

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการจัดทำโครงงานระบบช่วยผู้สร้างคอนเทนต์รับรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตาม ประกอบด้วยทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

- 2.1 ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการสร้างและพัฒนา
- 2.2 ภาษาที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์
- 2.3 โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนา
- 2.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการพัฒนา
- 2.5 ทฤษฎีความพึงพอใจ
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการสร้างและพัฒนา

ในยุคดิจิทัล ผู้สร้างคอนเทนต์ (Content Creator) สามารถหารายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตามโดยตรงผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Patreon, Ko-fi, หรือ Buy Me a Coffee ระบบเหล่านี้ช่วยให้ครีเอเตอร์ได้รับรายได้ที่ยั่งยืนโดยไม่ต้องพึ่งพาการโฆษณาหรือสปอนเซอร์เพียงอย่างเดียว ระบบที่ช่วยให้ครีเอเตอร์รับการสนับสนุนจากผู้ติดตามโดยทั่วไปจะมีองค์ประกอบหลักดังนี้

- 2.1.1 โปรไฟล์ของครีเอเตอร์ ให้ครีเอเตอร์สร้างโปรไฟล์ที่แสดงรายละเอียดเกี่ยวกับงาน
- 2.1.2 ระบบชำระเงิน รองรับการชำระเงินผ่านช่องทางต่าง ๆ เช่น PayPal, บัตรเครดิต
- 2.1.3 เครื่องมือวิเคราะห์และจัดการ ให้ข้อมูลเกี่ยวกับรายได้ ผู้สนับสนุน และแนวโน้มของคอนเทนต์

#### 2.2 ภาษาที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์

ใช้ Vite ทำงานร่วมกับ JSX ได้อย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ เนื่องจาก Vite ใช้เครื่องมืออย่าง ESBUILD ในการแปลง JSX ไปเป็น JavaScript อย่างรวดเร็ว และสามารถพัฒนา React app ที่ใช้ JSX ได้อย่างง่ายดาย โดยไม่ต้องตั้งค่ามากมาย นอกจากนี้ Vite ยังสนับสนุนคุณสมบัติอื่นๆ เช่น Hot Module Replacement (HMR) ที่ช่วยให้กระบวนการพัฒนาเร็วและสะดวกยิ่งขึ้น

2.2.1 JSX (JavaScript XML) คือ ภาษาขยาย ของ JavaScript ที่ใช้ในการเขียน UI (User Interface) สำหรับ React โดยเฉพาะ JSX ทำให้สามารถเขียน HTML ในรูปแบบที่คล้ายกับ HTML หรือ XML ภายใน JavaScript ได้โดยตรง ซึ่งช่วยให้การพัฒนาเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันเป็นไปอย่างสะดวกยืดหยุ่นและเข้าใจง่ายขึ้น

2.2.2 Vite คือเครื่องมือพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันที่มีประสิทธิภาพสูง ซึ่งช่วยให้การเริ่มต้นโปรเจกต์ทำได้รวดเร็วและสะดวกยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในการพัฒนาแอปพลิเคชันที่ใช้ JavaScript frameworks Vite มีคุณสมบัติที่โดดเด่น ได้แก่ โหลดไฟล์เร็ว การเริ่มต้นโปรเจกต์ใหม่ทำได้อย่างรวดเร็ว ด้วยการใช้เทคโนโลยี ESBUILD ที่มีประสิทธิภาพสูง รีเฟรชหน้าแบบทันที ระบบสามารถอัปเดตการเปลี่ยนแปลงในโค้ดได้ทันทีโดยไม่ต้องโหลดหน้าใหม่ รองรับไฟล์หลายรูปแบบ สามารถแปลงไฟล์ต่างๆ เช่น JSX TypeScript และ CSS ได้อย่างรวดเร็ว Vite ถูกสร้างขึ้นในปี 2019 โดย Evan You ผู้สร้าง Vue.js และถูก

ออกแบบมาเพื่อเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันมีความรวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้น. ด้วยความสามารถเหล่านี้, Vite ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในหมู่ผู้พัฒนา

