

เอกสารอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต. (2543). รายงานการวิจัยการพัฒนาแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์สำหรับประชาชนไทย อายุ 12 – 60 ปี. นนทบุรี: กระทรวงสาธารณสุข.
- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา <http://www.dmh.go.th>. (20 พฤษภาคม 2551)
- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. *แก้ปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์*. (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา. [http:// www.tlcthai.com](http://www.tlcthai.com). (20 พฤษภาคม 2551).
- กัลยา วานิชย์บัญชา. (2548). *สถิติสำหรับงานวิจัย*. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือฟ้าลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- เกมคอมพิวเตอร์. *การแก้ปัญหาที่ไม่ถูกจุด*. (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา <http://www.vcharkarn.com> (2 กุมภาพันธ์ 2551).
- เกมนรก. (2551). ไทยรัฐ 5 สิงหาคม 2551 หน้า 19.
- เกมส์ - แก๊งส์กับชีวิตครอบครัว. (2548). *เรื่อง วัฒนธรรมไร้อคติ ชีวิตไร้ความรุนแรง*. เอกสารประกอบการประชุมประจำปีทางมานุษยวิทยา ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- โครงการติดตามสภาวะการณืเด็กและเยาวชนจังหวัดน่าน. (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา <http://www.nan.m-society.go.th> (2 กุมภาพันธ์ 2551).
- จอม ชุมช่วย. (2539). *Emotional Intelligence*. วารสารยูวประสารทไวทโยปถัมภ์. 6(2)
- จันท์ทิศา พฤษานานนท์. (2537). *พฤติกรรมเสี่ยงในวัยรุ่น*. สงขลานครินทร์เวชสาร, 12, 141 – 143.
- จรินดา มหาเจริญ. (2546). *การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม*. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต(สื่อสารมวลชน) คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จีนสั่งคิดซอฟต์แวร์ แก้ปัญหาเด็กติดเกม. (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา <http://www.thaisafenet.org>. (7 มีนาคม 2551).

ฉัตรรพี เกษมสันต์ ณ อยุธยา. (2550). *เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์กับการพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของวัยรุ่น: กรณีศึกษา The Sims เกม Championship Manager และเกม FIFA*. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต(สื่อสารมวลชน) คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ซ็อก! พิชัยวัยเด็กติดเกม ร่างกายหลังสารกลุ่มแอมเฟตามีน. (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา <http://www.game.sanook.com>. (20 พฤษภาคม 2551).

ญาดา ศรีชัย. (2547). *ตัวตนเสมือนจริงบนเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในโลกเสมือนจริงในเวลาจริง*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ครุฑร์ ชูจันทร์. (2548). *พฤติกรรมของผู้เสพเกมออนไลน์*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

เด็กและเยาวชนติดเกมเป็นปัญหาหรือไม่. (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา <http://www.vvetalk.com>. (2 กุมภาพันธ์ 2551)

เทอดศักดิ์ เดชคง. (2542). *ความฉลาดทางอารมณ์*. พิมพ์ครั้งที่ 5 กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.

นภาพร พานิชชาติ. (2551). *เด็กติดเกม*. (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา (<http://www.thaicleanet.com> 20 พฤษภาคม 2551)

นารี จิตรรักษา. (2549). *พัฒนาการวัยรุ่น*. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.

นัมนงค์ งามประภาสม. (2549). *หลักการสุขศึกษา Principles of Health Education*. ภาควิชาพลานามัย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

บุญเรียง ขจรศิลป์. (2547). *การวิเคราะห์และแปลความหมายข้อมูลในการวิจัยโดยใช้โปรแกรม SPSS for Windows version 10 -12*. กรุงเทพฯ: เบสท์กราฟฟิคเพรส.

บัณฑิต ศรีไพศาล. (2551). *เข้าถึง...เข้าใจ เด็กไทยยุคไซเบอร์*. (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา (<http://www.osknetwork.com>. 20 พฤษภาคม 2551)

ประกาย จิโรจน์กุล. (2548). *การวิจัยทางการแพทย์: แนวคิด หลักการ และวิธีปฏิบัติ*. โครงการสวัสดิการวิชาการ สถาบันพระบรมราชชนก. นนทบุรี: บริษัท สร้างสื่อ จำกัด.

