

当代大学生生活现状调查报告(优质5篇)

在经济发展迅速的今天，报告不再是罕见的东西，报告中提到的所有信息应该是准确无误的。写报告的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？下面是小编帮大家整理的最新报告范文，仅供参考，希望能够帮助到大家。

当代大学生生活现状调查报告篇一

本次《北京大学学生对网络游戏认知状况的调查问卷》由信息管理系11级学生调查小组在王xx教授的指导下制作、发放和回收。调查以北京大学本科生及硕士生的所有在读学生为总体，考虑到学科、兴趣爱好、性别等因素，在抽样过程中采用多段随机抽样的方法选取调查对象。共发放问卷324份，回收问卷324份。通过筛选逻辑校验，排除种种情况造成的废卷，最终得到的有效问卷302份，有效率为93.20%，符合问卷调查的一般规律和标准。

样本整体中，男生占53.31%，女生占46.69%，基本符合北京大学学生的总体性别比例；其中，人文科学学部占19.54%，社会科学学部占37.09%，理学学部占29.47%，信息与工程学学部占13.90%。

(一)北京大学学生接触网络游戏的基本情况及其主要途径

1、北京大学学生接触网络游戏的基本情况。在调查对象中，总计有57.94%的同学表示自己曾玩过网络游戏，42.06%的同学表示不曾玩过网络游戏。总体而言，北京大学学生中玩过网络游戏与未玩过网络游戏的人数大致相等，玩过网络游戏的人数略多于不曾玩过网络游戏的人数，可以说，网络游戏在北京大学学生中间有着较高的流行程度与传播广度，至少有一半的被调查者曾不同程度地接触过各类网络游戏。

2、北京大学学生了解网络游戏的主要途径。对于大学生而言，由于本身对于新鲜事物的好奇心较强，因此，对于外界信息与事务的接受较快，同时，对于外界了解的途径也呈现多样化的特点。在网络游戏方面，“朋友介绍”是北京大学学生了解网络游戏的最重要途径，有50.66%的被调查者是通过这一途径了解网络游戏的，在各项途径中居于首位。其后的是“网上宣传”，占了被调查者总人数的37.41%。而通过“报刊杂志”了解网络游戏的则仅有15.89%。总体而言，北京大学学生了解网络游戏过程中两个比较突出的特点是：1) 人际传播对于网络游戏在北京大学学生群体中的传播有着很重要的作用；2) 网络游戏作为基于网络的游戏形式其宣传方式有其自身的特点，并与大学生上网状况相适应。

(二) 北京大学学生对网络游戏的基本态度及特征

1、网络游戏对学习生活的影晌。调查发现，被调查者中，认为网络游戏对学习生话有很大影响的占总人数的19.20%，而认为有一些影响的占总人数的47.68%。这两项合起来占了总人数的66.88%，即超过三分之二的被调查者都认为，网络游戏确实会对学习生活产生影响。相对的，仅有21.19%的被调查者认为网络游戏对于学习生活没有任何的影响。但是，在关于“您的周围是否有因为网络游戏而沉沦的同学”这一问题上，只有9.60%的被调查者认为“有，很多”，高达91.72%的被调查者认为“只是个别”，而还有15.23%的被调查者表示“没有”。这表明北京大学的学牛，一方面认同网络游戏对于大学生的学园生活有负面的影响，同时在另一方面也认为这样的影响尚不严重。

2、对待网络游戏的态度。对于玩网络游戏的目的一，有81.14%的被调查者认为只是“纯粹娱乐”。同时，有60.57%的被调查者从不通宵玩游戏，有39.42%的被调查者只是偶尔通宵玩游戏，仅仅1.71%的被调查者表示经常通宵玩游戏。而对于没有了网络游戏后的感受，选择“照样过下去”和“生活更精彩”的占了曾接触过网络游戏的被调查者总数的96.57%。对

