

도덕적 해이 학습을 위한 게임수업 사례연구

천미림
청주대학교 회계학과

A Case Study of Moral Hazard Games for the Classroom

Mi-Lim Chon

Department of Accounting, Cheongju University

요약 본 연구는 자본시장에서 발생하는 정보비대칭으로 인한 도덕적 해이(moral hazard) 문제를 효과적으로 학습하기 위한 게임수업 사례를 제시하고 분석한다. 본 연구에서 사용한 도덕적 해이 게임은 실험경제학(experimental economics)에서 활용하는 주인-대리인 관계에서의 딜레마 실험을 차용하여 학습목적에 부합하도록 수정해 활용하였다. 게임수업을 통해 학습자는 도덕적 해이가 누구나 직접 경험할 수 있는 문제임을 확인하였고 자신의 의사결정 과정과 결과를 분석하고 토론하는 과정에서 이론적으로 학습한 도덕적 해이의 원인과 결과에 대한 이해도를 제고하였다. 본 사례연구는 강의식 회계윤리교육의 단점을 보완해 학습자가 학습과정에 적극적으로 참여하는 새로운 방법과 수업사례를 제시하였다는데 의의가 있다. 앞으로 회계윤리교육을 활성화 할 수 있는 다양한 연구가 필요하다.

키워드 : 도덕적 해이, 정보비대칭, 회계윤리, 윤리교육

Abstract To recover the capital market's confidence, interest in accounting ethics education has increased recently. The purpose of this paper is to introduce a simple classroom games for moral hazard problem and to analyze the results. This case study introduces the classroom games in which well-known experiment of principal-agent dilemma in experimental economics implemented accounting ethics education. This paper suggests that game lesson is effective and efficient way to understanding moral hazard problem. During the games, cause and effect of players' decision making react upon each other. This paper contributes to generating further discussion on accounting ethics education and providing practical implication.

Key Words : Moral Hazard, Information Asymmetry, Accounting Ethics, Ethics Education

1. 서론

회계는 경제적 자원을 효율적으로 배분하는 사회적 역할을 수행한다. 그리고 이러한 자원의 배분은 자본시장을 통해 이루어진다. 자본시장에서 기업은 경영활동에 필요한 대규모의 자금을 다양한 투자자들로부터 조달하고 투자자들은 자신의 부를 증대시킬 목적으로 기업에 자금을 투자한다. 경영자는 투자자의 의사결정에 필요한 정보를 제공하고 투자자는 경영자가 공시한 정보를 바탕

으로 투자대상 기업을 선정한다. 재무제표는 경영자가 제공하는 가장 기본적이고 중요한 재무정보를 담고 있다. 그런데 기업의 내부이해관계자인 경영자와 외부이해관계자인 투자자가 보유한 정보의 양에는 상당한 차이가 있고 이로 인해 정보비대칭(information asymmetry)이 발생한다. 정보를 많이 가지고 있는 경영자는 자금조달을 용이하게 하거나 자신의 사익을 극대화시키고자 정보를 왜곡할 유인이 생긴다. 지속적으로 발생하는 분식회계나 경영자의 배임 사건은 경영자의 도덕적 해이(moral

hazard)로 인한 시장의 실패를 보여주는 대표적인 예다. SK글로벌, 동양그룹, 대우해양조선과 미국의 Enron, WorldCom 등의 분식회계사건은 특정 기업이나 개인의 도덕적 해이가 기업의 직접적인 이해관계자뿐만 아니라 해당기업과 무관한 제3자에게도 막대한 피해를 주고 나아가 자본시장 자체의 신뢰도를 저하시키고 국가경제에도 악영향을 미친다는 사실을 잘 보여준다.