ประภาเพ็ญ สุวรรณ. (2534). *พฤติกรรมศาสตร์ พฤติกรรมสุขภาพ และสุขศึกษา*. คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล. กรุงเทพฯ: เจ้าพระยาการพิมพ์.

ประภัสสร ศรีสวัสดิ์. (2548). *ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนท่าปลาประชาอุทิศ อำเภอท่าปลา จังหวัดอุตรดิตถ์*.

วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการวิจัยและพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.

ปราณี จันทร์หอม. (2541). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดูกับพฤติกรรมก้าวร้าว.

ปริญญาโท กศ.ม. (การประถมศึกษา) บัณฑิตวิทยาลัยมหาสารคาม.

ปรียา ตันติพัฒนานันต์. (2545). หลักการเบื้องต้นทางสังคมวิทยาและมานุษยวิทยาของการสาธารณสุข. คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ปรีชา วิหคโต, ปรีชา คัมภีร์ปกรณ์ และสมร ทองดี. (2544). พฤติกรรมวัยรุ่น. พิมพ์ครั้งที่ 7.

กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ปัญหาพฤติกรรมวัยรุ่น. (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา [http:// www.psyclin.co.th](http://www.psyclin.co.th) (6 กุมภาพันธ์ 2551).

พฤติกรรมวัยรุ่นชาย. (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา <http://www.maedek.net> (6 กุมภาพันธ์ 2551).

พรพิมล ไวกายกูร. (2548). พัฒนาการวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ต้นอ่อนแถมมี

พรรณพิมล หล่อตระกูล. (2548). ร่วมมือหาแนวทางแก้ปัญหาเด็กติดเกม กับกระทรวงไอซีที.

เอกสารประกอบการสัมมนา. (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา <http://www.iamchild.org>.

(20 พฤษภาคม 2551)

พระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุเทปโทรทัศน์ พ.ศ.2530. (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา

[http:// www.tlcthai.com](http://www.tlcthai.com). (20 พฤษภาคม 2551)

พระราชวรมุณี (ประยูร ชมมจิตโต). (2542). อีคิวในแนวพุทธศาสนา. เรียบเรียงโดย พรรณี

บุญประกอบ. วารสารพฤติกรรมศาสตร์. 5(1): 7-13.

พิงพิศ จักรปิง. (2549). เอกสารคำสอบรายวิชาจิตวิทยาการแนะแนวเด็กวัยรุ่น. คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

พลฤกษ์ จิตวิริทนนท์. (2549). ปฏิสัมพันธ์เกมออนไลน์ กรณีศึกษา: นักเรียนมัธยมศึกษาเขตอำเภอ

เมือง จังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์

มหาวิทยาลัยแม่โจ้.

พวงเพชร อภิธนาคุณ. (2549). ความพึงพอใจและความต้องการของผู้ใช้บริการเกมออนไลน์

กรณีศึกษา : เกมออนไลน์ “ปิงย่า”. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาการ

จัดการทั่วไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.

รับสารภาพนาที่สังหารเฒ่าเลี้ยงวัว. (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา <http://www.sanook.com>.

(6 กุมภาพันธ์ 2551).

