

THÁI ĐỘ VÀ Ý ĐỊNH VI PHẠM BẢN QUYỀN PHẦN MỀM CỦA SINH VIÊN VIỆT NAM
ATTITUDE AND INTENTION TO INFRINGE SOFTWARE COPYRIGHT OF VIETNAMESE
STUDENTS

Hoàng Thị Phương Thảo

Trường đại học Mở TP.HCM – 97 Võ Văn Tần Quận 3, hthiphuongthao@yahoo.com

Hà Huy Hiếu

Trường đại học Mở TP.HCM – hieu.hahuy@yahoo.com

(Bài nhận ngày 28 tháng 08 năm 2014, hoàn chỉnh sửa chữa ngày 29 tháng 10 năm 2014)

TÓM TẮT

Bài báo này khám phá các yếu tố tác động đến thái độ và ý định vi phạm bản quyền phần mềm của sinh viên Việt Nam trên cơ sở vận dụng thuyết nhận thức xã hội SCT (social cognitive theory) và các nghiên cứu trước đây về vấn đề này. Mẫu nghiên cứu gồm 358 sinh viên của các trường đại học ở thành phố Hồ Chí Minh. Kỹ thuật phân tích mô hình cấu trúc tuyến tính SEM được thực hiện. Các yếu tố có tác động đến thái độ và ý định vi phạm bản quyền phần mềm bao gồm tập quán xã hội, sự kích thích, sự ngăn cản, thái độ và sự buông thả đạo đức, trong đó sự buông thả đạo đức là yếu tố tác động mạnh mẽ nhất. Nghiên cứu gợi ý cho các nhà sản xuất phần mềm và các tổ chức có liên quan những giải pháp quản lý nhằm gia tăng nhận thức của người sử dụng về luật bản quyền, hạn chế các yếu tố kích thích và xây dựng rào cản kỹ thuật và kinh tế để ngăn chặn hành vi vi phạm bản quyền.

Từ khóa: Vi phạm bản quyền phần mềm, thuyết nhận thức xã hội, sự buông thả đạo đức.

ABSTRACT

The article explores factors influencing Vietnamese students' attitude and intention to infringe software copyright, on the basis of applying the Social Cognitive Theory (SCT) and related studies. The research sample consists of 358 students in universities in Ho Chi Minh City. Data is analyzed using the Structural Equation Modeling (SEM). The results indicate that factors affecting the intention to violate the software copyright are social norms, incentive, deterrents, attitude and moral disengagement, in which the moral disengagement is the most important factor. The research proposes some managerial solutions for software producers and related organizations to increase users' awareness of intellectual property law, limit incentive and create technique and economic barriers to prevent the infringement of software copyright.

Keywords: Infringement of software copyright, social cognitive theory, moral disengagement.

1. Giới thiệu

Ngày nay, các công ty phần mềm không những nỗ lực để tạo ra những phần mềm hữu ích mà còn phải luôn đối mặt với vấn đề vi phạm bản quyền phần mềm ngày càng trở nên

phổ biến trên thế giới. Theo liên minh phần mềm BSA (2012), năm 2011 Việt Nam có tỉ lệ vi phạm bản quyền phần mềm máy tính là 81%, giảm 2% so với mức 83% năm 2010. Điều này có nghĩa ở Việt Nam cứ 10 máy tính cài đặt

phần mềm thì có đến 8 máy cài đặt phần mềm không bản quyền và tỷ lệ vi phạm bản quyền phần mềm ở Việt Nam vẫn còn khá cao so với khu vực các nước Châu Á - Thái Bình Dương là 60% và so với toàn cầu là 42%. Cũng theo BSA (2013) ở Việt Nam, cứ tăng 1% mức sử dụng phần mềm có bản quyền thì sẽ làm cho giá trị kinh tế tăng thêm được 50 triệu đô la. Tính trên toàn cầu, việc tăng 1% mức sử dụng phần mềm có bản quyền thì sẽ làm cho giá trị kinh tế tăng thêm được 53 tỷ đô la. Như vậy, việc tăng cường sử dụng phần mềm có bản quyền sẽ tạo ra lợi ích kinh tế rất lớn không chỉ đối với từng quốc gia mà cho cả toàn cầu.

Mặc dù bản quyền phần mềm được bảo vệ bởi luật sở hữu trí tuệ, song trên thực tế nạn vi phạm bản quyền phần mềm vẫn đang diễn ra hàng ngày với nhiều hình thức và mức độ khác nhau (Crittenden và ctg., 2007). Bởi thế việc giảm nạn vi phạm bản quyền phần mềm ở Việt Nam luôn là thách thức lớn không chỉ đối với các công ty phần mềm mà còn đối với các cơ quan chức năng trong việc thực thi luật sở hữu trí tuệ. Do đó việc nghiên cứu những yếu tố tác động tới thái độ và ý định vi phạm bản quyền phần mềm sẽ giải đáp những nguyên nhân vi phạm bản quyền phần mềm, từ đó đề ra những giải pháp để góp phần giảm nạn vi phạm bản quyền phần mềm ở Việt Nam.

2. Lý thuyết và mô hình nghiên cứu

2.1. Cơ sở lý thuyết

Vi phạm bản quyền phần mềm không chỉ là hành vi sử dụng phần mềm của cá nhân mà còn liên quan đến hành vi vi phạm luật sở hữu trí tuệ, đây là một vấn đề toàn cầu mà không quốc gia nào có thể tránh khỏi. Vi phạm bản quyền phần mềm là việc sử dụng, sao chép, chỉnh sửa, phân phối, cài đặt phần mềm trên máy tính, hay các hành vi khác mà không được sự đồng ý của tác giả hoặc chủ sở hữu quyền tác giả.