우리나라는 외환위기 이후 회계투명성을 제고하고 취약한 시장의 신뢰를 회복하기 위해 여러 가지 제도적 장치를 마련해왔다. 기업지배구조개선을 위한 감사위원회와 사외이사제도 도입하고, 공시제도와 감리제도를 개선했으며 경영자의 회계책임을 강화하기 위해 내부회계관리제도를 도입하고 소액주주를 보호하기 위한 집단소송제도도 도입했다. 또한 국제회계기준의 전면도입을 통해 재무제표의 비교가능성과 회계투명성을 제고하고자 하였다. 지난 20년간의 수많은 회계투명성제고의 노력에도 불구하고 분식회계문제는 지속적으로 발생했고 여전히 사회적 논란이 되고 있다. 사실 이러한 문제가 우리나라에만 국한된 것은 아니다. 미국에서도 Enron사태 이후 Sarbanes-Oxley법을 제정해 경영자의 회계책임을 강화하고 금융시스템을 개혁하는 제도를 마련했다. 그러나 2008년 금융위기를 통해 경영자와 금융기관의 도덕적 해이는 또다시 큰 문제가 되었다. 근본적인 문제해결 방안은 제도의 개선이 아니라 조직과 개인의 회계윤리의식 확립과 교육이라는 주장이 제기되었다[1]. MacDonald는 미국의 국내의 TOP 50개 경영대학의 교육프로그램을 분석한 결과 1/3이 기업윤리관련 과목을 필수과목으로 개설하고 있고, 1988년 이후로 독립된 형태의 윤리교과는 500%나 증가했음을 확인했다[2]. 국제경영대학발전협의회(AACSB International) 회장 John Fernandes 또한 현재의 윤리교육을 통해 미래의 부정, 분식, 기타 불법적인 행위를 줄이는 결실을 볼 수 있음을 확신한다고 주장하였다[2]. Thomas는 회계환경에서 윤리적 의사결정에 대한 교육이 학생의 인지적 도덕기준과 복잡한 윤리적 딜레마 해결을 위한 신중한 추론(deliberative reasoning)에 긍정적인 영향을 미친다고 주장했다[3]. 반면 우리나라에서는 회계윤리 교육의 필요성에 대한 공감대만 공감대는 형성되고 있으나 실제로 회계윤리관련 과목이 개설되는 경우는 적고 그 실효성에 대해서도 회의적인 시각이 있다[4].

본 연구는 정보비대칭으로 인한 도덕적 해이와 윤리

적인 의사결정의 중요성 학습을 위한 게임수업의 사례를 통해 학습자가 적극적으로 학습과정에 참여함으로써 학습주제를 스스로 쉽게 이해할 수 있는 방법을 제시한다. 본 연구에 사용한 도덕적 해이 게임은 실험경제학(experimental economics)에서 많이 활용하는 주인-대리인 관계에서의 딜레마 실험을 차용하여 회계윤리교육의 목적에 부합하도록 수정해 활용하였다. 게임수업을 통해 학습자는 도덕적 해이의 문제가 급변하고 복잡하고 기업환경에서 특수한 조건이나 환경 또는 특별히 비윤리적인 개인이 아니라 우리들 누구나 직면할 수 딜레마임을 확인하였다. 또한 실험경제학에서 실험결과를 비공개로 하는 것과 달리 모든 게임 참가자의 의사결정 결과를 공개하였다. 추후 결과에 대한 토론과정을 통해 이론적으로 학습한 도덕적 해이의 원인과 결과, 구성원의 의사결정 과정과 그로 인한 영향, 그리고 윤리적 행동과 기업문화에 대한 이해도 높일 수 있음을 확인하였다. 본 사례연구는 강의식 회계윤리교육의 단점을 보완하는 새로운 방법을 제시하였다는데 의의가 있으며, 1주차(3시간) 수업 내용과 과정을 제시하여 다른 주제와 상황에서 활용할 수 있도록 하였다.

2. 도덕적 해이의 원인

도덕적 해이(moral hazard)는 주인-대리인 문제(principal-agent problem)에서 정보우위에 있는 대리인이 주인의 이익이 아닌 자신의 사익을 추구하는 행동을 말한다. 도덕적 해이는 이해관계자가 자신의 이익을 추구하기 위해 다른 이해관계자에게 경제적 손실을 끼치는 적극적인 형태의 도덕적 해이, 책임자가 성실하게 최선을 다해야 함에도 불구하고 나태, 업무태만, 불성실 등에 빠지는 소극적인 도덕적 해이, 그리고 집단의 사익을 추구하기 위해 갈등을 야기하고 공익을 저해하는 집단적인 도덕적 해이의 형태로 나타난다.

일반적으로 도덕적 해이가 발생하는 원인은 크게 정보비대칭, 제도미비, 불합리한 보상체계, 책임감 결여 4가지로 구분된다[5]. 먼저 거래나 계약체결 시 한쪽이 상대방보다 많은 정보를 가지게 되면 정보비대칭이 발생하고 정보를 많이 보유한 쪽은 자신에게 유리한 행동을 하는 도덕적 해이에 빠질 수 있다. 특히 정보를 적게 보유한 쪽이 상대방에 대한 정보를 취득할 유인이 약하거나

보유한 정보를 탐색하는데 비용이 많이 소요될 경우는 더욱 심각한 도덕적 해이가 발생할 위험이 생긴다. 분식 회계와 같이 정보를 많이 보유한 경영자가 외부이해관계자에게 잘못된 재무제표를 공시하는 행위는 대표적인 도덕적 해이의 예이다. 둘째로 제도나 법의 허점이 있는 경우 이해관계자들은 이를 약용해 사익을 추구할 수 있다. 또한 바람직한 행동을 유도하는 제도나 위반행위에 대한 처벌이 약 할 경우 도덕적 해이의 유인은 증가하게 된다. 공직자들의 재산신고 누락이나 위장전입이 성행함에도 불구하고 경로나 시정조치 수준의 솜방망이 처벌로 인해 이러한 문제가 개선되지 못하고 있다[6]. 셋째로 보상체계가 미흡한 경우에도 도덕적 해이의 발생 위험이 증가한다. 사회적으로 유익한 행동을 하더라도 적절한 보상이 주어지지 않는다면 책임을 다하지 않거나 공익을 우선시하는 행동을 하지 않을 수 있다. 정부기관이나 공공기관에서 담당자가 예산이 낭비되는 것을 방관하거나, 혐오시설을 건설 시 논란이 되는 지나친 낭비현상도 이에 해당한다. 마지막은 책임감의 결여이다. 완벽한 제도가 갖추어 졌다고 하더라도 도덕적 해이의 발생을 완전히 차단하지는 못한다. 제도는 행동을 규제하는 최소한의 필요조건이므로 의사결정자인 개인이나 집단의 책임감이 결여되고 도덕적 불감증에 빠지게 된다면 도덕적 해이를 막을 수가 없기 때문이다.

3. 도덕적 해이 게임의 구조와 실행절차

3.1 게임의 구조

본 게임은 1990년대 중반 실험경제학에서 많이 사용했던 단순한 주인-대리인 딜레마 실험의 일부를 수정하여 사용하였다[7-9]. 학생들이 아르바이트나 취업 후 접할 수 있는 기업(또는 사장)과 직원사이의 도덕적 해이 문제를 주제로 한다. 직원은 입사 시 기업의 이익이 극대화되도록 최선을 다하고 성실히 일할 것이라고 약속하고 고용계약을 체결한다. 직원이 업무를 수행하는 데는 많은 노력과 인내가 필요하다. 반복적이거나 과도한 업무, 바쁜 일상 속에서 직원은 업무를 게을리 하고자 하는 유혹이 생길 수 있다. 그리고 직원은 기업이 자신의 행동을 일일이 관찰하고 않는다는 것도 알고 있다. 게다가 직원이 자신의 노력에 비해 보상이 적다고 느끼거나 자신의 노력과 상관없는 외부의 요인에 의해 상대적으로 많은 보상을 받게 된다면 도덕적 해이의 유인은 증가하게 된

다. 직원의 업무해태는 개인적으로 자신의 노력이나 고통을 감소시키는 사적이익을 추구하는 행위로 기업의 이익을 저해한다. 직원이 사적이익과 기업의 이익이 상충할 경우 어떠한 결정을 할 것인지는 불확실하다. 따라서 기업은 직원이 열심히 일할 것이라고 신뢰하거나 또는 비용이 들더라도 직원의 근무상태를 감시하는 보완체계를 갖추는 선택을 해야 한다. Table 1은 직원과 기업의 의사결정에 따라 나타날 수 있는 4가지 경우를 제시한다.

