บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

สื่อมวลชน เทคโนโลยีสารสนเทศและโทรคมนาคม มีบทบาทโดยตรงกับวิถีชีวิตของมนุษย์ ก่อให้เกิดการศึกษา การแสวงหาความรู้ กระบวนการเรียนรู้ที่นำไปสู่การพัฒนา ทั้งยังมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงความคิด ทัศนคติ ค่านิยม รวมถึงพฤติกรรมทางสังคมให้ก้าวหน้าไปสู่สังคมแห่งความรู้ในอนาคต[1]

ในปัจจุบันการพัฒนาด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร ทำให้โทรศัพท์เคลื่อนที่ได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ เพราะโทรศัพท์เคลื่อนที่เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตประจำวันของคนในสังคม ไม่ว่าจะอยู่มุมไหนของโลกก็สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ด้วยระยะเวลาอันสั้น

โทรศัพท์เคลื่อนที่ เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการติดต่อสื่อสาร และมีใช้อยู่แพร่หลาย เทคโนโลยีโทรศัพท์เคลื่อนที่มีการแข่งขันกันสูงมีการพัฒนาทั้งการให้บริการเครือข่าย และด้านความสามารถในการใช้งานของโทรศัพท์เคลื่อนที่ ทำให้โทรศัพท์เคลื่อนที่รุ่นใหม่ๆ มีความสามารถในการรองรับความต้องการของผู้ใช้นอกเหนือจากการใช้ประโยชน์แค่การโทรออกหรือรับสาย เช่น กล้องถ่ายรูป รับวิทยุ เอฟเอ็ม (F.M.) ฟัง เอ็มพี3 (MP3) เกมส์ และบริการวีอพ (Wap) เป็นต้น กอปรกับสภาพสังคมไทยในปัจจุบัน ประชาชนต้องประสบปัญหากับสภาวะความเครียด วีถีชีวิตของมนุษย์มีความเร่งรีบ ต้องทำงานแข่งกับเวลา และปัญหาการจราจร ทำให้ผู้บริโภคแสวงหาความบันเทิงในรูปแบบต่างๆ เช่น ฟังวิทยุ เล่นเกมส์ ท่องเว็บไซต์ ฯลฯ ซึ่งความสามารถเหล่านี้ได้ถูกรวมเข้าด้วยกันอยู่ภายในโทรศัพท์เคลื่อนที่เพียงเครื่องเดียว ทำให้โทรศัพท์เคลื่อนที่จึงเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน

---

[1]สมควร กวียะ, การสื่อสารมวลชน (กรุงเทพมหานคร: บริษัทอักษราพิพัฒน์, 2540), น. 255.

สำนักงานสถิติแห่งชาติได้สำรวจผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ในแต่ละภาค สรุปได้ ดังนี้ ในจำนวนประชากรทั้งหมดที่มีอายุ 6 ปีขึ้นไป มีโทรศัพท์เคลื่อนที่ (ไม่รวมเครื่อง PCT) ประมาณ 28.29 ล้านคน (ร้อยละ 47.2)[2]

ตารางที่ 1.1

แสดงร้อยละของผู้มีโทรศัพท์เคลื่อนที่ในแต่ละภาค

ภาค	จำนวนผู้ใช้งาน (ร้อยละ)
ใต้	44.1
ตะวันออกเฉียงเหนือ	37.8
เหนือ	43.4
กลาง	55.0
กรุงเทพมหานคร	68.4
รวม	47.2

ที่มา: สำนักงานสถิติแห่งชาติ, "สำรวจผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ในแต่ละภาค," <http://www.nso.go.th>, 3 มีนาคม 2551.