Lý thuyết nhận thức xã hội SCT (social cognitive theory) (Bandura, 1986) cho thấy

rằng con người chịu sự tương tác lẫn nhau giữa các yếu tố cá nhân, hành vi và môi trường. Yếu tố cá nhân bao gồm sự tự tin, thái độ, nhận thức xã hội (sự kích thích và sự ngăn cản), sự buông thả đạo đức và ý định. Yếu tố môi trường là tập quán xã hội. Theo Ajzen (1991) thì hành vi của một người chịu tác động mạnh mẽ bởi ý định. Và theo đó các nhà nghiên cứu trước đây (Aleassa và ctg., 2011; Al-Rafee và Cronan, 2006; Chen và ctg., 2009; Cronan và Al-Rafee, 2008; Phau và Ng, 2010; Thatcher và Matthews, 2012; Yoo và ctg., 2012) chỉ tập trung vào dự đoán ý định hành vi của một người bị tác động bởi những yếu tố nào mà không đi vào nghiên cứu hành vi thực sự. Chính vì thế mà nghiên cứu này không điều tra về hành vi vi phạm bản quyền phần mềm bởi vì vấn đề này khá nhạy cảm và mọi người sẽ lẫn tránh những câu hỏi về hành vi không đúng của mình.

Tập quán xã hội (Social norms)

Tập quán xã hội là những nhận thức về sự phù hợp của các hành vi khác nhau giữa các cá nhân trong cộng đồng, đó là những điều mà mọi người cùng nhận ra nên hay không nên làm và mong đợi người khác phải nhận thức được và hiểu được thỏa thuận này (Krupka và Weber, 2013). Tập quán xã hội là áp lực mà cá nhân cảm thấy từ bạn bè, đồng nghiệp, người có địa vị xã hội để thực hiện hoặc không thực hiện các hành vi của mình (Peace và ctg., 2003). Trong nghiên cứu này tập quán xã hội là áp lực (sự ủng hộ hoặc không ủng hộ) từ những người thân quen đối với cá nhân để họ thực hiện hay không thực hiện hành vi vi phạm bản quyền phần mềm.

Sự tự quyết (Self - efficacy)

Sự tự quyết là niềm tin vào khả năng của bản thân để hoàn thành một việc (Bandura, 1986). Thêm nữa, Thatcher và Matthews (2012) cho rằng sự tự quyết là ý thức và niềm tin cá nhân mà ta có thể tạo ra sự thay đổi, mong muốn và

hiệu quả thông qua các hành động của một người, sự tự quyết bao gồm cả kỹ năng và niềm tin vào bản thân. Trong nghiên cứu này, sự tự quyết là niềm tin vào khả năng của bản thân trong việc biết cách làm thế nào để sử dụng phần mềm không bản quyền và tự tin rằng mình sẽ không bị phát hiện khi đang sử dụng phần mềm vi phạm bản quyền.

Sự kích thích (Incentives)

Sự kích thích là việc tạo điều kiện thuận lợi để thực hiện hành vi, sự kích thích bao gồm hai yếu tố là dễ dàng truy cập được phần mềm vi phạm bản quyền và sự sẵn có tràn lan của phần mềm bất hợp pháp (Thatcher và Matthews, 2012). Theo Woon và Pee (2004) điều kiện thuận lợi là những yếu tố khách quan từ môi trường mà mọi người có thể dễ dàng thực hiện hành vi. Sự kích thích cũng tương đồng với khái niệm lý do để thực hiện hành vi trong thuyết lý do hành động BRT (Behavioral Reasoning Theory) của Westaby (2005), đó là lý do thuận lợi để một người tham gia vào một hành vi cụ thể. Trong nghiên cứu này, sự kích thích là những yếu tố thuận lợi, gây kích thích từ môi trường xung quanh để cá nhân dễ dàng vi phạm bản quyền phần mềm.

Sự ngăn cản (Deterrents)

Sự ngăn cản được biết đến như là sự chắc chắn trừng phạt và mức độ trừng phạt trong thuyết ngăn cản, theo đó mức độ đe dọa của hình phạt càng gia tăng thì mức độ vi phạm sẽ giảm đi (Peace và ctg., 2003). Yoo và ctg. (2012) cho rằng khi mọi người quyết định làm một việc không đúng thì sự trừng phạt là lý do chính luôn được xem xét đến. Thatcher và Matthews (2012) cho rằng sự ngăn cản là việc gặp khó khăn, bế tắc để hình thành ý định vi phạm bản quyền phần mềm. Trong nghiên cứu này sự ngăn cản là những lý do gây trở ngại để cá nhân không vi phạm bản quyền phần mềm.

Sự buông thả đạo đức (Moral disengagement)

Bandura và ctg. (1996) cho rằng sự buông thả đạo đức bao gồm tám lý do biện minh: biện minh đạo đức, uyển khúc ngôn ngữ, so sánh thuận lợi, chuyển trách nhiệm, đẩy trách nhiệm, bỏ qua hoặc xuyên tạc hậu quả, phi nhân đạo, đổ lỗi. Tám lý do này được nhóm thành bốn nhóm trong quá trình tự điều chỉnh hành vi của sự buông thả đạo đức (Hình 1).

Hình 1: Cơ chế tự điều chỉnh hành vi buông thả đạo đức



Nguồn: Bandura, 1986

Thái độ (Attitudes)

Thái độ được định nghĩa là mức độ mà một người có đánh giá tán thành hay không tán

thành đối với các hành vi (Ajzen, 1991). Chen và ctg. (2009) cho rằng thái độ bao gồm niềm tin và sự đánh giá kết quả sau khi tham gia vào

một hành vi cụ thể. Thêm nữa, Peace và ctg. (2003) cho rằng thái độ là cảm nhận của cá nhân về sự đồng tình hay không đồng tình đối với hành vi, thái độ được hình thành bởi niềm tin và kết quả mong đợi, theo đó một người tin rằng hành động của mình sẽ dẫn đến kết quả tích cực thì cá nhân đó sẽ có thái độ ủng hộ đối với hành vi. Trong nghiên cứu này, thái độ là các mức độ đồng ý đối với hành vi vi phạm bản quyền phần mềm (Thatcher và Matthews, 2012), là đánh giá của bản thân về vấn đề vi phạm bản quyền phần mềm xem vấn đề này xấu hay tốt, có chấp nhận được không, có khôn ngoan hay không.