于绝大部分被调查者而言，网络游戏的存在意义仅仅是纯粹的娱乐工具。

(三) 北京大学学生对绿色网游的认知情况

1、对绿色网游的了解程度。自“绿色网游”的概念在20xx年被提出后，至今已有两年的时间。但是，在调查中我们发现，表示对绿色网游“很了解”的同学仅占被调查者总数的3.64%。而只表示“听说过”的则占了被调查者总数的38.74%。而表示“完全没了解”的则有多达、被调查者总数的57.61%。由此可见，尽管绿色网游的概念已提出了2年之久，北京大学的学生对于绿色网游仍然缺乏足够的了解和认识。

2、对绿色网游宣传情况的看法。在调查中，认为当前对于绿色网游的宣传情况“很好”的只占了接受调查总人数的2.64%。即使算上认为“一般”的同学，也仅占接受调查总人数的26.15%。相对的，认为当前对于绿色网游的宣传情况“很差”的则占了接受调查总人数的60.59%。这充分说明了当前北京大学学生对于绿色网游的宣传状况是不满意的，这也导致了前文所提的北京大学学生对绿色网游缺乏了解的问题——不论是在玩网络游戏的人群还是不玩网络游戏的人群，只有极少数的人对绿色网游有所了解。

(一) 北京大学学生对网络游戏认知状况的特征分析

3、在网络游戏对学习生活的影晌方面，66.88%的被调查者承认网络游戏确实会对学习生活产生影晌，但是同时，在关于“您的周围是否有因为网络游戏而沉沦的同学”这一问题上，认为“有，很多”的只有9.60%，认为“只是个别”的却占总人数的91.72%，而认为“没有”的同学也占到了总人数的15.23%。这一点也是与北京大学学生接触网络游戏的原因相关联的：曾接触过网游的被调查者中的81.14%表示，自己接触网络游戏只是纯粹为了娱乐。

4、对绿色网游的认知状况。当前北京大学学生对于绿色网游的了解状况并不理想，不论是在玩网络游戏的人群还是不玩网络游戏的人群，只有极少数的人对其有所了解。在被调查者中，仅有3.64%的被调查者表示对绿色网游很了解，而表示“完全没了解”的则占了多达57.61%。造成这个的主要原因在于社会上对于“绿色网游”的宣传以及重视不够，仅有2.64%的被调查者认为对绿色网游的宣传情况很好，与此相对的，有60.59%的被调查者对绿色网游的宣传情况给予了很差的评价。

(二) 对策分析

1、注重人际传播渠道，引导大学生合理游戏，健康成才。在调查中，我们发现，大学生接触网络游戏的重要渠道之一是人际传播，受到身边同学、朋友的影响较大。在这种情况下，通过大规模普遍性的宣传活动开展合理游戏的宣传效果并不会很好，因此，需要发挥学生骨干等的作用，将宣传工作落实到院系、落实到基层，真正深入到同学中间去，通过人际传播的方式开展合理游戏、健康成才的宣传工作。在这一过程中需要充分发挥团组织与班集体的作用，加强沟通，贴近同学，了解同学的实际情况与所感所想。

2、加强绿色网游宣传，丰富大学生课余生活。对于大学生而言，接触网络游戏的主要目的是娱乐，有81.14%的被调查者认为网络游戏只是“纯粹娱乐”，而对于没有了网络游戏后的感受，选择“照样过下去”和“生活更精彩”的占了曾接触过网络游戏的被调查者总数的96.57%。因此，对于大学生群体而言，网络游戏并非不可缺少，而恰恰是由于缺少足够的引导来度过课余时间，在无聊之下才选择了网络游戏这一途径。针对这一状况，我们所要做的一方面是通过鼓励社团活动、发挥学生会等团体的作用，不断丰富学生的课余生活，鼓励同学参与集体活动；另一方面则在大学生中居强宣传绿色网游，杜绝不健康的网络游戏，引导大学生合理游戏，健康成长。

当代大学生生活现状调查报告篇二

一、调查方法及样本概况

本次《北京大学学生对网络游戏认知状况的调查问卷》由信息管理系11级学生调查小组在明教授的指导下制作、发放和回收，调查以北京大学本科生及硕士生的所有在读学生为总体，考虑到学科、兴趣爱好、性别等因素，在抽样过程中采用多段随机抽样的方法选取调查对象。共发放问卷324份，回收问卷324份。通过筛选及逻辑校验，排除种种情况造成的废卷，最终得到的有效问卷302份，有效率为93.20%，符合问卷调查的一般规律和标准。

