

新たな行財政運営の指針策定について

1 新たな行財政運営の指針策定の背景

(1) 社会経済情勢の変化への対応

現行の行財政運営戦略は、策定後9年が経過し、この間の本県を取り巻く社会経済情勢は、本格的な人口減少社会の到来、少子高齢化の進行、経済のグローバル化の進展、高度情報化・技術革新の進展など大きく変化している。

また、昨年は、第32次地方制度調査会において、人口減少が深刻化し高齢者人口がピークを迎える2040年頃にかけて顕在化する資源制約に伴う諸課題に対応する観点から、必要な行政体制の在り方について答申が出された。

そのほか、「骨太の方針2020」においては、新型コロナウイルス感染症の感染拡大を受けて、ポストコロナ時代の「新たな日常」を通じた質の高い経済社会の実現に向けた取組が掲げられた。

こうした社会経済情勢の変化にも対応できる行財政構造を構築するため、これらの提言等における論点も、新たな行財政運営の指針に盛り込む必要がある。

(2) 本県財政状況

現行の行財政運営戦略に基づき歳入・歳出両面にわたる行財政改革に取り組んだ結果、県勢の発展や県民福祉の向上に資する事業について積極的に推進しつつ、現行戦略策定から令和3年度に至るまで、財源不足を生じない予算編成を行うとともに、臨時財政対策債等を除く本県独自に発行する県債残高については、1.1兆円程度を下回り、令和3年度末で1兆563億円になる見込みである。

また、財政調整に活用可能な基金残高も約250億円を確保しているところであり、現行戦略における行財政改革の取組は一定の成果を上げたと考えている。

しかしながら、扶助費が増加傾向にあることや、今後、改修や更新を要する県有施設の増加が見込まれること、国において財政健全化目標の達成のために地方交付税等について厳しい調整が行われることが予想されることなどから、本県財政は、今後も予断を許さない状況が続くと考えられる。

2 今後の検討の方向性

本格的な人口減少社会の到来や公共施設等の老朽化対策など社会経済情勢の変化に対応するため、限りある資源を有効に活用して、新たな行政需要に対応できる持続可能な行財政構造を構築していく必要がある。

今後、以下の方向性に沿って論点をまとめた上で、委員の皆様の意見を聴取したい。

(1) 今後の社会変容等に対応できる持続可能な組織体制づくり

- ① デジタル化の推進
 - ・ デジタル技術の活用による行政運営の簡素化・効率化の方策を検討
 - ・ 社会経済情勢の変化等を踏まえたかごしま未来創造ビジョンの見直しやDX推進戦略（仮称）の検討内容を踏まえる必要
- ② 働き方改革・人材確保／育成・女性活躍
 - ・ 限りある人的資源の有効活用・人材確保の観点から方策を検討
- ③ 組織等のあり方の検討
 - ・ 必要な行政需要への的確な対応の観点から検討
 - ・ 公共施設等の老朽化への対応，人口減少社会に対応した組織体制等，公社等外郭団体，民間委託，共生・協働，市町村連携等について検討

(2) 持続可能な財政構造の構築

- ① 健全な財政運営の堅持
 - ・ 健全な財政運営の拠り所となる指標を検討
- ② 歳出面での取組
 - ア 人件費
 - ・ 本県を取り巻く社会経済情勢の変化に対応した組織体制や適切な定員管理及び給与制度の適切な運用について検討
 - イ 扶助費
 - ・ 今後の高齢者人口等の推移や制度改正等を踏まえ，扶助費の増加傾向を把握した上で，疾病予防・介護予防等の効果的な負担抑制策を検討

- ウ 公債費
 - ・ 普通建設事業費等のあり方を踏まえ、公債費負担の抑制策を検討

- エ 普通建設事業費等
 - ・ 公共施設等の老朽化対策や県土の防災・減災・強靱化対策など今後重点的に取り組むべき課題への対応と、県債の新規発行の抑制による県債残高の適正管理の両面から、普通建設事業費等のあり方を検討
 - ・ P F I など民間資金の積極的活用についても検討

- オ 一般政策経費
 - ・ 新たな財政需要へ対応するための不断の見直し
(スクラップ・アンド・ビルド)

③ 歳入面での取組

- ア 県税
 - ・ 一層の徴収対策の強化
 - ・ コロナ禍収束以降の将来を見据えた「稼ぐ力」の向上による税源基盤の強化等の方策を検討

- イ 地方交付税等
 - ・ 地方団体の適正な財政運営に必要な一般財源総額の確保

- ウ 国庫支出金
 - ・ 必要な国庫支出金の確保及び有効活用

- エ 県債
 - ・ 有利な地方債の有効活用
 - ・ 本県独自に発行する県債の新規発行の抑制

- オ その他
 - ・ 未利用財産の売却・有効活用
 - ・ 使用料・手数料の適正な見直し
 - ・ 特定目的基金の有効活用
 - ・ 基金の一括運用による運用益の増加 等