

REFERENCES

- Bandura, A., & Walters, R. (1963). *Social learning and personality development*. CA: Rinehart and Wilson
- Chinmaya Mission Chicago. (1987). *Our children our future*. Retrieved September 18, 2008, from <http://www.chinmaya-chicago.com/children.htm>
- Eller, J. (2006). *Violence and culture: A cross-cultural and interdisciplinary approach*. Belmont, CA: Thomson Wardsworth
- Entertainment Software Rating Board. (2008). *Game Ratings & Descriptor*. Retrieved October 24, 2008, from http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp
- Farrar, K. (2006). *Contextual features of violent video games, mental models, and aggression*. department of communication sciences. CT: University of Connecticut
- James W. (1993). *Human development*. NY: McGraw-Hill
- Myers, D. G. (1990). *Exploring psychology*. NY: Worth Publishers
- Turner, J. S. & Helms, D. B. (1983). *Lifespan Development*. NY: Holt-Saunders.
- กวาดล้างทั่วประเทศ ร้านเกมเถื่อน. (2551). สืบค้นเมื่อวันที่ 16 ตุลาคม 2551, จาก <http://tnews.teenee.com/crime/25677.html>
- เด็กติดเกม...อีกปัญหาช่วงปิดเทอม. (13 เมษายน 2549). *เดลินิวส์*, น.19
- ธนพจน์ วิเศษพันธุ์. (2550). *ศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับและความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในเขตกทม.ที่มีต่อเนื้อหาความรุนแรงในเกมออนไลน์ (A study of the exposure behavior and opinion of those high-school students in Bangkok regarding the violence in online games)*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ คณะวารสารศาสตร์
- เผยเด็กไทยชอบเล่นเกมรุนแรงกว่า 50%. (30 กรกฎาคม 2549). *เดลินิวส์*, น.20

พลิกคดีโจ้คั้งเกม จากเคาเตอร์ฯ-จีทีเอ สังกหารหมู่ตลาดไท ถึงม.6 เชือดแท้กซี่. (10 สิงหาคม 2551). *ข่าวสด*, น.2

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2550). *เยาวชนไทยน่าเป็นห่วง พบมีปัญหาด้านจิต* เพิ่มปีเดียวพุ่ง 9 พันราย. สืบค้นเมื่อวันที่ 12 ตุลาคม 2551, จาก <http://www.sudipan.net/phpBB2/viewtopic.php?t=17592>

สุรางค์ ไคว้ตระกูล. (2548). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย