

Các yếu tố ảnh hưởng đến hành vi cá nhân vi phạm bản quyền số ở Việt Nam

Phạm Quốc Trung, Đặng Nhựt Minh

Tóm tắt–Nghiên cứu này nhằm tìm hiểu các yếu tố ảnh hưởng đến hành vi cá nhân vi phạm bản quyền số ở Việt Nam, và đưa ra khuyến nghị nhằm hạn chế tình trạng này. Dựa trên mô hình lý thuyết hành vi hoạch định (Theory of Planned Behavior - TPB), và mô hình chấp nhận công nghệ hợp nhất (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology - UTAUT), nghiên cứu đề xuất một mô hình tích hợp các khía cạnh tâm lý, đạo đức, và công nghệ để khảo sát các yếu tố ảnh hưởng đến hành vi vi phạm bản quyền số (VPBQS) ở Việt Nam. Mẫu khảo sát bao gồm 264 sinh viên, học viên cao học, nhân viên kỹ thuật, phi kỹ thuật cũng như quản lý các cấp tại thành phố Hồ Chí Minh. Mô hình nghiên cứu được kiểm định bằng các công cụ thống kê như: Cronbach Alpha, phân tích nhân tố khám phá (EFA), phân tích nhân tố khẳng định (CFA), mô hình cấu trúc tuyến tính (SEM) và phân tích khác biệt nhóm (ANOVA). Kết quả cho thấy ý định vi phạm ảnh hưởng lớn đến hành vi, và nhận thức kiểm soát hành vi ảnh hưởng mạnh nhất đến ý định. Mặt khác, nhận thức kiểm soát hành vi chịu chi phối từ những yếu tố khách quan như sự phát triển công nghệ và nhận thức về rủi ro. Trên cơ sở các kết quả nghiên cứu, nhóm nghiên cứu đã có một số đề xuất và gợi ý trong việc giúp các cơ quan quản lý cũng như doanh nghiệp có những chiến lược phù hợp nhằm ngăn cản hành vi VPBQS ở Việt Nam. Từ đó, thúc đẩy sự phát triển lành mạnh của nền kinh tế trong thời đại kỹ thuật số, và giúp Việt Nam có thể chuyển đổi thành công sang nền kinh tế tri thức.

Bài nhận ngày 20 tháng 07 năm 2017, hoàn chỉnh sửa chữa ngày 06 tháng 11 năm 2017.

Nghiên cứu được tài trợ bởi Đại học Quốc gia Thành phố Hồ Chí Minh (ĐHQG-HCM) trong khuôn khổ Đề tài mã số C2017-20-41.

Phạm Quốc Trung, Trường Đại học Bách khoa - ĐHQG-HCM (e-mail: pqtrung@hcmut.edu.vn).

Đặng Nhựt Minh, Trường Đại học Bách khoa - ĐHQG-HCM (e-mail: dangnhutminh@gmail.com).

Từ khóa–Vi phạm bản quyền số, lý thuyết hành vi hoạch định, sở hữu trí tuệ, Việt Nam

1. GIỚI THIỆU

Theo liên minh phần mềm BSA thì 39% phần mềm cài đặt trên máy tính toàn thế giới năm 2015 không có bản quyền hợp pháp, so với mức 43% theo nghiên cứu trước của BSA năm 2013. Theo kết quả khảo sát này, tỷ lệ sử dụng phần mềm máy tính không bản quyền ở Việt Nam năm 2015 là 78%, giảm 3% so với năm 2013. Như vậy, tỷ lệ vi phạm bản quyền phần mềm máy tính ở Việt Nam đã giảm liên tục từ 85% năm 2009 xuống 83% năm 2010 và 81% vào năm 2011 và 2013; cho tới 78% năm 2015 theo kết quả khảo sát mới được công bố. Tuy nhiên so với các nước trong khu vực thì tỷ lệ này vẫn còn tương đối cao (Malaysia 53%, Thái Lan 69%, Trung Quốc 70%) và so với khu vực Châu Á-Thái Bình Dương là 61% và trên toàn thế giới là 39% [7].

Nhiều tác giả đã sử dụng mô hình Lý thuyết hành vi hoạch định (TPB) để giải thích ý định hành vi vi phạm bản quyền số, như: Peace và cộng sự [19] nghiên cứu vi phạm bản quyền phần mềm, nghiên cứu về vi phạm bản quyền sản phẩm số nói chung [11], Yoon [30] cũng đã sử dụng mô hình TPB kết hợp các lý thuyết về đạo đức, thói quen... nghiên cứu trên đối tượng sinh viên tại Trung Quốc. Tuy nhiên, các nghiên cứu này thường tập trung vào một vài khía cạnh (tâm lý, đạo đức, pháp luật, công nghệ, kinh tế...) mà không bao quát, hoặc tập trung vào đối tượng chủ yếu là sinh viên (những người chưa tự chủ về mặt kinh tế), hoặc chỉ xét một dòng sản phẩm số cụ thể như: phần mềm, nhạc số... Hơn nữa, các nghiên cứu về chủ đề này ở Việt Nam còn tương đối ít, vì vậy cần có thêm nhiều nghiên cứu về hành vi vi phạm bản quyền số ở bối cảnh Việt Nam. Trong nghiên cứu này, nhóm tác giả muốn xem xét ảnh hưởng của nhiều yếu tố, trong đó có vai trò của Pháp luật về Sở hữu trí tuệ, sự phát triển của công nghệ, các yếu tố về tâm lý, đạo đức, và các yếu tố nhân khẩu..., đến ý định và hành vi vi phạm bản quyền số ở Việt

Nam. Ngoài ra, việc mở rộng phạm vi nghiên cứu ra cả những đối tượng học viên cao học và người đã đi làm, sẽ giúp nghiên cứu có góc nhìn tổng quát hơn về ý định và hành vi vi phạm bản quyền số ở Việt Nam.

Do đó, nghiên cứu này sẽ tích hợp các mô hình trước đây, như: lý thuyết hành vi hoạch định (TPB), mô hình chấp nhận công nghệ (TAM), mô hình chấp nhận công nghệ hợp nhất (UTAUT) và một số mô hình liên quan nhằm tìm hiểu về hành vi vi phạm bản quyền số ở Việt Nam. Mục tiêu chính của nghiên cứu bao gồm: (1) Xác định và đo lường mức độ tác động của các yếu tố đến ý định và hành vi vi phạm bản quyền số ở Việt Nam, và (2) Đề xuất hàm ý quản lý nhằm hạn chế hành vi vi phạm bản quyền số ở bối cảnh Việt Nam. Cấu trúc của bài báo gồm các phần sau: (2) Cơ sở lý thuyết & mô hình nghiên cứu, (3) Phương pháp nghiên cứu, (4) Kết quả phân tích dữ liệu, và (5) Kết luận và kiến nghị.

2. CƠ SỞ LÝ THUYẾT VÀ MÔ HÌNH NGHIÊN CỨU

2.1 Các khái niệm Sở hữu trí tuệ và pháp luật về sở hữu trí tuệ

Tài sản trí tuệ là tất cả các sản phẩm trí tuệ có thể được sở hữu hợp pháp thông qua hoạt động tự sáng tạo, đầu tư để sáng tạo, mua lại, nhận chuyển giao hoặc được biểu, tặng, trao đổi; Tài sản trí tuệ bao gồm các đối tượng sở hữu trí tuệ, các quyền sở hữu trí tuệ đã xác lập, các mối quan hệ, và các tài sản vô hình khác. Quyền sở hữu trí tuệ giúp khẳng định các tài sản trí tuệ thuộc về cá nhân/tổ chức nào [20].

Theo quy định của Luật sở hữu trí tuệ Việt Nam năm 2005, có 14 đối tượng được bảo hộ bởi Luật sở hữu trí tuệ, được chia thành 3 nhóm: Quyền tác giả và quyền liên quan, Quyền sở hữu công nghiệp và Quyền sở hữu giống cây trồng. Theo đó 3 cơ quan quản lý nhà nước phụ trách 3 nhóm quyền này là: Cục Bản quyền tác giả (Bộ Văn hóa-Thể thao-Du lịch), Cục Sở hữu trí tuệ (Bộ Khoa học & Công nghệ), Cục Trồng trọt (Bộ Nông nghiệp & Phát triển Nông thôn). Bản quyền số thuộc về nhóm Quyền tác giả và quyền liên quan, những sản phẩm ở dưới dạng kỹ thuật số, như: âm nhạc, phim, video, sách/báo điện tử, phần mềm...

Sản phẩm nội dung số: Theo định nghĩa được ghi trong Nghị định Số 71/2007/NĐ-CP, sản phẩm nội dung số là: “sản phẩm nội dung, thông tin bao gồm văn bản, dữ liệu, hình ảnh, âm thanh được thể

hiện dưới dạng số, được lưu giữ, truyền đưa trên môi trường mạng” [6].

Vi phạm bản quyền số cũng có thể định nghĩa như là hành vi “sao chép hoặc tải về thiết bị một cách trái phép các phần mềm và file đa phương tiện có bản quyền” [2].

Trong phạm vi nghiên cứu này các sản phẩm số bao gồm: phần mềm cá nhân hoặc hình ảnh, phim ảnh số, nhạc số và các tài liệu số được cài đặt trên máy tính hoặc thiết bị thông minh nhằm mục đích phục vụ cho nhu cầu công việc cá nhân cũng như giải trí, không bao gồm mục đích kinh doanh. Vi phạm bản quyền số là một hình thức của vi phạm pháp luật về sở hữu trí tuệ và đây là vi phạm của cá nhân liên quan chủ yếu về bản quyền tác giả, bao gồm các hành vi bê khoá, sử dụng phần mềm đã bê khoá và khuyến khích người khác sử dụng/chia sẻ các phần mềm vi phạm bản quyền.

2.2 Lý thuyết về hành vi hoạch định (TPB)

Trên cơ sở nghiên cứu về ý định thực hiện hành vi vi phạm bản quyền số, đề tài này chọn lý thuyết hành vi hoạch định (TPB) làm lý thuyết nền vì TPB dựa trên nền tảng tâm lý học và đã được kiểm chứng trong thực nghiệm ở nhiều nghiên cứu trước. Lý thuyết TPB được mở rộng và phát triển từ lý thuyết hành động hợp lý (TRA). Hai yếu tố chính trong TRA ảnh hưởng đến ý định là thái độ cá nhân và chuẩn chủ quan.

Trong khi TPB bổ sung thêm yếu tố nhận thức kiểm soát hành vi. Thái độ là “mức độ mà một đánh giá hoặc thẩm định hành vi trong câu hỏi là có lợi hay bất lợi”. Chuẩn chủ quan là “nhận thức của cá nhân mà hầu hết những người quan trọng nghĩ rằng cá nhân đó nên hay không nên thực hiện các hành vi trong câu hỏi”. Nhận thức kiểm soát hành vi là “mức độ mà một cá nhân cảm thấy rằng việc thực hiện hoặc không thực hiện các hành vi trong câu hỏi là dưới sự kiểm soát của ý chí của mình”. [1]

2.3.Mối quan hệ giữa ý định và hành vi vi phạm bản quyền số

Ý định: là sự sẵn sàng để thực hiện một hành vi nhất định và được giả định là một tiền đề trước hành vi. Ý định hành vi cũng là một thước đo ý định của cá nhân để thực hiện một hành vi cụ thể [26].

Hành vi: là phản ứng có thể quan sát được của một cá nhân trong một tình huống cụ thể liên quan đến một mục tiêu nhất định. Theo Venkatesh và cộng sự [25] thì ý định hành vi có ảnh hưởng tích cực trực tiếp đến hành vi vi phạm bản quyền số.

2.4. Một số nghiên cứu trước đây về vi phạm bản quyền số

Trong các nghiên cứu trên, các tác giả đã sử dụng nhiều mô hình nghiên cứu và nhiều lý thuyết khác nhau trong nghiên cứu ý định hành vi vi phạm bản quyền. Các lý thuyết ngăn chặn được sử dụng trong các nghiên cứu [19, 11, 16]. Một số lý thuyết về đạo đức cũng được đề cập trong các nghiên cứu của [30] cũng như [16], bên cạnh đó là các yếu tố nhận thức về rủi ro cũng được nói đến [17]. Nhóm mẫu khảo sát phần lớn là đối tượng sinh viên tại Hàn Quốc, Trung Quốc và Việt Nam. Nhận thấy, sự thiếu tích hợp giữa các góc nhìn của

các nghiên cứu trên sẽ làm giảm ý nghĩa của nghiên cứu. Hơn nữa, hầu hết các nghiên cứu đều chỉ dừng ở ý định hành vi, mà chưa xem xét đến hành vi vi phạm trực tiếp. Ngoài ra, đối tượng khảo sát phần lớn là sinh viên, những người có mức thu nhập thấp, nên chưa thấy được ý định của nhóm đã tự chủ về tài chính.

Bên cạnh đó, nhóm tác giả nhận thấy sự phát triển công nghệ, và vai trò của pháp luật về Sở hữu trí tuệ chưa được xem xét một cách kỹ lưỡng trong các mô hình nghiên cứu trên. Đây cũng là những điểm sẽ được cải tiến trong nghiên cứu này.

BẢNG 1. TỔNG HỢP CÁC NGHIÊN CỨU LIÊN QUAN VỀ VI PHẠM BẢN QUYỀN SỐ

Tác giả	Khung lý thuyết	Bối cảnh	Phương pháp	Phát hiện chính
Peace và cộng sự (2003)	-TPB -Lý thuyết ngăn chặn	Phần mềm	Khảo sát 264 người vừa làm vừa học MBA	- Các biến TPB có thể dự đoán hành vi vi phạm bản quyền số. - Mức độ phạt, khả năng bị phạt, chi phí phần mềm ảnh hưởng đến thái độ đối với vi phạm bản quyền.
Cronan và Al-Rafee (2008)	-TPB -Lý thuyết về đạo đức -Lý thuyết ngăn chặn	Phần mềm và dữ liệu số.	292 sinh viên	- Kết nối các biến TPB, hành vi trước đây, trách nhiệm đạo đức ảnh hưởng đến ý định vi phạm bản quyền.
Liao và cộng sự (2010)	-TPB -Bốn thành phần nhận thức về rủi ro	Phần mềm	305 đối tượng	- Nhận thức về ảnh hưởng của rủi ro tác động đến ý định vi phạm bản quyền.
Yoon (2011)	-TPB -Lý thuyết về đạo đức	Nội dung số.	270 sinh viên	- Các biến TPB, nghĩa vụ đạo đức, sự công bằng có thể dự đoán vi phạm bản quyền số. - Nhận thức về lợi ích cá nhân, nhận thức rủi ro, thói quen ảnh hưởng đến thái độ của đối với vi phạm bản quyền số.
Hoàng và Hà (2014)	-Thuyết nhận thức xã hội (SCT)	Phần mềm số	358 sinh viên tại Việt Nam	- Tập quán xã hội, sự kích thích, ngăn cản, thái độ và sự buông thả đạo đức tác động đến ý định vi phạm bản quyền phần mềm. Trong đó sự buông thả đạo đức có tác động mạnh mẽ nhất.

2.5. Mô hình nghiên cứu đề xuất và các giả thuyết

Từ các phân tích trên, nghiên cứu này sẽ hướng đến hành vi vi phạm bản quyền số, đồng thời mở rộng đối tượng khảo sát đến các đối tượng đã đi làm, thêm vào đó, nghiên cứu cũng xem xét thêm ảnh hưởng của các yếu tố nhân khẩu học đến ý định và hành vi vi phạm bản quyền số. Sản phẩm số trong nghiên cứu này cũng được mở rộng bao gồm phần mềm, nhạc số, phim ảnh số, tài liệu số... Dựa theo các nghiên cứu trước đây, mô hình lý thuyết hành vi hoạch định (TPB) được chọn làm mô hình nghiên cứu nền. Kết hợp với mô hình chấp nhận công nghệ hợp nhất (UTAUT) để xem xét ảnh hưởng của công nghệ đến ý định và hành vi vi phạm bản quyền số. Ngoài ra, các yếu tố về nghĩa vụ đạo đức, nhận thức về rủi ro, vai trò của

pháp luật về sở hữu trí tuệ cũng được tích hợp vào mô hình nghiên cứu đề xuất. Bên cạnh đó, ảnh hưởng của các biến về nhân khẩu học, như: giới tính, chuyên môn, nghề nghiệp, độ tuổi, thu nhập..., cũng được đưa vào mô hình nghiên cứu.

Theo lý thuyết hành vi hoạch định (TPB), các yếu tố Thái độ, Chuẩn chủ quan và Nhận thức kiểm soát hành vi có ảnh hưởng đến Ý định vi phạm bản quyền số, theo đó các giả thuyết H1, H2, H3 được phát biểu như sau:

H1 (+): *Chuẩn chủ quan tác động tích cực đến ý định vi phạm bản quyền số cao làm tăng ý định vi phạm bản quyền số.*

H2 (+): *Thái độ tác động tích cực đến ý định vi phạm bản quyền số cao làm tăng ý định vi phạm bản quyền số.*

H3 (+): Nhận thức kiểm soát hành vi vi phạm bản quyền số cao làm tăng ý định vi phạm bản quyền số.

Đa số đối tượng vi phạm bản quyền số không xem hành vi đó là hành động trộm cắp và rất dễ dàng thừa nhận hành vi của mình [27]. Do đó nếu pháp luật nghiêm khắc, có tính thực thi cao, cũng như sự nhận thức vai trò của pháp luật về bản quyền số và sở hữu trí tuệ cao sẽ làm giảm ý định vi phạm bản quyền số [4]. Những thông tin về hậu quả pháp lý sẽ có tác dụng làm giảm vi phạm [3]. Rất nhiều người tài nhạc trái phép đều không nhận biết đầy đủ các nguy cơ họ có thể gặp phải, điều đó giải thích phần nào sự tồn tại cũng những hành vi này mặc dù pháp luật đã ban hành nhiều đạo luật về bảo vệ bản quyền thậm chí gia tăng mức phạt, cũng như có khả năng bị kết án tù [10]. Về lý thuyết, mức độ bảo vệ tài sản trí tuệ cao dẫn đến việc thực hiện vi phạm khó khăn hơn và sẽ giúp làm giảm vi phạm bản quyền [30]. Vì vậy, giả thuyết H4 được phát biểu như sau:

H4 (-): Vai trò pháp luật về sở hữu trí tuệ càng rõ ràng làm giảm ý định vi phạm bản quyền số.

Nghĩa vụ đạo đức (Moral Obligation) thường được sử dụng trong nhiều nghiên cứu về vi phạm bản quyền. Yếu tố này đã được sử dụng trong lý thuyết đạo đức CNTT để dự đoán ý định đạo đức. Nghĩa vụ đạo đức là một tiêu chuẩn đạo đức có thể đóng vai trò trong việc hình thành những niềm tin quy chuẩn cá nhân [1]. Vì vậy, giả thuyết H5 được phát biểu như sau:

H5 (-): Nghĩa vụ đạo đức cao tác động làm giảm chuẩn chủ quan của ý định vi phạm bản quyền số.

Nhận thức về rủi ro, có thể xem như là niềm tin vào kết quả tiêu cực và có liên quan đến vi phạm bản quyền số [9] và nguy cơ truy tố ảnh hưởng đến thái độ đối với vi phạm. Những người có trình độ giáo dục cao sẽ có kiến thức trong việc làm thế nào để sử dụng phần mềm trái phép, họ sẽ dễ dàng thực hiện hành vi vi phạm hơn, khi đó vi phạm sẽ cao hơn. Tuy nhiên có thể xem xét đến yếu tố người có trình độ cao sẽ nhận thức tốt hơn về việc họ phải trả giá cho hành vi khi bị phát hiện, đối mặt với những án phạt của pháp luật [13]. Mặt khác theo lý thuyết ngăn chặn (Deterrence Theory) những rủi ro có thể gặp phải, cũng như khả năng bị phạt và mức độ trừng phạt cũng sẽ tác động đến việc vi phạm bản quyền số [19]. Vì vậy, giả thuyết H6 được phát biểu như sau:

H6 (-): Nhận thức về rủi ro cao làm giảm thái độ tán đồng đối với ý định vi phạm bản quyền số.

Trong TPB, nhận thức kiểm soát hành vi được xác định bằng niềm tin kiểm soát. Niềm tin kiểm soát này liên quan đến nhận thức của cá nhân về khả năng và cơ hội để thực hiện hành vi. Trong nghiên cứu về hành vi vi phạm bản quyền số, khả năng bị phát hiện và trừng phạt là yếu tố ngăn cản khả năng thực hiện hành vi. Do đó nhận thức về khả năng bị bắt cũng như bị phạt được xem như là niềm tin kiểm soát hành vi. Nguy cơ càng cao thì mức độ kiểm soát hành vi càng thấp [19]. Vì vậy, giả thuyết H7 được phát biểu như sau:

H7 (-): Nhận thức về rủi ro cao làm giảm nhận thức kiểm soát hành vi của ý định vi phạm bản quyền số.

Nhận thức về việc dễ dàng khi sử dụng trong mô hình chấp nhận công nghệ (TAM) được định nghĩa là mức độ mà người sử dụng tin rằng sử dụng công nghệ họ sẽ cần nỗ lực ít hơn. Sự dễ dàng trong kết nối Internet đã đóng vai trò khách quan trong việc chia sẻ bản quyền vi phạm dưới dạng chia sẻ trực tuyến [19]. Sự phát triển của Internet cũng đã tạo ra những cộng đồng mới trong thế giới ảo, đó là cộng đồng trực tuyến. Các cộng đồng trực tuyến là một nhóm người có thể có hoặc không gặp nhau nhưng vẫn có thể chia sẻ thông tin, ý tưởng thông qua máy tính cũng như thiết bị có kết nối Internet. Internet đã làm cho những nỗ lực ngăn chặn vi phạm bản quyền, cũng như thực thi những đạo luật bảo vệ bản quyền trở nên khó khăn hơn, công nghệ đã tạo ra những giá trị và lợi ích cho cá nhân và mang họ đến với hành vi vi phạm bản quyền [14]. Vì vậy, giả thuyết H8 được phát biểu như sau:

H8 (+): Sự phát triển công nghệ làm gia tăng nhận thức kiểm soát hành vi về vi phạm bản quyền số.

Theo một số nghiên cứu trước thì chuẩn chủ quan được nhận định có ảnh hưởng đến thái độ [2]. Lý thuyết thuyết phục (persuasion theory) và lý thuyết bất hoà hợp về nhận thức (cognitive dissonance theory) có thể giúp giải thích sự hình thành và thay đổi thái độ của một người. Lý thuyết thuyết phục cho rằng thái độ của một người có thể bị ảnh hưởng gián tiếp thông qua quá trình cá nhân đó tự hình thành nên những lập luận từ những thông tin nhận được của những người khác và lý thuyết bất hoà hợp về nhận thức cho rằng một người có thể thay đổi thái độ đối với hành vi để cảm thấy hoà hợp với những người xung quanh. Khi áp dụng TPB vào lĩnh vực đạo đức, việc bổ sung ảnh hưởng từ chuẩn chủ quan sang thái độ cải thiện đáng kể sự phù hợp của mô hình [8]. Theo đó, thái độ của một người về việc sử dụng phần

mềm bê khoá bị ảnh hưởng đáng kể bởi những người khác [17]. Vì vậy, giả thuyết H9 được phát biểu như sau:

H9 (+): Chuẩn chủ quan đối với ý định vi phạm cao làm tăng thái độ ủng hộ vi phạm bản quyền số.

Dựa theo mô hình TAM cũng như UATUT và theo nghiên cứu [25] cho thấy rằng ý định sẽ ảnh hưởng trực tiếp đến hành vi. Qua đó, các giả thuyết H10, H11 được phát biểu như sau:

H10 (+): Ý định vi phạm bản quyền số càng cao thì dẫn đến hành vi vi phạm bản quyền số càng cao.

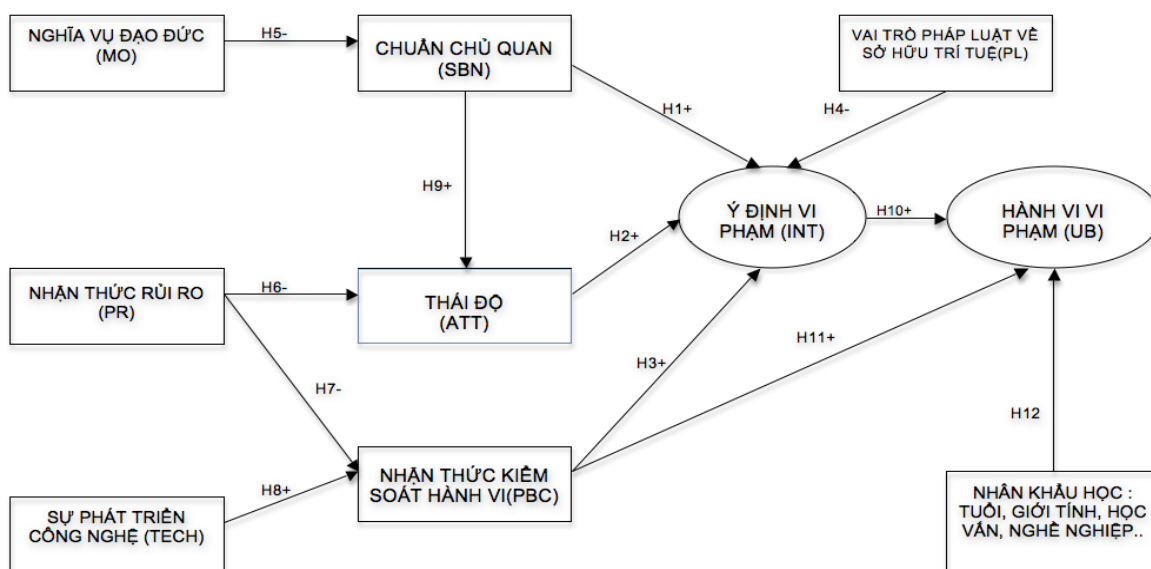
H11 (+): Nhận thức kiểm soát hành vi càng cao làm tăng hành vi vi phạm bản quyền số.

Mặt khác, theo các nghiên cứu về văn hoá, giáo dục cũng chỉ ra rằng các yếu tố nhân khẩu học như: giới tính, độ tuổi, trình độ học vấn của các cá

nhân cũng có tác động đến các hành vi vi phạm bản quyền số. Giáo dục đóng vai trò là nhân tố quan trọng trong việc hình thành nên nhận thức của cá nhân, hướng đến việc vi phạm hay không vi phạm bản quyền phần mềm. Yếu tố trình độ học vấn về lý thuyết có sự liên quan đến mức độ vi phạm bản quyền [14]. Ngoài ra, nhiều nghiên cứu cũng chỉ ra khía cạnh kinh tế (thu nhập) cũng có ảnh hưởng đến hành vi vi phạm bản quyền số. Vì vậy, giả thuyết H12 được phát biểu như sau:

H12: Các yếu tố nhân khẩu học (giới tính, độ tuổi, trình độ học vấn, chuyên môn, và thu nhập) cũng có ảnh hưởng đến hành vi vi phạm bản quyền số.

Từ các giả thuyết trên, mô hình nghiên cứu đề xuất được tóm tắt trong hình vẽ sau:



Hình 1. Mô hình nghiên cứu đề xuất

3. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

3.1. Dữ liệu thu thập

Khảo sát được thực hiện tại thành phố Hồ Chí Minh, bao gồm khảo sát trực tuyến và phát phiếu trực tiếp. Bảng khảo sát gồm 3 phần, phần 1 đưa ra một số định nghĩa về sản phẩm số và hành vi vi phạm bản quyền số, phần 2 và phần 3 là bảng khảo sát và ý kiến đóng góp của đáp viên theo các yếu tố của mô hình nghiên cứu. Mẫu được thu thập thuận tiện. Có tổng cộng 291 mẫu khảo sát thu về, trong đó 264 mẫu có giá trị và được sử dụng. Độ tuổi từ 18-25 chiếm 56,1% từ 26-35 chiếm 38,3%. Trình độ học vấn đại học chiếm 76,5% và sau đại

học chiếm 17,8%. Người đi làm chiếm 56,8% và sinh viên chiếm 43,2%. Chuyên môn trong các ngành Kinh tế-Quản trị chiếm 32,2%, Tin học-Điện tử chiếm 30,3%, và các ngành KHTN, Kỹ thuật và khác chiếm 37,5%. Về thu nhập của mẫu: dưới 3 triệu chiếm 41,3% (chủ yếu sinh viên), từ 7-15 triệu chiếm 29,2%, và trên 15 triệu là 19,3%.

3.2. Thang đo

Các thang đo sử dụng trong nghiên cứu dựa trên các thang đo về các yếu tố TPB như thái độ, chuẩn chủ quan, nhận thức kiểm soát hành vi ảnh hưởng đến ý định hành vi dựa trên các nghiên cứu trước

về vi phạm bản quyền sử dụng mô hình TPB của các tác giả Taylor và Todd [11,19,25].

Thang đo hành vi vi phạm được sử dụng từ nghiên cứu [26]. Thang đo đạo đức và vai trò pháp luật dựa theo [11,15,21,22]. Thang đo công nghệ dựa vào nghiên cứu Wulandari [29]. Thang đo nhận thức rủi ro dựa theo nghiên cứu [19,23]. Sử dụng thang đo Likert 5 cấp độ. Các thang đo được hiệu chỉnh cho dễ hiểu và phù hợp với bối cảnh Việt Nam qua khảo sát sơ bộ với 20 đáp viên thuộc nhiều đối tượng, trước khi được sử dụng cho nghiên cứu định lượng chính thức.

Dữ liệu thu thập sẽ được dùng để kiểm định thang đo, độ phù hợp của mô hình và kiểm định giả thuyết thông qua các kỹ thuật phân tích như: Cronbach's Alpha, phân tích nhân tố khám phá (EFA), phân tích nhân tố khẳng định (CFA), và mô hình cấu trúc tuyến tính (SEM) với phần mềm SPSS 22,0 và AMOS 20. Phân tích ANOVA được sử dụng để xem xét ảnh hưởng của các yếu tố nhân khẩu học đến hành vi vi phạm bản quyền số (H12).

4. KẾT QUẢ PHÂN TÍCH

4.1. Kiểm định độ tin cậy của thang đo

Các thang đo của các yếu tố quan sát sẽ được kiểm tra độ tin cậy thông qua hệ số Cronbach Alpha. Kết quả phân tích cho thấy các hệ số đều đạt yêu cầu > 0,7. Thấp nhất là Pháp luật về sở hữu trí tuệ (0,755), cao nhất là Ý định (0,865). Các thang đo đều có tương quan biến tổng lớn hơn 0,5. Vì vậy, các thang đo đều đạt yêu cầu để đưa vào phân tích EFA.

4.2. Phân tích nhân tố khám phá (EFA)

Sau khi tiến hành phân tích EFA, kết quả cho thấy hệ số KMO=0,827>0,5 và Sig.=0<0,05. Do đó, phép kiểm tra Bartlett đạt và có ý nghĩa thống kê. Tổng phương sai trích là 73,192 lớn hơn 50%

nên phân tích EFA là phù hợp. Kết quả EFA sử dụng phương pháp PCA và phép xoay Varimax. Hệ số tải của nhân tố SBN từ 0,717 đến 0,775, TECH từ 0,713 đến 0,829, INT từ 0,720 đến 0,865, MO từ 0,777 đến 0,833, PBC từ 0,759 đến 0,815, PL từ 0,738 đến 0,825, UB từ 0,679 đến 0,826, PR từ 0,774 đến 0,799 và ATT từ 0,750 đến 0,827.

4.3. Phân tích nhân tố khẳng định CFA

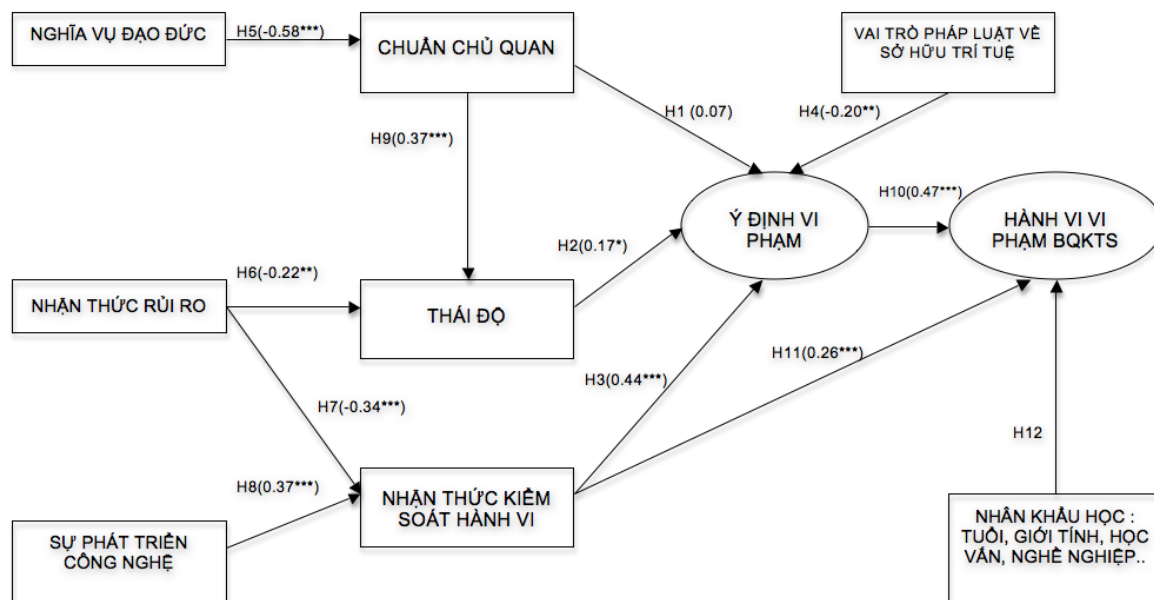
Mô hình CFA có hệ số TLI, CFI \geq 0,9, CMIN/df \leq 2 và RMSEA \leq 0,08, do đó, mô hình trong thích với dữ liệu thị trường [18]. Dựa trên các tiêu chí đánh giá trên thì phân tích CFA là phù hợp (TLI=0,901; CFI=0,917; RMSEA=0,057 và CMIN/df=1,845). Các hệ số chuẩn hoá đều đạt (>0,5) nên thang đo đạt tính hội tụ. Các giá trị về độ tin cậy tổng hợp (CR) từ 0,791 (Thái độ) đến 0,870 (Ý định) đều lớn hơn 0,60 là phù hợp [5]. Phương sai trích (AVE) từ 0,558 (Thái độ) đến 0,693 (Ý định) cũng phù hợp khi lớn hơn 0,50 [12].

4.4. Kiểm định mô hình cấu trúc tuyến tính (SEM)

Kết quả mô hình cấu trúc tuyến tính lần 1 có các thông số Chi-square=690.084; df=360; giá trị p=0,00; Chi-square/df=1,917; TLI=0,893; CFI=0,905; RMSEA=0,059. Các thông số trên đều đạt, ngoại trừ TLI vẫn thấp hơn 0,9.

Dựa vào thông số MI (Modification Indices) nếu điều chỉnh tương quan sai số giữa TECH2 và TECH4, giữa SBN4 và SBN2, giữa SBN4 và SBN3; giữa SBN1 và SBN3 thì hệ số Chi-square/df sẽ giảm còn 1,855; các chỉ số CFI=0,912; RMSEA=0,057 và TLI=0,9; Theo lý thuyết các thông số trên thể hiện sự phù hợp giữa mô hình và dữ liệu nghiên cứu [18].

Qua đó ngoại trừ giả thuyết H1 bị bác bỏ, các giả thuyết nghiên cứu khác đều được ủng hộ. Kết quả nghiên cứu được trình bày tóm tắt ở Hình 2.



* mức 0.05; ** mức 0.01

Hình 2. Kết quả mô hình nghiên cứu SEM

4.5 Kiểm định ảnh hưởng của các biến nhân khẩu học (giả thuyết H12)

4.5.1 Kiểm định hành vi vi phạm bản quyền số giữa giới tính nam và nữ

Kiểm định Leneve test tiến hành với giả thuyết H_0 phương sai của hai tổng thể bằng nhau. Kết quả kiểm định cho giá trị $\text{sig.}=0,956 > 0,05$ cho thấy phương sai giữa hai giới tính không khác nhau. Trong kết quả kiểm định Independent Samples Test kết quả “Equal variance assumed” có $\text{sig.}=000 < 0,05$. Qua đó có sự khác biệt giữa nhóm nam và nữ trong hành vi vi phạm bản quyền số.

4.5.2 Kiểm định hành vi vi phạm bản quyền số giữa các nhóm và kết luận

Kết quả phân tích cho thấy có sự khác biệt về hành vi vi phạm bản quyền số giữa nhóm nam và nữ, điều này tương đồng với nhiều nghiên cứu trước, và cũng phù hợp với thực tế khi nam giới được xem như là có khả năng cập nhật công nghệ cao hơn nữ giới [24]. Nhóm nhân viên kỹ thuật có xu hướng vi phạm bản quyền sản phẩm số cao hơn phi kỹ thuật, nhóm các ngành kỹ thuật nói chung cũng có xu hướng vi phạm cao hơn nhóm chuyên môn về kinh tế-quản trị. Kết quả này là phù hợp vì nhóm có chuyên môn về kỹ thuật sẽ có mức độ am hiểu cao hơn về công nghệ, qua đó sẽ có khả năng cao hơn trong việc thực hiện bẻ khoá và tìm kiếm phần mềm để bẻ khoá đồng thời chia sẻ các sản phẩm số vi phạm bản quyền với người khác.

Tuy nhiên, nghiên cứu chưa tìm thấy sự khác biệt có ý nghĩa giữa các nhóm độ tuổi, trình độ học vấn và thu nhập khác nhau. Với phần lớn mẫu khảo sát có trình độ từ đại học đến cao học, có thể thấy rằng có sự khác biệt không lớn về trình độ giữa hai nhóm này. Ngoài ra, độ tuổi phần lớn dưới 35 tuổi (trẻ tuổi) nên cũng chưa có sự khác biệt rõ ràng trong nhận thức của độ tuổi này.

Thực tế, sự dễ dàng trong việc tìm kiếm phần mềm đã bẻ khoá trên các cộng đồng chia sẻ trực tuyến ở Việt Nam, cũng như sự dễ dàng trong việc tải về các dữ liệu hình ảnh, âm thanh số, phim số, nhạc số... đã làm gia tăng mức độ nhận thức kiểm soát hành vi đối với vi phạm, từ đó làm tăng khả năng vi phạm bản quyền số.

Bên cạnh đó, phần lớn đối tượng khảo sát đều cho rằng giá cả phần mềm là cao (71.6%), cộng với việc thuận lợi trong sử dụng phần mềm trái phép, nên yếu tố thu nhập đã không tác động nhiều đến ý định hành vi của mẫu khảo sát. Việc vi phạm bản quyền số tại Việt Nam đã diễn ra trong nhiều năm, vì vậy, nó đã hình thành thói quen, và trở thành một yếu tố văn hóa, chính vì vậy người có thu nhập cao hay thấp không phải là yếu tố quyết định. Điều này cũng phù hợp với nghiên cứu của Yoon [30], theo đó, thói quen tác động mạnh đến thái độ tán thành đối với ý định vi phạm bản quyền số.

BẢNG 2. KẾT QUẢ KIỂM ĐỊNH ANOVA GIÁ THUYẾT H12 VÀ KẾT LUẬN

	Đồng nhất của phương sai	Kết quả ANOVA	Post Hoc (Tamhane's T2)	Kết luận
Độ tuổi	Sig.=0,529>0,05	Sig.=0,152>0,05		Không có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê các nhóm tuổi khác nhau.
Trình độ học vấn	Sig.=0,743>0,05	Sig.=0,312>0,05		Không có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê các nhóm trình độ học vấn.
Nghề nghiệp	Sig.=0,350>0,05	Sig.=0,09<0,05	Sig.=0,012<0,05 (Kỹ thuật/ Phi kỹ thuật)	Có sự khác biệt giữa nhóm Nhân viên kỹ thuật và Nhân viên phi kỹ thuật.
Chuyên môn	Sig.=0,165>0,05	Sig.=0,00<0,05	Sig.=0,000<0,05(Tin học-điện tử/Kinh tế) Sig.=0,000<0,05 (Kỹ thuật khác/Kinh tế)	Có sự khác biệt giữa nhóm chuyên môn Tin học-điện tử với Kinh tế và giữa nhóm Kỹ thuật khác với Kinh tế.
Thu nhập	Sig.=0,474>0,05	Sig.=0,042<0,05	Sig. > 0,05 giữa các nhóm	Không có sự khác biệt giữa các nhóm thu nhập.

5. KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

5.1 Kết luận và thảo luận

Tóm lại, kết quả nghiên cứu chỉ ra rằng hành vi vi phạm bản quyền số bị chi phối bởi ý định, điều này có nghĩa là ý định vi phạm càng cao thì dẫn đến hành vi vi phạm càng cao (0,47). Ngoài ra hành vi vi phạm cũng bị ảnh hưởng mạnh nhất bởi yếu tố nhận thức kiểm soát hành vi, đó là sự dễ dàng trong việc tìm thấy và bẻ khóa cũng như sử dụng các sản phẩm số trái phép (0,26). Sự phát triển của công nghệ cũng góp phần làm gia tăng hành vi vi phạm bản quyền số (0,36).

Ngoài ra, kết quả cho thấy ý định hành vi không bị ảnh hưởng của chuẩn chủ quan, tuy nhiên thái độ tán đồng đối với hành vi vi phạm sẽ làm tăng ý định vi phạm (0,17) và nhận thức kiểm soát hành vi (sự dễ dàng trong việc tìm và bẻ khóa sản phẩm số) có tác động lớn đến ý định vi phạm (0,44). Bên cạnh đó, chuẩn chủ quan có ảnh hưởng dương (+) đến thái độ, điều này tương đồng với nghiên cứu của Hoàng và Hà [16].

Nghiên cứu cũng cho thấy rằng nghĩa vụ đạo đức càng cao thì sẽ giảm chuẩn chủ quan về ý định vi phạm. Nhận thức về rủi ro có thể gặp phải càng cao sẽ làm giảm thái độ tán thành đối với ý định vi phạm (-0,22) và đồng thời tác động đến nhận thức kiểm soát hành vi làm giảm ý định vi phạm bản quyền số (-0,34). Hơn nữa vai trò của nhận thức cũng như thực thi pháp luật về sở hữu trí tuệ cao cũng sẽ làm giảm ý định vi phạm (-0,2).

Mặt khác, để tìm hiểu ảnh hưởng của khía cạnh kinh tế, qua khảo sát về giá thành một số sản phẩm số, cũng như từ nhiều ý kiến đóng góp từ đáp viên cho thấy giá sản phẩm số ở Việt Nam hiện nay là tương đối cao so với mặt bằng thu nhập (đánh giá chung: 3,9/ 5). Trong câu hỏi mở của bảng câu hỏi về lý do cho việc vi phạm bản quyền số. Kết quả cho thấy ngoài giá cả, trở ngại trong việc thanh toán, đặc biệt là đối với các website cung cấp sản phẩm số ở nước ngoài cũng đã được nêu ra.

5.2 Kiến nghị

Từ kết quả phân tích trên, một vài kiến nghị được đề xuất để giúp hạn chế hành vi vi phạm bản quyền số ở Việt Nam như sau:

- Nâng cao nhận thức về sở hữu trí tuệ: Nhà nước đã ban hành nhiều quy định, kể cả hình thức chế tài đối với vi phạm bản quyền số, tuy nhiên mức độ thực thi chưa đạt hiệu quả cao. Việc thanh tra vi phạm bản quyền số được thực hiện bởi Thanh tra sở văn hóa du lịch và thể thao kết hợp với Cục Cảnh sát Phòng chống Tội phạm sử dụng Công nghệ cao C50 (Bộ Công an) chủ yếu tập trung vào doanh nghiệp, tuy nhiên đối với hình thức vi phạm cá nhân thì vẫn không mang đến hiệu quả. Muốn giảm hành vi vi phạm sở hữu trí tuệ trong lĩnh vực phần mềm không chỉ thông qua việc thanh tra giám sát mà còn phải thông qua việc đưa ra những khung pháp lý mang tính răn đe, tuyên truyền những nội dung quy định cũng như mức phạt của pháp luật về sở hữu trí tuệ đến các đến tất cả mọi đối tượng, chủ yếu tập trung vào các đối tượng có khả năng vi phạm cao, như là nam giới,

người trẻ tuổi, có khả năng hiểu biết về công nghệ. Phối hợp với các doanh nghiệp, tổ chức quốc tế thực hiện luật về sở hữu trí tuệ phù hợp với Bộ luật dân sự cũng như Các điều ước quốc tế về sở hữu trí tuệ.

- Tăng mức độ nhận thức rủi ro và cải thiện công nghệ ngăn chặn: Giám sát các cộng đồng trực tuyến chia sẻ bản quyền phần mềm trái phép, đưa ra những cảnh báo vi phạm. Đối với bản quyền nhạc số cũng như phim ảnh số, cần có hình thức giám sát các website chia sẻ, có biện pháp ngăn chặn về mặt kỹ thuật cũng như pháp lý. Đối với doanh nghiệp phần mềm, phòng ngừa (Preventive) và ngăn chặn (Deterrent) là hai chiến lược phù hợp để đối phó với hành vi vi phạm bản quyền số. Phòng ngừa là sử dụng các phần mềm kiểm tra, tăng mức độ bảo mật (tác động vào nhận thức kiểm soát hành vi) làm tăng độ khó khi bẻ khóa. Ngăn chặn là tác động vào nhận thức của người vi phạm về khả năng bị phát hiện và hậu quả họ có thể phải trả giá cho hành vi vi phạm, ngăn chặn thông qua giáo dục, tuyên truyền về pháp luật cũng như các chiến dịch truyền thông tác động không chỉ vào yếu tố rủi ro pháp luật mà còn rủi ro về công nghệ, khả năng bị virus, mất thông tin cá nhân, phần mềm bẻ khóa không ổn định, chất lượng cũng sự chăm sóc khách hàng không thể so sánh với phần mềm hợp pháp.

- Giảm bớt rào cản về giá thành và có nhiều phương thức thanh toán phù hợp: Để đạt hiệu quả kinh doanh, doanh nghiệp kinh doanh sản phẩm số cần có các chính sách về giá phù hợp với điều kiện kinh tế Việt Nam (hình thức cho thuê phần mềm, thay vì bán trọn gói sản phẩm). Đa dạng các hình thức thanh toán, khuyến khích tạo điều kiện cho người dùng tiếp cận sử dụng phần mềm hợp pháp miễn phí (bản giới hạn chức năng) bên cạnh các bản thương mại, tạo thói quen sử dụng phần mềm hợp pháp.

- Nâng cao chuẩn mực đạo đức: Doanh nghiệp nên phối hợp với trường học và xã hội trong việc giáo dục, hình thành các giá trị đạo đức phù hợp trong việc sử dụng thông tin, sản phẩm số, từng bước thay đổi nhận thức về hành vi vi phạm bản quyền số ở học sinh, sinh viên và người dân.

5.3 Những hạn chế và hướng nghiên cứu tiếp theo

Nghiên cứu cũng còn một số hạn chế như sau: (1) mẫu khảo sát còn ít, được thu thập thuận tiện và giới hạn ở Tp.HCM, (2) mức độ giải thích của mô hình chưa cao ($R^2 < 50\%$), chứng tỏ còn một số yếu tố chưa được xem xét.

