

公共施設使用料の見直しに関するガイドライン

このガイドラインは、2019 年 10 月から実施する公共施設使用料の見直しにあたっての基本的な考え方を定めたものである。

1 基本的な考え方

(1) 受益者負担の原則

① 負担の公平性

利用する人と利用しない人の不公平を解消するため、利用する人に、応分の負担をしていただく「受益者負担」により、利用しない人との「負担の公平性」の確保を図る必要がある。

② 受益者負担と税負担

使用料については、市の公共施設の設置目的や、その施設の性質に合わせ、税で負担する割合と受益者が負担する割合とを定めて、利用者に負担していただくという考え方を原則とする。

(2) 算定方法の明確化

使用料ごとに異なる考え方ではなく、「受益者負担」と「負担の公平性」を原則とする統一的な考え方により、受益者負担と税負担の適正化が図れるよう、算定方法を明確にする。

2 使用料の見直し

(1) 見直し対象範囲

次に掲げる①から④を除き、原則、全ての公共施設で使用料の見直しを実施する。今回実施しない公共施設は、指定管理期間の更新時に見直す。

- ① 法令等により算定方法等が定められているもの及び国・県等の基準に準じて定められているもの。(保育園、市営住宅、急患医療センターなど)
- ② 法令等により使用料を徴することができないもの。(図書館、学校)
- ③ 特別会計・公営企業会計における独立採算を前提としているもの。(市営駐車場、市民病院など)
- ④ その他、この基本方針に基づき見直すことが適当でないと認められるもの。(最近整備した施設及び使用料を見直した施設など)

(2) 使用料の算定方法

使用料は、原則として次の基本式により算定する。

$$\text{使用料} = \text{原価} \times \text{受益者負担率}$$

※ 同一種類の施設間での均衡、近隣自治体との均衡などに配慮する必要性が認められるものについては、使用料の設定料金を調整する場合がある。

(例：美術館・万葉歴史館・武田家住宅などの個人観覧料、体育館・トレーニング室・プールやパークゴルフ場・グラウンドゴルフ場の使用料など)

(3) 原価の算定

原価に算定する経費は、下表のとおりとし、過去3年間の平均とする。

項目	内容
人件費	施設の維持管理や運営に係る職員の人件費 一般会計の全一般職員の過去3年間の平均人件費から算出することとする。(直営の場合)
維持管理費	賃金、消耗品費、光熱水費、委託料、修繕費など維持管理・運営に要する経費 ※ 大規模修繕費は除く
減価償却費	減価償却方法：定額法 算式：減価償却費＝取得価額÷耐用年数 ◆耐用年数は、「減価償却資産の耐用年数等に関する省令」(昭和40年大蔵省令第15号)を準用する

(4) 原価の計算

① 貸室等（会議室・研修室・ホールなど）の利用の場合

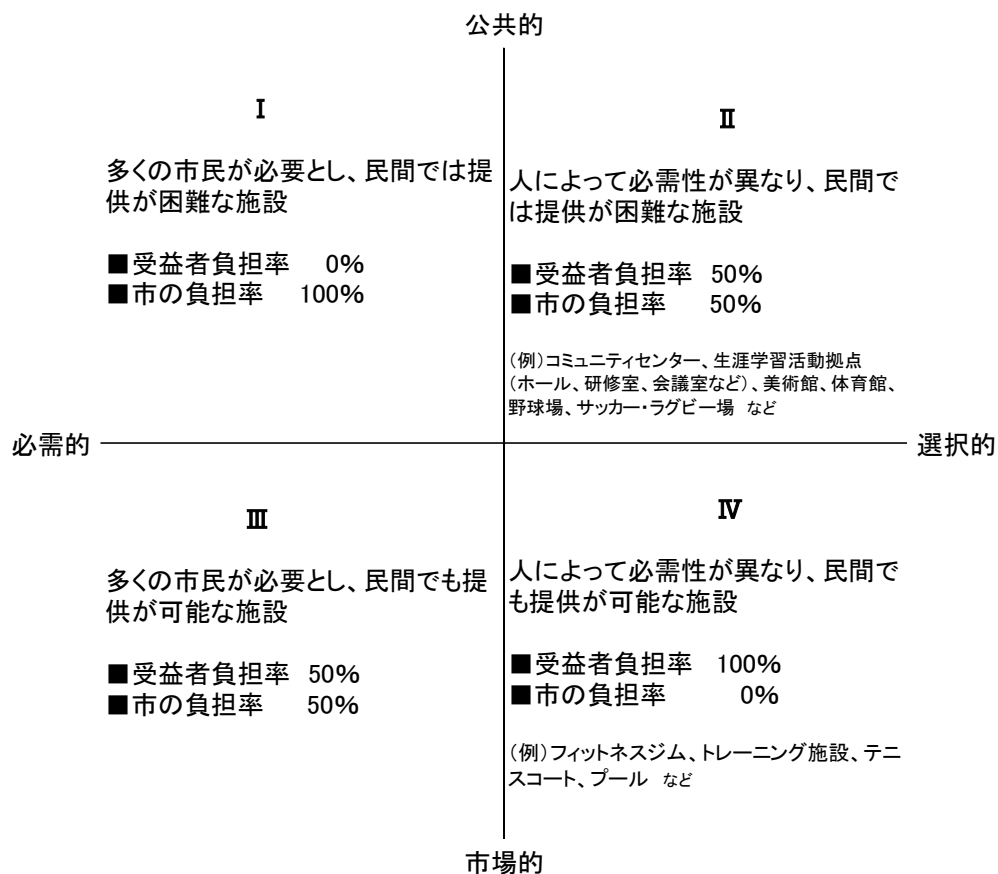
$$1 \text{ 時間あたり原価} = \text{年間経費} \div \text{年間貸出可能時間} \times \text{貸出面積} \div \text{貸出総面積}$$

② 個人利用施設の場合

$$1 \text{ 人あたり原価} = \text{年間経費} \div \text{年間利用者数}$$

(5) 受益者負担率

公共施設の設置目的や施設の性質にあわせて、税で負担する割合と受益者が負担する割合を設定する。



3 その他考慮すべき事項

(1) 激変緩和措置の設定

算定した使用料が現在の使用料を大幅に上回る場合、過度な負担増にならないよう配慮するため、激変緩和措置として、原則、現行の使用料（税抜）の 1.5 倍を上限とする。消費税分は見直し後の使用料（税抜）に上乗せする。

(2) 端数処理

算定段階で生じる端数の処理については、原則、10 円単位となるよう端数処理を行うこととする。ただし、観光施設や文化施設の個人観覧料（一般）及びスポーツ施設の個人使用料（一般）は、50 円単位とする。

(3) 時間帯別等の料金設定

施設の実態等に応じて、時間帯別の料金設定や 1 時間単位の料金設定を見直すことができる。

(4) 冷暖房使用料

冷暖房使用料に減免規定は適用しない。

(5) 附属設備

必要に応じて、個別に使用料の設定や見直しを行うことができる。

(6) 減免

減免の適用については、「公共施設使用料の減免制度の見直しに関するガイドライン」に基づき、公平かつ公正な観点からの徹底を図る。

4 定期的な見直し

社会情勢などに応じて適正な受益者負担とするため、原則、3年ごとに使用料を見直すものとする。ただし、社会情勢に大きな変化がある場合や施設の運営方法を変更する場合などは、適宜、見直しを行うこととする。