

Företagsledare och strategiska beslut

Av Jerker Holm, Lunds Universitet

Presentation på SNS-seminarium den 6/12, 2019

(Baserad på vetenskaplig artikel av Holm, Nee och Opper)

Schablonbilderna av företagsledaren



Antagande i läroböckerna: Vinstmaximerande, Strategiska, Rationella

Syfte och Motivering

Syfte:

- Studera hur vd:ar fattar strategiska beslut och om dessa skiljer sig från hur andra människor fattar beslut.

Motivering:

- Test av teori → Väljer vd:ar som spelteorin förutsäger?
- Vd:ar är en betydelsefull grupp i samhällsekonomin → Viktigt att förstå hur denna grupp fattar beslut.
- Vd:ar har en ledande ställning → Överföring av värderingar, normer och föreställningar till anställda och andra grupper i samhället.

Att pröva spelteori – Experiment ett komplementärt sätt

- Svårt att testa teorin utifrån verkliga företagsbeslut:
 - Många faktorer påverkar som är svåra att kontrollera
 - Även om informationen fanns skulle spelen vara svåra att lösa analytiskt
- Ekonomiska experiment en möjlighet
 - En "teorinära" experimentsituation skapas där teorins förutsägelser är tydliga
 - prediktioner testas i en miljö där den borde fungera
 - Nackdel: artificiella beslut.

Den relevanta försökspersonen

Tidiga experiment:

Universitetsstudenter från rika demokratiska västländer (Jmf WEIRD) → Oerfaren, socioekonomisk homogen

Kan man generalisera resultat från sådana experiment avseende beslut i företag?

→ Intressant att studera "riktiga" vd:ars beslut



Hur skulle en ideal studie se ut?

- 1 miljon enäggstvillingar rekryteras
- Varje tvillingpar delas upp och fördelas slumpmässigt ut till olika yrken och även till vd-uppdrag i olika länder
- Varje deltagare följs noga upp avseende olika strategiska beteende

I avvaktan på en sådan studie gör vi så gott vi kan...



Beskrivning av vår studie

- 200 vd:ar slumpmässigt urval i Wenzhou, Shanghai (minst 10 anställda, 5 vanligaste branscherna)
- Kontrollgrupp: 200, Matchade efter kön, ålder, utbildning, bostadsområde
- 20 assistenter från företag knutet till SASS, tränades, pilotstudier genomfördes



Studien i en kinesisk historisk kontekst
- En grafisk illustration...

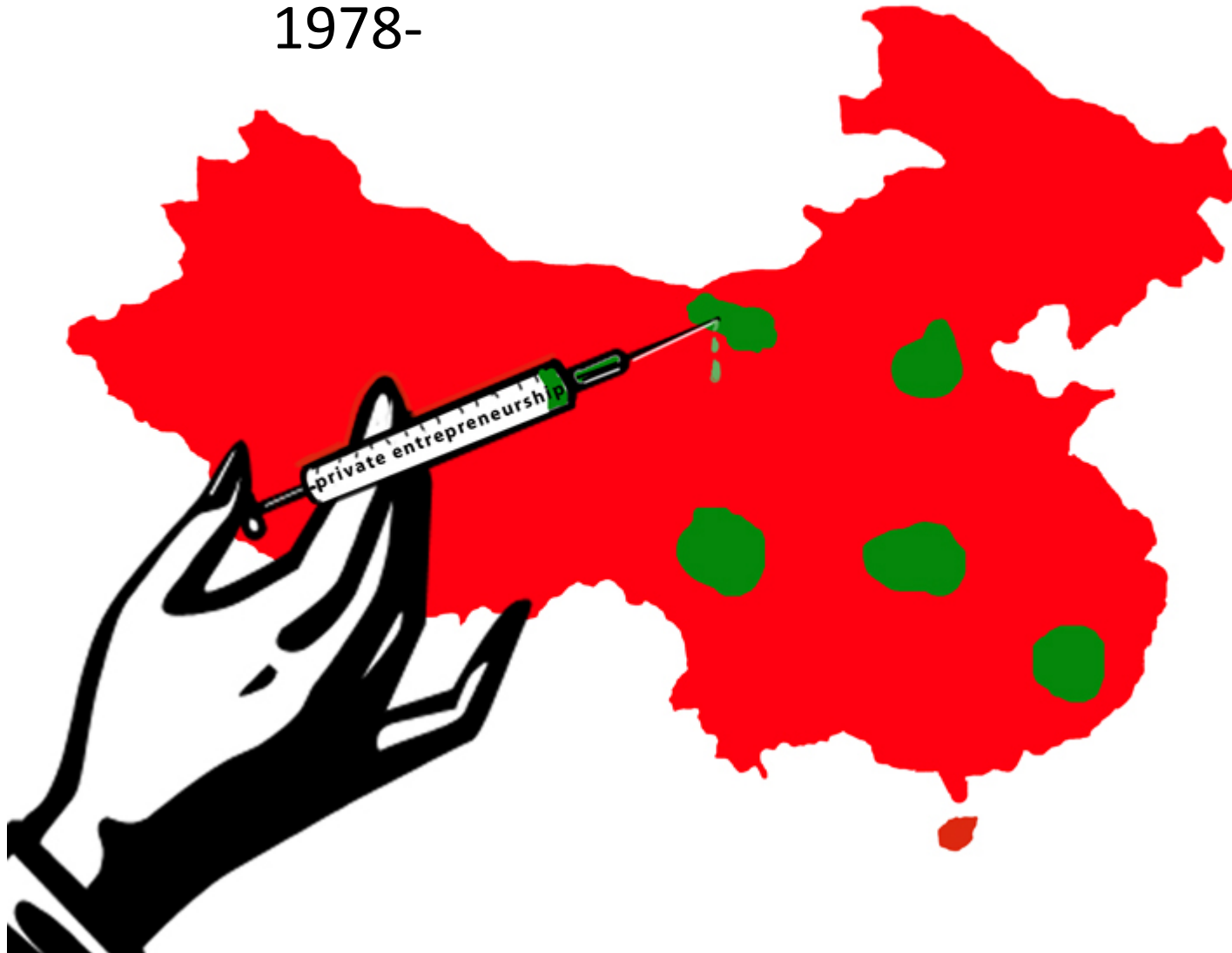
Innan 1978



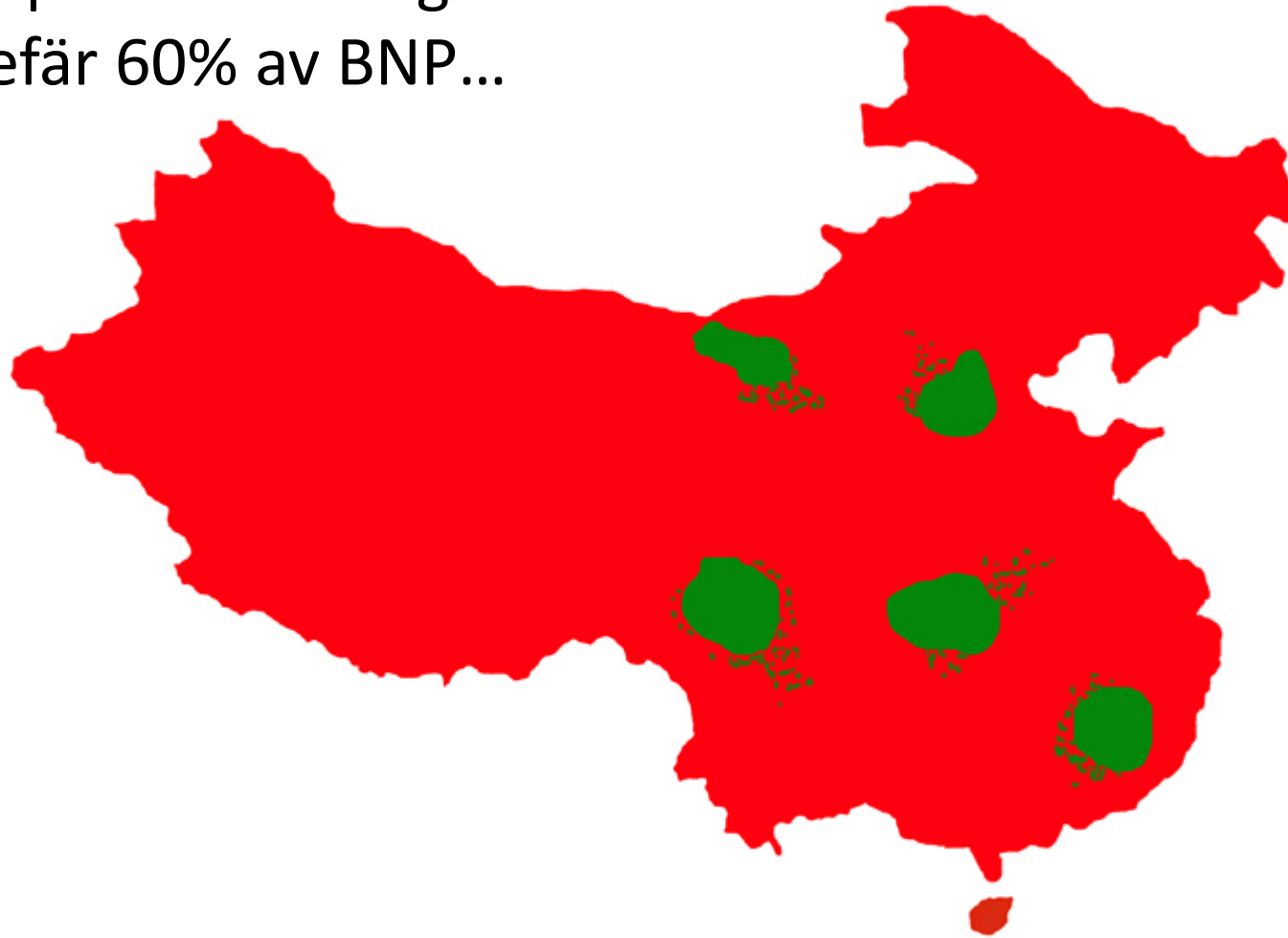
1978



1978-



Bottom-up processer → Transition →
Inhemskt privata företag bidrar nu
med ungefär 60% av BNP...



Urval 2012



Några kommentarer om Kina

- Kinas historia är unik → Försiktighet avseende generaliseringar

Men samtidigt:

- Privata företag i Kina skiljer sig inte mycket från företag i andra länder
- Kinas privata företag har en kort historia → Entreprenörer/vd:ar har förtjänat sina positioner och inte erhållit dem genom t.ex. arv (91% av “våra” vd:ar är ägare, 83% grundare)
- Relativt billigt att göra omfattande studier (exempelvis att ha 20 assistenter som ihärdigt söker upp vd:ar + att ge ekonomiska incitament till vd:ar)





Tre spel studerades

- Fångarnas Dilemma, Chicken samt Battle-of-the-Sexes
- Spelen presenterades i konkret respektive abstrakt inramning
- Förväntningar: Försökspersoner gissade hur andra spelade
- Försökspersonerna kunde tjäna riktiga pengar
- Spelen tog 20 minuter (→ timlön ungefär 1000 SEK)

Fångarnas Dilemma: Mått på samarbete

GRÖN SPELARE

● Samarbeta ● Exploatera

		GRÖN SPELARE	
		● Samarbeta	● Exploatera
RÖD SPELARE	● Samarbeta	 250 250	 50 400
	● Exploatera	 400 50	 100 100

Siffrorna anger hur mycket som GRÖN respektive RÖD spelare tjänar i kinesisk valuta (CNY) vid de olika utfallen. Illustration: Carin Carlsson/Ritbolaget.

Chicken: Mått på hökaktighet

GRÖN SPELARE





● Reträtt

● Attack

● Reträtt

RÖD SPELARE

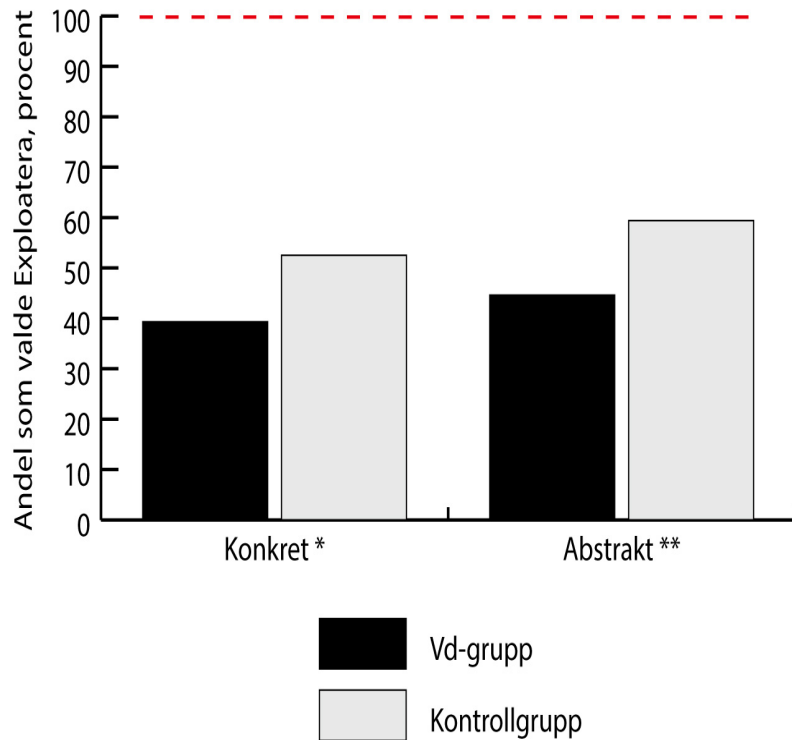
● Attack

	● Reträtt	● Attack
● Reträtt	 <p>300</p> <p>300</p>	 <p>600</p> <p>150</p>
● Attack	 <p>600</p> <p>150</p>	 <p>0</p> <p>0</p>

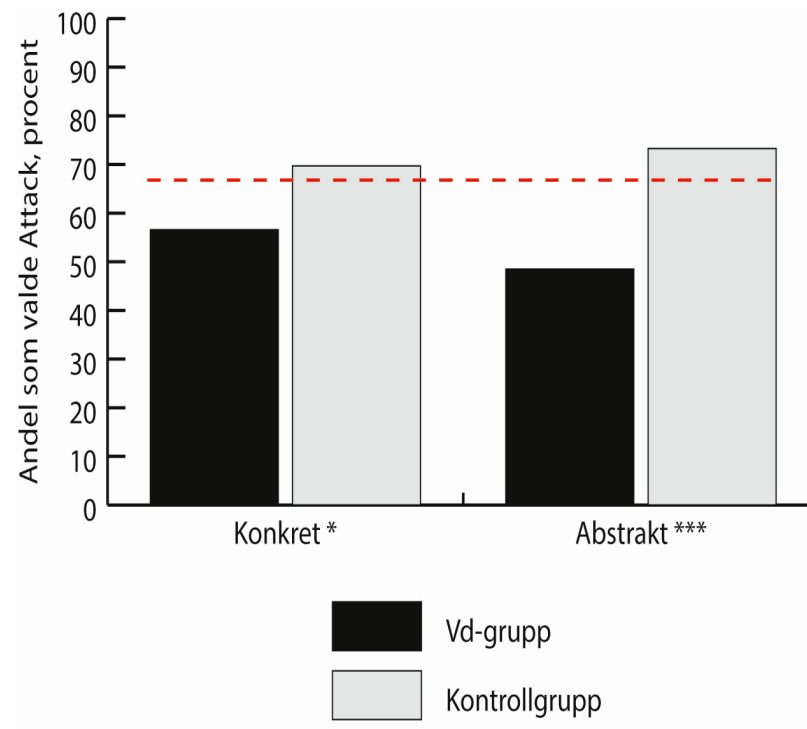
Siffrorna anger hur mycket som GRÖN respektive RÖD spelare tjänar i kinesisk valuta (CNY) vid de olika utfallen. Illustration: Carin Carlsson/Ritbolaget.

Resultat : Val av strategier

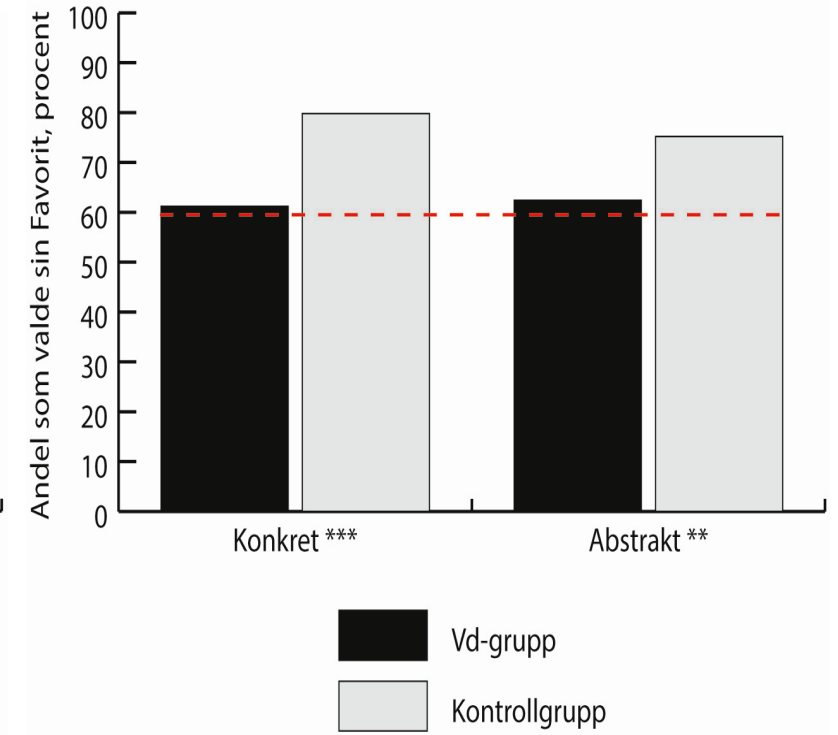
Fångarnas Dilemma



Chicken



Battle-of-the-Sexes

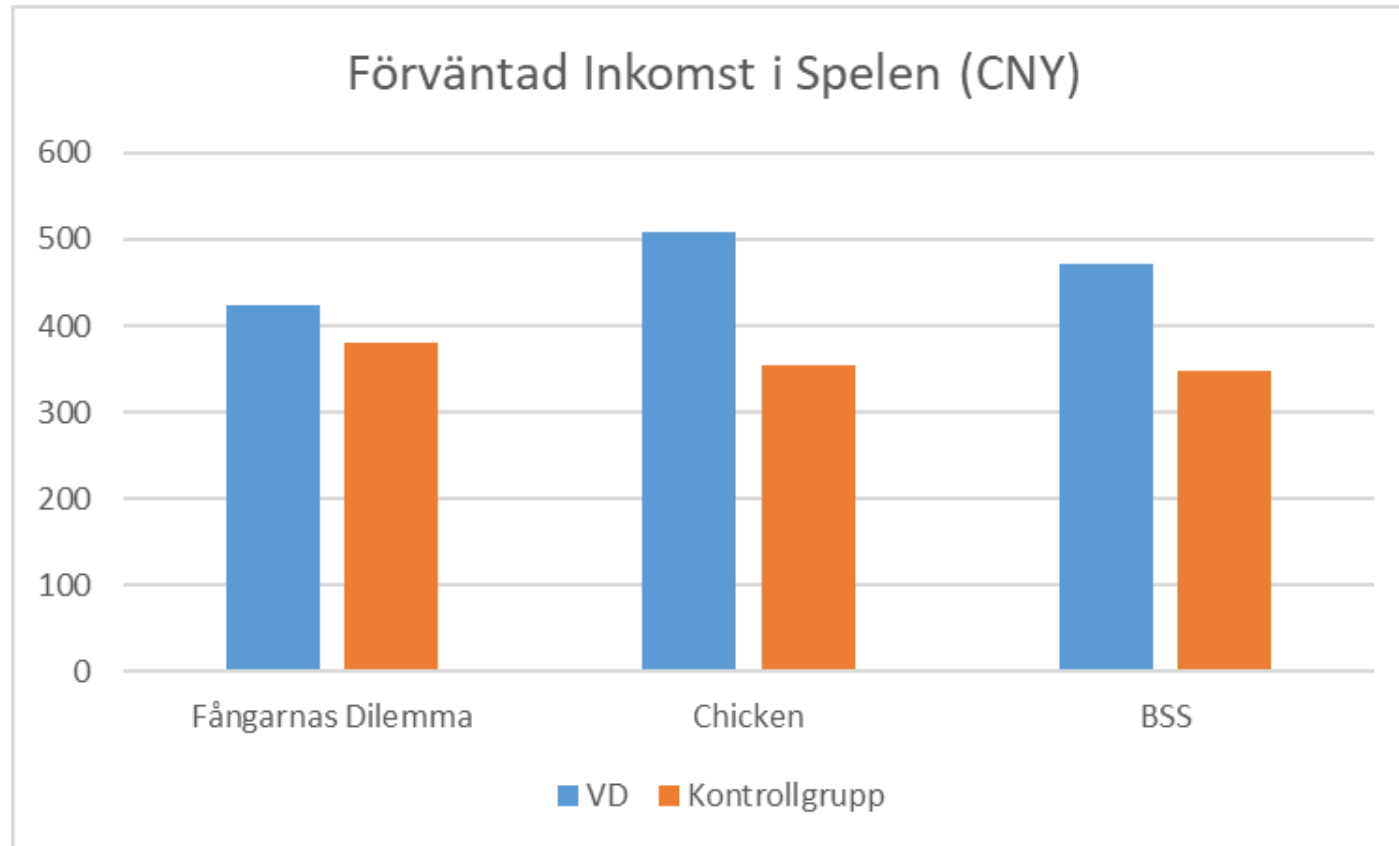


Resultat : Förväntningar

- Vd:ar var mer benägna att förvänta sig att motparten samarbetar samt att motparten är mindre aggressiv.
- Endast ungefär 50% av vd:arna valde bästa-svars-strategin i Chicken och Battle-of-the-Sexes givet de förväntningar de hade.

Detta var på samma nivå som kontrollgruppen → Ingen skillnad i konsistens mellan förväntningar och val → Ingen skillnad i individuell strategisk rationalitet.

Förväntade Inkomster



Förväntad inkomst för slumpmässigt matchat par inom vd-gruppen (blå stapel) resp. kontrollgruppen (röd stapel).

Tänkbara förklaringar

- **Selektionsprocesser:**

- Samarbetsorienterade och icke-aggressiva vd:ar har en större sannolikhet att väljas "in" och/eller att stanna kvar/överleva (bl.a. på grund av effektivitetsskäl). Selektionen avseende dessa egenskaper är inte lika "stark" för andra yrken.

- **Inläring:**

- Att driva ett privat företag handlar om att hitta lösningar som flera inblandade parter tjänar på → Mentalitet inriktad mot effektivitet.

- **Förebild/Social image:**

- Samarbetsvillighet och icke-aggressivitet är något som en vd normalt vill inducera hos sina medarbetare → Vd:n tar med sig denna ambition mer eller mindre medvetet i spelen.

Slutsatser och Implikationer

- Schablonbilden får inget stöd
 - Vd:ar i denna studie samarbetar mer och är mindre aggressiva
-
- Om denna attityd eller ”kultur” avspeglas i företagsbeslut, kommer den att gynna effektiviteten i både näringsliv och samhället i stort
 - Om vd:ar utövar inflytande på andra områden i samhället (t.ex. som förebilder eller opinionsbildare) blir dessa effekter än större