

บรรณานุกรม

กรมสุขภาพจิต. **อิทธิพลและผลกระทบจากเกมส์คอมพิวเตอร์ต่อสุขภาพในเด็กและสังคมไทย.**

(ระบบออนไลน์) แหล่งที่มา: http://hospital.moph.go.th/somdedt/fun_gamecom.html.

(17 กรกฎาคม 2551).

กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. **รัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงสาธารณสุข สั่งตั้งศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมส์คอมพิวเตอร์เป็นการด่วน เพื่อดึงเด็กกลับคืนสู่โลกแห่งความเป็นจริง การใช้ชีวิตจริง ซึ่งผลจากการติดเกมส์คอมพิวเตอร์งอมแงมซึ่งมักฮิตในกลุ่มเด็กวัย 10 ขวบ จะทำให้สุขภาพจิตใจเด็กกระด้างก้าวร้าว ไม่เคยรู้จักการแพ้ใคร** (ระบบออนไลน์) แหล่งที่มา:

http://www.dmh.go.th/sty_libnews/news/view.asp?id=821 (17 กรกฎาคม 2551)

เชษฐา มั่นคง. **เด็กติดเกมส์ ภาค2. มุลินิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก.** (ระบบออนไลน์) แหล่งที่มา:

<http://www.oknation.net/blog/iamchild/2007/08/31/entry-2> (30 สิงหาคม 2551)

นวนชิต แววศรีผ่อง และรุ่งทิ้ววา ศรินนารัตน์. (2543). **คอมพิวเตอร์เบื้องต้น เล่ม 1.** กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.

นวลศิริ เปาโรหิตย์. (2528). **จิตวิทยาสังคมเบื้องต้น** (Introduction to Social Psychology).

แผนกจิตวิทยา และคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พรรณพิมล หล่อตระกูล. พญ. **ทำไมเด็กติดเกมส์.** สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์.

(ระบบออนไลน์) แหล่งที่มา: <http://www.healthoday.net/Thailand/family/family4.html>

(29 สิงหาคม 2551).

เรณู จันทร์กุย. (2538). "ความสัมพันธ์ระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับพฤติกรรมทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6". วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

วินัส อุดมประเสริฐกุล และชยการ ศิริรัตน์. **พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน**

ชั้นมัธยมศึกษา. (ระบบออนไลน์) แหล่งที่มา: <http://www.chula.ac.th/research>

(30 สิงหาคม 2551).

วรพจน์ พวงสุวรรณ. (2541). "การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักเรียนในเขต

กรุงเทพมหานคร". วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารมวลชน

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สมพร สุทัศน์ีย์. (2530). “ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์เชิงสาเหตุกับพฤติกรรมของนักเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร”. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุทธิพร นราพาธ. (2547). “ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย”. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการปรึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

หนังสือพิมพ์คมชัดลึก. **เด็กเชียงใหม่ติดเกมส์ออนไลน์อันดับ 2 รองจากเที่ยวเตร่ในเครื่องแบบ เหตุมีร้านเปิดเกินเวลา-ไกลโรงเรียน.** (ระบบออนไลน์) แหล่งที่มา: <http://highlight.kapook.com/view/15320/2> (20 กรกฎาคม 2551).

หัวอกคนเป็นแม่. **ลูกเปลี่ยนไปตั้งแต่เล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ ทำยังไงดี?** (ระบบออนไลน์) แหล่งที่มา: <http://webboard.mthai.com/7/2007-09-22/346307.html> (20 กรกฎาคม 2551).

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved