

2023年大学生游戏调查报告 大学生网络游戏调查报告(模板5篇)

报告是一种常见的书面形式，用于传达信息、分析问题和提出建议。它在各个领域都有广泛的应用，包括学术研究、商业管理、政府机构等。报告帮助人们了解特定问题或情况，并提供解决方案或建议。下面我就给大家讲一讲优秀的报告文章怎么写，我们一起来了解一下吧。

大学生游戏调查报告篇一

自从网络游戏进入中国，它便始终受到众多视点的关注。对于中国游戏厂商而言，网络游戏提供了一个持续性的利润来源以及免于盗版困扰的捷径；对于用户而言，则为他们增加了一项全新的休闲娱乐方式。在这两方面的作用下，网络游戏在中国取得了飞速的发展。截至20xx年，中国的网络游戏玩家已经达到了3112万人，年自主发行网络游戏218款，市场规模65.4亿元人民币，而相关行业的直接收入达到了333.2亿元。然而，与此同时，快速发展的网络游戏行业也同样缺少管理，带来诸多的社会问题。例如，自网络游戏出现在中国开始，有关网络游戏沉迷的问题始终处在社会关注的中心。早在20xx年，便有报刊、学者提出“电子毒”一说。直至今日，网络游戏“实名制”、网络游戏防沉迷系统与绿色网游等政策的推出，表现出网络游戏所引发的诸多问题仍然未能得到很好的解决。对于大学生而言，由于远离家庭，所受约束较少，同时也因为年龄、心理等因素，在很大程度上容易受到流行趋势的影响，不可否认网络游戏已逐渐在大学生间逐渐流行、发展起来。

然而，现阶段通过数据对于大学生接触网络游戏的情况进行调查、分析和解释的文章却不多见。为了客观、公正的了解和评价当代大学生对网络游戏的态度和认识状况，笔者特地在本校开展了这一调查。这一调查的主要目的即是希望了解

当前大学生接触网络游戏的程度以及分析其原因及特点，以便客观认识当前大学生群体中网络游戏认知状况，并在此基础上对引导大学生合理接触网络游戏提出对策建议。

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05级学生调查小组在益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%。

（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，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。

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。

大学生游戏调查报告篇二

有些人说：“网络，给我们带来了很大的帮助，它使我们信息传递得更快捷、更准确、更方便，还让我们获得更好的资料。”

有些人说：“网络游戏，使未成年人挺而走险，走上了违法犯罪道路的深渊，使小学生的成绩一路下滑，视力直线下降。”

所以，我对网络到底是“利”与“弊”作了一次调查。

1、询问全班同学视力下降的原因。

2、查阅书籍、报刊。

3、上网搜集有关资料，进行总结。

4、通过各种各样的途径，搜集有关于网络对我们所造成的害处的故事。

信息渠道方面具体内容经过询问近视人数

全班五十四分之十五人因长期玩电脑而近视，全班五十四分之七人因平时不注意而近视。

上网、报刊上网的' 害处

有的同学沉迷于网络游戏不能自拔，学习成绩一落千丈；有的同学因每天长时间上网，导致视力严重下降，甚至视网膜脱落；有的同学受不良信息影响，竟挺而走险，走上了盗窃、抢劫的犯罪道路，甚至发生了杀人或自杀的恶性的事件。

老师所说实例有一人因长期上网玩“杀人”游戏，而导致杀人埋在自家后院，后来被捕了还说：“杀人的游戏真好玩。”

1、网络游戏的害处的确大于好处，因为事物都有两面性，网络可以造就人才，也可以损害人才。

大学生游戏调查报告篇三

由于男女生对网游的接触程度不同，本次调查采取男女分别取样的方式，男女生个随机抽取17人。我们发现男生玩网游的人数多于女生，男生玩网游的人数占被调查总数的70%，女生玩网游的人数占被调查总数的47%。据多方调查与了解，我们得知网游可分为七种：动作、冒险、射击、战争、体育、益智、休闲，前五种男生玩的居多，也比较适合男生玩，而后两种中的部分游戏适合于女生玩，这与男女生的兴趣爱好有关。男生希望通过网游来释放自己，从网游中体验现实中

难以得到的快感：而女生则主要为了休闲娱乐，从中获得快乐。对于同学们为什么接触网游我们同样做了相关调查，无论男生女生，多数同学表示为了娱乐放松，缓解学习压力，另有一些同学是为了结交朋友，交流经验。因此，网络游戏是我们放松的一种有效途径，然而适可而止，不沉迷于此，不是其影响到我们正常的工作学习才是对我们有益的。