Ý định (Intentions)

Ý định được cho là biểu hiện của một người đang sẵn sàng thử, đang có kế hoạch để phát huy, để thực hiện các hành vi; ý định càng mạnh thì càng dễ tham gia vào một hành vi (Ajzen, 1991). Và Bandura (2006) cho rằng ý định bao gồm các kế hoạch hành động và chiến lược để thực hiện chúng. Thêm nữa, Thatcher và Matthews (2012) cho rằng ý định đề cập đến khả năng nhận thức rằng một người sẽ tham gia vào một hành vi cụ thể. Trong nghiên cứu này, ý định là mức độ đồng ý của bản thân về việc có thể sử dụng phần mềm không bản quyền trong tương lai nếu có cơ hội hoặc là sẽ không bao giờ vi phạm bản quyền phần mềm.

2.2. Phát triển giả thuyết và mô hình nghiên cứu

Tập quán xã hội (social norms) và thái độ

Theo nghiên cứu của Aleassa (2009) về khám phá các yếu tố tác động đến ý định vi phạm bản quyền phần mềm, kết quả cho thấy tập quán xã hội có mối quan hệ cùng chiều đến thái độ, có nghĩa là nếu những người thân quen đối với cá nhân ủng hộ việc vi phạm bản quyền phần mềm thì cá nhân đó sẽ có thái độ tán thành đối với hành vi vi phạm bản quyền phần mềm. Vì thế giả thuyết thứ nhất được hình thành như sau:

H1 (+): Cá nhân có sự ủng hộ từ tập quán xã hội (những người khác ủng hộ hành vi vi phạm bản quyền) thì cá nhân đó sẽ có thái độ tán thành đối với hành vi vi phạm bản quyền phần mềm.

Sự tự quyết và thái độ

Garbarran và Thatcher (2011) trong một nghiên cứu về sử dụng mô hình SCT để giải thích ý định vi phạm bản quyền phần mềm, kết quả cho thấy rằng sự tự quyết có mối quan hệ thuận chiều đối với kết quả mong đợi (bao gồm cả thái độ). Điều này cũng được minh chứng với nghiên cứu thực nghiệm của Fini (2008) rằng sự tự quyết có tác động cùng chiều đến thái độ. Theo đó nếu một cá nhân có thể tự tin vào khả năng của mình khi tham gia vào một hành vi mà không nhờ vào sự hỗ trợ của người khác thì cá nhân đó sẽ có thái độ đồng tình với hành vi của mình. Vì thế giả thuyết thứ hai được hình thành như sau:

H2 (+): Cá nhân có sự tự quyết càng cao thì cá nhân đó càng có thái độ tán thành đối với hành vi vi phạm bản quyền phần mềm.

Sự kích thích và thái độ

Thuyết Lý do Hành động BRT của Westaby (2005) đã cho thấy rằng sự kích thích (tương tự như lý do thuận lợi để thực hiện hành vi) tác động thuận chiều với thái độ của một người. Thêm nữa kết quả nghiên cứu của Oh và Teo (2010) đã minh chứng rằng cá nhân có nhiều lý do thuận lợi từ môi trường xung quanh thì càng có thái độ tán thành với hành vi vi phạm. Như vậy giả thuyết thứ ba được hình thành như sau:

H3 (+): Sự kích thích từ môi trường xung quanh càng thuận lợi thì cá nhân càng có thái độ tán thành đối với hành vi vi phạm bản quyền phần mềm.

Sự ngăn cản và ý định

Theo Westaby (2005) thì sự ngăn cản (tương tự như lý do để một người không tham gia vào hành vi) tác động nghịch chiều với ý định. Hơn

nữa kết quả nghiên cứu của Oh và Teo (2010) đã cho thấy rằng cá nhân có nhiều lý do ngăn cản từ môi trường xung quanh thì càng có ít ý định thực hiện hành vi vi phạm. Do vậy giả thuyết thứ tư được đề nghị là:

H4 (-): Sự ngăn cản từ môi trường xung quanh (những yếu tố gây trở ngại để cá nhân không vi phạm bản quyền) càng nhiều thì cá nhân càng có ít ý định vi phạm bản quyền phần mềm.

Thái độ và ý định

Các nghiên cứu trước đây (Aleassa và ctg., 2011; Chen và ctg., 2009; Cronan và Al-Rafee, 2008; Phau và Ng, 2010; Peace và ctg., 2003; Thatcher và Matthews, 2012; Yoo và ctg., 2012) cho thấy rằng thái độ là một yếu tố rất quan trọng tác động đến ý định của một người, theo đó một người có thái độ ủng hộ hành vi vi phạm bản quyền phần mềm thì có nhiều ý định tham gia vào hành vi vi phạm bản quyền phần mềm. Do đó giả thuyết thứ năm được hình thành như sau:

H5 (+): Cá nhân có thái độ tán thành việc vi phạm bản quyền phần mềm thì càng có ý định mạnh mẽ để vi phạm bản quyền phần mềm.

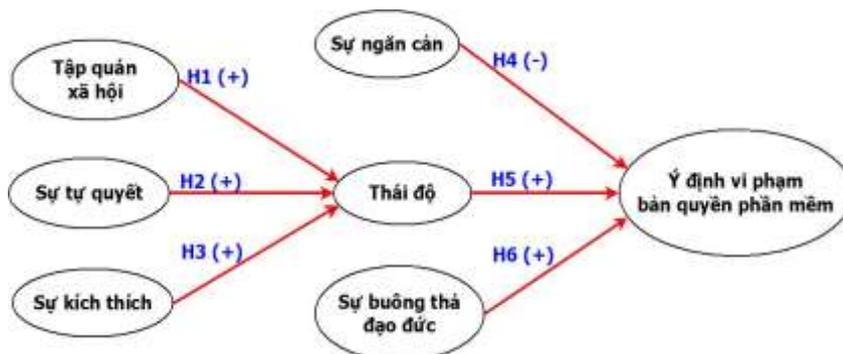
Sự buông thả đạo đức và ý định

LaRose và ctg., (2006) đã nghiên cứu về hành vi tải âm nhạc từ sự chia sẻ trên mạng, kết quả cho thấy rằng niềm tin về khả năng chấp nhận đạo đức (tương tự biện minh đạo đức) thuộc một trong tám thành phần của sự buông thả đạo đức là một yếu tố dự đoán mạnh mẽ hành vi tải nhạc không phép trên mạng. Gần đây, Barsky (2011) đã nghiên cứu về tác động của sự buông thả đạo đức đối với hành vi phi đạo đức cho thấy rằng biện minh đạo đức và chuyển trách nhiệm có quan hệ thuận chiều với hành vi phi đạo đức. Thêm vào đó kết quả nghiên cứu của Thatcher và Matthews (2012) cho thấy rằng người sử dụng có mức độ buông thả đạo đức cao hay thấp tùy vào quốc gia. Từ đó giả thuyết thứ sáu được hình thành như sau:

