

СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ БАНКОВСКОГО ФИНАНСОВОГО МЕНЕДЖМЕНТА НА ПРИМЕРЕ ПАО «СБЕРБАНК»

А.А. Арзуманян, магистрант

С.Н. Яковенко, канд. экон. наук, доцент

Кубанский государственный университет
(Россия, г. Краснодар)

DOI:10.24412/2500-1000-2022-5-4-53-57

Аннотация. В статье рассмотрены основные методические подходы к определению понятий облачных сервисов и криптоактивов. Систематизированы основные направления развития банковского финансового менеджмента, представлены формы увеличения области деятельности банковских организаций: переход от «традиционной организации» к «экосистеме» с созданием облачных сервисов. Так же, представлены преимущества создания облаков, в числе которых увеличения наборов сервисов для наиболее полного удовлетворения нужд клиента, а также расширению клиентской базы и повышение конкурентоспособности. Как итог были сформулированы основные пути развития банковского менеджмента.

Ключевые слова: «экосистема», «цифровизация», «облака», «блокчейн», «метавселенная».

Согласно теории, одной из задач финансового менеджмента является разработка новых продуктов банка. В традиционном банке не рассматривают оказание небанковских услуг как значимую сферу деятельности. Оказание таких услуг банками в большей степени начало развиваться с появлением банковских экосистем [1].

В качестве инструмента совершенствования финансового менеджмента рассмотрим сферу игровой индустрии и технологию блокчейн.

В течении последних 18 месяцев произошёл резкий рост игровой индустрии. По причине наступления пандемии произошло изменение механизмов распространения игровых продуктов, а также у людей появилось больше свободного времени.

По данным на июль 2020 года общее количество пользователей, играющих в видеоигры составляет примерно 3,1 миллиард: 40% населения Земли. Об этом свидетельствуют результаты исследования DFC Intelligence, опубликованные на сайте агентства [2].

Согласно исследованию, 1,5 миллиарда человек (48%) играют в игры на компьютере, на консолях играет всего 8% геймеров, однако на них приходится больше потраченных средств. Около половины пользователей играют в мобильные игры.

Больше всего игроков проживает в Азии: 1,42 млрд человек. Далее структура геймеров выглядит следующим образом: Европа (17%), Латинская Америка (11%), страны Ближнего Востока и Магриба (7%) и Северная Америка (4%).

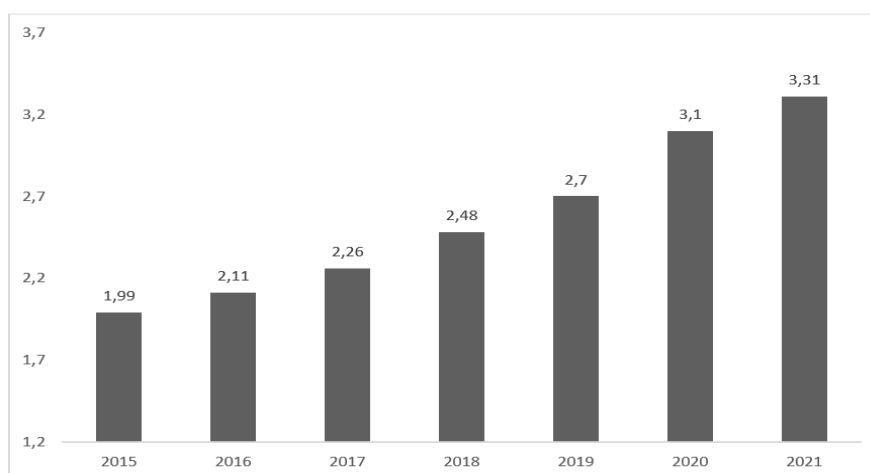


Рис. 1. Количество геймеров, млрд человек

Анализ показывает рост игроков к 2021 году на 66,33% в сравнении с 2015-ым годом.