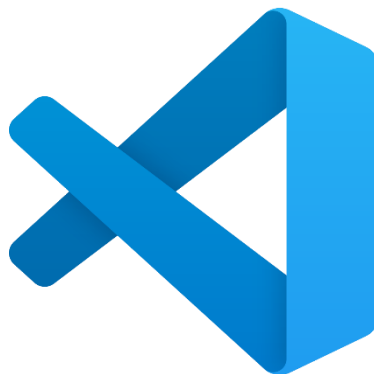


ภาพที่ 2.2

ที่มา : <https://github.com/vitejs/vite> เข้าถึง 11 พฤศจิกายน 2567

## 2.3 โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนา

Visual Studio Code เป็นโปรแกรมที่มีความยืดหยุ่นสูงและใช้งานง่าย ทำให้เหมาะสมอย่างยิ่งในการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันในยุคปัจจุบัน รองรับการเขียนโค้ดหลายภาษาและเครื่องมือเสริมที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาการแก้ไขปัญหา และการจัดการโค้ด ทำให้ VS Code เป็นเครื่องมือยอดนิยมในหมู่ผู้พัฒนาทั่วโลก โปรแกรมนี้พัฒนาโดย Microsoft และได้รับการออกแบบให้ใช้งานได้ง่ายและมีประสิทธิภาพสูง ทั้งในด้านการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันและโปรเจกต์ซอฟต์แวร์อื่นๆ



ภาพที่ 2.3

ที่มา : <https://th.m.wikipedia.org/wiki/VisualStudioCode> เข้าถึง 11 พฤศจิกายน 2567

## 2.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการพัฒนา

ในการพัฒนาระบบโดเนทขึ้นจอ (หรือ Donation Overlay) ซึ่งเป็นระบบที่จะแสดงข้อความหรือการแจ้งเตือนเมื่อมีการโดเนทหรือสนับสนุนผู้สร้างเนื้อหา มีทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องหลายด้าน รวมถึงทฤษฎีเกี่ยวกับการทำงานของระบบนี้ด้วย ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นส่วนต่างๆ ได้ดังนี้

### 2.4.1 ทฤษฎีด้าน API Integration

ระบบโดเนทขึ้นจอจะต้องเชื่อมต่อกับแพลตฟอร์มที่มีระบบรับบริจาค เช่น PayPal, Stripe, Twitch, YouTube เป็นต้น ซึ่งแต่ละแพลตฟอร์มจะมี API ให้ใช้งานในการดึงข้อมูลการทำธุรกรรมหรือข้อมูลการสนับสนุนเพื่อใช้ในระบบ การทำงานกับ API จะต้องใช้ทฤษฎี RESTful API ซึ่งเป็นแนวคิดใน

การเรียกใช้งาน API อย่างถูกต้อง รวมถึงวิธีการเชื่อมต่อ การร้องขอข้อมูล และการจัดการข้อมูลที่ได้อีกมาให้เหมาะสม

### 2.4.2 ทฤษฎี WebSocket หรือ Real-time Communication

ระบบโดเนทขึ้นจอจำเป็นต้องแสดงผลข้อมูลที่เกิดขึ้นแบบเรียลไทม์ เช่น เมื่อมีการบริจาคเข้ามา ระบบต้องแสดงข้อความแจ้งเตือนทันที ไม่ให้มีการหน่วง

WebSocket จึงเป็นวิธีการที่ใช้ในการสร้างการสื่อสารแบบสองทางระหว่างเซิร์ฟเวอร์กับไคลเอนต์ เพื่อให้สามารถส่งข้อมูลได้แบบ real-time โดยไม่ต้องทำการ refresh หน้าเว็บ