H6 (+): Cá nhân có sự buông thả đạo đức càng cao thì càng có nhiều ý định mạnh mẽ để vi phạm bản quyền phần mềm.

Từ các giả thuyết nghiên cứu được đề nghị ở trên, một mô hình nghiên cứu được đề nghị như Hình 2, thể hiện đầy đủ các yếu tố tác động đến thái độ và ý định vi phạm bản quyền phần mềm. Các yếu tố này bao gồm: tập quán xã hội, sự tự quyết, sự kích thích, sự ngăn cản, sự buông thả đạo đức và ý định vi phạm bản quyền phần mềm.

Hình 2: Mô hình nghiên cứu đề xuất



3. Phương pháp nghiên cứu

3.1. Mẫu nghiên cứu

Theo BSA (2012) thì những người thường xuyên vi phạm bản quyền phần mềm đa số là thanh niên, những người trẻ tuổi. Do đó đối

tượng khảo sát được chọn trong nghiên cứu này là sinh viên các trường đại học ở thành phố Hồ Chí Minh được chọn theo phương pháp thuận tiện bằng cách tiếp cận trực tiếp để gửi phiếu điều tra.

Trong 400 phiếu khảo sát được phát ra, thu về được 368 phiếu. Sau khi sàng lọc và loại những phiếu bị khuyết dữ liệu, kết quả còn 358 phiếu khảo sát hợp lệ để phân tích. Mẫu nghiên cứu có 47% là nam và 53% là nữ và đa số trong độ tuổi từ 19 đến 23 (chiếm hơn 92%). Và có tới 44% sinh viên có thời gian sử dụng máy vi tính nhiều hơn 5 năm. Về khả năng chi tiêu của đáp viên trong tháng, trong khoảng từ 1 đến 2 triệu chiếm 38%, trong khoảng từ 2 đến 3 triệu chiếm 25%.

3.2. Xây dựng và phát triển thang đo

Thang đo của các biến quan sát được xây dựng từ cơ sở lý thuyết đa phần được giữ lại, song có một vài phát biểu không phù hợp được loại bỏ và thay vào bằng các phát biểu mới (chữ nghiêng trong Bảng 1) dựa trên kết quả thảo luận nhóm (n = 12 sinh

viên). Cụ thể thang đo của các khái niệm nghiên cứu đều được đo bằng thang đo Likert từ (1) rất không đồng ý đến (5) rất đồng ý. Bảng 1 thể hiện những ký hiệu và nội dung của các biến quan sát trong thang đo.

Tập quán xã hội (XH) có thang đo gồm 3 biến (XH1, XH2, XH3) được giữ nguyên từ nghiên cứu trước. Sự tự quyết (TQ) có thang đo gồm 3 biến (TQ1, TQ2, TQ3), trong đó có 1 biến mới được thêm vào và 2 biến từ nghiên cứu trước. Sự kích thích (KT) có thang đo gồm 6 biến (KT1 đến KT6), trong đó có 2 biến mới được thêm vào và 4 biến từ nghiên cứu trước. Sự ngăn cản (NC) có thang đo gồm 4 biến mới (NC1 đến NC4) được thêm vào. Thái độ (TD) có thang đo gồm 4 biến (TD1 đến TD4) được giữ nguyên từ nghiên cứu trước. Sự buông thả đạo đức (DD) có thang đo gồm 8 biến (DD1 đến DD8) được giữ nguyên từ nghiên cứu trước. Cuối cùng ý định vi phạm bản quyền phần mềm (YD) có thang đo gồm 3 biến (YD1 đến YD3) được giữ nguyên từ nghiên cứu trước.

Bảng 1. Mô tả thang đo

Ký hiệu	Nội dung chi tiết
XH1	Nếu tôi vi phạm bản quyền phần mềm thì những người thân quen của tôi sẽ không phản đối.
XH2	Hầu hết những người thân quen của tôi sẽ không xem thường tôi nếu tôi vi phạm bản quyền phần mềm.
XH3	Nếu những người thân quen khuyên rằng nên sử dụng phần mềm không bản quyền thì tôi sẽ sử dụng nó.
TQ1	Tôi biết cách cài đặt phần mềm không bản quyền.
TQ2	Tôi biết cách sử dụng phần mềm không bản quyền.
TQ3	Tôi tự tin sẽ không bị phát hiện khi đang sử dụng phần mềm không bản quyền.
KT1	Tôi sử dụng phần mềm không bản quyền để tiết kiệm tiền.
KT2	Tôi sử dụng phần mềm không bản quyền bởi vì việc tìm kiếm phần mềm không bản quyền quá dễ dàng, thuận tiện.
KT3	Tôi sử dụng phần mềm không bản quyền để đáp ứng nhu cầu cá nhân của tôi.
KT4	<i>Tôi sử dụng phần mềm không bản quyền bởi vì tôi sẽ dễ dàng nhờ người khác cài đặt giúp tôi.</i>

