

Working Paper 2022.1.2.05
- Vol 1, No 2

**CÁC YẾU TỐ TÁC ĐỘNG ĐẾN HÀNH VI SỬ DỤNG CÁC WEBSITE VI
PHẠM BẢN QUYỀN PHIM CỦA GIỚI TRẺ TRÊN ĐỊA BÀN TP. HỒ CHÍ MINH**

**Vũ Hoàng Hải Yên¹, Lê Minh Thắng, Lê Chánh Thảo, Đồng Tự Trân,
Nguyễn Thị Bảo Trân**

Sinh viên K58F – Kinh tế đối ngoại

Cơ sở II Trường Đại học Ngoại thương tại TP. Hồ Chí Minh, Việt Nam

Phạm Thị Diệp Hạnh

Giảng viên Bộ môn Kinh tế - Luật

Cơ sở II Trường Đại học Ngoại thương tại TP. Hồ Chí Minh, Việt Nam

Tóm tắt

Thông qua việc thu thập dữ liệu sơ cấp và phân tích bằng định lượng, nhóm nghiên cứu đo lường những yếu tố ảnh hưởng đến hành vi sử dụng website vi phạm bản quyền phim của giới trẻ từ 16-24 tuổi tại TP. HCM, cụ thể là: Đánh giá đạo đức, nhận thức rủi ro, thói quen, ảnh hưởng xã hội, nhận thức kiểm soát hành vi, thái độ phản đối việc vi phạm bản quyền phim, hành vi sử dụng. Sau khi kiểm định, nhóm tác giả đề xuất giải pháp cho những nhà lập pháp và các đơn vị kinh doanh phim bản quyền dựa trên những biến có sự ảnh hưởng đến hành vi.

Từ khoá: hành vi sử dụng phim vi phạm bản quyền của giới trẻ, vi phạm bản quyền phim, vi phạm bản quyền phim tại Việt Nam, website vi phạm bản quyền, xem phim vi phạm bản quyền

**FACTORS AFFECTING THE USE OF PIRATED MOVIE WEBSITES BY
YOUTHS IN HO CHI MINH CITY**

Abstract

Utilizing quantitative measures, the article explores the factors affecting the use of movie piracy websites by youth aged 16-24 years old in Ho Chi Minh City, specifically: Moral judgement, Risk perception, Habits, Social influence, Perceived behavioral control, Attitudes against film piracy, Usage Behavior. The results indicate some variables have relative influences on the behavior, which is the premise for the article to make suggestions for legislators and legal film business units.

Keywords: movie piracy behavior of youth, piracy, movie piracy in Vietnam, movie pirated website, streaming pirated movie.

1. Đặt vấn đề

¹ Tác giả liên hệ, Email: yen.vhh2608@gmail.com

Tại Việt Nam phổ biến các website vi phạm bản quyền phim, đặc biệt là trong giai đoạn vài năm trở lại. Một bài khảo sát từ Asia Video Industry Association/YouGov vào tháng 9/2019 cho thấy có đến 50% đáp viên thừa nhận họ sử dụng các website phim vi phạm bản quyền (Mann, 2021). Việc đã gây ảnh hưởng rất lớn đến doanh thu của các nhà làm phim và những người kinh doanh hợp pháp trong lĩnh vực liên quan. Theo Statista.com, các nền tảng vi phạm bản quyền sẽ khiến các nhà cung cấp phim và truyền hình tiêu tốn gần 52 tỷ USD doanh thu trên toàn thế giới vào năm 2022 (Ha & Jiao, 2021).

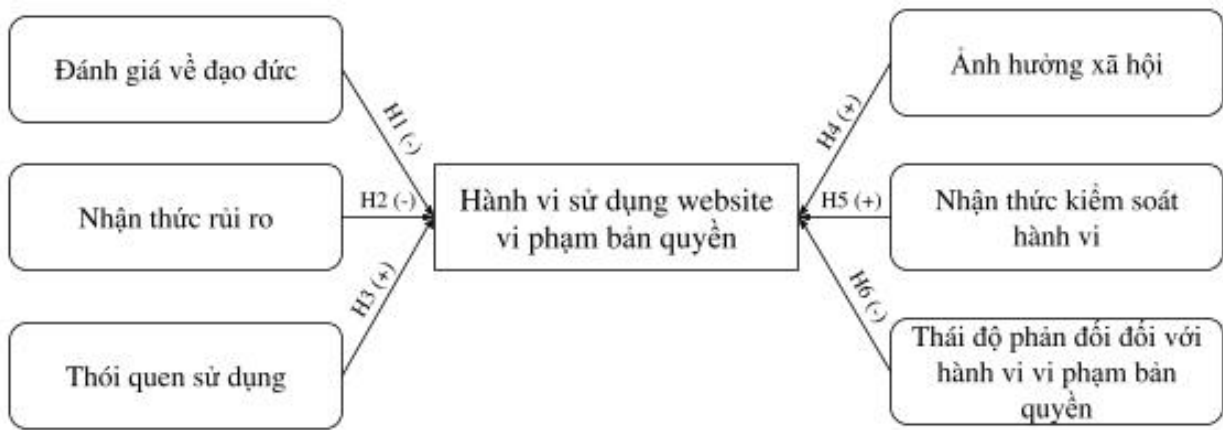
Mặc cho sự tồn tại đa dạng của các nền tảng cung cấp phim hợp pháp với cước phí thấp cùng với cố gắng hạn chế các tên miền của các website vi phạm bản quyền từ các cơ quan thẩm quyền, sau khi việc chặn IP diễn ra, lượng truy cập đến các website liên kết với các website trên vẫn không hề thuyên giảm, mặc cho các nền tảng cung cấp phim hợp pháp vẫn đang không ngừng nâng cấp để làm hài lòng người sử dụng. Các doanh nghiệp kinh doanh phim trực tuyến đánh giá cao thị trường Việt Nam khi có cơ sở người Internet rộng lớn, nhưng việc vi phạm bản quyền trực tuyến phổ biến khiến các doanh nghiệp trên e dè trong việc tối ưu hóa đầy đủ tiềm năng của phân khúc này.