จากตารางที่ 1.1 พบว่า กรุงเทพมหานคร มีสัดส่วนของผู้มีโทรศัพท์เคลื่อนที่มากที่สุด คือร้อยละ 68.4 รองลงมาคือภาคกลาง ร้อยละ 55.0 ภาคใต้ ร้อยละ 44.1 ภาคเหนือ ร้อยละ 43.4 และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ร้อยละ 37.8

เมื่อโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้รับความนิยมสูง ทำให้ผู้ให้บริการเครือข่ายได้พยายามพัฒนาความสามารถของโทรศัพท์เคลื่อนที่ให้เข้ากับรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวันของผู้ใช้บริการ โดยคิดค้นหาบริการเสริมที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการได้มากที่สุดเช่น มีการบริการการชำระค่าบริการผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ บริการการตรวจสอบข้อมูลการจราจร บริการให้ข้อมูลผลกีฬา บริการสอบถามคำศัพท์ต่างๆ บริการแนะนำร้านอาหารสถานที่ท่องเที่ยวผ่านโทรศัพท์มือถือ ฯลฯ เพื่อให้ผู้ใช้บริการเกิดความสะดวกสบาย และได้รับความรวดเร็วในการเข้าถึงข่าวสารได้ในทันที โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องระยะทางและเวลา

---

[2]สำนักงานสถิติแห่งชาติ, "สำรวจผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ในแต่ละภาค," <http://www.nso.go.th>, 3 มีนาคม 2551.

พัฒนาการของบริการเสริมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ ณ วันนี้นับว่ามีความหลากหลายก้าวหน้าไปมาก ไม่ว่าจะเป็น เกมส์ ดาวน์โหลดเพลง อ่านข่าวสาร ความรู้ เกาะกระแสกระดานหุ้น หรือท่องอินเทอร์เน็ต เมื่อโทรศัพท์เคลื่อนที่สามารถทำได้มากกว่าการใช้เพื่อโทรออก หรือรับสาย แต่ยังมีบริการในรูปแบบอื่นๆ โดยเฉพาะด้านความบันเทิง ที่เป็นที่ต้องการของผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ จึงทำให้มีผู้ให้บริการโทรศัพท์เคลื่อนที่เปิดบริการด้านว๊อพ (Wap) เช่น บริการดาวน์โหลดเสียงเรียกเข้า (Ringtone) ภาพพื้นหลังหน้าจอ (Wallpaper) เกมส์ (Games) และบริการอื่นๆ อีกมากมาย

ว๊อพ (Wap: Wireless Appication Potocal) ได้ถูกพัฒนามาจากเว็บไซต์ (Website) กล่าวได้ว่า เว็บไซต์เป็นช่องทางที่ช่วยเปิดโลกทรรศน์ เพราะเป็นเครือข่ายที่เชื่อมโยงผู้คนทั้งโลกเอาไว้ด้วยข้อมูลและบริการมากมาย แต่มีข้อจำกัดในการใช้งาน คือต้องพึ่งพาเครื่องคอมพิวเตอร์หรือคอมพิวเตอร์แบบพกพา (Notebook) เพื่อการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต (Internet) ทำให้ขาดความคล่องตัวในการใช้งาน

ว๊อพ เกิดขึ้นมาจากแนวคิดที่จะทำให้ผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่สามารถเชื่อมต่อเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และใช้บริการของอินเทอร์เน็ตผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้ โดยผ่านเทคโนโลยี จีพีอาร์เอส (GPRS) ซึ่งเป็นมาตรฐานในการจัดเรียงข้อมูลในระบบ จีเอสเอ็ม (GSM) ที่มีความเร็วในการส่งข้อมูลสูง ทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้ตลอดเวลา โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องสถานที่[3]

ปัจจุบันมีผู้ให้บริการด้านความบันเทิงในรูปของว๊อพ (Wap) เกิดขึ้นมากเพื่อสนองความต้องการของตลาดผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยสามารถแบ่งประเภทของบริการบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ ได้ดังนี้