KT5	<i>Tôi sử dụng phần mềm không bản quyền bởi vì tôi không biết mua phần mềm có bản quyền ở đâu.</i>
KT6	<i>Tôi sử dụng phần mềm không bản quyền để trải nghiệm kỹ năng sử dụng phần mềm.</i>
NC1	Tôi không sử dụng phần mềm bất hợp pháp bởi vì tôi sợ máy tính dễ bị nhiễm vi rút.
NC2	Tôi không sử dụng phần mềm bất hợp pháp bởi vì nó không đầy đủ hết chức năng.
NC3	Tôi không sử dụng phần mềm bất hợp pháp bởi vì tôi không cập nhật trực tuyến được.
NC4	Tôi không sử dụng phần mềm bất hợp pháp bởi vì nếu vô tình cập nhật trực tuyến thì phần mềm sẽ bị khóa không sử dụng được nữa.
TD1	Theo tôi, vi phạm bản quyền phần mềm không phải là hành vi xấu xa.
TD2	Nếu tôi vi phạm bản quyền phần mềm thì tôi không phải cảm thấy tội lỗi.
TD3	Theo tôi, vi phạm bản quyền phần mềm là hành vi có thể chấp nhận được.
TD4	Theo tôi, sử dụng phần mềm không bản quyền là hành vi khôn ngoan.
DD1	Giá phần mềm quá đắt do đó tôi buộc phải sử dụng phần mềm không bản quyền.
DD2	Sử dụng phần mềm không bản quyền không giống như là hành vi ăn cắp.
DD3	Sử dụng phần mềm không bản quyền giống như là đang mượn phần mềm thôi.
DD4	Một chuyên gia đã nói rằng sử dụng phần mềm không bản quyền là chuyện bình thường.
DD5	Đa số mọi người đều sử dụng phần mềm không bản quyền.
DD6	<i>Công ty phần mềm kiếm được rất nhiều tiền do đó một cá nhân sử dụng phần mềm không bản quyền thì tổn thất không đáng kể.</i>
DD7	<i>Công ty phần mềm kinh doanh siêu lợi nhuận, họ sẵn sàng làm tiêu hao rất nhiều tiền của công đồng.</i>
DD8	<i>Mọi người sử dụng phần mềm không bản quyền là do các loại phần mềm dễ bị bẻ khóa.</i>
YD1	Tôi có thể dùng phần mềm không bản quyền trong tương lai.
YD2	Nếu có cơ hội, tôi sẽ dùng ngay phần mềm không bản quyền.
YD3	Thời gian sắp tới, khả năng vi phạm bản quyền phần mềm của tôi là cao.

3.3. Phương pháp phân tích dữ liệu

Để đơn giản hóa trong quá trình phân tích mô hình cấu trúc SEM thì tiến hành theo 2 bước, đầu tiên tiến hành phân tích mô hình đo lường CFA, tiếp đến là phân tích mô hình cấu trúc SEM (Kline, 2011). Vì dữ liệu liên tục nhưng không tuân theo phân phối chuẩn đa biến (multivariate normality) nên nghiên cứu này sử dụng phương pháp ML (maximum likelihood) với cách thức ước lượng khắc phục

sai số chuẩn (robust standard errors), đó là phương pháp thống kê Satorra - Bentler (Bagozzi và Yi, 2012; Kline, 2011). Để đánh giá sự phù hợp của mô hình trong phân tích mô hình cấu trúc SEM, Hu và Bentler (1999) cho rằng có thể dựa vào cặp hai chỉ số (NNFI \geq 0,96 và SRMR \leq 0,09 hoặc RMSEA \leq 0,06 và SRMR \leq 0,09 hoặc CFI \geq 0,96 và SRMR \leq 0,09). Tuy nhiên Bagozzi và Yi (2012) cho rằng mô hình thỏa mãn bốn chỉ số thì sẽ tốt hơn

hai chỉ số. Do đó trong nghiên cứu này, để đánh giá sự phù hợp của mô hình thì dựa vào cả bốn chỉ số $RMSEA \leq 0,06$ (Hu và Bentler, 1999); $NNFI (TLI) \geq 0,90$ (Lance và ctg., 2006); $CFI \geq 0,90$ (Lance và ctg., 2006); $SRMR \leq 0,07$ (Bagozzi và Yi, 2012).

4. Kết quả nghiên cứu

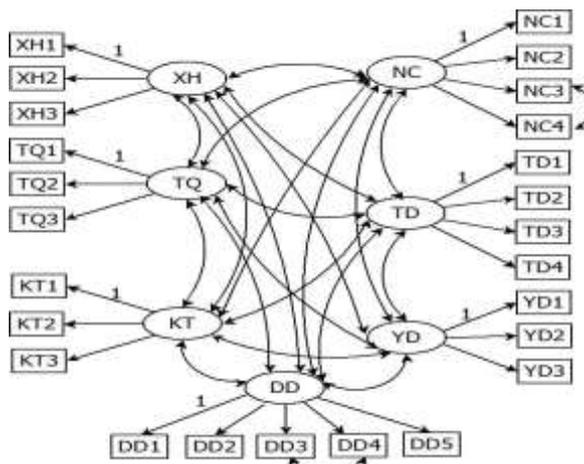
4.1. Phân tích CFA

Phân tích nhân tố khẳng định CFA là kỹ thuật phân tích mô hình đo lường với sự xác định rõ ràng số nhân tố và xem xét thang đo cho các khái niệm có phù hợp không.

Mô hình CFA ban đầu gồm có 7 biến tiềm ẩn và có tất cả 31 biến quan sát. Kết quả thể hiện mô hình CFA ban đầu chưa phù hợp với dữ liệu thông qua các chỉ số đánh giá độ phù hợp của mô hình dưới mức yêu cầu, cụ thể là $\chi^2_{S-B} (df= 413) = 802,81$; giá trị $p = 0,00 <$

$0,05$; $RMSEA = 0,051$; $CFI = 0,887$; $NNFI (TLI) = 0,873$; $SRMR = 0,058$. Tuy nhiên trong phân tích SEM, chúng ta có thể xác định lại mô hình để mô hình thích hợp hơn (Kline, 2011). Đầu tiên, nếu loại 6 biến có hệ số tải nhân tố nhỏ hơn 0,5 ($KT4$, $KT5$, $KT6$, $DD6$, $DD7$, $DD8$) thì không ảnh hưởng đến giá trị nội dung của thang đo. Tiếp đến thông số MI (Modification Indices) chỉ ra rằng nếu điều chỉnh tương quan giữa sai số của $NC3$ và $NC4$, $DD3$ và $DD4$ thì chỉ số chi bình phương sẽ giảm. Kết quả mô hình CFA hiệu chỉnh (Hình 3) cho thấy rằng các chỉ số đã đạt được giá trị thích hợp ($\chi^2_{S-B} (df=252) = 446,02$; giá trị $p = 0,00 < 0,05$; $RMSEA = 0,046$; $CFI = 0,936$; $NNFI (TLI) = 0,924$; $SRMR = 0,049$). Điều này chứng tỏ mô hình CFA hiệu chỉnh phù hợp với dữ liệu thu thập được.