Table 1. Types of Decision Making

		Company	
		Trust	Monitoring
Employee	Diligent	A	C
	Negligent	B	D

A는 직원은 열심히 일하고 기업도 직원을 신뢰하는 경우이다. B는 직원은 게으름을 피우지만 기업은 직원을 신뢰하는 경우이다. C는 직원은 열심히 일하지만 기업은 직원을 감시하는 경우이고, D는 직원은 게으름을 피우고 기업도 직원을 감시하는 경우이다. 이 상황에서 중요한 것은 보상이 어떻게 주어지는가의 문제이다. 어떤 보상이 주어지는가에 따라 직원 또는 기업의 선택은 달라질 수 있으며 도덕적 해이의 유인도 증가 할 수 있다. Table 2는 세 라운드 의 보상체계이다. 각각 왼쪽은 직원에 대한 보상점수 오른쪽은 기업에 대한 보상점수이다.

Table 2. Compensation Scheme

	Company		Trust	Monitoring
	Employee	Diligent		
Round1	Diligent	100, 100	0, 0	
	Negligent	200, -100	0, 0	
Round2	Diligent	200, 200	100, 100	
	Negligent	300, -200	100, 100	
Round3	Diligent	100, 200	0, 100	
	Negligent	200, -100	-100, 0	

예를 들어, 첫 번째 라운드에서 기업은 직원을 신뢰하였으나 직원은 업무에 태만했을 경우 기업은 -100점, 직원은 200점의 점수를 얻는다.

본 게임은 직원에게 유리한 비대칭적, 비협조적 딜레마 게임이다. 직원은 열심히 일할 경우보다 게으름을 피울 때 더 많은 보상을 받을 수 있는 약간 우월한 전략을 선택할 수 있다. 반면 기업이 직원을 감시하는 경우 손해

를 예방할 수 있기 때문에 기업은 직원을 신뢰하여 손해를 감수하는 위험함 전략보다는 이익이 적더라도 상대적으로 안전한 감시 전략을 선택할 가능성이 있다. 따라서 이 게임을 1회만 실시한다면 합리적인 의사결정자는 기업의 경우 직원을 감시하고, 직원의 경우 위험선호자는 게으름을 피우고 위험회피자는 열심히 일하는 선택을 할 가능성이 높다. 그러나 다른 보상체제로 3회 게임을 진행하여 상대방의 의사결정을 확인한 후 변절에 대한 보복 전략을 선택할 수 있도록 하였다.

3.2 게임준비

본 게임은 학생 수에 구애 받지 않고 짧은 시간에 진행할 수 있는 단순한 구조이다. 따라서 다음과 같은 역할 선택지만 있으면 간단하게 시행할 수 있다.

<i>Company 1</i>	
“ You are a company ”	
You will trust your employees.	You will monitor your employees.
<i>Employee 1</i>	
“ You are an employee ”	
You will trust your employees.	You will monitor your employees.

Fig. 1. Sample sheets of Game

- ① 역할선택지와 봉투, 투표함: 게임은 3회에 걸쳐 기업과 직원의 역할변경 없이 짝을 이루어 진행한다. 따라서 Fig 1.과 같은 선택지를 각각 다른 색으로 3장씩 봉투에 담아 학생 수 만큼 준비한다. 투표함은 플레이어의 역할선택지를 수거할 때 사용한다.
- ② 결과기록지: 게임의 결과를 모든 학생들이 관찰할 수 있도록 칠판에 점수판을 표시한다.
- ③ 보상: 게임에 따라 보상을 하지 않거나 결과에 따라 현금이나 과제 점수에 가산점 부여 등을 보상으로 할 수 있다. 보상이 없는 경우 참가자가 솔직하게 또는 성실하게 대답할 동기가 약해질 수 있다. 본 사례는 도서상품권을 보상으로 하였다.

