

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารผ่านสื่อออนไลน์ ทัศนคติ และการใช้ประโยชน์จากกีฬา E-sport
คำสำคัญ	การเปิดรับข่าวสารผ่านสื่อออนไลน์ / ทัศนคติ / การใช้ประโยชน์ / กีฬา E-sport
ชื่อนักศึกษา	ปิยะณัฐ โอเจริญ
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ดร.ปฏิภาณ ลพบุรี
ระดับการศึกษา	นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
คณะ	นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี
พ.ศ.	2563

## บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากร กับทัศนคติเกี่ยวกับกีฬา E-Sport 2. เพื่อศึกษาความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากร กับการใช้ประโยชน์จากกีฬา E-sport 3. เพื่อศึกษาความแตกต่างระหว่างการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับกีฬา E-sport กับทัศนคติเกี่ยวกับกีฬา E-sport 4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติเกี่ยวกับกีฬา E-sport กับการใช้ประโยชน์จากกีฬา E-sport กลุ่มตัวอย่าง คือ ประชาชนทั่วไปที่เปิดรับข่าวสารผ่านสื่อออนไลน์เกี่ยวกับกีฬา E-sport จำนวน 400 ตัวอย่าง สุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป ใช้สถิติ Independent Sample *T*-test, (One-Way ANOVA) *F*-test และ Correlation Analysis ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และระดับรายได้กับทัศนคติเกี่ยวกับกีฬา E-Sport ของประชาชนแตกต่างกัน และลักษณะประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และระดับรายได้กับการใช้ประโยชน์จากกีฬา E-sport ของประชาชนแตกต่างกัน นอกจากนี้ การเปิดรับข่าวสารผ่านสื่อออนไลน์เกี่ยวกับกีฬา E-sport กับทัศนคติต่อกีฬา E-sport ของประชาชนแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และทัศนคติเกี่ยวกับกีฬา E-Sport มีความสัมพันธ์กันกับการใช้ประโยชน์จากกีฬา E-sport ของประชาชน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

Thesis Title	Factors Affecting Exposure Behaviour to Online News Attitudes and Utilization of E-Sport
Keywords	Exposure to online news / Attitudes / Utilization / E-sport
Student	Piyanut O-charoen
Thesis Advisor	Dr.Patiparn Lopburi
Level of Study	Master of Communication Arts
Faculty	Communication Arts, Sripatum University at Chonburi
Year	2020

### **ABSTRACT**

The objectives of this research are 1) to study different demographic characteristics with different attitudes towards esports, 2) to study different demographic characteristics with different utilization of esports, 3) to study demographic characteristics with exposure to online media of esports with different attitudes towards esports, and 4) to study the relationship between esports attitudes and utilization of esports. The sample group is the general population that receives 400 online news on esports. The group is selected with random sampling. The data are analyzed by a package software. The Independent Samples *T*-Test, (One-Way ANOVA), *F*-test, and Correlation Analysis statistical methods are used. The results of the research revealed that the different demographic characteristics in gender, age, education level, occupation, and income level were different from the attitudes towards esports. The different demographic characteristics in gender, age, education level, occupation, and income level were different from the utilization of esports. In addition, the different exposure to online news on esports and population attitudes towards esports were statistically significant at 0.05 and the attitudes toward esports were significantly associated with the population utilization of esports at 0.01 level.