1. ด้านให้ความบันเทิง ได้แก่ บริการดาวน์โหลดเสียงเรียกเข้า (Ringtone) เพลงเอ็มพี3 (MP3) เสียงเพลงรอสาย (Ring Back Tone) ส่งเพลงถึงเพื่อน (Music together หรือ M2G) เสียงเพลงขณะสนทนา และภาพกราฟฟิกต่างๆ เช่น การดาวน์โหลดภาพพื้นหลัง (Wallpaper) ภาพพักหน้าจอ (Screen Saver) ธีม (Theme) ภาพเคลื่อนไหว (Flash) และการดาวน์โหลดเกมส์ออนไลน์บนโทรศัพท์เคลื่อนที่ ที่ได้รับความนิยมสูงอยู่ในปัจจุบัน

นอกจากนี้ยังมีบริการเสริมในด้านการให้บริการข้อมูลทั่วไป เช่น การให้บริการข่าวสารความบันเทิง ทำให้เป็นคนทันสมัย และมีความรอบรู้ เช่น บริการดูดวง รายวัน รายปักษ์

---

[3]ทรงเกียรติ ภวดี, WAP Wireless Application Protocol (กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ด, 2543), น. 10.

รายปี ตารางการแข่งขันกีฬา ตรวจสอบการแข่งขัน ตรวจสอบรอบฉายภาพยนตร์ เคล็ดลับเสริมความงาม และบริการข่าวบันเทิง/วาไรตี้

2. ด้านการให้บริการข้อมูลข่าวสาร ทำให้เป็นคนทันสมัย และมีความรอบรู้ ได้แก่ การรายงานข่าวเหตุการณ์ปัจจุบัน ความเคลื่อนไหว และประเด็นข่าวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม

3. ด้านการติดต่อสื่อสาร เช่นบริการรับส่งอีเมล์ (E-Mail) ผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ ทำให้ผู้ใช้บริการไม่พลาดการติดต่อสื่อสาร ทั้งยังสะดวกในการใช้งานได้ทุกที่ ทุกเวลา นอกจากนี้ยังสามารถสร้างพื้นที่ส่วนตัว (Blog) บนมือถือที่เป็นที่นิยมอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งผู้ใช้สามารถนำเสนอข่าวสารความเคลื่อนไหวของตนและส่วนบุคคล ให้บุคคลอื่นๆ ได้รับทราบกัน รวมทั้งแสดงความคิดเห็นผ่านว๊อพบอร์ด (wapboard)

จากผลสำรวจของเนคเทค (Nectec) กลุ่มผู้ใช้อินเตอร์เน็ตปี พ.ศ. 2550 พบว่า คนไทยเริ่มให้ความสนใจใช้บริการเสริมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Mobile Content) ขยายตัวเพิ่มมากขึ้น โดยใช้บริการมากที่สุดคือรับส่งข้อความ (SMS) 62.6% รองลงมา คือการเล่นเกมส์บนมือถือ 49.9% การดาวน์โหลดภาพและเสียงเรียกเข้า 45.8 % โดยเพศหญิงมีแนวโน้มใช้บริการมากกว่าเพศชาย ส่วนมากจะอายุต่ำกว่า 26-30 ปี ขณะที่เพศชายใช้บริการท่องเว็บไซต์ผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่มากกว่าเพศหญิง[4]

จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นที่น่าสนใจว่าบริการเสริมที่มีอยู่ในโทรศัพท์เคลื่อนที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคในสังคมได้หรือไม่ โดยผู้ศึกษาจึงจะทำการศึกษาพฤติกรรม และความคาดหวังการใช้บริการดาวน์โหลดบนว๊อพ (Wap) ของผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่

<u>วัตถุประสงค์ของการศึกษา</u>

1. เพื่อศึกษาลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ของผู้ใช้บริการดาวน์โหลดบนว๊อพ
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการดาวน์โหลดบนว๊อพ ของผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่
3. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการดาวน์โหลดบนว๊อพของผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่

---

[4]สำนักเลขานุการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ (NECTEC), "รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเตอร์เน็ตปี พ.ศ. 2550," <http://www.nectec.or.th>, 28 กุมภาพันธ์ 2551.