В течении 2020-го года прирост игрового рынка составил 23,1%. Согласно отчёту Google, это рекордное значение за ближайшие 10 лет.

Экспертами прогнозируется рост объёма отрасли, который преодолет границу в 200 миллиардов долларов к 2023-му году и составит 218,7 миллиарда долларов к 2024-му.

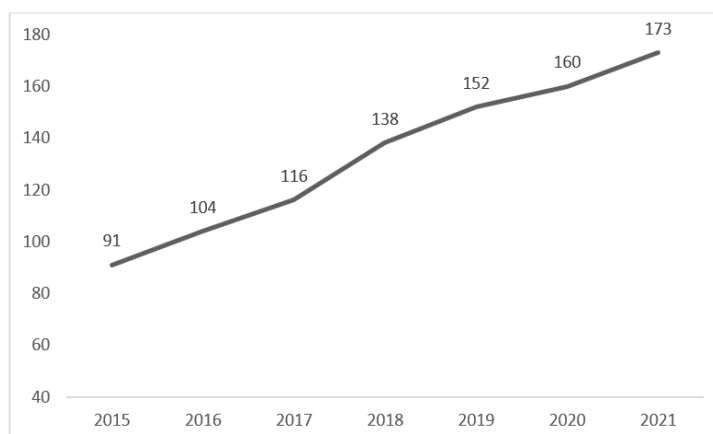


Рис. 2. Объём рынка, млрд долл. США

Так же следует обратить внимание и на динамику роста объёма рынка игровой индустрии. Среднегодовой рост составляет 11,38%, что является достаточно высоким показателем.

Как мы видим игровая индустрия занимает значимое место в жизни людей. Видеоигры перестали быть просто развлечением. В данной индустрии оборачивается колоссальное количество денежных средств, как в форме покупок, так и в форме добровольных пожертвований медиаблогерам [3].

В данном исследовании предполагается укрепление позиций банка в данной индустрии,

которая станет площадкой для оказания как банковских, так и нетрадиционных для банка услуг. Так же не следует забывать об огромном количестве привлеченных клиентов.

Для реализации данной цели будут рассмотрены технологии облачных сервисов и технологии блокчейн.

Облачные сервисы, или «облака», – это система, включающая в себя сеть мощных компьютеров – серверов, которые позволяют своим пользователям использовать свои ресурсы удаленно, а именно хранить файлы и обмениваться ими, рабо-

тать в онлайн-офисах, производить вычисления.

Простым языком облачные сервисы – это онлайн-программы, предоставляющие своим пользователям возможность удаленной работы и решение своих бизнес-задач.

Примером таких сервисов могут выступать игровые облачные сервисы:

- Geforce Now
- PlayStation Now
- Vortex
- Playkey
- Shadow
- Google Stadia
- Netflix

Согласно исследованию компании PwC, глобальный рынок облачного гейминга в 2019 году превысил \$150 млн, а к 2025 году составит от \$3 до \$6 млрд.

Следует отметить, что количество платящих пользователей облачных сервисов гейминга в 2021 году составило 24 миллиона человек. Данная цифра относится к российскому сегменту. Прогнозируется рост числа пользователей к 2024 году до уровня 60,7 миллионов человек. Если рассматривать общее количество пользователей, то в настоящее время насчитывается 165 миллионов активных пользователей. Прогнозная величина пользователей на 2024 год составляет 309,5 миллионов.

Объем рынка на 2021 год составил 1,57 млрд. долларов. К 2024 году ожидаемый объем составляет 6,53 миллиардов долларов. Большая часть выручки на сегодняшний день приходится на рынок Китая. Российский сегмент генерирует около 228,36 млн. долларов годовых [4].

В среднем ARPPU в 2021 году составляло 66,3 доллара. Прогнозная величина составляет 107,6 долларов.

ARPPU (англ. Average revenue per paying user) – это метрика, которая показывает среднюю прибыль от одного платящего пользователя за определенный период времени.

