

第二节 公司信贷的基本原理

一、公司信贷理论的发展(★★★★★)

公司信贷理论的发展大体上经历了真实票据理论、资产转换理论、预期收入理论和超货币供给理论等四个阶段。

(一)真实票据理论

根据亚当·斯密的理论,银行的资金来源主要是同商业流通有关的闲散资金,都是临时性的存款,银行需要有资金的流动性,以应付预料不到的提款需要。因此,最好只发放以商业行为为基础的短期贷款,因为这样的短期贷款有真实的商业票据为凭证作抵押,带有自动清偿性质。因此这种贷款理论被称为“真实票据理论”,美国则称为“商业贷款理论”。根据这一理论,长期投资的资金应来自长期资源,如留存收益、发行新的股票以及长期债券;银行不能发放不动产贷款、消费贷款和长期设备贷款等。真实票据理论占据着商业银行资产管理的支配地位。随着资本主义的发展,这一理论的缺陷也逐渐显现,银行短期存款的沉淀、长期资金的增加,使银行具备大量发放中长期贷款的能力,局限于短期贷款不利于经济的发展,同时,自偿性贷款随经济周期而决定信用量,会加大经济的波动。

(二)资产转换理论

资产转换理论1918年由H.G.莫尔顿在《政治经济学杂志》上发表的《商业银行与资本形成》一文中提出。这一理论认为,银行能否保持流动性,关键在于银行资产能否转让变现,把可用资金的部分投放于二级市场的贷款与证券,可以满足银行的流动性需要。流动性的需求增大时,可以在金融市场上出售这些资产(包括商业票据、银行承兑汇票、美国短期国库券等)。在这一理论的影响下,商业银行的资产范围显著扩大,由于减少非盈利现金的持有,银行效益得到提高。

但是,资产转换理论也带来一些问题:缺乏物质保证的贷款大量发放,为信用膨胀创造了条件;在经济局势和市场状况出现较大波动时,证券的大量抛售同样造成银行的巨额损失;贷款平均期限的延长会增加银行系统的流动性风险。因此,对单个银行来说是正确的东西,对于整个银行系统来说却未必完全正确。

(三)预期收入理论

1949年,赫伯特·V.普罗克诺在《定期放款与银行流动性理论》一书中提出了这一理论。预期收入理论认为,贷款能否到期归还,是以未来的收入为基础的,只要未来收入有保障,长期信贷和消费信贷同样能保持流动性和安全性。稳定的贷款应该建立在现实的归还期限与贷款的证券担保的基础上。按照以

前的一些理论, 这样一种贷款可称为“合格的票据”, 如果需要的话, 可以拿到中央银行去贴现。这样, 中央银行就成为资金流动性的最后来源了。在这种理论的影响下, 第二次世界大战后中长期设备贷款、住房贷款、消费贷款等迅速发展起来, 成为支持经济增长的重要因素。这一理论带来的问题是, 由于收入预测与经济周期有密切关系, 同时资产的膨胀和收缩也会影响资产质量, 因此可能会增加银行的信贷风险。银行危机一旦爆发, 其规模和影响范围会越来越大。来源 金考典教育

(四)超货币供给理论

这一新的银行资产理论出现于20世纪六七十年代。该理论认为, 只有银行能够利用信贷方式提供货币的传统观念已经不符合实际, 随着货币形式的多样化, 非银行金融机构也提供货币, 银行信贷市场面临着很大的竞争压力, 因此, 银行资产应该超出单纯提供信贷货币的界限2要提供多样化的服务, 如购买证券、开展投资中介和咨询、委托代理等配套业务, 使银行资产经营向深度和广度发展。现代商业银行全能化、国际化的发展趋势已经表明, 银行信贷的经营管理应当与银行整体营销和风险管理结合起来, 发挥更大的作用。当然, 商业银行涉足新的业务领域和盲目扩大的规模也是当前银行风险的一大根源, 金融的证券化、国际化、表外化和电子化使金融风险更多地以系统性风险的方式出现, 对世界经济的影响更为广泛。

银行信贷理论的发展过程也就是商业银行发展和金融创新的历史, 它揭示了既要努力发展业务又要控制风险这个永恒的主题。

二、公司信贷资金的运动过程及其特征(★★★★★)

(一)信贷资金的运动过程

信贷资金的运动过程就是信贷资金的筹集、运用、分配和增值过程的总称。信贷资金的运动过程可

以归纳为二重支付、二重归流。信贷资金运动就是以银行为出发点, 进入社会产品生产过程去执行它的职能, 然后又回流到银行的全过程, 即是二重支付和二重归流的价值特殊运动。

二重支付: 第一重支付是银行支付给使用者;第二重支付是由使用者转化为经营资金, 用于购买原材料和支付生产费用, 投入再生产。二重归流: 第一重归流是经过社会再生产过程, 信贷资金在完成生产和流通职能以后, 又流回到使用者手中;第二重归流是使用者将贷款本息归还给银行。

(二)信贷资金的运动特征

信贷资金运动和社会其他资金运动构成了整个社会再生产资金的运动, 它的基本特征也是通过社会再生产资金运动形式表现出来的。

- ①以偿还为前提的支出，有条件的让渡。
- ②与社会物质产品的生产和流通相结合。
- ③产生经济效益才能良性循环。
- ④信贷资金运动以银行为轴心。