Hình 3. Mô hình CFA hiệu chỉnh



Kết quả phân tích CFA hiệu chỉnh cho thấy hệ số tải nhân tố của các biến quan sát được giữ lại đều có ý nghĩa, hệ số tải nhân tố chuẩn hóa của các biến quan sát có giá trị từ 0,5 trở lên và độ tin cậy của thang đo lớn hơn ngưỡng giá trị 0,7 (Kline, 2011). Do đó thang đo cho các khái

niệm đã đạt được giá trị hội tụ. Thêm nữa, hệ số tương quan tuyệt đối của các biến dao động trong khoảng từ 0,306 đến 0,751 và không vượt quá 0,9 (Bảng 2). Điều này minh chứng giá trị phân biệt giữa các khái niệm nghiên cứu đã đạt được (Kline, 2011).

Bảng 2. Hệ số tin cậy và ma trận tương quan giữa các biến

	Cronbach alpha	XH	TQ	KT	NC	TD	DD	YD
XH	0,740	1						
TQ	0,777	0,663**	1					
KT	0,795	0,716**	0,691**	1				
NC	0,782	-0,521**	-0,306**	-0,358**	1			
TD	0,769	0,650**	0,457**	0,559**	-0,358**	1		
DD	0,764	0,587**	0,502**	0,751**	-0,191**	0,719**	1	
YD	0,792	0,657**	0,546**	0,668**	-0,406**	0,626**	0,743**	1

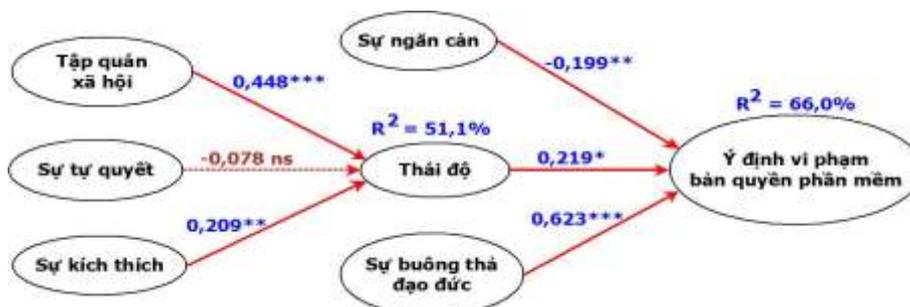
Ghi chú: ** Tương quan có ý nghĩa $p < 0,01$; XH: tập quán xã hội, TQ: sự tự quyết, KT: sự kích thích, NC: sự ngăn cản, TD: thái độ, DD: sự buông thả đạo đức, YD: ý định vi phạm bản quyền phần mềm.

4.2. Mô hình cấu trúc SEM

Sau khi phân tích CFA, bước tiếp theo là phân tích mô hình cấu trúc tuyến tính SEM. Kết quả thể hiện mô hình cấu trúc phù hợp với dữ liệu thu thập được thông qua các chỉ số đánh giá độ phù hợp của mô hình đạt yêu cầu với kết quả $\chi^2_{S-B} (df=257) = 477,04$; giá trị $p = 0,00 < 0,05$; RMSEA = 0,049; CFI = 0,928; NNFI (TLI) = 0,916; và SRMR = 0,054. Theo

đó tất cả các giả thuyết đặt ra đều được chấp nhận ngoại trừ giả thuyết H2, tức là tại mức ý nghĩa 0,05 thì sự tự quyết không có tác động đến thái độ. Và cuối cùng toàn bộ biến thiên của ý định vi phạm bản quyền phần mềm được giải thích bởi mô hình là 66,0%. Hình 4 minh họa kết quả của mô hình hồi quy cấu trúc, thể hiện hệ số hồi quy chưa chuẩn hóa, mức ý nghĩa và giá trị R².

Hình 4. Kết quả phân tích SEM



Ghi chú: * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$; ns: không có ý nghĩa

5. Kết luận và hàm ý quản lý

5.1. Kết luận

Kết quả nghiên cứu cho thấy mô hình nghiên cứu đề xuất dự đoán khá tốt thái độ và ý

định vi phạm bản quyền phần mềm. Và các yếu tố tập quán xã hội, sự kích thích, sự ngăn cản, thái độ, sự buông thả đạo đức giải thích khoảng 66% toàn bộ sự biến thiên của ý định vi phạm bản quyền phần mềm. Tất cả các giả thuyết đặt

ra (H1, H3, H4, H5, H6) đều được chấp nhận ngoại trừ giả thuyết H2. Theo đó thì sự tự quyết không có tác động đến thái độ. Điều đó cho thấy rằng cá nhân dù có tự cho là có khả năng cài đặt, sử dụng phần mềm không bản quyền thì cũng không tác động đến thái độ ủng hộ việc vi phạm bản quyền phần mềm. Và điều này khác với các kết quả nghiên cứu trước đây (Fini, 2008; Garbharran và Thatcher, 2011) rằng sự tự quyết có tác động thuận chiều đến thái độ. Trong số những yếu tố tác động thì sự buông thả đạo đức ($B=0,623$) tác động mạnh mẽ nhất đến ý định vi phạm bản quyền phần mềm. Điều này trái ngược với kết quả nghiên cứu của Thatcher và Matthews (2012) rằng sự buông thả đạo đức không có tác động đến ý định vi phạm bản quyền phần mềm. Kết quả nghiên cứu cũng khẳng định thái độ ($B=0,219$) có tác động đến ý định vi phạm bản quyền phần mềm và điều này tương đồng với kết quả nghiên cứu trước đây (Peace và ctg., 2003; Thatcher và Matthews, 2012).

