

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ	ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอีสปอร์ต
ชื่อผู้เขียน	นางสาวพุดตาล ปราชญ์ศรีภูมิ
ชื่อปริญญา	วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ)
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ พาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ	ศาสตราจารย์ ดร.ศิริลักษณ์ วิจารณ์กิจอำนวย
ปีการศึกษา	2561

บทคัดย่อ

กีฬาอีสปอร์ต (eSports) เป็นรูปแบบของกิจกรรมกีฬาที่มีการใช้ระบบอีสปอร์ตเป็นปัจจัยหลักในการดำเนินการแข่งขัน ซึ่งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาในเรื่องกีฬาอีสปอร์ตยังมีจำนวนไม่มากนัก ในการศึกษาครั้งนี้ได้ศึกษาถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอีสปอร์ต โดยใช้ทฤษฎีการยอมรับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (Theory of Technology Acceptance Model: TAM) และ ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of planned behavior หรือ TPB) โดยได้เพิ่มปัจจัยด้านประสบการณ์เพื่อใช้ในการศึกษา จุดประสงค์เพื่อทำนายว่าปัจจัยใดที่ส่งผลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอีสปอร์ต (eSports) โดยได้ทำการวิจัยเชิงปริมาณจากจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 200 คน ด้วยวิธีการวิเคราะห์การถดถอยเชิงเส้นอย่างง่าย และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติ คือปัจจัยด้านการรับรู้ความง่ายต่อการใช้งาน, ปัจจัยด้านความเพลิดเพลินสนุกสนาน และปัจจัยด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้งาน ตามลำดับ ส่วนปัจจัยที่ไม่ส่งผลต่อทัศนคติคือ ปัจจัยด้านเพื่อน ครอบครัว บุคคลรอบข้าง ส่วนปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอีสปอร์ต เกิดจากอิทธิพลด้านการรับรู้ความเพลิดเพลินสนุกสนาน, ด้านทัศนคติ, ด้านอิทธิพลทางสังคม, ด้านประสบการณ์ และปัจจัยด้านเพื่อน ครอบครัว ตามลำดับ ส่วนปัจจัยที่ไม่ส่งผลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอีสปอร์ต คือ ปัจจัยด้านการรับรู้ความสะดวกและความง่ายต่อการใช้งาน การรับรู้ประโยชน์ที่ได้รับ ตามลำดับ

คำสำคัญ: กีฬาอีสปอร์ต, อีสปอร์ต

Independent Title	FACTORS INFLUENCING INTENTION TO ADOPT ESOPRTS
Author	Miss Puttan Prachsriphum
Degree	Master of Science Program (Management Information Systems)
Major Field/Faculty/University	Management Information Systems Commerce and Accountancy Thammasat University
Independent Advisor	Professor Siriluck Rotjanakitumnuai, Ph.D.
Academic Years	2018

ABSTRACT

Electronic Sports (eSports) is a form of sport activities that used electronically as a major factor to process the competition. Currently, there are limited amount of research articles about the eSports education. In this research investigated the factors influence intention to adopt eSports. This study applied the Theory of Technology Acceptance Model (TAM) and the Theory of Planned Behavior Model (TPB) as well as Experience factors for use in education and to propose a research model. The purpose of this research is to predict factors affecting the intention to adopt eSports. The results found by conducting quantitative research on a sample of 200 people using analytical methods including simple linear regression analysis and multiple regression analysis.

From the results, it can be concluded that Perceived ease of use, Hedonic, and Utilitarian are the most significant influence on attitude towards adopt eSports. The factors that do not affect the attitude towards adopt eSports is Peer. Overall, the results revealed the intention to adopt eSports is Hedonic, Attitude, Social Influence, Experience, and Peer. However, the factors that do not affect intention to adopt eSports is Perceived ease of use and Utilitarian.

Keywords: eSports, e-sports, electronic sports