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจ และความคาดหวังของผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ว่ามีความต้องการอะไรจากว๊อพ

ขอบเขตการศึกษา

1. ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้ศึกษาจะเป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยใช้แบบสอบถาม

2. ในการศึกษาครั้งนี้มุ่งเน้นศึกษาเฉพาะพฤติกรรม และความคาดหวังการใช้บริการดาวน์โหลดบนว๊อพ (Wap) ของผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ ผู้ศึกษาจึงทำการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงจำนวน 400 ตัวอย่าง มุ่งศึกษาเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่เป็นชายและหญิง อายุ 18-25 ปี อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล เป็นผู้ที่มีโทรศัพท์เคลื่อนที่เป็นของตนเอง และเคยใช้บริการดาวน์โหลดบนว๊อพโดยเลือกเฉพาะผู้ที่ใช้เครือข่ายระบบ เอไอเอส (AIS) ดีแทค (DTAC) และทรูมูฟ (TRUE MOVE)

นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

ลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ หมายถึง เพศ อายุ ระดับการศึกษา และรายได้ของกลุ่มตัวอย่าง

พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ หมายถึง การเลือกใช้ระบบ ได้แก่ เอไอเอส (AIS) ดีแทค (DTAC) และ ทรูมูฟ (TRUE MOVE) และการเลือกใช้ด้านราคาโทรศัพท์เคลื่อน ค่าใช้จ่ายจากการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ต่อเดือน

พฤติกรรมการดาวน์โหลด หมายถึง ความถี่ในการใช้บริการดาวน์โหลดต่อสัปดาห์ และค่าใช้จ่ายในการดาวน์โหลดต่อสัปดาห์ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างมีการใช้การดาวน์โหลดคอนเทนต์บนว๊อพ ได้แก่

- บริการเสียงเรียกเข้า (Ringtone)
  - โมโน (Mono)
  - โพลีโฟนิค (Poly)
  - ทรูโทน (Truetone)
- บริการ Full Song เพลง เอ็มพี3 (MP3)
- มิวสิควีดีโอ (MV)

- คาราโอเกะ
- บริการเสียงอื่นๆ นอกเหนือจากเสียงเพลง เช่น เสียงธรรมชาติ เสียงขำขัน เป็นต้น
- เสียงเพลงรอสาย (Ring Back Tone)
- ส่งเพลงให้เพื่อน (Music together หรือ M2G)
- เสียงเพลงขณะสนทนา
- ภาพกราฟฟิกต่างๆ เช่น การดาวน์โหลดภาพพื้นหลัง (Wallpaper) ภาพพักหน้าจอ (Screen Saver) ธีม (Theme) ภาพเคลื่อนไหว (Flash)
- เกมส์ออนไลน์
- บริการดูดวง รายวัน รายปักษ์ รายปี
- ตารางการแข่งขันกีฬา ตรวจสอบการแข่งขัน
- ตรวจสอบรอบฉายภาพยนตร์
- เคล็ดลับเสริมความงาม
- บริการข่าวบันเทิง/วาไรตี้
- การรายงานข่าว เหตุการณ์ปัจจุบัน
- บริการรับส่งอีเมล์ (E-Mail)
- สร้างพื้นที่ส่วนตัว (Blog)
- แสดงความคิดเห็นผ่านว๊อพบอร์ด (wapboard)

ความถี่ในการดาวน์โหลดคอนเทนต์ โดยแบ่งระดับพฤติกรรมการดาวน์โหลดบนว๊อพออกเป็น 6 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด และไม่เคยใช้

<u>ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการดาวน์โหลด</u> หมายถึง ระดับของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อกลุ่มตัวอย่างมีการดาวน์โหลดบนว๊อพโดยแบ่งปัจจัยออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. ปัจจัยส่วนบุคคล หมายถึงความต้องการของกลุ่มตัวอย่างที่แสดงออกมา ได้แก่
   - ต้องการรับรู้ข่าวสาร
   - ต้องการแสดงความเป็นตัวตน เช่น การใช้เสียงเรียกเข้า ภาพพักหน้าจอ ฯลฯ
   - ต้องการดาวน์โหลดเพลงไทยสากล และเพลงสากล
   - ต้องการทดลองใช้บริการเสริมที่โฆษณาใช่ไหม
   - ต้องการความบันเทิง เช่น ดูมิวสิควีดีโอ ร้องคาราโอเกะ ฯลฯ
   - ต้องการผ่อนคลายความเครียด เช่นเกมส์ออนไลน์ ฯลฯ

2. ปัจจัยด้านสังคม และวัฒนธรรม คือปัจจัยภายนอกที่ได้มาจากการเรียนรู้จากสังคมและสิ่งแวดล้อมรอบตัว ทำให้เกิดการเรียนรู้ และการเลียนแบบเพื่อให้เป็นที่ยอมรับในสังคม ได้แก่

- เพื่อแสดงให้เห็นว่าตนเองมีความทันสมัย
- ใช้เพราะครอบครัว เพื่อน หรือคนใกล้ชิดแนะนำ
- บุคคลที่มีชื่อเสียง เช่น ดารา นักร้อง
- เพื่อให้เข้ากับกลุ่มเพื่อนๆ ได้ และให้เป็นที่ยอมรับของสังคม

3. ปัจจัยทางด้านตลาด คือ ปัจจัยภายนอกที่เป็นตัวเสริม และกระตุ้นให้กลุ่มตัวอย่างเกิดพฤติกรรมดาวน์โหลด เพราะจะได้รับผลตอบแทนที่คุ้มค่าจากการดาวน์โหลด ได้แก่

1) บริการเสริม

<u>ด้านความบันเทิง</u>

- บริการเสียงเรียกเข้า (Ringtone)
  - โมโน (Mono)
  - โพลีโฟนิค (Poly)
  - ทรูโทน(Truetone)
- บริการ Full Song เพลง เอ็มพี3 (MP3)
- มิวสิควีดีโอ (MV)
- คาราโอเกะ
- บริการเสียงอื่นๆ นอกเหนือจากเสียงเพลง เช่น เสียงธรรมชาติ เสียงขำขัน เป็นต้น
- เสียงเพลงรอสาย (Ring Back Tone)
- ส่งเพลงให้เพื่อน (Music together หรือ M2G)
- เสียงเพลงขณะสนทนา
- ภาพกราฟฟิกต่างๆ เช่น การดาวน์โหลดภาพพื้นหลัง (Wallpaper) ภาพพักหน้าจอ (Screen Saver) ธีม (Theme) ภาพเคลื่อนไหว (Flash)
- เกมส์ออนไลน์
- บริการดูดวง รายวัน รายปักษ์ รายปี
- ตารางการแข่งขันกีฬา ตรวจสอบการแข่งขัน
- ตรวจสอบรอบฉายภาพยนตร์
- เคล็ดลับเสริมความงาม

- บริการข่าวบันเทิง/วาไรตี้

ด้านข้อมูลข่าวสาร

- การรายงานข่าว เหตุการณ์ปัจจุบัน

ด้านการติดต่อสื่อสาร

- บริการรับส่งอีเมล์ (E-Mail)
- สร้างพื้นที่ส่วนตัว (Blog)
- แสดงความคิดเห็นผ่านว๊อพบอร์ด (wapboard)

2) ราคาค่าบริการ

3) ลักษณะว๊อพมีสีสรร ภาพ และมีการจัดรูปแบบที่ดี

4) กิจกรรมส่งเสริมการขาย ได้แก่ ลด แลก แจก แถม

5) วิธีการดาวน์โหลดเข้าใจง่าย

6) โฆษณาที่ทำให้ตัดสินใจดาวน์โหลด

- ใบปลิว แผ่นพับ
- นิตยสารบันเทิง เช่น ทีวีพูล Gossip Star
- นิตยสารของยูบีซี
- หนังสือพิมพ์หัวสี เช่น ไทยรัฐ เดลินิวส์
- หนังสือพิมพ์บันเทิง เช่น ดาราเดลี่ สยามดารา
- อินเทอร์เน็ต