5.2. Các hàm ý về quản lý

Kết quả nghiên cứu đưa ra các gợi ý giải pháp dành cho các hãng sản xuất phần mềm và các cơ quan chức năng có liên quan trong việc giảm nạn vi phạm bản quyền phần mềm:

Thực hiện chiến dịch chống vi phạm bản quyền phần mềm trên toàn xã hội.

Theo kết quả nghiên cứu để làm giảm ý định vi phạm bản quyền phần mềm thì cần làm giảm thái độ ủng hộ của cá nhân đối với việc vi phạm bản quyền phần mềm thông qua việc thực hiện chiến dịch chống vi phạm bản quyền phần mềm sâu rộng trên toàn xã hội để hình thành một chuẩn mực xã hội mà ở đó luôn có sự lên án gay gắt vi phạm bản quyền phần mềm. Và chiến dịch tuyên truyền chống vi phạm bản quyền phần mềm không chỉ được thực hiện bởi chính phủ, ngành công nghiệp phần mềm mà còn cần các tổ chức, ban ngành

khác cùng tham gia tuyên truyền chống nạn vi phạm bản quyền phần mềm.

Ngăn cản các yếu tố kích thích để việc sử dụng phần mềm không bản quyền không thể tồn tại.

Kết quả nghiên cứu cho thấy cá nhân dễ bị tác động của những yếu tố kích thích khiến họ có thái độ ủng hộ việc vi phạm bản quyền phần mềm. Bởi thế cần có chính sách quản lý, giám sát chặt chẽ, thích hợp để các cửa hàng không bán, không cài đặt phần mềm không phép, các trang web không chia sẻ phần mềm không bản quyền. Thêm vào đó các hãng sản xuất phần mềm nên khuyến mãi giảm giá phần mềm và có thêm các phiên bản miễn phí cho người dùng có nhiều sự lựa chọn tùy theo nhu cầu sử dụng của bản thân. Khi phí cài đặt phần mềm chính thống phù hợp với túi tiền sinh viên, nạn vi phạm bản quyền ắt sẽ giảm.

Nâng cao khả năng bảo mật của phần mềm và khả năng thực thi luật sở hữu trí tuệ.

Kết quả nghiên cứu cũng cho thấy sự ngăn cản càng nhiều, càng mạnh mẽ thì cá nhân càng có ít ý định vi phạm bản quyền phần mềm. Điều này thể hiện thông qua việc các cá nhân bị tác động bởi những hạn chế, những rắc rối khi họ sử dụng phần mềm không bản quyền. Do vậy các nhà sản xuất phần mềm cần nâng cao kỹ thuật bảo mật tạo rào chắn, nếu như ai đó sử dụng phần mềm vi phạm bản quyền thì sẽ bị phát hiện và vô hiệu hóa phần mềm bất hợp pháp ngay để người dùng không thể sử dụng. Và thêm vào đó, các nhà thực thi pháp luật cũng cần tăng cường giám sát, kiểm tra và có hình thức xử phạt thích đáng cho các cá nhân, tổ chức,... vi phạm bản quyền phần mềm.

Tuyên truyền, giáo dục nâng cao giá trị đạo đức trong mỗi người.

Trong các yếu tố tác động đến ý định vi phạm bản quyền phần mềm thì sự buông thả

đạo đức tác động mạnh mẽ hơn cả ($B=0,623$). Do đó, để giảm ý định vi phạm bản quyền thì cần tập trung nhiều vào việc làm giảm sự bùng nổ đạo đức. Cuộc sống ngày càng phát triển hiện đại và hình như mọi người ngày bị cuốn theo vòng xoáy ấy mà bỏ qua những giá trị đạo đức tưởng chừng như đơn giản. Bởi thế để thay đổi nhận thức, niềm tin về giá trị đạo đức, cần có chiến dịch tuyên truyền giáo dục rằng vi phạm bản quyền phần mềm là bùng nổ đạo đức, là hành vi không thể chấp nhận được trong xã hội văn minh này. Bên cạnh đó cần thực hiện giảng dạy, thảo luận về vấn đề vi phạm bản quyền phần mềm thông qua các chương trình học của học sinh, sinh viên như những môn học về đạo đức khác. Thêm nữa thường xuyên tổ chức những chương trình, hội thảo, khóa học về đạo đức máy tính, đạo đức kinh doanh, những cuộc thi tìm hiểu luật sở hữu trí tuệ về vấn đề bản quyền phần mềm.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1]. Ajzen, I. (1991), The Theory of Planned Behavior, *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, 179-211.
- [2]. Aleassa, H. (2009), *Investigating consumers's software piracy using an extended theory of reasoned action*, PhD thesis, Southern Illinois University Carbondale, USA.
- [3]. Aleassa, H., Pearson, J. M. and McClurg, S. (2011), Investigating Software Piracy in Jordan: An Extension of the Theory of Reasoned Action, *Journal of Business Ethics*, 98, 663-676.
- [4]. Al-Rafee, S. and Cronan, T. P. (2006), Digital Piracy: Factors that Influence Attitude Toward Behavior, *Journal of Business Ethics*, 63, 237-259.
- [5]. Bagozzi, R. P. and Yi, Y. (2012), Specification, evaluation and interpretation of structural equation models, *Journal of the Academy of Marketing Science*, 40, 8-34.
- [6]. Bandura, A. (1986), *Social foundations of thought and action. A social cognitive theory*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