Việc sử dụng sản phẩm kỹ thuật số vi phạm bản quyền của người tiêu dùng Việt Nam nhận được nhiều quan tâm nghiên cứu. Tuy vậy, các bài nghiên cứu này không thực hiện trên đối tượng là website vi phạm bản quyền phim ảnh. Đa số các bài nghiên cứu xem xét các yếu tố tác động đến ý định chứ không phải là hành vi sử dụng, song để xem xét khả năng xảy ra thì cần nghiên cứu hành vi sử dụng vì hành vi là yếu tố tác động trực tiếp đến thực trạng sử dụng các website vi phạm bản quyền này. Bài nghiên cứu này ra đời để giúp xem các yếu tố thực sự có tác động đến hành vi sử dụng website phim vi phạm bản quyền, đưa ra những kiến nghị phù hợp cho các nhà cung cấp phim cũng như người trẻ - những người có khả năng thích ứng công nghệ tốt trong vấn đề về website phim vi phạm bản quyền hiện nay.

2. Mô hình, giả thuyết nghiên cứu và phương pháp nghiên cứu

2.1. *Mô hình và giả thuyết nghiên cứu:*

Về cơ bản, hành vi dùng website vi phạm bản quyền phim được định nghĩa là việc lựa chọn, tiêu dùng “các bản sao tác phẩm được bảo hộ bởi luật sở hữu trí tuệ” dưới dạng video được đăng tải trái phép trên website. Nhóm tác giả nghiên cứu dựa trên lý thuyết gốc là “Lý thuyết hành vi dự định” (Ajzen, 1988), và các nghiên cứu thực nghiệm có liên quan, lựa chọn các biến lặp lại phổ biến trong các nghiên cứu, xem xét thực trạng người tại Việt Nam để đưa ra một mô hình hoàn chỉnh. Như vậy, mô hình của nhóm nghiên cứu có sự tích hợp nhiều biến, từ đó bao quát hơn về các yếu tố ảnh hưởng đến hành vi.



Hình 1. Các yếu tố ảnh hưởng đến hành vi sử dụng website vi phạm bản quyền

Nguồn: Nhóm nghiên cứu đề xuất

Đánh giá về đạo đức: Đạo đức là các quy tắc, chuẩn mực do văn hoá, xã hội đặt ra nhưng không được điều chỉnh bởi pháp luật. Theo Quoc Trung Pham & cộng sự (2019), tác giả xem đạo đức như một nhân tố hạn chế được hành vi vi phạm bản quyền kỹ thuật số. Nhóm tác giả đề xuất:

H1. Các đánh giá về đạo đức tác động ngược chiều đến hành vi sử dụng website vi phạm bản quyền phim

Nhận thức rủi ro: là những rủi ro mà một cá nhân cho rằng mình sẽ phải nhận được trong tương lai khi mà hiện tại thực hiện một hành động nào đó. Quoc Trung Pham & cộng sự (2019) và cộng sự, họ cho rằng với nhận thức rủi ro tỉ lệ nghịch với khả năng thực hiện hành vi:

H2. Nhận thức về rủi ro tác động ngược chiều hành vi sử dụng website vi phạm bản quyền phim

Thói quen sử dụng: là những hành vi được thực hiện nhiều lần trong quá trình sinh hoạt mà có. Trong bài nghiên cứu của Joy Ng Xue Qi (2016) về tác động của thói quen đến hành vi vi phạm trong âm nhạc, tác giả lập luận rằng dù người dùng có thực hiện việc đăng ký nghe nhạc có bản quyền hợp pháp, nhưng chính thói quen sử dụng khi tải nhạc về một cách bất hợp pháp khi đã hình thành sẽ tiếp tục củng cố hành vi tải nhạc bất hợp pháp trong hiện tại và tương lai. Trong phạm vi nghiên cứu, thói quen càng lâu thì người dùng càng ít đắn đo về việc có nên sử dụng tiếp hay không, do đó dẫn tới khả năng là hành vi vẫn sẽ được tiếp diễn:

H3. Thói quen sử dụng tác động cùng chiều đến hành vi sử dụng website vi phạm bản quyền.