С уверенностью можно сказать, что облачные сервисы являются одними из самых перспективных направлений в ближайшее время. Развитию облачных серви-

сов во многом поспособствовала пандемия COVID-19.

Факторы, способствующие развитию облачных сервисов:

- рост цен на компоненты;
- развитие и расширение 5G сетей;
- уход многих компаний с российского рынка;

За один только I квартал 2021 г. цены на оборудование подскочили в среднем на 10-12% по сравнению с IV кварталом 2020 г.

Главные конкуренты на российском рынке:

- LoudPlay
- PlayKey
- GeForce Now

Так же не следует забывать про технологию блокчейн, используемой в различного рода криптоактивах.

Большинство криптовалют имеют открытый исходный код, позволяющий создавать на их основе новые виртуальные активы.

В рамках данной работы нас интересуют два вида криптоактивов, а именно токены и NFT.

Токены

Особенность данного криптоактива в его выпуске в полной эмиссии. Так же у токенов отсутствует собственный блокчейн.

Данные криптоактивы создаются различными компаниями, с целью привлечения инвестиций на развитие своих проектов или обеспечения работоспособности продуктов. Инвесторы, в свою очередь, получают гарантии того, выполнения обязательств со стороны компаний.

NFT

Особый вид невзаимозаменяемых токенов (non-fungible token). Основная функция данных токенов- перенос в блокчейн прав на владение уникальным активами. Примерами данных активов могут быть антиквариаты, произведения искусства, различные 3-D моделями, игровыми предметами и прочим. Каждый токен является уникальным и его нельзя заменить другим.

Согласно сообщениям СМИ, компания кредитных карт Mastercard объявила, что подписала сделку с Coinbase среди множества других партнерских отношений меж-

ду платежными и криптовалютными гигантами. Соглашение направлено на то, чтобы не-крипто-уроженцы могли получить несменяемые токены (NFT) без использования кошелька. Партнерство также направлено на создание децентрализованного рынка, где пользователи могут чеканить, собирать и торговать NFT [5].

Подводя итоги, мы имеем две довольно значимые технологии, которые в перспективе могут оказаться серьезным оружием в арсенале коммерческих банков.

Большинство корпораций стремятся создать собственные метавселенные, объединяющие в себе все стороны их деятельности, и предоставляющие своим клиентам мгновенный и удобный доступ к собственным продуктам и продуктам своих партнеров. С развитием банковских экосистем данная сфера позволит увеличить клиентскую базу и повысить конкурентоспособность.

Предложенные нами рекомендации выглядят следующим образом:

- создание собственных облачных сервисов в медиа пространстве;
- создание собственной площадки для обмена NFT токенами;
- дальнейшая трансформация банка и экосистемы в единую метавселенную.

Проанализируем эффект от реализации мероприятий, рекомендуемых нами в качестве инструментов совершенствования финансового менеджмента на примере коммерческого банка ПАО «Сбербанк».

Все эти рекомендации связаны с увеличением предоставляемых банком продуктов. Основная цель – усиление конкурентоспособности банка посредством повышения привлекательности для клиентов.

Приращение клиентской базы посредством запуска облачных игровых сервисов можно наблюдать на рисунке 3.