3.3 참가자와 게임절차

본 게임의 참가자는 자본시장회계 수업을 수강하는 회계학과 4학년 남학생 7명, 여학생 13명 총 20명이다. 실험경제학에서 본 실험을 실시할 경우 많은 학생을 대상으로 하는데 이는 실험경제학이 개인과 집단의 행동을 분석하여 경제문제를 연구하려는데 목적이 있기 때문이다. 본 수업의 목적은 우리가 업무나 생활에서 직면할 수 있는 도덕적 해이 문제를 쉽게 이해하고 회계윤리의식을 제고하는 것이므로 참가자의 수는 중요한 문제가 되지 않는다. 소규모 수업에 적합한 의사결정과정과 결과에 대한 토론 과정을 통해 주제에 대한 다양한 관점을 고려해 볼 수 있도록 하였다.

역할은 기업과 직원이 짝을 이룰 수 있도록 동수로 구성하고, 각 플레이어가 어떤 역할을 수행하는지는 게임이 종료시까지 공개하지 않는다. 본 사례에서는 총 10팀이 3회의 게임을 실시하고 매 라운드 종료 시 결과를 공개하였다. 본 사례는 1주차 3시간(수67, 목3) 수업을 기준으로 설계하였다. 따라서 게임 실시 일주일 전 목요일(50분)에 정보비대칭과 도덕적 해이에 대한 이론을 학습한다. 수요일(100분) 수업에서 다음과 같이 게임을 실시한다. 게임은 회차별로 각 10분씩, 마지막 총점을 산정과정과 시상에 10분, 총 40분이 소요된다. 플레이어는 먼저 자신의 역할이 담긴 봉투를 선택한다. 첫 번째 라운드에 대한 보상체계를 제시한다. 플레이어는 자신의 역할이 공개되지 않도록 주의해 자신의 행동을 역할선택지에 표시하고 투표함에 넣는다. 투표함 속의 역할선택지를 하나씩 꺼내 발표하고 결과를 결과기록지에 표시하고 개인별 점수를 산출한다. 게임별 보상체계가 다르다는 사실은 사전에 공지하지만 보상점수는 매 게임 시작 직전에 제시한다. 같은 방법으로 세 경기를 진행한 후 최종점수 산출과정에서 모든 플레이어들은 자신의 어느 팀의 무슨 역할로 의사결정을 하였는지 공개하고, 가장 많은 점수를 획득한 플레이어에게 선물을 증정한다. 개인시상이 끝난 후 추가적으로 팀별 합계점수를 공개한다. 팀별 시상에 대해서는 사전에 공지하지 않는다. 모든 게임이 종료된 후, 참가자는 자신의 의사결정과정과 결과에 대해 발표하고 게임결과에 대한 분석과 평가를 제시하고 토론한다(40분). 마무리 학습으로는 분석회계, 실손보험료 인상 등 사회적 이슈가 되었던 도덕적 해이 문제를 선택해 원인과 결과를 분석한다(20분).

4. 게임결과 확인 및 토론

Table 3은 게임결과를 나타낸다. 첫 라운드에서 6팀이 직원은 성실하게 일하고 기업은 직원을 신뢰하는 이상적인 A유형으로 나타났고, B유형과 C유형이 각각 1팀, 그리고 직원은 업무를 해태하고 기업은 직원을 감시하는 D 유형의 의사결정을 한 팀도 2팀이다. 이를 통해 A유형의 결정을 한 팀의 직원과 기업이 각각 100점을 획득했고, B유형을 선택한 팀은 직원이 200점, 기업이 -100을 얻었다. 기업이 직원을 감시하는 안전한 선택을 한 C유형과 D유형의 팀의 직원과 기업은 점수를 얻지 못했다. 첫 라운드 종료 후 가장 많은 점수를 획득한 플레이어는 기업의 신뢰를 배신하고 업무에 태만한 직원이었다. 두 번째 라운드에서 플레이어들의 의사결정에는 큰 변화가 나타났다. A유형이 나타나지 않았다. 10명의 직원 플레이어 중 9명이 업무를 게을리 하겠다는 선택을 했다.