Ảnh hưởng xã hội: phản ánh nhận thức của cá nhân về việc những người mà họ cho là quan trọng có ủng hộ đối với một hành vi hay không (Quoc Trung Pham & cộng sự, 2019). Nếu một nhóm hoặc một cá nhân mà một người cho là quan trọng với họ chấp thuận một hành vi, thì họ sẽ càng thực hiện hành vi đó (Moore & cộng sự, 2009):

H4. Ảnh hưởng xã hội tác động cùng chiều đến hành vi sử dụng website vi phạm bản quyền phim.

Nhận thức kiểm soát hành vi: Quoc Trung Pham & cộng sự (2019) định nghĩa nhận thức kiểm soát hành vi là “mức độ kiểm soát hoặc mức độ dễ dàng của hành động tùy thuộc vào khả năng hoặc công nghệ của cá nhân.” Trong các nghiên cứu về các hành vi sử dụng chất cấm, ăn trộm (McMillan & Conner, 2003), nhận thức kiểm soát hành vi có tác động củng cố cho việc thực hiện hành vi đối với các cá nhân có khả năng cao. Biến này nhấn mạnh vai trò khả năng cá nhân và công nghệ của người sử dụng:

H5. Nhận thức kiểm soát hành vi tác động cùng chiều đến hành vi sử dụng website vi phạm bản quyền.

Thái độ phản đối đối với vi phạm bản quyền phim: Thái độ liên quan việc một người có quan điểm như thế nào đối với một hành vi, khi một người ủng hộ đối với một hành vi, họ tin rằng hành vi sẽ đem lại kết quả mong muốn và có thể sẽ thực hiện trong tương lai (Moore & cộng sự, 2009), biến này là một biến quan trọng bởi nó có thể được thuyết phục để thay đổi, là một phương tiện để qua đó thực hiện các khuyến nghị chống lại hành vi sử dụng website vi phạm bản quyền (Cronan & Al-Rafee, 2008):

H6. Thái độ phản đối đối với vi phạm bản quyền phim tác động ngược chiều đến hành vi sử dụng website vi phạm bản quyền.

2.2. Phương pháp nghiên cứu

Phương pháp định tính: phân tích và đánh giá các nghiên cứu trước mà nhóm nghiên cứu thu thập được. Thông qua đó, nhóm tác giả sẽ đề xuất mô hình nghiên cứu và thang đo sơ bộ phục vụ cho quá trình và bài nghiên cứu một cách hiệu quả.

Phương pháp định lượng: thông qua thống kê mô tả và quy trình kiểm định độ tin cậy, nhân tố khám phá, phân tích tương quan, hồi quy tuyến tính và kiểm định giả thuyết dưới sự hỗ trợ của phần mềm thống kê SPSS.

Nhóm nghiên cứu xây dựng bảng hỏi theo kết cấu:

- (1) Câu hỏi lọc: lựa chọn ra những đáp viên phù hợp về nhân khẩu học, có hành vi vi phạm.
- (2) Câu hỏi khảo sát chính: dựa trên đánh giá của đáp viên về các biến độc lập sử dụng thang đo Likert 5 điểm để khám phá các biến nào thực sự có ảnh hưởng.
- (3) Thông tin cá nhân: nhằm chắc chắn mức độ đa dạng của đối tượng phỏng vấn dựa trên các yếu tố nhân khẩu học như nghề nghiệp, trình độ giáo dục, chuyên ngành học và tần suất sử dụng các website vi phạm bản quyền.

Nhóm nghiên cứu thực hiện khảo sát hướng đến là các bạn trẻ sử dụng trang web phim vi phạm bản quyền hiện đang cư trú tại TP. HCM trong khoảng từ 16-24 tuổi. Bằng phương pháp

chọn mẫu thuận tiện của nhóm phương pháp chọn mẫu phi xác suất, cuộc khảo sát được thực hiện trong vòng 30 ngày, với ngày bắt đầu là ngày 12/8/2021. Đầu tiên, nhóm lựa chọn những bạn trẻ phù hợp với đối tượng nghiên cứu, tham gia vào các hội nhóm yêu thích xem phim, trực tiếp gửi tin nhắn giới thiệu và đường link bảng hỏi để mời các đáp viên tham gia khảo sát Google Form. Kết thúc thời gian tiến hành khảo sát, số lượng mẫu mà nhóm thu thập được là 284 mẫu, sau quá trình sàng lọc mẫu và làm sạch dữ liệu, nhóm nghiên cứu thu được 250 mẫu đáng tin cậy (loại bỏ 34 mẫu).