ความพอใจ และความคาดหวังต่อบริการดาวน์โหลดบนว๊อพ หมายถึง ความพอใจและความต้องการในบริการด้านต่างๆ ของว๊อพ เพื่อให้สอดคล้องต่อความต้องการตามรูปแบบการดำเนินชีวิตของแต่ละบุคคล ได้แก่

ปัจจัยทางด้านตลาด คือ ปัจจัยภายนอกที่เป็นตัวเสริม และกระตุ้นให้กลุ่มตัวอย่างเกิดพฤติกรรมดาวน์โหลด

1) บริการเสริม

ด้านความบันเทิง

- บริการเสียงเรียกเข้า (Ringtone)
  - โมโน (Mono)
  - โพลีโฟนิค (Poly)
  - ทรูโทน (Truetone)

- บริการ Full Song เพลง เอ็มพี3 (MP3)
- มิวสิควีดีโอ (MV)
- คาราโอเกะ
- บริการเสียงอื่นๆ นอกเหนือจากเสียงเพลง เช่น เสียงธรรมชาติ เสียงขำขัน เป็นต้น
- เสียงเพลงรอสาย (Ring Back Tone)
- ส่งเพลงให้เพื่อน (Music together หรือ M2G)
- เสียงเพลงขณะสนทนา
- ภาพกราฟฟิกต่างๆ เช่น การดาวน์โหลดภาพพื้นหลัง (Wallpaper) ภาพพักหน้าจอ (Screen Saver) ธีม (Theme) ภาพเคลื่อนไหว (Flash)
- เกมส์ออนไลน์
- บริการดูดวง รายวัน รายปักษ์ รายปี
- ตารางการแข่งขันกีฬา ตรวจสอบการแข่งขัน
- ตรวจสอบรอบฉายภาพยนตร์
- เคล็ดลับเสริมความงาม
- บริการข่าวบันเทิง/วาไรตี้

<u>ด้านข้อมูลข่าวสาร</u>

- การรายงานข่าว เหตุการณ์ปัจจุบัน

<u>ด้านการติดต่อสื่อสาร</u>

- บริการรับส่งอีเมล์ (E-Mail)
- สร้างพื้นที่ส่วนตัว (Blog)
- แสดงความคิดเห็นผ่านว็อพบอร์ด (wapboard)

2) ราคาค่าบริการมีความเหมาะสม
3) ลักษณะว็อพมีสีสรร ภาพ และมีการจัดรูปแบบที่ดี
4) กิจกรรมส่งเสริมการขายที่น่าสนใจ ได้แก่ ลด แลก แจก แถม
5) วิธีการดาวน์โหลดเข้าใจง่าย
6) แหล่งโฆษณา
   - ใบปลิว แผ่นพับ
   - นิตยสารบันเทิง เช่น ทีวีพูล Gossip Star

- นิตยสารของยูบีซี
- หนังสือพิมพ์หัวสี เช่น ไทยรัฐ เดลินิวส์
- หนังสือพิมพ์บันเทิง เช่น ดาราเดลี่ สยามดารา
- อินเทอร์เน็ต

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อทราบถึงพฤติกรรม และปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการดาวน์โหลดบนว๊อพของผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ เพื่อนำไปพัฒนารูปแบบคอนเทนต์ที่มีอยู่ในปัจจุบันให้สนองตอบความต้องการของผู้ใช้มากยิ่งขึ้น

2. ผลการวิจัยจะทำให้ทราบพึงพอใจ และความคาดหวังของของผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนเพื่อทราบความต้องการของผู้ใช้บริการดาวน์โหลดบนว๊อพนอกเหนือจากบริการที่มีอยู่ในปัจจุบัน ทำให้สามารถนำไปพัฒนารูปแบบบริการใหม่ใหม่เพื่อรองรับความต้องการของผู้ใช้ได้