

資産の部チェックリスト

勘定科目	意味	資産性の有無	金融機関が見るポイント		清算時のチェックポイント
1. 現金	会社の手元にある実際の現金。	◎	すぐに使用可能な状態か。	盗難や紛失のリスクを管理し、実際に利用可能か確認する。	清算時にそのまま現金として使用可能。
2. 預金	銀行口座に預けられている資金。	◎	すぐに引き出し可能かどうか。	担保設定や制限がある場合は資産性を慎重に評価する。	すぐに引き出し可能であれば、現金化が可能。
3. 受取手形	信用ある相手から受け取った手形。	○	期限内に確実に現金化できるか。	手形の振出人の信用状況を確認し、回収の確実性を評価する。	手形の満期前であればディスカウントして現金化可能。
4. 売掛金	商品販売やサービス提供に伴う未回収代金。	○	実際に回収可能か。	債務者の支払い能力を評価し、長期間未回収のものは資産性が低いと判断される可能性がある。	債権の売却や回収可能性を確認し、売却できれば現金化。
5. 未収入金	商品販売やサービス提供以外で生じた未回収代金（資産売却、貸付金利など）。	△	実際に回収可能か。	債権者の支払い能力に問題がないかを慎重に評価する。	売却可能であれば現金化を検討。
6. 仮払金	具体的な使用用途が確定する前に一時的に支出された金銭。	△	最終的に費用や資産として確定されるかどうか。	使途が明確でない場合、その金額が戻ってこないリスクがあるため、適切に追跡する。	未清算のままの場合、現金化が難しい。返還請求を行う必要がある。
7. 前渡金	物品やサービス購入前に支払われる金銭。	△	取引が確実に成立し、将来的に資産として受け取れるかどうか。	取引相手の信頼性を評価し、契約が履行されない場合、資産性が失われるリスクがある。	取引が成立していなければ、現金化は難しい。返金が可能かどうか確認。
8. 前払費用	将来の費用に充当するために事前に支払われた金銭（保険料、家賃など）。	△	将来にサービスや利益を確実に受け取れるか。	前払費用が無駄にならないよう契約内容や履行の確実性を確認する。	未消化分の返金が可能かどうか確認。返金されない場合は現金化困難。
9. 貸付金	他の企業や個人に貸し出した金銭。	△	返済が確実か、返済期限が明確か。	貸付先の財務状況を確認し、返済可能性を評価する。返済が不確実な場合、貸倒引当金を設定する。	回収可能であれば現金化できるが、困難な場合は売却や法的手段を検討。
10. 棚卸資産	販売や製造のために保有している在庫（商品、製品、半製品、原材料）。	△	実際に販売・使用可能な在庫か。	古くなったり、売れ残ったりしている在庫の価値を再評価する必要がある。	売却可能であれば現金化。売れない場合は価値が減少し、現金化困難。
11. 投資有価証券	長期的な投資を目的として保有する株式や債券など。	△	市場で取引可能か、または市場価値があるか。	市場での流動性や評価額を確認し、価値が下落している場合、資産性が低くなる可能性がある。	清算時に市場で売却し現金化が可能か確認。流動性が低い場合は現物支給を検討。
12. 有形固定資産	会社が長期的に使用する物理的な資産（建物、土地、機械設備など）。	評価が必要	現在の市場価値があるか、または将来の収益を生み出す能力があるか。	陳腐化や減価償却によって資産価値が低下していないかを確認する。	売却可能であれば現金化。売却が難しい場合、現物支給を検討。
13. 無形固定資産	会社が長期的に使用する無形の資産（特許権、商標権、のれんなど）。	△	実際に収益を生む権利であるか、価値が維持されているか。	特許や商標の有効期限や競争環境を評価し、価値が下落している場合、資産性が低くなる可能性がある。	売却が難しい場合が多く、現金化には時間がかかる可能性がある。
14. 長期前払費用	長期契約に基づく費用を前払いしている場合に計上される科目。	△	将来の費用削減や利益に確実に貢献するか。	将来の経済的価値が確実でない場合、資産性が疑問視される可能性がある。	未消化分の返金が可能かどうか確認。返金が難しい場合は現金化困難。
15. 出資金	他の企業に対する出資（株式、持分など）。	評価が必要	出資先の企業が健全で、将来的に利益をもたらす可能性があるか。	出資先の財務状況や市場での評価を確認し、価値が低下している場合、資産性が低くなる可能性がある。	出資先の企業が健全であれば、株式等を売却して現金化可能。
16. 保証金及び敷金	物件賃貸契約などに伴い預け入れた金銭。	評価が必要	返還が確実か、返還される時期が明確か。	契約内容や返還リスクを確認し、資産性を評価する。返還が不確実な場合、評価額を見直す必要がある。	契約終了後に返還を受け、現金化可能。返還が難しい場合は現物支給を検討。