

1

# 下水道使用料の試算



下水道部キャラクター Dr.マンホールとヨネギーズ

# 使用料体系

2

## □ 算定期間

日常生活に密着した公共料金としての安定性を保ち、かつ、財政計画や排水需要を確実に予測できる期間 ⇒ 3年(令和3年度～令和5年度)が適当

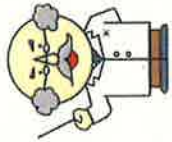
## □ 二部使用料制

固定費は、水量に関係なく一定の負担をしてもらうのが適当なことから、基本料金を設定する。(水量に対応した負担は従量料金を設定する。)

## □ 公衆浴場・温泉水

公衆浴場...公衆衛生や生活水準の維持のため、物価統制令によって入浴料金の上限額が定められている。

温泉水...米子市の観光産業の基幹をなしているので、政策的に一定の配慮が必要である。単価抑制のため用途別使用料制とし、処理経費の一部を公費負担(一般会計繰入金)とする。



浴場・温泉水は別体系なので、一般排水のみで試算します。

# 使用料水準

3

収支を均衡し、安定した経営を実現するためには

□ **平均15%の増額改定** が必要

(単位:千円)

	令和3年度	令和4年度	令和5年度
使用料対象経費	5,110,031	5,159,155	5,203,044
使用料収入	2,171,078	2,198,841	2,226,991
その他財源	2,842,984	2,767,800	2,744,871
財源不足額	△95,969	△192,514	△231,182
使用料収入	2,496,739	2,528,667	2,561,039
その他財源	2,842,984	2,767,800	2,744,871
差引き	+229,692	+137,312	+102,866

現行  
第2回資料7

15%UP

# 基本使用料の試算(考え方)

4

- 基本使用料は、基本水量の範囲内で定額(基本水量制)
- よって、基本使用料の対象となる経費は、理論的には使用水量の多寡に関わりないもの。  
需要家費      固定費
- しかし、全額を基本使用料の対象とすると、とても高額になることが多い。

