

市民意識調査の設問項目(案)

調査期間：平成28年7月頃（予定）

調査対象：満20歳以上の新潟市民3,000人（無作為抽出）

調査方法：郵送アンケート

調査テーマ：文化創造都市推進に向けた市民意識調査

設問数：8～10問程度（基本情報を除く）

1. 基本情報【5問】

- ・性別（男，女）
- ・年齢（20代，30代，40代，50代，60代，その他）
- ・職業（【自営業】農・林・漁業，商・工・サービス業，自由業，
【家族従業員】農・林・漁業，商・工・サービス業，自由業，
【勤め人】管理職，事務職・専門技術職，技能・労務職，
【無職】家事専業，学生，その他）
- ・居住区（北区，東区，中央区，江南区，秋葉区，南区，西区，西蒲区）
- ・家族構成（単身，夫婦のみ，2世代世帯，3世代世帯，その他）

2. 文化創造都市全般【5～7問程度】

- ・楽しんでいる文化活動（複数選択式） H23 市政世論調査質問

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none">1. 文学（短歌・俳句・川柳・詩・小説など）2. 音楽（クラシック音楽・軽音楽・邦楽など）3. 美術（絵画・彫刻・版画など）4. 写真5. 演劇6. 舞踊（邦舞・洋舞など）7. メディア芸術（映画・マンガ・アニメーションなど）8. 伝統芸能（歌舞伎・能楽・神楽・民謡・詩吟など）9. 芸能（落語・漫才など）10. 生活文化（茶道・華道・書道）11. その他12. 特に何も楽しんでいない |
|--|

- ・日頃文化活動に参加しているか（単一回答） H23 市政世論調査質問

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. 自らおこなって楽しんでいる（創作・演奏など）2. 文化施設などを利用し，楽しんでいる（鑑賞など）3. その他 |
|---|

・「文化創造都市」という言葉からのイメージ（複数選択式）

H23 市政世論調査質問

1. 市民が気軽に芸術文化を楽しんでいる
2. 魅力的な公演・展示会などの文化行事がたくさん開催されている
3. 利用形態や公演規模などに応じた文化施設が整っている
4. 歴史的な建物や遺跡などを活用したまちづくりが行われている
5. 文化で経済地域が活性化している
6. 市内でたくさんの芸術家が活動している
7. 国内外で活躍する芸術家がたくさん育っている
8. その他

・新潟の文化の特徴だと思うもの（複数選択式）

1. 食文化が豊かである（食の陣・酒の陣・漆器など）
2. 様々な踊りが楽しまっている（Noism・新潟下駄総踊り・市山流など）
3. 光や水辺の演出などのイベントがある（プロジェクションマッピング・萬代橋ライトアップなど）
4. 古い建築や遺産を保存・活用している（旧齋藤家別邸・など）
5. 湊町文化が息づいている（古町芸妓・など）
6. 伝統文化を守り伝えている（神楽・地域の祭り・亀田縞など）
7. 質の高い文化芸術を楽しんでいる（りゅーとぴあ・ラ・フォル・ジュルネなど）
8. 各地域で文化芸術に親しんでいる（各区の文化会館・など）
9. 国際的な文化交流が盛んである（姉妹都市との文化交流・など）
10. スポーツが盛んである（アイスアリーナ・シティマラソンなど）
11. クリエイティブ産業が活性化している（マンガ・アニメ・デジタルコンテンツ産業など）
12. 固有の歴史や文化を保存・活用している（鉄道文化・市民文化遺産など）
13. その他

・文化芸術の有する創造性を活かしてほしい取り組み（複数選択式）

1. まちなか活性化（まちなかでのイベント開催、アーティスト滞在・作品制作等）
2. 観光（まち歩き、文化財の活用等）
3. 産業・雇用（伝統産業の継承・活用、クリエイティブ産業の育成等）
4. 教育（学校へのアウトリーチ、大学生との連携等）
5. 福祉（障がい者アート等）
6. 健康増進（総踊り体操等）
7. その他

・今後、文化政策に期待すること（複数選択式）

1. 市外から観光客を呼び込める大型の文化芸術イベントの開催
2. 会場へのアクセスの整備
3. 国内外で活躍できるアーティスト・クリエイターの育成
4. イベントや文化芸術関連情報が容易に入手できる環境の整備
5. クリエイティブ産業や文化芸術に関連した産業の活性化

6. 多言語化, バリアフリーなど既存の文化施設の整備
7. 国内外への新潟の文化の発信による認知度上昇
8. 文化施設や歴史的建築物などでイベント開催など幅広い活用
9. その他

3. マンガ・アニメ関連【2～5問程度】

・マンガ・アニメを活用したまちづくり事業の取り組みのうち、知っているもの
(複数選択式)

1. 新潟市マンガ・アニメ情報館
2. 新潟市マンガの家
3. がたふえす (にいがたアニメ・マンガフェスティバル)
4. にいがたマンガ大賞
5. 花野古町&笹団五郎 (「マンガ・アニメのまち」をPRするサポートキャラクター)
6. ポータルサイト「MangaAnime ナビにいがた」
7. マンガ家創業支援シェアハウス (古町ハウス)
8. 取り組みを知らない
9. その他

・マンガ・アニメを活用したまちづくり事業の取り組みのうち、参加または利用したことがあるもの (複数選択式)

1. 新潟市マンガ・アニメ情報館
2. 新潟市マンガの家 (展示・蔵書コーナー)
3. 新潟市マンガの家 (マンガ講座)
4. がたふえす (にいがたアニメ・マンガフェスティバル)
5. にいがたマンガ大賞 (作品応募)
6. にいがたマンガ大賞 (作品集の購入, 作品展示の鑑賞)
7. 参加したことがない
8. その他

・マンガ・アニメの活用によりどんな効果を期待するか (複数選択式)

1. マンガ・アニメ文化の振興
2. マンガ・アニメに触れる機会の創出
3. 新潟市のイメージアップ
4. 交流人口の拡大
5. 地元産業の活性化
6. まちなかの活性化
7. 人材の育成
8. その他