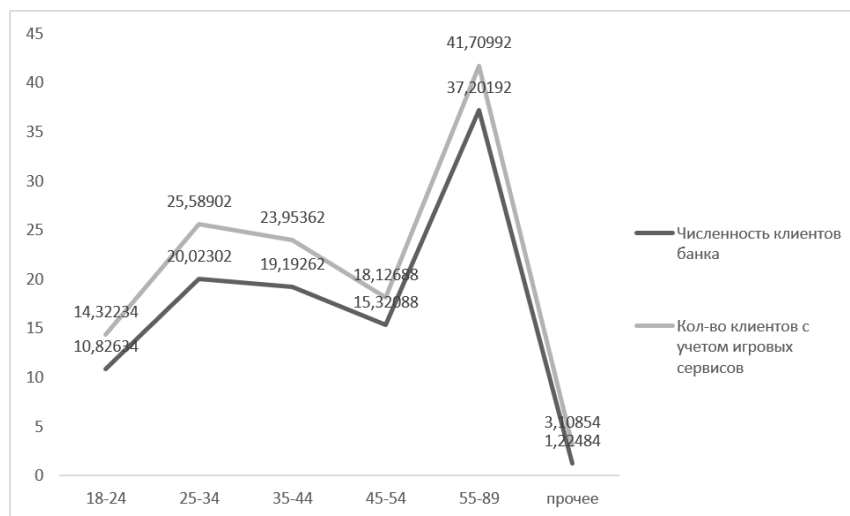


Рис. 3. Приращение клиентской базы посредством запуска облачных игровых сервисов

Доход от создания облачного сервиса, при учете средней стоимости подписки в 93 \$ в год, составит 2,139 млрд долларов годовых.

Характерной чертой игроков являются покупки внутри среды работы и развлечений, так называемые внутриигровые покупки. В России в среднем в месяц расходуется около 600 рублей, на различные продукты внутри игр.

Упомянутая ранее технология блокчейн понемногу интегрируется в данную систе-

му. Данная технология представляется как инструмент заработка будущего. Так же после интеграции это позволит проводить обмен цифровой собственностью, что ранее ограничивалось издателями и площадками.

ПАО «Сбербанк» имеет все шансы стать лидирующей площадкой для таких операций. Сильный бренд и позиция банка являются факторами, вызывающими доверие у клиентов. Так же наличие развитой экосистемы и собственных наработок поз-

воляет банку упростить процесс создания подобных сервисов.

Реализация наших предложений, потребует провести ряд мероприятий, которые банку необходимо будет провести в будущем:

- создание совместно с госорганами единой системы контроля за оборотом NFT токенов;

- создания и внедрения надежной системы кибербезопасности;

- создание специальных комитетов по управлению облачными сервисами.

Библиографический список

1. Банковская экосистема. Банки строят вокруг своих брендов экосистемы в надежде избежать краха. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.dp.ru/a/2019/06/17/Bankovskaja_jekosistema

2. Быканова Н.И., Соловей Ю.А., Гордя Д.В., Коньшина Л.А. Формирование экосистем банков в условиях цифровизации банковского пространства. Экономика. Информатика. 2020. №47 (1): 91-100.

3. Сенная И.К. НЕОБАНК – Банк будущего // Научное сообщество студентов: Междисциплинарные исследования: сб. ст. по мат. XIX междунар. студ. науч.-практ. конф. – №8 (19).

4. Индустрия видеоигр. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.tinkoff.ru/invest/analytics/research/2021-videogames/>

5. MasterCard сотрудничает с Coinbase для покупки NFT marketplace. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://internationalfinance.com/mastercard-partners-coinbase-nft-marketplace-purchase/>

IMPROVING BANKING FINANCIAL MANAGEMENT ON THE EXAMPLE OF SBERBANK PJSC

A.A. Arzumanyan, Graduate Student

S.N. Yakovenko, Candidate of Economic Sciences, Associate Professor

Kuban State University

(Russia, Krasnodar)

Abstract. The article discusses the main methodological approaches to k. The key areas of development of the banking business are systematized, the forms of expanding the scope of banks' activities are presented: the transition from a "traditional organization" to an "ecosystem" with the creation of cloud services. Also, the advantages of creating clouds are presented, which consist in the formation by banks of a set of services to best meet the needs of the client, as well as expanding the client base and increasing competitiveness. As a result, the main directions for the development of banking structures were deduced.

Keywords: "ecosystem", "digitalization", "clouds", "blockchain", "metaverse".