### 2.4.3 ทฤษฎี Authentication และ Authorization

การจัดการกับระบบการรับรองตัวตน (Authentication) และการกำหนดสิทธิ์ (Authorization) เป็นเรื่องสำคัญ โดยเฉพาะในกรณีที่ต้องการความปลอดภัยสูง เช่น การยืนยันตัวตนของผู้บริจาคหรือผู้ใช้งานระบบ เพื่อให้แน่ใจว่าเป็นบุคคลที่ได้รับอนุญาตในการเข้าถึงข้อมูล

### 2.4.4 ทฤษฎี UX/UI Design

การออกแบบอินเทอร์เฟซผู้ใช้ที่ใช้งานง่ายและดึงดูดเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างระบบโดเนทขึ้นจอ การออกแบบควรคำนึงถึงประสบการณ์ผู้ใช้งาน (UX) เพื่อให้เกิดความสะดวกในการดูข้อมูล การตั้งค่า และการปรับแต่งต่างๆ

การออกแบบ UI จะต้องคำนึงถึงการจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ให้สามารถมองเห็นและรับรู้ได้ง่าย เช่น ขนาด สี สัน และตำแหน่งของข้อความหรือการแจ้งเตือนบนจอ

## 2.5 ทฤษฎีความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบหรือพอใจที่มีต่อองค์ประกอบและสิ่งจูงใจในด้านต่างๆเมื่อได้รับการตอบสนอง ความพึงพอใจของมนุษย์เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่ สามารถสังเกตโดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อนและต้องมีสิ่งเร้าที่ตรงต่อความต้องการของบุคคล จึงจะทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ ดังนั้นการสิ่งเร้าจึงเป็นแรงจูงใจของบุคคลนั้นให้เกิดความพึงพอใจในงานนั้น (prasert 2555: ความพึงพอใจ เข้าถึง: 24 ธ.ค. 2562)

พิตร ทองชั้น (2537 : 232-234) อธิบายว่า มาตรวัดเจตคติตามวิธีของลิเคิท์ใช้ ในการวัดความเห็นหรือเจตคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยใช้มาตรประมาณค่า 5 อันดับ

1. เห็นด้วยอย่างยิ่ง
2. เห็นด้วย
3. ไม่แน่ใจ
4. ไม่เห็นด้วย
5. ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

การวิเคราะห์ผลการตอบมาตรวัดเจตคติสรุปได้ ดังนี้ ผู้ตอบจะเลือกตอบแบบ มาตรประมาณค่าอย่างใดอย่างหนึ่ง และกำหนดน้ำหนัก ถ้าคำถามประเภสนับสนุน (Favorable Statement) จะให้น้ำหนักเห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง เป็น 5,4,3,2 และ 1 ตามลำดับ ถ้าเป็นคำถามประเภทไม่สนับสนุน (Unfavorable Statement) จะให้น้ำหนักกลับกันคือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง เป็น 1,2,3,4 และ 5 ตามลำดับ