样本整体中，男生占53.31%，女生占46.69%，基本符合北京大学学生的总体性别比例；其中，人文科学学部占19.54%，社会科学学部占37.09%，理学学部占29.47%，信息与工程学学部占13.90%。

二、样本分析

(一)北京大学学生接触网络游戏的基本情况及其主要途径

1、北京大学学生接触网络游戏的基本情况。在调查对象中，总计有57.94%的同学表示自己曾玩过网络游戏，42.06%的同学表示不曾玩过网络游戏。总体而言，北京大学学生中玩过网络游戏与未玩过网络游戏的人数大致相等，玩过网络游戏的人数略多于不曾玩过网络游戏的人数，可以说，网络游戏在北京大学学生中间有着较高的流行程度与传播广度，至少有一半的被调查者曾不同程度地接触过各类网络游戏。

2、北京大学学生了解网络游戏的主要途径。对于大学生而言，由于本身对于新鲜事物的好奇心较强，因此，对于外界信息与事务的接受较快，同时，对于外界了解的途径也呈现多样化的特点。在网络游戏方面，“朋友介绍”是北京大学学生

了解网络游戏的最重要途径，有50.66%的被调查者是通过这一途径了解网络游戏的，在各项途径中居于首位。其后的是“网上宣传”，占了被调查者总人数的37.41%。而通过“报刊杂志”了解网络游戏的则仅有15.89%。总体而言，北京大学学生了解网络游戏过程中两个比较突出的特点是：1) 人际传播对于网络游戏在北京大学学生群体中的传播有着很重要的作用；2) 网络游戏作为基于网络的游戏形式其宣传方式有其自身的特点，并与大学生上网状况相适应。

(二) 北京大学学生对网络游戏的基本态度及特征

1、网络游戏对学习生活的影晌。调查发现，被调查者中，认为网络游戏对学习生括有很大影响的占总人数的19.20%，而认为有一些影响的占总人数的47.68%。这两项合起来占了总人数的66.88%，即超过三分之二的被调查者都认为，网络游戏确实会对学习生活产生影响。相对的，仅有21.19%的被调查者认为网络游戏对于学习生活没有任何的影响。但是，在关于“您的周围是否有因为网络游戏而沉沦的同学”这一问题上，只有9.60%的被调查者认为“有，很多”，高达91.72%的被调查者认为“只是个别”，而还有15.23%的被调查者表示“没有”。这表明北京大学的学生，一方面认同网络游戏对于大学生的学园生活有负面的影响，同时在另一方面也认为这样的影响尚不严重。

同时，有60.57%的被调查者从不通宵玩游戏，有39.42%的被调查者只是偶尔通宵玩游戏，仅仅1.71%的被调查者表示经常通宵玩游戏。而对于没有了网络游戏后的感受，选择“照样过下去”和“生活更精彩”的占了曾接触过网络游戏的被调查者总数的96.57%。对于绝大部分被调查者而言，网络游戏的存在意义仅仅是纯粹的娱乐工具。

(三) 北京大学学生对绿色网游的认知情况

1、对绿色网游的了解程度。自“绿色网游”的概念在被提出

后，至今已有两年的时间。但是，在调查中我们发现，表示对绿色网游“很了解”的同学仅占被调查者总数的3.64%。而只表示“听说过”的则占了被调查者总数的38.74%。而表示“完全没了解”的则有多达、被调查者总数的57.61%。由此可见，尽管绿色网游的概念已提出了2年之久，北京大学的学生对于绿色网游仍然缺乏足够的了解和认识。

2、对绿色网游宣传情况的看法。在调查中，认为当前对于绿色网游的宣传情况“很好”的只占了接受调查总人数的2.64%。即使算上认为“一般”的同学，也仅占接受调查总人数的26.15%。相对的，认为当前对于绿色网游的宣传情况“很差”的则占了接受调查总人数的60.59%。这充分说明了当前北京大学学生对于绿色网游的宣传状况是不满意的，这也导致了前文所提的北京大学学生对绿色网游缺乏了解的问题——不论是在玩网络游戏的人群还是不玩网络游戏的人群，只有极少数的人对绿色网游有所了解。

