

最新幼儿游戏的调查报告(汇总5篇)

在当下这个社会，报告的使用成为日常生活的常态，报告具有成文事后性的特点。那么我们该如何写一篇较为完美的报告呢？下面是小编为大家整理的报告范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

幼儿游戏的调查报告篇一

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 & 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。

幼儿游戏的调查报告篇二

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。通过筛选景逻辑校验，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困生话有负面的影响，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。

(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。

幼儿游戏的调查报告篇三

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。

幼儿游戏的调查报告篇四

尊敬的党支部：

如果你问我：“你最爱什么？”我会毫不犹豫地告诉你：“我最爱我们的祖国。”

历史的长河记载了中华民族的曲曲折折，回首新中国六十五年的艰难历程，中国人民是在困境中追寻黎明的曙光。反右斗争，大跃进，三年自然灾害，中苏关系恶化，文化大革命……这些困难和挫折丝毫没有使中国人民停止对强国之路苦苦追求，相反他们在贫瘠中勤奋探索，艰苦跋涉，奋斗拼搏，终于在荆棘丛中踏出一条光辉灿烂的希望之路。

当你伫立于雄伟蜿蜒的万里长城之上，当你伫立于滚滚而去的黄河之边，当你静立在烟波浩淼的渤海之滨，当你注视着冉冉升起的五星红旗之时，你的心中是否感慨难平？是否热情奔涌？切莫以为只有生于乱世才好为国分忧，欲报国何需生于乱世，有何正在战场上拼杀。

当五星红旗在仁川亚运会会场上冉冉升起时，激昂，嘹亮的国歌在耳畔响起，我有一种冲动，一种神圣的感觉，一种心潮澎湃。不，我说不清楚，那是一种无法用言语表达的感觉，激动，骄傲，自豪，庄严……都无法表达我的“中国心”我为我们的体育健儿而自豪，我为国人综合素质的提高而骄傲，但我又想到祖国的未来应当有我们把握时，我又深感责任重大，尤其作为机电学院的一份子，身上的担子比别人更重，更比别人沉，因此，我更应该发奋学习，刻苦钻研，以自己的努力使明天的祖国更加繁荣，富强。

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](#)

幼儿游戏的调查报告篇五

我们眼下的社会，报告使用的次数愈发增长，要注意报告在写作时具有一定的格式。那么一般报告是怎么写的呢？下面是小编为大家收集的当代大学生对网络游戏的态度和认识状况调查报告，欢迎大家借鉴与参考，希望对大家有所帮助。

1.1选题背景

近十到十五年来，电脑技术有着迅猛的发展，伴随着这种发展，电脑的功能也在逐渐的多元化，从最初的专用于计算的商用电脑逐渐发展到现在以多媒体功能为主的民用电脑。而随着电脑的多媒体功能逐渐增强，电脑业越来越被大众接受，逐渐走入到普通大众的家庭，并最终成为人们生活中的一部分。多媒体计算机之所以能被大众接受，一方面是因为随着技术的发展，计算机的价格不断降低；另一方面就是因为其娱乐元素的不断增强。今年来，游戏作为多媒体计算机娱乐元素的重要一方面也迅速发展起来，越来越受到年轻人的喜爱。而随着网络的发展，网络与游戏的结合，即网络游戏应运而生。

1.2 选题意义

由于网络游戏既具备游戏的娱乐性，又具备网络的可以交流互动的特点，所以近十年来，中国的网游事业一直是欣欣向荣。由最初的《传奇》、《魔力宝贝》到现在风靡全球的《魔兽世界》，中国的网游市场成长迅速，网游的影响也一步步扩大。

网络游戏已成为当代大学生一种常见的消遣方式。其具有的娱乐性强、运行方便、消费相对低等特点更是使网络游戏在大学里风靡。很多人认为网络游戏的诞生丰富了学生们的精神世界和物质世界，让学生们的生活的品质更高，生活更快乐。也有一部分人认为，大学生过多的沉迷于网络游戏中会使其学习退步、伤害眼睛、增加花销等。对于网游这个让人又爱又恨的新兴消遣方式，大家的观点各不相同，于是，我就大学生对于网络游戏的观点和看法进行了问卷调查，从大学生进行网络游戏的频率、对于网络游戏的喜好、用于网络游戏的花销和对于网络游戏利弊的观点几方面进行调研，进一步理解大学生对于进行网络游戏的喜好、习惯和观念。

1. 了解当代大学生进行网络游戏的频率。

2. 了解当代大学生感兴趣的网络游戏类型。
3. 了解当代大学生进行网络游戏的动机。
4. 了解当代大学生对于网络游戏危害的认识。
5. 了解当代大学生每月用于网络游戏的花费支出情况。

4.1 研究总体

本次问卷调查的主要调查对象为在校大学生，主要调查范围集中在学校的食堂，宿舍和校园内。在这次调研中，我总共回收了64份有效答卷，其中男生答卷34份，女生答卷30份。全部64份答卷均是通过网络平台进行。

4.2 抽样方法

本次调查主要采用两种方式：问卷法和访谈法。问卷法也称问卷调查法，它是调查者运用统一设计的问卷向被选取的调查对象了解情况或征询意见的调查方法，根据问卷填答者的不同，则分为自填式和代填式两种。问卷法在社会调查研究中发挥着重要的作用，现代社会最常用的抽样调查使用的主要调查方法就是问卷法，本文调查使用的是自填式问卷法。访谈法是运用有目的、有计划、有方向的口头交谈方式向被调查者了解事实的方法，访谈法通常对被访者进行无结构式访谈。

4.2.1 问卷法

1) 问卷设计

使用卡片法设计，经历两个阶段：初稿与修改，试作后分析并定稿。为了扩展可用人群，问卷设计成嵌套式。有些不知道或不会答题目的题目可以根据被调查者自己的实际情况相

应跳过。

2) 问卷发放与回收

问卷采用分层随机抽样方法发送，此法不仅能保持样本的代表性，还能有效的保证问卷的回收率。

4.2.2 访谈法

20xx年10月10日中午在图书馆门口随机访问了15位同学及图书馆电子阅览室管理员，进行无结构式访谈。