

議員定数調査特別委員会 調査報告

議員定数を削減 14人から13人へ

はじめに

平成23年の地方自治法の改正により、それまで定められていた議員定数の上限は撤廃され、議会制度の自由度を高めるために、議会自らが自由に定数を決定できることとなりました。

議員定数は、平成の大合併以降、全国で減少傾向にあり、直近では宇美町において、令和3年6月定例会で議員定数の改正条例が採択され、14人から12人へ削減されました。

特別委員会を設置

須恵町においても、今期の議会のテーマである「議会のあり方を検証する」ことの一環として、適正な議員定数を調査することを目的に、令和3年9月定例会において、議長を除く13人で組織する「議員定数調査特別委員会」を立ち上げました。

調査方針

行財政改革の視点だけではなく、町政の現状と課題、将来の予測と展望を十分に考慮しつつ、近隣町・類似町と比較検討し、議会機能の低下を招かないよう、総合的な観点から議員定数のあり方を調査しました。

委員会での調査・審議

委員会の設置からこれまで、6回にわたり、調査・審議を重ねました。

また、住民を代表して、区長会理事、歴代議長の皆様との意見交換会も行い、貴重なご意見をいただきました。

槽屋地区の議会との比較

議員一人当たりの人口で比較すると、須恵町は久山町に次いで少なく、人口の割に議員が多いという結果になりました。

全国および福岡県の議会との比較

槽屋地区は、面積が狭い町が多く、人口密度が高い地域です。そのためか、須恵町だけでなく、

槽屋地区内の議員定数は、人口に対し極めて少ないことが分かりました。

適正な議員定数とは

それぞれの議会は、運営方法や財政状況等の条件が違い、一概に人口に対する比較が全てではありません。議会の機能(役割)である、行政監視機能、政策形成機能、議会運営機能を十分に発揮し、「須恵町議会のあるべき姿」を実現するために必要な定数は何人なのか、さまざまな視点からの分析が必要です。

また、定数の決定については、現実的な説得力を持ち、かつ実際に利用できる方法論が必要となります。

さまざまな議員定数の算出方法

【議会の性質による算定】

その議会が持つ特色、傾向、カラーにより算出する方法です。討議性重視、専門性重視、町民性重視などにより算出します。

【議会活動を分担する人数】

議会活動の総量÷議員一人当たり の活動量で決定します。議会が「議会活動として認める活動範囲」を定し、議員活動量を積算して算出します。

【議会費固定化方式】

議会費の予算額の範囲内で、議員数や議員報酬を算出します。

【住民の声(一部抜粋)】

人数が減ると、委員会等での意見の多様性がなくなります。議論に

ならないため、定数削減はしない方が良いと思います。

●地元の区に議員はいませんが、それで困った事はありません。議員を減らして、少数精鋭で須恵町の未来を構築していただければと思います。

調査の結果

委員からは、「削減すれば、民意が反映されにくくなるのでは」「議会運営に関しては、人数よりも、議員の資質によるものが大きい」など、さまざまな意見が出ました。

委員会において、慎重に調査・審議を重ねた結果、議員定数を1人削減し、13人とする条例改正を賛議し、採決することとなりました。

議員発議

須恵町議会議員の定数を定める条例の一部改正

3月18日の本会議において、条例改正の発議がなされ、採決の結果、賛成多数で可決しました。



報告書手交式  
令和4年2月22日、今村委員長および猪谷副委員長により、委員会の調査結果の報告がなされ、松山議長あてに報告書が手渡されました。



川口満浩議員

須恵町の人口から見ても、全国の市町村と比べた場合、14人という人数は、決して多いわけではないが、近隣町との比較では多い状況にある。

世利孝志議員

コロナ禍等の現状をふまえ、今後の財政面を考慮し、経費削減のために議員定数を削減することは必要と考えている。

今村桂子議員

全国的に見ると、槽屋地区は、人口の割に議員が少ないが、槽屋地区内を見ると、人口に対する議員の数は多くなっている。

猪谷繁幸議員

確かに、槽屋郡内では議員の定数削減問題が取りざたされているが、須恵町の場合は、人口も増加しており、今、定数削減というのは、時期尚早ではないかと考えている。

賛成討論  
反対討論

また、須恵町の場合、20行政区あるため、地域の声をしっかり届けるためには、現状のままが良いと考えている。

賛成議員 (議席番号順に掲載)

- 白水春夫、男澤一夫、稲永辰己、藤野正剛、川口満浩、世利孝志、三角栄重、田原重美、三上政義、今村桂子

反対議員

- 猪谷繁幸

※松山議長は議事進行のため、田ノ上議員は病欠のため、表決に参加していません。