3. Kết quả nghiên cứu

3.1. Thống kê mô tả mẫu khảo sát

Về giới tính, tỷ lệ nữ giới là 175 (70%) và nam giới là 75 (30%). Nhiều nghiên cứu cho thấy giới tính không có sự ảnh hưởng đến hành vi (Morris & cộng sự, 2009). Vì vậy, sự chênh lệch về giới tính sẽ không có ảnh hưởng lớn đến kết quả nghiên cứu. Về độ tuổi, lượng đáp viên tập trung vào khoảng 18-22, là độ tuổi của các bạn sinh viên với khả năng sử dụng công nghệ qua việc sở hữu các thiết bị điện tử riêng, cũng như có tương đối nhiều thời gian giải trí, củng cố động cơ thực hiện hành vi vi phạm bản quyền của họ, phù hợp với nghiên cứu trước đây của Phạm Quốc Trung & cộng sự (2019). Về công việc hiện tại, đối tượng sinh viên chiếm phần lớn, phù hợp với dữ liệu về độ tuổi ở trên. Về chuyên ngành học, nghiên cứu này có sự bổ sung cho các nghiên cứu trước đây bằng khám phá mới, không chỉ có những người đến từ chuyên ngành kỹ thuật mới dễ dàng thực hiện hành vi sử dụng các website vi phạm bản quyền do được trang bị các kiến thức để dễ dàng sử dụng công nghệ (Scaria, 2013) mà cả những đối tượng từ chuyên ngành kinh tế, chiếm đến 54,8%. Trong giai đoạn công nghệ trở nên phổ biến hiện nay, việc thực hiện hành vi trên không còn khó khăn với các đối tượng nói chung. Về thu nhập cá nhân, phần lớn tập trung vào người có thu nhập còn hạn chế dưới 4 triệu (66%), phù hợp bởi các nền tảng phim bản quyền hiện tại phần lớn đều có phí duy trì hàng tháng. Về tần suất sử dụng, hơn 50% thực hiện hành vi sử dụng website vi phạm bản quyền thường xuyên (từ 3 lần trở lên), vì vậy, nghiên cứu này sẽ có giá trị tìm ra giải pháp giảm thiểu tần suất sử dụng này.

3.2. Đánh giá thang đo, phân tích nhân tố và phân tích hồi quy

Đánh giá độ tin cậy Cronbach's Alpha

Để có thể xem xét độ tin cậy của thang đo, nhóm nghiên cứu sử dụng kiểm định Cronbach's Alpha. Thực hiện kiểm định trên các biến độc lập, kết quả trả về cho thấy tổng thể tất cả các biến của mô hình đều vượt qua kiểm định này và đạt trên 0,6, trong đó có nhiều biến đạt trên 0,8. Không có thang đo nào dưới 0,3. Đối với biến phụ thuộc, hệ số là 0,757, 3 thang đo đều đạt trên 0,6 và không có trường hợp loại bỏ biến nào làm hệ số Cronbach's Alpha trở nên lớn hơn. Như vậy, biến có hệ số lớn nhất là 0,926 (TD) và nhỏ nhất là 0,643 (XH). Không có hệ số nào lớn hơn

0,95 nên sẽ không xảy ra hiện tượng trùng lặp. Tựu chung, tất cả các biến và thang đo sẽ được giữ lại để thực hiện kiểm định EFA do đã thông qua kiểm định này.

Phân tích nhân tố khám phá EFA

Đối với các biến độc lập, thông qua bảng kết quả kiểm định KMO và Bartlett's Test, hệ số KMO có giá trị $0,833 > 0,5$ và có giá trị $\text{Sig.}=0,000 < 0,05$. Do đó, có thể khẳng định các biến quan sát có sự tương quan với nhau ở trong mỗi nhóm nhân tố và từ đó có ý nghĩa thống kê khi sử dụng với bài nghiên cứu. Kết quả phân tích nhân tố đã thực hiện trích được 6 yếu tố từ tổng cộng 24 biến quan sát và giá trị phương sai cộng dồn thu được là 66,051% (lớn hơn 50%), 6 yếu tố này có thể giải thích được đến 66,051% biến thiên của dữ liệu thu được. Nhóm thu được các biến đều có hệ số lớn hơn 0.3 (mức tối thiểu chấp nhận được) và không còn biến nào tải lên nhiều nhân tố. Như vậy, các biến quan sát mới lúc này của nhóm đã có ý nghĩa thực tiễn và có thể tiếp tục sử dụng để đem vào phân tích.