三、结论与思考

(一) 北京大学学生对网络游戏认知状况的特征分析

3、在网络游戏对学习生活的影晌方面，66.88%的被调查者承认网络游戏确实会对学习生活产生影响，但是同时，在关于“您的周围是否有因为网络游戏而沉沦的同学”这一问题上，认为“有，很多”的只有9.60%，认为“只是个别”的却占总人数的91.72%，而认为“没有”的同学也占到了总人数的15.23%。这一点也是与北京大学学生接触网络游戏的原因相关联的：曾接触过网游的被调查者中的81.14%表示，自己接触网络游戏只是纯粹为了娱乐。

4、对绿色网游的认知状况。当前北京大学学生对于绿色网游的了解状况并不理想，不论是在玩网络游戏的人群还是不玩网络游戏的人群，只有极少数的人对其有所了解。在被调查者中，仅有3.64%的被调查者表示对绿色网游很了解，而表

示“完全没了解”的则占了多达57.61%。造成这个的主要原因在于社会上对于“绿色网游”的宣传以及重视不够，仅有2.64%的被调查者认为对绿色网游的宣传情况很好，与此相对的，有60.59%的被调查者对绿色网游的宣传情况给予了很差的评价。

当代大学生生活现状调查报告篇三

本次《北京大学学生对网络游戏认知状况的调查问卷》由信息管理系11级学生调查小组在王*-*明教授的指导下制作、发放和回收。调查以北京大学本科生及硕士生的所有在读学生为总体，考虑到学科、兴趣爱好、性别等因素，在抽样过程中采用多段随机抽样的方法选取调查对象。共发放问卷324份，回收问卷324份。通过筛选及逻辑校验，排除种种情况造成的废卷，最终得到的有效问卷302份，有效率为93.20%，符合问卷调查的一般规律和标准。

样本整体中，男生占53.31%，女生占46.69%，基本符合北京大学学生的总体性别比例；其中，人文科学学部占19.54%，社会科学学部占37.09%，理学学部占29.47%，信息与工程学学部占13.90%。

1、北京大学学生接触网络游戏的基本情况。在调查对象中，总计有57.94%的同学表示自己曾玩过网络游戏，42.06%的同学表示不曾玩过网络游戏。总体而言，北京大学学生中玩过网络游戏与未玩过网络游戏的人数大致相等，玩过网络游戏的人数略多于不曾玩过网络游戏的人数，可以说，网络游戏在北京大学学生中间有着较高的流程度与传播广度，至少有一半的被调查者曾不同程度地接触过各类网络游戏。

2、北京大学学生了解网络游戏的主要途径。对于大学生而言，由于本身对于新鲜事物的好奇心较强，因此，对于外界信息与事务的接受较快，同时，对于外界了解的途径也呈现多样

化的特点。在网络游戏方面，“朋友介绍”是北京大学学生了解网络游戏的最重要途径，有50.66%的被调查者是通过这一途径了解网络游戏的，在各项途径中居于首位。其后的是“网上宣传”，占了被调查者总人数的37.41%。而通过“报刊杂志”了解网络游戏的则仅有15.89%。总体而言，北京大学学生了解网络游戏过程中两个比较突出的特点是：1) 人际传播对于网络游戏在北京大学学生群体中的传播有着很重要的作用；2) 网络游戏作为基于网络的游戏形式其宣传方式有其自身的特点，并与大学生上网状况相适应。

1、网络游戏对学习生活的影晌。调查发现，被调查者中，认为网络游戏对学习生话有很大影响的占总人数的19.20%，而认为有一些影响的占总人数的 47.68%。这两项合起来占了总人数的66.88%，即超过三分之二的被调查者都认为，网络游戏确实会对学习生活产生影响。相对的，仅有21.19%的被调查者认为网络游戏对于学习生活没有任何的影响。但是，在关于“您的周围是否有因为网络游戏而沉沦的同学”这一问题上，只有9.60%的被调查者认为“有，很多”，高达91.72%的被调查者认为“只是个别”，而还有15.23%的被调查者表示“没有”。这表明北京大学的学生，一方面认同网络游戏对于大学生的学园生活有负面的影响，同时在另一方面也认为这样的影响尚不严重。

2、对待网络游戏的态度。对于玩网络游戏的目的一，有81.14%的被调查者认为只是“纯粹娱乐”。同时，有60.57%的被调查者从不通宵玩游戏，有 39.42%的被调查者只是偶尔通宵玩游戏，仅仅1.71%的被调查者表示经常通宵玩游戏。而对于没有了网络游戏后的感受，选择“照样过下去”和“生活更精彩”的占了曾接触过网络游戏的被调查者总数的96.57%。对于绝大部分被调查者而言，网络游戏的存在意义仅仅是纯粹的娱乐工具。

1、对绿色网游的了解程度。自“绿色网游”的概念在2019年被提出后，至今已有一年的时间。但是，在调查中我们发现，

表示对绿色网游“很了解”的同学仅占被调查者总数的3.64%。而只表示“听说过”的则占了被调查者总数的38.74%。而表示“完全没了解”的则有多达、被调查者总数的57.61%。由此可见，尽管绿色网游的概念已提出了2年之久，北京大学的学生对于绿色网游仍然缺乏足够的了解和认识。

2、对绿色网游宣传情况的看法。在调查中，认为当前对于绿色网游的宣传情况“很好”的只占了接受调查总人数的2.64%。即使算上认为“一般”的同学，也仅占接受调查总人数的26.15%。相对的，认为当前对于绿色网游的宣传情况“很差”的则占了接受调查总人数的60.59%。这充分说明了当前北京大学学生对于绿色网游的宣传状况是不满意的，这也导致了前文所提的北京大学学生对绿色网游缺乏了解的问题——不论是在玩网络游戏的人群还是不玩网络游戏的人群，只有极少数的人对绿色网游有所了解。

3、在网络游戏对学习生活的影晌方面，66.88%的被调查者承认网络游戏确实会对学习生活产生影响，但是同时，在关于“您的周围是否有因为网络游戏而沉沦的同学”这一问题上，认为“有，很多”的只有9.60%，认为“只是个别”的却占总人数的91.72%，而认为“没有”的同学也占到了总人数的15.23%。这一点也是与北京大学学生接触网络游戏的原因相关联的：曾接触过网游的被调查者中的81.14%表示，自己接触网络游戏只是纯粹为了娱乐。

4、对绿色网游的认知状况。当前北京大学学生对于绿色网游的了解状况并不理想，不论是在玩网络游戏的人群还是不玩网络游戏的人群，只有极少数的人对其有所了解。在被调查者中，仅有3.64%的被调查者表示对绿色网游很了解，而表示“完全没了解”的则占了多达57.61%。造成这个的主要原因在于社会上对于“绿色网游”的宣传以及重视不够，仅有2.64%的被调查者认为对绿色网游的宣传情况很好，与此相对的，有60.59%的被调查者对绿色网游的宣传情况给予了很差的评价。

1、注重人际传播渠道，引导大学生合理游戏，健康成才。在调查中，我们发现，大学生接触网络游戏的重要渠道之一是人际传播，受到身边同学、朋友的影响较大。在这种情况下，通过大规模普遍性的宣传活动开展合理游戏的宣传效果并不会很好，因此，需要发挥学生骨干等的作用，将宣传工作落实到院系、落实到基层，真正深入到同学中间去，通过人际传播的方式开展合理游戏、健康成才的宣传工作。在这一过程中需要充分发挥团组织与班集体的作用，加强沟通，贴近同学，了解同学的实际情况与所感所想。

加强宣传绿色网游，杜绝不健康的网络游戏，引导大学生合理游戏，健康成长。

当代大学生生活现状调查报告篇四

在中国不断的发展历程中，我们不难得知存在着很多本土的以及非本土的因素在影响着制约着中国的发展。其中不乏经济、文化以及主权问题等方面。然而随着时代的进步，国人的爱国意识似乎并没有跟着进步，尤其对于年轻一代，爱国问题显得越发严重。就此问题，特于20xx年6月2日对石家庄经济学院08级大学生做了关于爱国主义思想的调查，现就调查结果做以下分析报告。

