือเวลาต้องการรู้จักผู้เล่นคนอื่นๆ
24. จุดประสงค์ของท่านในการเล่นเกมนั้นคืออะไร
25. ท่านพบอะไรในเกมบ้าง
26. ท่านพบอะไรในเกมที่ไม่สามารถพบได้จากการดำเนินชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริงบ้าง
27. ท่านแสวงหาอะไรในเกม
28. ท่านคาดหวังให้เกมเป็นอย่างไร
29. ข้อดี และข้อเสียที่ท่านได้จากการเล่นเกม
30. ภาษาที่ท่านใช้ในการสื่อสารระหว่างท่านกับผู้เล่นคนอื่นๆ
31. คำศัพท์เฉพาะที่ใช้ในกลุ่ม หรือในเกม พร้อมคำอธิบาย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายวัชรินทร์ ภิญโญศาสตร์ เกิดวันที่ 20 กันยายน พ.ศ. 2527 ณ จังหวัดอุดรธานี สำเร็จ การศึกษาระดับปริญญาตรีศิลปศาสตรบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับสอง จากสาขาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ในปีการศึกษา 2548 และเข้าศึกษา ต่อในหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปี การศึกษา 2550 ปัจจุบันเป็นเจ้าของธุรกิจส่วนตัว และหากมีข้อสงสัยเกี่ยวกับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ Email Address : gear_ra@hotmail.com