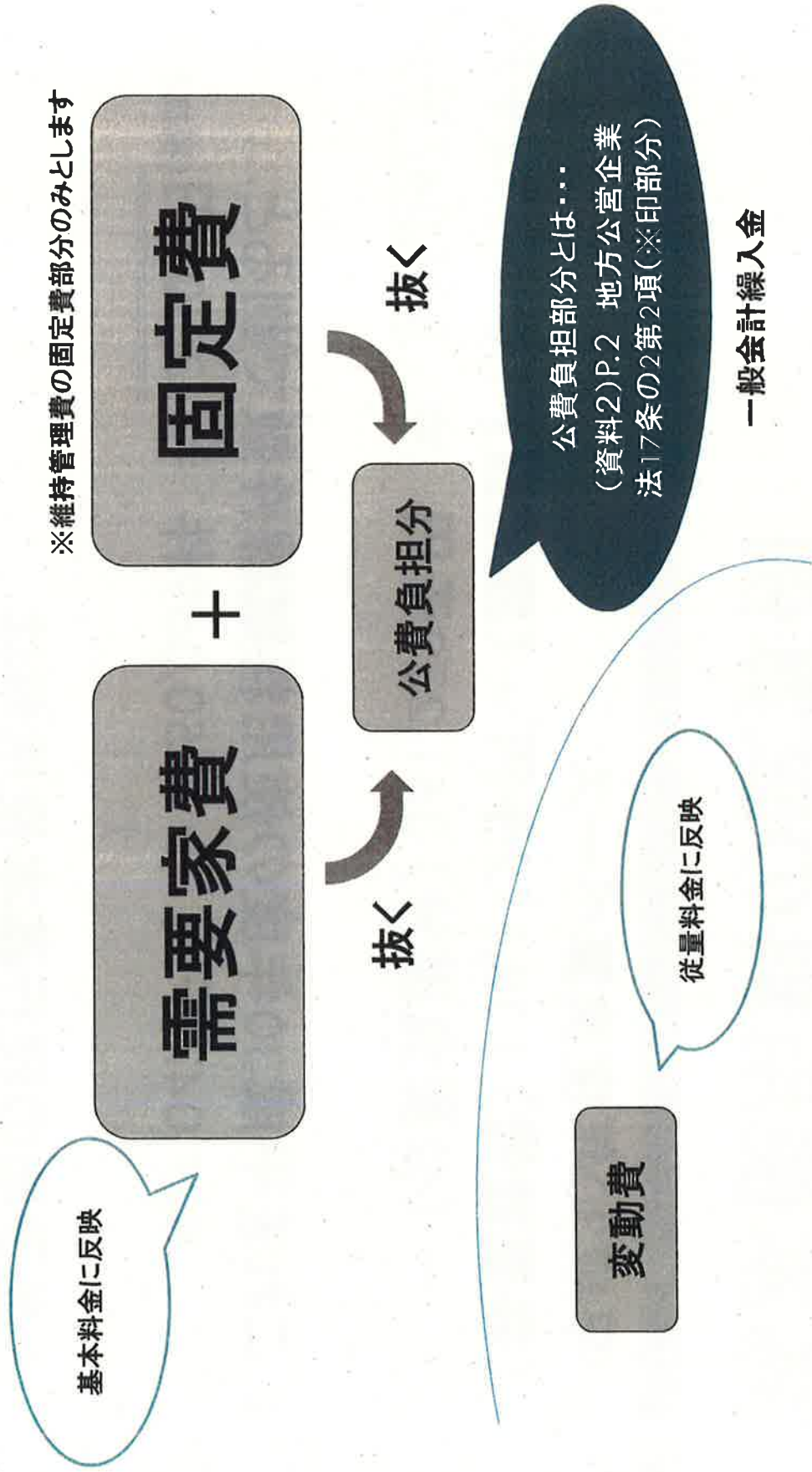


↓  
水量の多寡に関係なく定額になることから、  
少量使用者の負担が重くなる。

- そこで、一般世帯の使用者の負担に配慮し、

- 基本使用料の対象とする「固定費」を全額ではなく「一部」にする
- 近隣の市町村との均衡や、各地方公共団体の排水等の実態を踏まえ決定  
などの方法を検討します。

# 基本使用料の試算例



# 基本使用料の試算例

6

- 平成30年度決算ベース  
(需要家費) 138,112千円 + (固定費) 1,050,174千円  
- (公費負担分) 361,239千円 = 827,047千円
- これを平成30年度の使用料賦課件数で割ると...  
 $827,047千円 \div 250,069件 \doteq 3,305円$  (税抜き/月)

米子市の現行基本使用料は

1,100円/月(税抜き)

倍以上になって  
しまいます!!



# 基本使用料の試算：他市の場合

7

他市はどうしているの？



下水道マスコットキャラクター スイスイ

参考資料2

□ 平均1,207円/月(税抜き)

※従量制と併用している松江市・鳥取市を除く

□ 安来市は令和元年12月の使用料審議会で

20%以内の増額との答申。 $1,138円 \times 1.2 = 1,365円/月$ (税抜き)

□ 鳥取市、松江市は基本使用料と $1m^3$ からの従量使用料の併用

# 基本使用料の設定：米子市(案)

8

## □ (案1)

1,100円/月→1,200円/月(税抜き)に増額

1,320円/月(税込み)

近隣平均に近づける。

9% UP

## □ (案2)

### 基本使用料と従量使用料の併用

基本使用料1,100円/月→1,000円/月(税抜き)へ減額

1,100円/月(税込み)

9% ダウン

従量使用料と合わせて20m<sup>3</sup>/月の料金3,000円(※)を目安とする。

【参考】鳥取市：2,767円 松江市：3,080円

※H26.8.29公営企業課長等通知から。「下水道財政のあり方に関する研究会(総務省設置)」では、全国平均がこれを上回っている(3,029円)ことから、見直しが必要との意見がある。



# 従量使用料の設定：米子市(案)

9

- 基本使用料と合わせて、収支均衡が図れる単価とする。
- 前回答申では、使用量区分を細分化し、単価間格差を縮めた。また、大口使用者への影響が大きいので、累進度を下げた。
- 今回も基本的には前回答申の考えに則り、単価を設定していく。



(資料4)改定シミュレーションへ