Table 3. Results of Games

Panel A: Round 1		
Company Employee	Trust	Monitoring
Diligent	A: 6	C: 1
Negligent	B: 1	D: 2
Panel B: Round 2		
Company Employee	Trust	Monitoring
Diligent	A: 0	C: 1
Negligent	B: 6	D: 3
Panel C: Round 3		
Company Employee	Trust	Monitoring
Diligent	A: 2	C: 3
Negligent	B: 3	D: 2

Table 4의 점수집계표를 살펴보면 다른 참가자가 비윤리적 행동으로 큰 보상 얻는 결과를 확인한 후 성실한 직원 6명 중 1명만 두 번째 라운드에서도 성실함을 유지하겠다는 행동을 보였다. 반면 직원을 신뢰하는 행동을 선택한 6명의 기업 플레이어 중 3명은 2라운드에서도 계속 직원을 신뢰하는 행동을 선택했다. 기업이 직원을 감시하는 데는 비용이 지출되어 보상이 감소하기 때문이다. 마지막 라운드에는 특정 유형에 쏠리지 않고 A, B, C, D 유형에 골고루 분포되었다.

Table 4. Final Score Board

Team	R1	R2	R3	Playe Score		T Score
1	D	B	D	E	200	0
				C	-200	
2	C	D	A	E	200	500
				C	300	
3	A	B	C	E	400	400
				C	0	
4	A	B	A	E	500	600
				C	100	
5	A	C	C	E	200	500
				C	300	
6	D	B	B	E	500	200
				C	-300	
7	A	D	D	E	100	300
				C	200	
8	B	B	B	E	700	300
				C	-400	
9	A	D	B	E	400	500
				C	100	
10	A	B	C	E	400	400
				C	0	

세 번의 경기결과 가장 많은 점수를 획득한 플레이어는 8번 팀의 직원으로 모든 경기에서 업무를 해태하는 선택하고 700점을 획득했다. 반면 8번 팀의 짝을 이루었던 기업역할의 플레이어는 세 경기 모두 직원을 신뢰하는 선택을 하고 -400점의 가장 낮은 점수를 받았다. 팀별 합계점수가 가장 높은 3팀의 직원은 성실→불성실→성실, 기업은 신뢰→신뢰→신뢰의 행동을 보였다. 10팀 중 유일하게 A유형이 2번 나타난 팀이다. 반면 총점이 가장 낮은 1팀의 경우 플레이어 2인의 총 6회의 의사결정 중 5번 비윤리적인 행동을 나타냈다. 행동분석과 토론과정에서 참가자들은 비윤리적인 행동을 한 플레이어가 우수한 것에 대해 ‘불편하다’, ‘기분 나쁘다’, ‘바람직하지 않다’ 등의 부정적 평가를 많이 했다. 한편 신뢰를 바탕으로 우승한 팀에 대해서는 ‘건강하다’, ‘인정한다’, ‘타당하다’ 등의 긍정적인 평가를 보였다. 본인의 비윤리적인 의사결정에 대해 참가자들은 ‘게임이라 우승에 집중해 도덕적 해이에 대해 생각하지 못했다’, ‘신뢰를 해준 상대방 플레이어를 배신해 미안하다’, ‘아르바이트 시에 대충 일 했던 것이 떠올랐다’ 등의 의견을 제시했다. 게임을 통해 자 본시장에서의 발생하는 도덕적 해이의 문제를 직접 경험하면서 도덕적 해이의 원인과 결과를 쉽게 이해할 수 있고 앞으로 유사한 문제에 직면 했을 때 자신의 행동에 대해 검토해 보는 계기가 되는 것으로 나타났다.

