

## บรรณานุกรม

- กรมสุขภาพจิต. (2551). **อิทธิพลและผลกระทบจากเกมส์คอมพิวเตอร์ต่อสุขภาพในเด็กและสังคมไทย.** [ระบบออนไลน์] แหล่งที่มา: <http://hospital.moph.go.th/somdeddt/gamecom.html>. (17 กรกฎาคม 2551).
- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2551). [ระบบออนไลน์] แหล่งที่มา: <http://www.dmh.go.th>. (20 พฤษภาคม 2551).
- กองบรรณาธิการ นิตยสารแม่และเด็ก. (2539). **เกมส์คอมพิวเตอร์ แฟชั่นใหม่ของเด็กไทย. นิตยสารแม่และเด็ก. 19(291), 104 -106.**
- จารวี ชัยยืน. (ม.ป.ป.). **สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน การเปิดรับสื่อเกมส์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.**
- ฉัตรรพี เกษมสันต์ ณ อรุณา. (2550). **เกมส์คอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์กับการพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของวัยรุ่น: กรณีศึกษา The Sims เกมส์ Championship Manager และเกมส์ FIFA. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.**
- ชาญวิทย์ พรมภดล. (2552). **การศึกษาหาปัจจัยป้องกันการติดเกมส์ในเด็กและวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.**
- นภดล กรรณิกา และคณะ. (2548). **ปัจจัยที่ส่งเสริมผลต่อการติดเกมส์ออนไลน์ในกลุ่มเด็กและนักเรียนไทยในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. กรุงเทพฯ: สำนักวิจัยเอแบค โพลล์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ.**
- นภาพร พาริชาติ. (2551). **เด็กติดเกมส์.** [ระบบออนไลน์] แหล่งที่มา: <http://www.thaicleanet.com>. (20 พฤษภาคม 2551).
- นฤมล ตนะทิพย์. (2551). **ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับความฉลาดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดน่าน. สาธารณสุขศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.**

- บัณฑิต ศรีไพศาล. (2550). **คู่มือพ่อแม่ดูแลลูกยุคไซเบอร์**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: Soda Studio.
- ปราการ ฌมายงกูร. (2548). **เมื่อลูกติดเกม คู่มือพ่อแม่แก้ไขปัญหาลูกติดเกมออนไลน์**. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- พรรณพิมล หล่อตระกูล, พญ. (2551). **ทำไมเด็กติดเกมส์.สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์**. [ระบบออนไลน์] แหล่งที่มา: <http://www.healthoday.net/Thiland/family4.html>. (29 สิงหาคม 2551).
- พลฤทธิ์ จิตวิริทนนท์. (2549). **ปฏิสัมพันธ์เกมออนไลน์ กรณีศึกษา: นักเรียนมัธยมศึกษาเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยแม่โจ้**.
- เรียวตะ คาวาชิมะ. (2544). **เกมส์คอมพิวเตอร์ไม่ช่วยพัฒนาสมอง(หรือก) ชิวจิต**. ปีที่3 ฉบับที่ 16 กันยายน, หน้า 9-10.
- วรพจน์ พวงสุวรรณ. (2541). **การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์**.
- วิไลรัตน์ วัฒนไวฑูรย์ชัย. (2547). **การศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อเด็กอายุ 12-15 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี**.
- ศิวรรณา พูนสรรพสิทธิ์. (2551). **ความรุนแรงของการเสพติดเกม**. [ระบบออนไลน์] แหล่งที่มา: <http://www.game.sanook.com>. (20 พฤษภาคม 2551).
- องค์การอนามัยโลก. (2551). **ความหมายของบงวัยรุ่น**. [ระบบออนไลน์] แหล่งที่มา: <http://www.thaiedresearch.org>. (20 พฤษภาคม 2551).
- ศิริไชย หงษ์สงวนศรี, ชัชวาลย์ ศิลปกิจ และสุวรรณ เรื่องกาญจนเศรษฐ์. (2549). **การพัฒนาแบบสอบถาม Problem video Game Playing (PVP) ฉบับภาษาไทย. วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย, 51(4): 315 – 329.**
- ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และพนม เกตุมาน. (2549). **Game Addiction: The Crisis and Solution**. [ระบบออนไลน์] แหล่งที่มา: <http://www.ramamental.com>. (25 พฤษภาคม 2551).
- ศิริไชย หงษ์สงวนศรี, โขมิตา ภาวะสุทธิพิไลฐ, สุวรรณ เรื่องกาญจนเศรษฐ์. (2549). **พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาการติดเกมในวัยรุ่น. วารสารกุมารเวชศาสตร์. 45: 198-207.**

ศูนย์ป้องกันและแก้ปัญหาเด็กติดเกมส์. [ระบบออนไลน์] แหล่งที่มา:

<http://www.icamtalk.com>.(24 มีนาคม 2551)

สุรพล สีห้สุรงค์. (2551). พฤติกรรมการเล่นเกมส่คอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนในเขตอำเภอเมือง เชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

Anderson, & Dill, K. E. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. **Journal of Personality and Social Psychology**. 78(772 – 790).