Đối với biến phụ thuộc, hệ số KMO có giá trị $0,668 > 0,5$ và có giá trị $\text{Sig.}=0,000 < 0,05$. Do đó, có thể khẳng định các biến quan sát có sự tương quan với nhau ở trong mỗi nhóm nhân tố và từ đó có ý nghĩa thống kê khi sử dụng với bài nghiên cứu. Kết quả phân tích EFA cho thấy, với phương pháp trích nhân tố Principal Component Analysis cho phép trích được 1 nhân tố với 3 biến quan sát có các hệ số tải nhân tố của biến quan sát đều lớn hơn 0,5. Nhóm tác giả kết luận thang đo đạt yêu cầu để thực hiện nghiên cứu.

Bảng 2. Phân tích nhân tố khám phá EFA

Nhân tố	Tên biến	Hệ số tải nhân tố					
		1	2	3	4	5	6
<i>Thái độ phản đối với vi phạm bản quyền</i>	TD3	0.890					
	TD4	0.869					
	TD2	0.860					
	TD1	0.848					
<i>Nhận thức kiểm soát hành vi</i>	KS4		0.797				
	KS3		0.789				
	KS2		0.726				
	KS5		0.663				
	KS1		0.629				
<i>Thói quen sử dụng</i>	TQ1			0.795			
	TQ3			0.786			

	TQ2	0.778	
	TQ4	0.738	
<i>Nhận thức rủi ro</i>	RR2	0.754	
	RR3	0.734	
	RR1	0.722	
	RR4	0.686	
<i>Các đánh giá về đạo đức</i>	DD3	0.770	
	DD2	0.762	
	DD4	0.732	
	DD1	0.728	
<i>Ảnh hưởng xã hội</i>	XH2		0.819
	XH1		0.749
	XH3		0.479

Nguồn: Nhóm tác giả xử lý dữ liệu

Phân tích hồi quy

Bằng sự hỗ trợ của phần mềm SPSS, nhóm tác giả ước lượng tham số cho mô hình hồi quy tuyến tính gồm 01 biến phụ thuộc là HV và 06 biến độc lập là DD, RR, TQ, XH, KS, TD. Kết quả trả về cho thấy trong số 06 biến, có 02 biến độc lập là DD và TQ có Sig. lớn hơn 0,05 và không có ý nghĩa thống kê. Hệ số R^2 hiệu chỉnh là 0,481, điều đó nghĩa là 04 biến độc lập RR, XH, KS, TD giải thích được 48,1% sự biến động của biến phụ thuộc HV. 51,9% còn lại chưa được giải thích bởi mô hình.

Kết quả kiểm định cho giá trị thống kê $F = 39,406$ với giá trị $\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$. Vì vậy, các biến độc lập trong mô hình có tác động đến biến phụ thuộc và mô hình phù hợp với tổng thể. Thống kê Durban – Watson có giá trị bằng 1,870 (gần bằng 2). Vì vậy, các phần dư không có tương quan chuỗi bậc nhất với nhau. Đồng thời, VIF của tất cả các biến độc lập đều nhỏ hơn 2 nên có thể kết luận không có hiện tượng đa cộng tuyến xảy ra trong mô hình đề xuất.

Bảng 3. Các hệ số trong phương trình hồi quy

Biến độc lập	Hệ số chưa chuẩn hóa		Hệ số đã chuẩn hóa		t	Sig.	Độ phóng đại phương sai (VIF)
	Beta	Sai số chuẩn	Beta				
Hằng số	3,577	0,449			7,963	0,000	

Biến độc lập	Hệ số chưa chuẩn hóa		Hệ số đã chuẩn hóa	t	Sig.	Độ phóng đại tương đương
DD	-0,066	0,058	-0,058	-1,133	0,258	1,250
RR	-0,375	0,056	-0,372	-6,740	0,000	1,458
TQ	0,080	0,052	0,081	1,535	0,126	1,332
XH	0,202	0,074	0,146	2,733	0,007	1,375
KS	0,154	0,069	0,120	2,247	0,026	1,374
TD	-0,234	0,054	-0,229	-4,365	0,000	1,321
R ² = 0,493				Thống kê Durbin - Watson =		
R ² hiệu chỉnh = 0,481				1,870		
Thống kê F = 39,406				Sig. = 0,000		

Nguồn: Xử lý từ dữ liệu khảo sát của nhóm tác giả

4. Đánh giá

4.1. Đánh giá đạo đức

Kết quả về ảnh hưởng của nhận thức kiểm soát hành vi lên hành vi sử dụng có hệ số $\beta_1 = -0.058$ với giá trị Sig. = 0.258 > 0.05, điều này có nghĩa là với mức ý nghĩa 5% thì biến không được chấp nhận và không có ý nghĩa, giả thuyết H1 bị bác bỏ. Điều này trái ngược lại với nghiên cứu gốc của Phạm và cộng sự (2019).