6. Hạn chế và hướng nghiên cứu tiếp theo

Nghiên cứu này không thể nào tránh khỏi các hạn chế. Thứ nhất là mẫu khảo sát chỉ tập trung vào đối tượng sinh viên tại thành phố Hồ Chí Minh nên có tính đại diện chưa cao. Nghiên cứu tương lai có thể lặp lại mô hình nghiên cứu này với mẫu khảo sát đa dạng hơn, mở rộng phạm vi địa lý trên toàn quốc. Thứ hai là nghiên cứu này chỉ thực hiện một thể loại vi phạm bản quyền phần mềm là vi phạm cá nhân mà thôi trong khi đó vi phạm bản quyền phần mềm có thể chia làm ba loại chính là vi phạm cá nhân, vi phạm thương mại (phân phối phần mềm không bản quyền), và tổ chức vi phạm (Crittenden và ctg., 2007). Nghiên cứu tiếp theo có thể lặp lại mô hình nghiên cứu này với đầy đủ thể loại của vi phạm bản quyền phần mềm. Ngoài ra kết quả nghiên cứu cho thấy sự bùng nổ đạo đức tác động rất mạnh mẽ đến ý định vi phạm bản quyền phần mềm, do đó nghiên cứu tiếp theo có thể nghiên cứu sâu về cơ chế tự điều chỉnh hành vi của sự bùng nổ đạo đức tác động đến ý định và hành vi vi phạm bản quyền phần mềm.

- [7]. Bandura, A. (2006), Toward a psychology of human agency, *Perspectives on Psychological Science*, 1 (2), 164-180.
- [8]. Bandura, A., Barbaranelli, C., Caprara, G. V. and Pastorelli, C. (1996), Mechanisms of moral disengagement in the exercise of moral agency, *Journal of Personality and Social Psychology*, 71, 364-374.
- [9]. Barsky, A. (2011), Investigating the Effects of Moral Disengagement and Participation on Unethical Work Behavior, *Journal of Business Ethics*, 104, 59–75.
- [10]. Bryant, F. B. and Satorra, A. (2012), Principles and Practice of Scaled Difference Chi-Square Testing, *Structural Equation Modeling: A Multidisciplinary Journal*, 19 (3), 372-398.
- [11]. Business Software Alliance (2012), *News release*, Tài tài liệu tại: http://globalstudy.bsa.org/2011/downloads/press/pr_vietnam_vi.pdf.
- [12]. Business Software Alliance (2013), *Thông cáo báo chí*, Tài tài liệu tại: http://portal.bsa.org/insead/assets/pr/APAC/pr_vietnam_vietnamese.Pdf.
- [13]. Chen, M. F., Pan, C. T., Pan, M. C. (2009), The Joint Moderating Impact of Moral Intensity and Moral Judgment on Consumer's Use Intention of Pirated Software, *Journal of Business Ethics*, 90, 361–373.
- [14]. Crittenden, W., Roberston, C. and Crittenden, V. (2007), Hard facts about software piracy, *Business Strategy Review*, 18 (4), 30–33.
- [15]. Cronan, T. P. and Al-Rafee, S. (2008), Factors that influence the intention to pirate software and media, *Journal of Business Ethics*, 78, 527-545.
- [16]. Cronbach, L. J. (1951), Coefficient alpha and the internal structure of tests, *Psychometrika*, 16 (3), 297-334.
- [17]. Fini, R. (2008), *Do Academic and Private Entrepreneurs differ? An empirical analysis of the micro-foundation of Entrepreneurial Orientation*, PhD thesis, Alma Mater Studiorum - University of Bologna, Italy.
- [18]. Garbharran, A. and Thatcher, A. (2011), Modelling Social Cognitive Theory to Explain Software Piracy Intention, *M.J. Smith, G. Salvendy (Eds.): Human Interface, Part I, HCII 2011, LNCS 6771*, 301-310.
- [19]. Hu, L., Bentler, P. M. (1999), Cut off Criteria for Fit Indexes in Covariance Structure Analysis: Conventional Criteria Versus New Alternatives, *Structural Equation Modeling*, 6 (1), 1-55.
- [20]. Kline, R. B. (2011), *Principles and Practices of Structural Equation Modeling, 3rd edition*, New York: The Guilford Press.
- [21]. Krupka, E. L. and Weber, R. A. (2013), Identifying social norms using coordination games: Why does dictator game sharing vary?, *Journal of the European Economic Association*, 11 (3), 495–524.
- [22]. Lance, C. E., Butts, M. M., and Michels, L. C. (2006), The Sources of Four Commonly Reported Cutoff Criteria: What Did They Really Say?, *Organizational Research Methods*, 9 (2), 202–220.
- [23]. LaRose, R., Lai, Y. J., Lange, R., Love, B. and Wu, Y. (2006), Sharing or piracy? An exploration of downloading behavior, *Journal of Computer - Mediated Communication*, 11, 1-21.

- [24]. Oh, L. B. and Teo, H. H. (2010), To Blow or not to Blow: An Experimental Study on the Intention to Whistleblow on Software Piracy, *Journal of Organizational Computing and Electronic Commerce*, 20, 347–369.
- [25]. Peace, A. G., Galletta, D. F. and Thong, J. Y. L. (2003), Software Piracy in the Workplace: A Model and Empirical Test, *Journal of Management Information Systems*, 20 (1), 53–177.
- [26]. Phau I. and Ng J. (2010), Predictors of Usage Intentions of Pirated Software, *Journal of Business Ethics*, 94, 23–37 .
- [27]. Thatcher, A. and Matthews, M. (2012), Comparing software piracy in South Africa and Zambia using social cognitive theory, *African Journal of Business Ethics*, 6 (1), 1-12.
- [28]. Westaby, J. D. (2005), Behavioral reasoning theory: Identifying new linkages underlying intentions and behavior, *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 98, 97–120.
- [29]. Woon, I. M. Y., and Pee, L. G. (2004), Behavioral Factors Affecting Internet Abuse in the Workplace – An Empirical Investigation, *Proceedings of the Third Annual Workshop on HCI Research in MIS, Washington, D.C.*, 80-84.
- [30]. Yoo, C. W., Sanders, G. L., Rhee, C. and Choe, Y. C. (2012), The effect of deterrence policy in software piracy: cross-cultural analysis between Korea and Vietnam, *Information Development*, 1–16.