

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่	หน้า
2.1 แสดงกรอบการวิเคราะห์และตรวจสอบประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์ เชิงสร้างสรรค์ต่อการพัฒนาการทางสติปัญญา	16
2.2 แสดงกรอบการวิเคราะห์และตรวจสอบประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์ เชิงสร้างสรรค์ต่อการพัฒนาการทางอารมณ์	19
3.1 แสดงกระบวนการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่น	41
3.2 แสดงกระบวนการคัดเลือกเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ที่นำมาวิเคราะห์และศึกษา	44
4.1 แสดงการนำเสนอข้อมูลในส่วนภาพรวมของเกมคอมพิวเตอร์	53
4.2 แสดงการนำเสนอข้อมูลถึงเกมคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์และศึกษา	62
5.1 แสดงกระบวนการในการนำเสนอข้อมูล	79