Thực tế cho thấy hành vi sử dụng website vi phạm bản quyền ở Việt Nam là hành vi mang tính phổ biến và được thực hiện bởi nhiều người, đồng thời sở hữu trí tuệ vẫn chưa được chú trọng. Điều này được thể hiện qua nhận thức của các bạn học sinh, sinh viên về các tài sản trí tuệ và cả với các doanh nghiệp khi vấn đề đăng ký bản quyền, nhãn hiệu hay kiểm soát chặt chẽ các tài sản trí tuệ chưa được xem trọng.

4.2. Nhận thức rủi ro

Kết quả ước lượng $\beta_2 = -0.372$ và giá trị Sig. = 0.000 < 0.05, có nghĩa là giả thuyết H2 được chấp nhận với mức ý nghĩa 5%. Kết quả này có giống với nghiên cứu gốc của Phạm và cộng sự (2019), khi mà kết quả trả về cho thấy nhận thức rủi ro có ảnh hưởng ngược chiều đến hành vi sử dụng website vi phạm bản quyền phim.

Có thể thấy, nhóm đối tượng đã bắt đầu có nhận thức về việc sử dụng website vi phạm bản quyền phim thì có thể nhận lấy một số rủi ro nhất định, tuy nhiên có thể hậu quả của rủi ro chưa

lớn. Thực tế cho thấy, hầu hết rủi ro về mặt pháp lý thường do những người phân phối website đó gánh chịu. Cho đến hiện tại, pháp luật Việt Nam chưa có nhiều hành động với những người sử dụng website.

4.3. Thói quen sử dụng

Theo kết quả hồi quy thu được, ảnh hưởng của thói quen sử dụng hành vi sử dụng website vi phạm bản quyền phim có giá trị $\beta_3 = 0.081$ với giá trị $\text{Sig.} = 0.126 > 0.05$, dẫn đến việc chấp nhận bác bỏ H3, ngược lại với kết luận mà nghiên cứu gốc của Xue Qi (2016) đã trình bày.

Biến về thói quen là một biến phụ thêm không có trong các mô hình gốc về Lý thuyết hành động hợp lý hay Lý thuyết hành vi dự định mà bài nghiên cứu này chủ yếu dựa trên. Chính vì vậy trong phạm vi bài nghiên cứu này, việc đưa biến thói quen vào chưa phù hợp, vì vậy chưa phản ánh được hành vi.

4.4. Ảnh hưởng xã hội

Kết quả về tác động của ảnh hưởng xã hội đến hành vi sử dụng có hệ số $\beta_4 = 0.146$ với giá trị $\text{Sig.} = 0.007 < 0.05$, dẫn đến việc chấp nhận giả thuyết H4. Kết quả này phù hợp với dự đoán của nhóm và với kết quả của nghiên cứu gốc, củng cố thêm cho những nghiên cứu thực nghiệm và độ tin cậy của nghiên cứu.

Có thể thấy, con người thường bị chi phối bởi những người xung quanh, đặc biệt là những người mà họ coi là quan trọng như gia đình, đồng nghiệp, bạn học. Và khi một hành vi được thực hiện rộng rãi, nhiều người sẽ xem việc thực hiện hành vi đó là hiển nhiên và không có gì sai, kể cả đối với các hành vi về bản chất là trái pháp luật hay trái đạo đức.

4.5. Nhận thức kiểm soát hành vi

Kết quả về ảnh hưởng của nhận thức kiểm soát hành vi tới hành vi sử dụng có hệ số $\beta_5 = 0.120$ với giá trị $\text{Sig.} = 0.026 < 0.05$, dẫn đến việc chấp nhận giả thuyết H5. Kết quả này phù hợp với nghiên cứu gốc mà nhóm sử dụng của Phạm và cộng sự (2019).

Việc truy cập các website vi phạm bản quyền phim rất dễ dàng và có nhiều lựa chọn. Việc chặn IP mới chỉ được áp dụng gần đây và chưa triệt để. Nhìn chung, đối tượng là giới trẻ có đủ khả năng về công nghệ để thực hiện các hành vi trên mà không gặp khó khăn.

4.6. Thái độ phản đối với hành vi vi phạm bản quyền

Kết quả về mối quan hệ giữa thái độ thù địch và hành vi sử dụng website vi phạm bản quyền phim có hệ số $\beta_6 = -0.229$ với giá trị $\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$, dẫn đến việc chấp nhận giả thuyết H6, phù hợp so với nghiên cứu gốc được thực hiện với đối tượng nghiên cứu khác của Moores & cộng sự (2009).

Trên thực tế, việc truyền thông để hạn chế việc sử dụng website vi phạm bản quyền phim là một hành vi không đúng còn đang gặp nhiều bất cập cũng như việc sử dụng website vi phạm bản

quyền phim đã quá quen thuộc nên việc có thái độ phản đối mạnh là chưa thể xảy ra ở hiện tại nên kết quả mà nhóm thu được với mức phản đối vừa phải là có thể hiểu được.

