

## REFERENCES

- Chinese online game market to hit millions in 2007. (June 28, 2007). *Reuters UK*. Retrieved September 21, 2007, from <http://uk.reuters.com/article/internetNews/idUKSHA27160820070628>
- Ellis, H., Heppell, S., Kirriemuir, J., Krotoski, A., & McFarlane, A. (2006). *Unlimited learning computer and video games in the learning landscape*. Retrieved August 7, 2007, from [http://www.elspa.com/assets/files/u/unlimitedlearningtheroleofcomputerandvideogamesint\\_344.pdf](http://www.elspa.com/assets/files/u/unlimitedlearningtheroleofcomputerandvideogamesint_344.pdf)
- Entertainment Software Association. (2006). *2006 essential facts about the Computer and Video Game Industry*. Retrieved September 12, 2007, from <http://www.theesa.com/archives/ESA-EF%202007%20F.pdf>
- Entertainment Software Association. (2007). *2007 essential facts about the Computer and Video Game Industry*. Retrieved September 12, 2007, from <http://www.theesa.com/archives/ESA-EF%202007%20F.pdf>
- Harris, J. (2001). *The effects of computer games on young children – A review of the research*. Retrieved August 10, 2007, from <http://www.homeoffice.gov.uk/rds/pdfs/occ72-compgames.pdf>
- Kirriemuir, J., & McFarlane, A. (2004). *Literature review in games and learning*. Retrieved August 7, 2007, from [http://www.futurelab.org.uk/research/reviews/08\\_01.htm](http://www.futurelab.org.uk/research/reviews/08_01.htm)
- Martin, S., & Oppenheim, K. (2007). Video Gaming: General and pathological use. *Trends & Tudes*, 6 (3), 1-6. Retrieved August 10, 2007, from [http://www.harrisinteractive.com/news/newsletters/k12news/HI\\_TrendsTudes\\_2007\\_v06\\_i03.pdf](http://www.harrisinteractive.com/news/newsletters/k12news/HI_TrendsTudes_2007_v06_i03.pdf)
- McConnell, J. V., & Philipchalk, R. P. (1992). *Understanding human behavior* (7<sup>th</sup> ed.). Florida: Ted Buchholz.
- Newman, J. (2004). *Videogames*. London: Routledge
- Oxford advanced learner's dictionary* (6<sup>th</sup> ed.). (2000). China: Oxford University Press.

- Pornumpai Viravan. (2005). *The study of online game players' behavior: A cause study on online game shops in siam square*. Unpublished master's research paper, Thammasat University, Language Institute, English for Careers.
- S Korean dies after games session. (August 10, 2005). *BBC News*. Retrieved September 21, 2007, from <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4137782.stm>
- Thai youth hooked on computer games. (July 26, 2007). *The Nation*. Retrieved September 19, 2007, from <http://www.nationmultimedia.com/search/page.news.php?clid=3&id=30042584>
- Thomson, I. (2007). *Chinese gamer dies after three-day session*. Retrieved September 19, 2007, from <http://www.vnunet.com/vnunet/news/2198850/chinese-man-dies-three-days>
- Thorsen, T. (2007). *NPD: US game industry could hit \$18B in '07*. Retrieved September 18, 2007, from <http://www.gamespot.com/news/6178789.html>
- Williams, I. (2007). *Chinese gamer dies after 15-day session*. Retrieved September 19, 2007, from <http://www.vnunet.com/vnunet/news/2184523/online-addict-games-himself>
- จาก "เกม" ถึงของจริง โจ้คลังฆ่าหมู-ตลาดไท เลียน "โซ ชง สุข" น.ศ.เกาหลี่ 33 ศพ. (27 พฤษภาคม 2550). *ข่าวสด*, น. 2.
- ตายเกลื่อนตลาดไท โจ้คลังเกม ฆ่าตร.-ชาวบ้าน 4 ศพ. (24 พฤษภาคม 2550). *ข่าวสด*, น. 1.
- ดวงลาก เปี่ยมอยู่สุข. (2549). *แบบแผนพฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น* [Pattern of behaviour in the play of online game of children and adolescents]. รายงานโครงการ เฉพาะบุคคล, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน.
- ชานินทร์ ศิลป์จารุ. (2550). *การวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS* (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ : วี อินเทอร์เน็ต.
- สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2550). *แนวทางการช่วยเหลือลูกติดเกมสำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง*. สืบค้นเมื่อวันที่ 19 กันยายน 2550, จาก *สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, ศูนย์ป้องกันและแก้ปัญหาเด็กติดเกม* <http://www.icamtalk.com/childg/ttt.htm>

สุทธิพร นิราพาธ. (2547). ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย [The relationship between playing computer games, academic achievement and aggressive behavior of senior High school students]. การค้นคว้าแบบอิสระ, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, บัณฑิตวิทยาลัย, สาขาวิชา จิตวิทยาการปรึกษา. สืบค้นเมื่อวันที่ 1 กรกฎาคม 2550, จาก ฐานข้อมูล CMU e-Theses, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.