一. 当代大学生对爱国主义思想的重视程度及理解

大部分大学生认为自己是爱国的，同时，大部分调查对象同意爱国主义思想很重要，我们得出结论，很大一部分大学生的内心深处是存在“祖国”这一概念的。但对于概念来讲，很多人都懂，可是我们未必能够理解其真正的内涵，在调查过程中发现，很多人在说到自己爱国的表现时，往往都会说支持中国主权与领土完整、不受别国欺压、无理干涉等表面问题，可是难以接受的是，居然有人说不学外语就是爱国的无稽之谈。很显然，当代大学生对于“爱国”没有一个深

层的理解，只是一种作为国人的意识同时掺杂着个人情感的表述而已。

二. 当代大学生对中国传统文化的认识

在调查中，有近一半的大学生对于“是否热爱中国的传统文化”一题选择了“一般”，而对于外来文化入侵，大部分同学的回答都是取其精华等类似答案。从中我们无法知晓大学生对我国传统文化的了解程度，但不难看出其热衷度甚低，“取其精华去其糟粕”无数人在说，可是又有几人在真正的去辨别何为精华何为糟粕？很多人已经逐渐的被西方化，尤其是当代青年人，对外来文化极其狂热，而对自己本民族的传统文化却知之甚少，此种现象不仅反映出了社会责任及价值观的变化，更折射出了教育的诸多弊端。

三. 大学生对中国与外国比较

调查中有80%的人表示即使有机会也不会移民，另外20%人则表示会考虑，而且如果移民则会首先选择欧美国家。当代大学生对亚洲某些国家怀有民族情结，所以没有人会愿意在这些国家长期生活，当然国恨家仇我们是绝对不可以忘记的，可绝对不可以用仇恨去报复仇恨。然而对于一些人想移民到欧美国家的现象便可以反映出社会价值观的整体取向了。

四. 大学生对本国现状的考虑

关于中国的现状及发展，问卷列出了10个方面，被调查者最多可以选择5项自认为最有问题的选项，其中所有调查对象无一例外的都认为中国现行的教育体制有很大问题，同时50%的人选择了法律，另有40%的人选择了政治及医疗。而关于政府各项工作是否透明及是否应该透明的问题，近90%的人选择了“不透明”和“依情况而定”，可以看出当代大学生可以客观的去面对一些事情，他们能够理解一个国家政府工作的复杂与困难，但他们依旧希望一些本可以透明的东西应该变

的透明，从这里我们或许可以得出这样一个结论——当代大学生是爱国的。

五. 假想问题

对于“假如中美开战你会怎么做？”所有问卷回答都是参军、投入战斗等相似内容。没有人想到用其他方式去打击假想敌，也没有人提到是否应该立即调停避免战争，更没有人考虑去对比两国国力，这不能说明当代大学生是好战的一代，只是从另一个角度反映了我们对本国对世界的了解以及是否理性的去面对各种问题的现象，当然这其中不乏有些人已然成为“仇恨的一代”渴望用武力去还击一切对我们持有敌对态度的势力。

六. 结论与建议

通过该调查发现，当代大学生具有一定的“爱国主义思想”，但其中包含了很多的民族情结与民族仇恨，又由于对本国某些工作及文化的不满与不了解，从而滋生了很多不合理的爱国方式和爱国观点，甚至出现了“无力爱国”的尴尬局面。建议改革，从最根本的教育来引导大学生乃至所有人群，摒弃书本上的死板理论，让人们从内心深处去感知到“祖国的存在”而不是盲目的爱国。

当代大学生生活现状调查报告篇五

一、摘要

随着社会的发展，我国的教育得以普及，大学生的数量也越来越多。在大学校园里，现代大学生在人际交往中由于个性自我为中心、自卑、骄傲，嫉妒等心理，未能处理好自身的人际关系，面临着如何处理好各种人际关系的困惑。潜意识里，觉得大学生的人际关系还不够完美，看着大学生跳楼、上吊、或被室友投毒导致死亡的现象屡见不鲜，所以大学生