- ลัดดาวัลย์ เพชรโรจน์ และอัจฉรา ชำนิประศาสน์. (2547). *ระเบียบวิธีการวิจัย*. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี การพิมพ์ จำกัด.
- วช.อภิปัญหา "เด็กติดเกม" กระตุ้นนักวิจัยหันศึกษาภัยไอที. (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา <http://www.engr.tu.ac.th>. (7 มีนาคม 2551).
- วนิดา ชนินทุททวงศ์. (2550). ความสามารถทางเชาวน์ปัญญาและความฉลาดทางอารมณ์. *วารสารสวนปรุง*, 22, 28
- วรพจน์ พวงสุวรรณ. (2541). *การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมสื่อกอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยม ในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต(สื่อสารมวลชน) คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วิชาการ.คอม - หลักจิตวิทยาช่วยแก้ปัญหาเด็กติดเกมได้หรือไม่. (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา (<http://www.mail.vcharcam.com> 20 พฤษภาคม 2551)
- วิไลรัตน์ วัฒนไวฑูรย์ชัย. (2547). *การศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อเด็กอายุ 12-15 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- วีระวัฒน์ ปันนิตามัย. (2542). *เชาวน์อารมณ์ (EQ): คัมภีร์วัดความสุขและความสำเร็จของชีวิต*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เอ็กซ์เปอร์เน็ท.
- วัยรุ่น ตามความหมายขององค์การอนามัยโลก. (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา <http://www.thaiedresearch.org>. (20 พฤษภาคม 2551)
- ศูนย์ข้อมูลคนหายเพื่อต่อต้านการค้ามนุษย์. (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา <http://www.backtohome.org>. (15 พฤษภาคม 2551)
- ศรัณญา ถนอมว่า. (2547). *การสำรวจทัศนคติของประชาชนเกี่ยวกับ "ปัญหาเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์" ของประชาชนในบริษัท นวนคร จำกัด (มหาชน) ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาการจัดการทั่วไป คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์(ในพระบรมราชูปถัมภ์).
- ศิริไชย หงษ์สงวนศรี, ชัชวาลย์ ศิลปกิจ และสุวรรณ เรื่องกาณูจนเศรษฐ์. (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).

ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2549). *จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย*. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

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

ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร. (2545). *จิตวิทยาสังคม ทฤษฎีและปฏิบัติการ*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

สมทรง สุวรรณเลิศ. (2543). *อีคิว: ความฉลาดทางอารมณ์*. สำนักงานพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต.

สลิทธ เทพตระการพร. (2550). สถานการณ์เด็กและเยาวชนในการใช้คอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน: ผลกระทบต่อสุขภาพและสังคม. *วารสารส่งเสริมสุขภาพและอนามัยสิ่งแวดล้อม*, 30, 72.

สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดน่าน. *กลุ่มยุทธศาสตร์และแผนงาน (งานเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม)*. สํารวจข้อมูล ณ. 25 มีนาคม 2551.

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาน่าน เขต 1. *ข้อมูลโรงเรียนในเขต อ.เมือง จ.น่าน ปีการศึกษา 2550*. สํารวจข้อมูล ณ. 10 มิถุนายน 2551.

อัจฉรา สุขารมณ และอรพินทร์ ชูชม. (2548). *โปรแกรมการส่งเสริมและพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ตามแนวตะวันออกสำหรับเยาวชนไทยเพื่อคุณภาพชีวิตที่ดี*. รายงานการวิจัยฉบับที่ 102 . สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อรพินทร์ ชูชม. *สถานภาพการวัด EQ. รวบรวมทศวรรษวิชาการ EQ*. กรุงเทพฯ: DESKTOP, 2543.

อดุลย์ ปัญญา. (2546). *ความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตอำเภอเมืองลำปาง*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

อาษา ตั้งจิตสมคิด. (2551). *การแบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์*. (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา(<http://www.web.nkc.kku.ac.th> 15 พฤษภาคม 2551)

Bar - On R. (1997). *BarOn Emotional Quotient Inventory): A Measure of Emotional Intelligence*.

Toronto: Multi-Health Systems.

Cooper R.K. & Sawaf A. (1997). *Executive EQ: Emotional Intelligence in Leadership and Organization*. New York: Grosset/Putnam.

Dusek, Jerome B. (1987). *Adolescent Development and Behavior*. Englewood Cliffs, New Jersey:

Prentice- Hall

Goleman, D. (1998). *Working with Emotional Intelligence*. New York: Bantam Books.

- Kim,E.J., Namkoong, K., Ku, T.,Kim, S.J.,(2007) .The relationship between online game addition and aggressive, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23, 212-218.
- Mayer,J. D. & Salovey, P. (1997). *What Emotional Intelligence*. In P. Salovey & D.J. Sluyter (eds.). *Emotional development and emotional intelligence*. New York: Basic Books.
- Parker,J.D., Taylor,N.R., Eastabrook,J.M., Schell,S.L., Wood ,L.M.,(2008). Problem gambling in adolescence: Relationships with internet misuse, gaming abuse and emotional intelligence. *Personality and Individual Differences xxx (2008) xxx-xxx*.
- Weisinger, H. (1998). *Emotional Intelligence at Work: The Untapped Edge for Success*. San Francisco: Jossey - Bass.



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved