

สมชนก ธรรมรงค์. (2558). บุคลิกภาพห้าองค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต. โครงการพิเศษทางจิตวิทยา (สาขาวิชาจิตวิทยา). กรุงเทพฯ : คณะจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต.  
อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการพิเศษ : อาจารย์อรรควิช จาริกจาริต

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต 2. เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต จำแนกตาม เพศ และชั้นปี 3. หาความสัมพันธ์ของบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต 370 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า คือ แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ สถิติ t-test แบบเป็นอิสระต่อกัน (t-test for Independent Sample) สถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA or F-test) และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation) คำนวณโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า

1. นักศึกษาที่มีเพศต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยเพศชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มากกว่าเพศหญิง
2. นักศึกษาที่มีชั้นปีต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ไม่แตกต่างกันที่นัยสำคัญทางสถิติระดับ .05
3. บุคลิกภาพแบบหวั่นไหวมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนบุคลิกภาพแบบมีสติมีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สำหรับบุคลิกภาพแบบแสดงตัว บุคลิกภาพแบบเปิดกว้าง บุคลิกภาพแบบอ่อนโยน มีความสัมพันธ์อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