5. 결론

자본시장에서 도덕적 해이는 시장의 실패를 야기하고 신뢰성을 저하시키는 큰 문제이다. 완벽한 법이 있어도 범죄행위가 근절되지 않는 것처럼 완벽한 제도가 갖추어 지더라도 도덕적 해이 문제가 사라지지는 않는다. 자본 시장의 신뢰를 회복하기 위한 근본적인 방법이 회계윤리 교육이라는 주장도 이 때문이다. 본 연구는 정보비대칭으로 인한 도덕적 해이와 윤리적인 의사결정의 중요성 학습을 위한 게임수업 사례를 제시한다. 게임수업결과 학생들은 적극적으로 학습과정에 참여함으로써 도덕적 해이의 원인과 결과에 대해 쉽게 이해할 수 있고 자신의 문제가 될 수 있다는 사실을 확인하였다.

최근 미국에서는 회계윤리교육이 개인의 윤리의식을 제고하고 윤리적인 의사결정과정에도 긍정적인 영향을 미친다는 실증연구들이 발표되고 있다. 급변하는 경영환경에서 윤리는 매우 중요한 문제이다. 회계담당자의 역할은 기업성과에도 중요한 영향을 미친다[10]. 우리자본 시장의 신뢰성과 기업들의 지속가능성을 고려한다면 우리나라에서도 체계적인 회계윤리교육을 위한 다양한 연구가 이루어 져야 할 것이다.

ACKNOWLEDGMENTS

본 연구는 2015-2016학년도 청주대학교가 지원한 학술연구조성비(특별연구과제)에 의하여 연구되었음.

REFERENCES

- [1] J. P. Beaghan, "Is There a Decline in Teaching Ethics in US Business School?," *Southwestern Business Administration Journal*, Vol. 8, No. 1, pp. 16-30, Nov. 2008.
- [2] G. J. MacDonald, "Can Business Ethics Be Taught? ; Post-Enron, Business Schools Are Boosting Ethics Courses. but Critics Say Book Learning Won't Change Much ," *The Christian Science Monitor*, 2007. 3.
- [3] S. Thomas, "Ethics and Accounting Education," *Issues in Accounting Education*, Vol. 27, No. 2, pp. 339-418, Jan. 2012.
- [4] H. D. Choi and J. W. Oh, "A Study On the Curriculum of Accounting Ethics Education: A Proposal for the Model of Lecture Content and Syllabus," *Korean Accounting Journal*, Vol. 17, No. 2, pp. 155-196, June. 2008.

- [5] D. H. Cho, *Cases of Venture Management (1st Edn)*, Hanol Publishing, 2001.
- [6] Money Today, "Unsavoury Increases of high- ranking government officials' Wealth...Moral Hazard because of soft punishments," 2016. 08.
- [7] R. DeYoung, "Market Experiments: The Laboratory versus the Classroom," *Journal of Economic Education*, Vol. 24, No. 4, pp. 335-351, Jul. 1993.
- [8] A. Ortmann and D. Colander, "A simple Principal-Agent Experiment for the Classroom," *Economic Inquiry*, Vol. 35, No. 2, pp. 443-450, Apr. 1997.
- [9] J. S. Han, "An Instructive Moral Hazard Experiment: Principal-Agent Dilemma Games," *Theory and Research in Citizenship Education*, Vol. 37, No. 4, pp. 185-209, Dec. 2005.
- [10] J. Y. Lee and K. I. Kim, "The Effective of Accounting Service Worker's Professionalism and Accounting Information System's Level on the Quality of Customer's Accounting Information," *Journal of Convergence Society for SMB*, Vol. 6, No. 3, pp. 1-6, Jun. 2016.

저 자 소 개

천 미 림(Mi-Lim Chon)

[정회원]



- 2000년 8월: 중앙대학교 회계학과 학사
- 2003년 2월 : 중앙대학교 회계학과 석사
- 2008년 8월 : 중앙대학교 회계학과 박사

• 2011년 3월 ~ 현재 : 청주대학교 회계학과 조교수
<관심분야> : 기업윤리, 중소기업, 정보통신