## 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

(มทุปายาส ทองมาก. 2563) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการบริจาคเงินให้กับสตรีมเมอร์เกมในประเทศไทย ปัจจุบันธุรกิจประเภทเกมหรืออีสปอร์ต เกิดขึ้นเพื่อรองรับอุตสาหกรรมเกมที่กำลังเติบโตอย่างต่อเนื่อง จากการเข้ามาของเทคโนโลยีที่อำนวยความสะดวก โดยอุตสาหกรรมเกม ในปี 2020 ทัวโลกจะสามารถสร้างรายได้สูงถึง 159 พันล้านเหรียญสหรัฐ หรือประมาณ 4.9 ล้านล้านบาทไทย โดยขนาดของตลาดเกมประเทศไทยในปี 2019 เติบโตอย่างต่อเนื่องเป็นอันดับ 2 ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และมีขนาดใหญ่เป็นอันดับ 19 ของโลก งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการบริจาคเงินให้กับสตรีมเมอร์เกมในประเทศไทย โดยมีการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ ตามแผนเป็นแนวทางการทำกรอบแนวคิดการวิจัย เพื่อทำนายความตั้งใจในการบริจาคเงินให้กับสตรีมเมอร์เกมในประเทศไทย โดยมีปัจจัยทั้งหมด 10 ปัจจัยในการวิจัยดังนี้ ปัจจัยด้านอารมณ์ ปัจจัยด้านความต้องการเกี่ยวกับเกม ปัจจัยด้านการปลดปล่อยความเครียด ปัจจัยการระบุงสตรีมเมอร์ ปัจจัยการระบุงกลุ่มผู้ชม ความสอดคล้องจริงกับผู้ชม ความสอดคล้องในอุดมคติกับผู้ชม การมีส่วนร่วม การใช้เกมงานสตรีมมิ่ง และอิทธิพลจากบุคคลรอบข้าง ซึ่งเก็บรวบรวมโดยแบบสอบถามออนไลน์จากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้งานบนสื่อสตรีมมิ่ง เช่น เฟซบุ๊กเกมมิ่ง (Facebook Gaming ) หรือทวิต (Twitch) จำนวน 232 ราย ซึ่งมีการตรวจสอบความตรงด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบและการตรวจสอบความเที่ยงด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาช อีกทั้งทดสอบสมมติฐานด้วยวิธีการวิเคราะห์การถดถอยเชิงเส้นอย่างง่าย ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจในการบริจาคเงินให้กับสตรีมเมอร์เกมในประเทศไทย คือปัจจัยด้านการใช้เกมงานสตรีมมิ่ง และปัจจัยการระบุงกลุ่มผู้ชม ตามลำดับ ส่วนปัจจัยที่ไม่ส่งผลต่อความตั้งใจในการบริจาคเงินให้กับสตรีมเมอร์เกมในประเทศไทย คือปัจจัยด้านอิทธิพลจากบุคคลรอบข้าง อีกทั้งปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้เกมงานสตรีมมิ่ง เกิดจากอิทธิพลด้านอารมณ์ ความต้องการเกี่ยวกับเกม การปลดปล่อยความเครียด การระบุงสตรีมเมอร์ และการระบุงกลุ่มผู้ชม ส่วนปัจจัยที่ส่งผลต่อการระบุงสตรีมเมอร์ คือปัจจัยด้านความสอดคล้องจริงกับผู้ชม และความสอดคล้องในอุดมคติกับผู้ชม ส่วนปัจจัยที่ส่งผลต่อการระบุงกลุ่มผู้ชม เกิดจากปัจจัยด้านการมีส่วนร่วม ตามลำดับ

(กฤตพร วงศ์ถาวร. และคณะ 2562) การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจบริจาคให้กับสตรีมเมอร์ผ่านช่องทางไลฟ์สตรีมมิ่ง เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา คือ ผู้ใช้แอปพลิเคชันหรือเคยมีประสบการณ์ในการตัดสินใจบริจาคให้กับสตรีมเมอร์ผ่านช่องทางไลฟ์สตรีมมิ่งบนแอปพลิเคชัน ผ่านเว็บไซต์ สมาร์ทโฟน หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ในพื้นที่กรุงเทพมหานครและปริมณฑล จำนวน 908 คน เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ และวิเคราะห์ด้วยวิธีการแบบจำลองสมการโครงสร้าง โดยวิธีการประมาณค่าแบบความเป็นไปได้สูงสุด ผลการวิจัย พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจบริจาคให้กับสตรีมเมอร์ผ่านช่องทางไลฟ์สตรีมมิ่ง ประกอบด้วย ปัจจัยที่ส่งผลต่อด้านพฤติกรรมการบริจาคมากที่สุด คือ ด้านความตั้งใจในการบริจาค รองลงมาคือ ปัจจัยด้านการระบุตัวตนทางสังคมกับผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดบนสื่อสังคม รวมทั้งปัจจัยที่ส่งผลต่อด้านความตั้งใจในการบริจาคมากที่สุด คือ ปัจจัยด้านการระบุตัวตนทางสังคมกับผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดบนสื่อสังคม, ด้านการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง, ด้านการรับรู้คุณค่า, ด้านการรับรู้การควบคุมพฤติกรรม และด้านทัศนคติ ตามลำดับ