5. Kết luận

Với kết quả giải thích được 48,1% hành vi sử dụng website vi phạm bản quyền, các đơn vị cung cấp phim bản quyền và Nhà nước nên hướng sự chú ý vào các biện pháp hạn chế như: (i) thắt chặt các chế tài bảo vệ các tài sản trí tuệ chặt chẽ hơn, nâng cao các rủi ro về pháp lý khi thực hiện hành vi vi phạm bản quyền phim; (ii) tiếp tục nâng cao tuyên truyền để tận dụng ảnh hưởng của xã hội lên hành vi, theo hướng đẩy mạnh ngăn chặn các hành vi vi phạm bản quyền từ những người xung quanh; (iii) Thực hiện các biện pháp ngăn chặn về mặt công nghệ khiến việc truy cập vào các website trên gây nhiều cản trở cho người dùng.

Dù nghiên cứu có sự đóng góp và cung cấp thêm khía cạnh khác về giới trẻ TP. HCM, song nghiên cứu vẫn còn một vài điểm hạn chế. Cụ thể, có sự chênh lệch giữa tỉ lệ giới tính tham gia, gây ra quan ngại về tính bao quát của các biến. Bên cạnh đó, cần có một nghiên cứu xem xét toàn diện hơn để có thể giải thích được nhiều sự biến động của hành vi hơn, bởi việc xác định được triệt để các yếu tố có tác động đến hành vi sẽ giúp đưa ra những biện pháp đề xuất để ngăn chặn hành vi vi phạm này tốt hơn.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Ajzen, I. (1991), “The Theory of Planned Behavior”, *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, Vol. 50, pp. 179 - 211.
- Bandura, A. (1986), *Social foundations of thought and action. A social cognitive theory*, Englewood Cliffs, NJ: PrenticeHall.
- Cronan, T.P. & Al-Rafee, S. (2008), “Factors that Influence the Intention to Pirate Software and Media”, *J Bus Ethics*, Vol.78, pp. 527 – 545.
- Ha, O. & Jiao, C. (2021), “Bloomberg - Are you a robot?”, *Bloomberg.com.*, Available at: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-03-03/disney-dis-netflix-nflx-battle-piracy-in-southeast-asia> (Accessed 31 August 2021).
- Mann, C. (2021), “Survey: Vietnam online piracy among highest in SE Asia”, *Advanced-television.com.*, Available at: <https://advanced-television.com/2021/05/17/survey-vietnam-online-piracy-among-highest-in-se-asia/> (Accessed 31 August 2021).
- McMillan, B., & Conner, M. (2003), “Using the theory of planned behaviour to understand alcohol and tobacco use in students”, *Psychology, Health & Medicine*, Vol. 8 No. 3, pp. 317 – 328.
- Moore, T.T., Nill, A. & Rothenberger, M.A. (2009), “Knowledge of Software Piracy as an Antecedent to Reducing Pirating Behavior”, *Journal of Computer Information Systems*, Vol. 50 No. 1, pp. 82 - 89.
- Morris, R. G., Johnson, M. C., & Higgins, G. E. (2009), “The role of gender in predicting the willingness to engage in digital piracy among college students”, *Criminal Justice Studies*, Vol. 22 No. 4, pp. 393 – 404.
- Pham, Q., Dang, N. and Nguyen, D. (2020), “Factors Affecting on the Digital Piracy Behavior: An Empirical Study in Vietnam”, *Journal of theoretical and applied electronic commerce research*, Vol. 15 No. 2.
- Qi, X. (2016), “Music Piracy In The Era Of Streaming: A Habit Of Downloading Illegally”, *Department Of Communications & New Media National University Of Singapore*.
- Scaria, A. G. (2013), “Online Piracy of Indian Movies: Is the Film Industry Firing at the Wrong Target?”, *SSRN Electronic Journal. Published*.

PHỤ LỤC: BẢNG CÂU HỎI KHẢO SÁT

PHẦN IA: CÂU HỎI LỌC

Câu hỏi: Bạn đã bao giờ sử dụng website vi phạm bản quyền phim chưa?

Đã từng

Chưa từng

PHẦN IB: CÂU HỎI LỌC VỀ PHẠM VI

Câu hỏi: Bạn có làm việc hay sinh sống tại TP.HCM không?

Có

Không

PHẦN IC: ĐỘ TUỔI CỦA BẠN?

16-18

18-22

22-24

Không thuộc độ tuổi nào ở trên

PHẦN II: CÂU HỎI CHÍNH

Vui lòng chọn đáp án phù hợp nhất với từng nhận định

Nhận định	Rất không đồng ý	Không đồng ý	Trung lập	Đồng ý	Rất đồng ý
Phần 1					
Sử dụng website vi phạm bản quyền phim là một hành động sai trái	1	2	3	4	5
Tôi cảm thấy trái đạo đức khi sử dụng website vi phạm bản quyền phim	1	2	3	4	5
Có những lý do về mặt đạo đức khiến tôi do dự trong việc sử dụng các website vi phạm bản quyền phim	1	2	3	4	5
Tôi nghĩ người ta nên xem xét kỹ việc sử dụng website vi phạm bản quyền phim có ảnh hưởng đến phẩm chất đạo đức	1	2	3	4	5
Phần 2: Khi sử dụng website vi phạm bản quyền phim để thoả mãn nhu cầu xem/tải phim của mình,					

Tôi có thể bị cơ quan có thẩm quyền phạt nếu bị phát hiện hành vi vi phạm	1	2	3	4	5
Máy tính của tôi có thể bị nhiễm virus khi sử dụng các website vi phạm bản quyền phim	1	2	3	4	5
Tôi có thể bị người sở hữu bản quyền phim kiện nếu phát hiện hành vi vi phạm	1	2	3	4	5
Tôi có thể bị bắt giữ nếu bị phát hiện sử dụng những sản phẩm vi phạm bản quyền	1	2	3	4	5
Phần 3: Trong trường hợp muốn xem hoặc tải một bộ phim,					
Tôi sẽ tự động sử dụng các website vi phạm bản quyền	1	2	3	4	5
Tôi không cần phải đắn đo về việc sử dụng website vi phạm bản quyền để xem hoặc tải phim	1	2	3	4	5
Tôi sẽ xem hoặc tải xuống từ các website vi phạm bản quyền phim theo thói quen	1	2	3	4	5
Tôi ưu tiên việc sử dụng website vi phạm bản quyền để xem hoặc tải phim	1	2	3	4	5
Phần 4					
Tôi biết nhiều người sử dụng website vi phạm bản quyền phim.	1	2	3	4	5
Nhiều người bạn của tôi đã sử dụng website vi phạm bản quyền phim.	1	2	3	4	5
Nhiều người thân của tôi đã sử dụng website vi phạm bản quyền phim.	1	2	3	4	5
Phần 5: Khi có nhu cầu xem/tải phim,					
Nếu muốn, tôi có thể dễ dàng sử dụng các website	1	2	3	4	5

vi phạm bản quyền phim để tải phim và xem phim					
Tôi có thể xem miễn phí các bộ phim trên website vi phạm bản quyền phim	1	2	3	4	5
Những website vi phạm bản quyền cập nhập phim mới nhanh chóng	1	2	3	4	5
Có nhiều website vi phạm bản quyền phim mà tôi có thể lựa chọn	1	2	3	4	5
Tôi nhận thức rõ ràng rằng tôi đang sử dụng một sản phẩm vi phạm bản quyền	1	2	3	4	5
Phần 6:					
Tôi thấy nên phản đối việc sử dụng website vi phạm bản quyền phim	1	2	3	4	5
Tôi ủng hộ nếu nhà nước có những chính sách mạnh tay hơn để xử lý việc sử dụng trái phép website vi phạm bản quyền phim	1	2	3	4	5
Việc tạo ra một website mới vi phạm bản quyền phim nên bị chống đối	1	2	3	4	5
Nhà nước nên có những quy định xử lý vi phạm mạnh hơn trước đối với những website vi phạm bản quyền phim	1	2	3	4	5
Phần 7: Khi có nhu cầu xem/tải phim,					
Tôi thường sử dụng các website vi phạm bản quyền phim	1	2	3	4	5
Tôi thường chia sẻ các website vi phạm bản quyền phim	1	2	3	4	5

Tôi đã khuyến khích người khác sử dụng các website vi phạm bản quyền phim.	1	2	3	4	5
--	---	---	---	---	---

PHẦN III: THÔNG TIN CÁ NHÂN

Câu 1: Giới tính

Nam

Nữ

Câu 2: Công việc hiện tại

Học sinh

Sinh viên

Sinh viên cao học

Đã đi làm

Câu 3: Trình độ giáo dục

THPT

Cử nhân

Thạc sĩ

Tiến sĩ

Câu 4: Chuyên ngành (chỉ điền nếu bạn là sinh viên trở lên)

Kinh tế

Xã hội nhân văn

Kỹ thuật công nghệ

Ngôn ngữ

Giáo dục

Luật

Khác

Câu 5: Thu nhập hàng tháng đã bao gồm trợ cấp của bạn là

Dưới 4 triệu đồng

Từ 4 - 9 triệu đồng

Từ 9 - 14 triệu đồng

Trên 14 triệu đồng

Câu 6: Tần suất sử dụng các website như vậy trong tháng

Từ 1-2 lần/tháng

Từ 3-5 lần/tháng

Từ 6-10 lần/tháng

Trên 10 lần/tháng