的人际关系问题如今已成为社会关注的热门话题。本文通过对造成人际关系紧张的原因进行分析，并为改善大学生人际关系提出自己的看法。

二、引言

1、调查目的：

(1)大学生人际关系方面到底存在什么问题。

(2)大学生自杀或被同学投毒导致死亡，究竟出于什么原因。

2、调查方式：采取的是对武汉大学学生通过问卷的形式进行随机抽样调查。

三、关于大学生人际关系的案例

因为林来自农村，家庭背景不是很好，然而在林的性格中，自尊、上进、好强、善良的一半，始终没有停止与苦闷、自责、充满挫败感的那一半的战争。他以自己的方式竭尽全力与外界沟通，却始终难觅出口。最终因为与室友关系不和，而导致自我与他人的毁灭。

2、还记得1994年清华大学女生朱令金属铊盐中毒的事件吗？如今因为复旦投毒案又被推到风尖浪口上，但至今也还没有得到满意答复。

四、调查结果分析

(二)大学与人交流的意向比较强68.7%的大学生觉得自己性格不内向；问及“当你建立了稳固的朋友圈子后，你还愿意去结识新的朋友么？”68.7%的人选了愿意，另外31.3%的同学也选了视情况而定，没有人选择“不愿意”和“没想过”。这说明大学生对自身的性格还是比较自信的，大部分人都有良好

的心态和主动性去结交新朋友，都是渴望有好的人际关系的。只要我们抓住大学生的心理，了解他们的真实意图，就有机会让所有人都走上正常的交往之路。

(三)大学生与朋友、家人的联系偏少问卷显示，大多数大学生通过短信和上网聊天来联系朋友。所以设置了关于短信发送量和上网时间的问题。大多数学生的短信发送量在300条以下。你可能觉得这比较多，但是大学生卡一般有短信套餐500条，只用300不到、甚至低于50条，确实说明大学生和朋友联系的不多。根据本人自身经验，大一时每月要用近千条短信，现在大二却只需150条足矣。说明随时间推移，和朋友们联系少了，心态不够积极。同家人的联系也一样，只有极少数人主动联系家人，很多人甚至极少和家人互相联系。家该是最温暖的港湾，家人是最亲近的人，都应该记得常“回家”看看，打个电话发个短信互相问候和关心也好。

(四)大学生能比较好的适应寝室的生活寝室是除了教室和图书馆，大家最常呆的地方，是在学校里的家。调查显示大多数大学生都能创造出比较和谐的寝室氛围。虽然来自不同的地方，有着不同的习惯，但是都能调节和互相适应。

五、解决对策和建议

第一，要调整自己的心态，摆正位置，了解大学校园人际关系的特点。从成为大学生的那一天起，我们就迈进了人生的另一个舞台，要做到关键的一点是正确认识自己的过去，忘记过去的辉煌或阴影，保持一种全新的心态进入大学的校门。同时明确在大学校园里，与人相处的对象和特点都发生了根本的变化。在中学以前，我们与之相处的对象和含义比较狭窄，那时的人际关系也比较简单。

第二，要努力塑造良好的个人形象，改善性格上的不足之处，注重自身能力的培养。通常在大学生的交往中，往往喜欢与性格良好、成熟、待人热情、坦率、思想活跃、有责任感的

人交往，讨厌虚伪、自私、冷酷的人。若交往中存在恐惧、自卑、封闭、猜疑、自傲、嫉妒的心理，都是不易与人建立良好的人际关系。这需要大学生在交往中注意提高自身心理素质，树立信心，改正性格上的一些不足之处，在同学中间里良好形象，学会在交往中真诚待人，信任他人，宽容他人。同时在交往中要学会适度的真诚的赞美别人，有些人就会由于受到称赞而使自尊心得到满足，对此人产生心理上的接近和好感，因而也就减少了相互的摩擦和人际冲突，为良好的人际交往提供了心理条件。真诚地赞美他人，他人反过来会对你抱有好感。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

[点击下载文档](#)

[搜索文档](#)