Hướng mở rộng nghiên cứu trong tương lai gồm: (1) mở rộng phạm vi khảo sát, so sánh với một số tỉnh thành khác, hoặc một vài quốc gia có điều kiện tương tự Việt Nam, (2) xem xét nhiều hơn đến khía cạnh kinh tế, văn hóa... là những yếu tố có thể ảnh hưởng đến ý định và hành vi vi phạm bản quyền số ở Việt Nam.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] I. Ajzen, "The Theory of Planned Behavior," *Organizational Behavior Human Decision Process*, vol. 50, no. 2, pp. 179–211, 1991.
- [2] S. Al-Rafee, and T. P. Cronan, "Digital Piracy: Factors that Influence Attitude Toward Behaviour," *Journal of Business Ethics*, vol. 63, no. 3, pp. 237–259, 2006.
- [3] S. Al-Rafee, and K. Rouibah, "The fight against digital piracy: An experiment," *Telematics and Informatics*, vol. 27, no. 3, pp. 283–292, 2010.
- [4] A.R. Andrés, "The relationship between copyright software protection and piracy: Evidence from Europe," *European Journal of Law and Economics*, vol. 21, no. 1, pp. 29–51, 2006.
- [5] R. P. Bagozzi, and Y. Yi, "On the Evaluation of Structural Equation Models," *Journal of the Academy of Marketing Science*, vol. 6, no. 1, pp. 74–94, 1988.
- [6] Bộ Tư Pháp (2014), Cơ Sở Dữ Liệu Văn Bản Quy Phạm Pháp Luật Bộ Tư Pháp. Được lấy về từ Cổng thông tin điện tử Bộ Tư Pháp: <http://vbpl.vn/Pages/portal.aspx>.
- [7] Business Software Alliance, *Seizing Opportunity Through License Compliance*, May 2016.
- [8] M. K. Chang, "Predicting unethical behavior: a comparison of the theory of reasoned action on the theory of planned behavior," *Journal of Business Ethics*, vol. 17, no. 16, pp. 1825–1834, 1998.
- [9] J. Chiou, C. Huang, and H. Lee, "The Antecedents of Music Piracy Attitudes and Intentions," *Journal of Business Ethics*, vol. 57, no. 2, pp. 161–174, 2005.
- [10] J. Coyle, S. Gould, P. Gupta, and R. Gupta, "To buy or pirate: The matrix of music consumers acquisition-model decision-making," *Journal of Business Research*, vol. 62, pp. 1031–1037, 2009.
- [11] T. P. Cronan, and S. Al-Rafee, "Factors that Influence the Intention to Pirate Software and Media," *Journal of Business Ethics*, vol. 78, no. 4, pp. 527–545, 2008.
- [12] C. Fornell, and D. F. Larcker, "Evaluating Structural Equation Models with Unobservable Variables and Measurement Error," *Journal of Marketing Research*, vol. 18, no.1, pp. 39–50, 1981.
- [13] N.D. Gomes, P.A. Cerqueira, L.A. Almeida, "A Survey on Software Piracy Empirical Literature: Stylized Facts and Theory," *Information Economics and Policy*, 2015.
- [14] R. D. Gopal, and G. L. Sanders, "Preventive and deterrent controls for software piracy," *Journal of Management Information Systems*, vol. 13, no. 4, pp. 29–47, 1997.
- [15] R. Haines, and D. Haines, "Fairness, Guilt, and Perceived Importance as Antecedents of Intellectual Property Piracy Intentions," *Proceedings of the 28th International Conference on Information Systems 2007*.
- [16] T. P. T. Hoàng and H. H. Hà, "Thái độ và ý định vi phạm bản quyền phần mềm của sinh viên Việt Nam," *Tạp chí Phát triển KH&CN*, vol.17, no. 4Q, 2014.

- [17] C.Liao, H. Lin, Y. Liu, "Predicting the Use of Pirated Software: A Contingency Model Integrating Perceived Risk with the Theory of Planned Behavior," *Journal of Business Ethics*, vol. 91, no. 2, pp. 237–253, 2010.
- [18] Đ. T. Nguyễn và T. M.T. Nguyễn, *Nghiên cứu khoa học trong quản trị kinh doanh*, NXB Thống kê, 2009.
- [19] G. Peace, D. Galletta, and L. Thong, "Software Piracy in the Workplace: A Model and Empirical Test," *Journal of Management Information Systems*, vol. 20, no. 1, pp. 153–177, 2003.
- [20] Q. T. Phạm, *Giáo trình quản lý tri thức*, NXB Xây dựng, 2016.
- [21] R. E. Reidenbach, and D. P. Robin, "Some Initial Steps Toward Improving the Measurement of Ethical Evaluations of Marketing Activities," *Journal of Business Ethics*, vol. 7, no. 11, pp. 871–879, 1988.
- [22] Y. Sang, J. Lee, Y. Kim and H. Woo, "Understanding the intentions behind illegal downloading: A comparative study of American and Korean college students," *Telematics and Informatic*, vol. 32, no. 2, pp. 333-343, 2014.
- [23] R. A.Shang, Y.C.Chen, and P.C.Chen, "Ethical decisions about sharing music files in the P2P environment," *Journal of Business Ethics*, vol. 80, no. 2, pp. 349–365, 2008.
- [24] R. R.Sims, H. K.Cheng and H. Teegen, "Toward a profile of student software pirates," *Journal of Business Ethics*, vol. 15, no. 8, pp. 839–849, 1996.
- [25] S. Taylor and P. Todd, "Understanding information technology usage: a test of competing models," *Information Systems Research*, vol. 6, no. 2, pp. 144-176, 1995.
- [26] V. Venkatesh, M. Morris, G. Davis and F. Davis, "User acceptance of information technology: Toward a unified view," *MIS Quarterly*, vol. 7, no. 3, pp. 425–478, 2003.
- [27] V. Venkatesh, Y. L. M. Thong and X. Xu, "Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology," *MIS Quarterly*, vol. 36, no. 1, pp. 157-178, 2012.
- [28] D. J. Woolley and M. M. Eining, "Software piracy among accounting students: A longitudinal comparison of changes and sensitivity," *Journal of Information Systems*, vol. 20, no. 1, pp. 49–63, 2006.
- [29] H. Wulandari, "Economy and technology as influential factors for digital piracy sustainability: an Indonesian case," *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, vol. 164, pp. 112–117, 2014.
- [30] C. Yoon, "Theory of planned behavior and ethics theory in digital piracy: An integrated model," *Journal of Business Ethics*, vol. 100, no. 3, pp. 405–417, 2011.

TS. Phạm Quốc Trung, Phó trưởng khoa, Khoa Quản lý Công nghiệp, Trường Đại học Bách khoa - ĐHQG-HCM. Địa chỉ e-mail: pqtrung@hcmut.edu.vn. Ông đã nhận bằng Cử nhân Toán-Tin học và Thạc sĩ Công nghệ Thông tin từ Đại học Khoa học Tự nhiên Tp.HCM, và nhận bằng Tiến sĩ Kinh tế từ Đại học Kyoto, Nhật Bản. Chủ đề nghiên cứu chính của ông bao gồm : hệ tìm kiếm thông tin, HTTTQL, hệ hỗ trợ ra quyết định, thương mại điện tử, đổi mới sáng tạo, quản lý tri thức... Ông đã xuất bản và giảng dạy về các chủ đề trong lĩnh vực Công nghệ Thông tin, Hệ thống Thông tin Quản lý, và Quản lý Tri thức.

ThS. Đặng Nhựt Minh, Học viên cao học Khoa Quản lý Công nghiệp, Trường Đại học Bách khoa - ĐHQG-HCM. Địa chỉ e-mail: dangnhutminh@gmail.com.

Impact factors of personal digital piracy behavior in Vietnam

Abstract - This study aimed to find out factors influencing personal digital piracy behavior in Viet Nam, and to make recommendations mitigate this situation. Based on the Theory of Planned Behavior (TPB), and the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT), this study will propose an integrated model that combines psychological, moral, and technological aspects to understand the factors that affect digital piracy in Vietnam. The sample consists of 264 students, graduated students, technical and non-technical staffs in Ho Chi Minh City. The research model was examined by statistical tools such as Cronbach Alpha, EFA, CFA, SEM and ANOVA. The results show that the intention to digital piracy the great influence on behavior, and perceived behavioral control strongly influences intent. On the other hand, perceived behavioral control is influenced by other factors such as technology development and perceived risk. Based on the findings of the study, the authors have made several suggestions to help regulatory agencies and businesses have appropriate strategies to prevent digital piracy in Vietnam. From there, promoting the development of the economy in the digital and information age, and helping Vietnam to successfully transition to a knowledge-based economy.

Keywords - Digital piracy, TPB, Intellectual Property, Vietnam