男女生的调查情况不尽相同，男生中有92%的人认为玩网游对学习有较大影响，而14%的同学认为玩网游对学习没有影响。女生中有37%的同学认为玩网游对学习有较大的影响，还有25%的同学认为玩网游对学习有影响，但影响不大，剩下的同学均认为网游对学习毫无影响。很多同学都认为，对于玩网游对学习有较大影响的同学自控能力相对较差，虚拟世界与现实世界界限并不清晰，对自己的时间并没有很好的安排，对于网游对学习毫无影响的同学可以分为两类：一是自控能力较强的同学，知道什么时候该玩，什么时候该学；二是不太努力学习的同学，认为学习无关紧要，当然不会被影响。

对于网游与学习的矛盾，同学们也都发表了自己的意见，50%以上的同学认为学习比网游重要；35%的同学则认为二者可以兼顾；剩下的同学则表示要是情况而定。

本次调查中，我们还就男女生对网游的看法进行了相关的了解。男生中有40%的同学认为玩网游可以释放自己的激情，发泄心中的不快，对解压有很大帮助；10%然认为可以通过网游来接触网络当中的新奇事物，用以丰富自己的知识，拓展眼界；20%的男生在玩网游的过程中结交了很多朋友，收获了更多友谊，知道了如何更好的与人交往；剩下的20%男生则因为网游可以增强他们的自信心，培养兴趣等原因而支持网游。女生中，认为网游可以释放自己激情的人占1/3；通过网游来接触网络当中的新奇事物的占2/9；在网游中结交朋友的占2/9；而认为网友可以增强自信心，培养兴趣的女同学则占1/9。

基于以上调查，我们得出结论：对网络游戏消极影响的改善，首先是网络游戏不可以予以彻底禁止，而应考虑如何对网络游戏进行规制，对同学们进行疏导教育，解决其心理的需求，并应当积极地采取一些更健康更吸引学生的娱乐方式。

当被问到喜欢玩什么网络游戏时，休闲益智类游戏在大学生中最受欢迎，占28.6%，其次是人类角色扮演、战略策略、体育竞技和音乐舞蹈。调查显示性别差异显著：男生更喜欢玩人类角色扮演、战略策略、体育竞技游戏，而女生更喜欢休闲益智和音乐舞蹈类游戏。

当被问到为什么玩网络游戏时，50.9%的大学生认为网络游戏是一种目的性的活动，用来消磨时间和缓解现实压力等。学生们遇到问题时，如果身边无人帮忙或无人倾诉，往往寻找另外一种途径排解心中的郁闷，这时，网络游戏成了他们发泄情绪的方式之一。

当被问到和谁玩网络游戏时，有46.3%的大学生最愿意选择他们的老朋友与其一起玩游戏，有将近1/4的大学生选择与不认识的人一起玩游戏，有15.8%的学生选择通过游戏认识一些新的朋友。43.8%的大学生在选择网游的合作者时不考虑性别因素，而有33.9%的人选择异性合作者，选择同性合作者的大学生只占4.6%。

当被问到“网络游戏对现实有何影响”时，45.5%的大学生认为自己在网游中有时与现实生活一样，有时不一样。24.1%的大学生会用网络游戏与现实生活中一致的方式行为。这部分学生不区分现实与游戏情境，因而网游与现实生活相互影响的程度很高。还有23.2%的大学生认为在网络游戏中处理问题应该和在现实中处理问题相区别，这类大学生能够很理智地认清网络游戏与现实生活的区别，其网络与现实生活的相互影响程度很低。

调查显示，超过一半的大学生参与网络游戏，参与网络游戏

被认为很正常，其中10%左右存在网游沉迷倾向。多数大学生在网游世界的行为方式与价值倾向同现实生活存在差异，网络游戏中容易表现出更多的功利、暴力倾向，对朋友更难信守道义。约有半数参与网游的大学生会区分网游世界与现实生活，1/4的学生不区分网游世界与现实生活。这可能存在两种情况：一种是这些学生用现实生活中的价值观念参与网络游戏，另一种情况是大学生把网络游戏中的价值观念和暴力倾向带入现实生活。

学校要积极干预、引导大学生的网游行为。网游痴迷对大学生在学业、身心健康等方面存在着明显的负面影响，而且，从调查可以看出，沉迷在网游世界中，很可能会强化大学生的暴力、功利主义的价值倾向，淡化朋友道义和责任，从而对其价值观念产生潜移默化的影响，因而加强对大学生参与网络游戏的引导是非常必要的。能够通过大学入学考试的学生，在学业和智力上都是能达到优秀的，不让大学生因为沉迷网络游戏而在学业和道德掉队。

大学生游戏调查报告篇四

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。

根据本次调查问卷结果的整理与分析，可以得出以下结论：

大学生中绝大部分人都接触过网游，其中很大一部分人经常进行网络游戏。网络游戏的对于男生的吸引力要远远大于女生。男生与女生在选择网络游戏的类型方面也有很大差别：男生倾向于选择带有对抗性的网络游戏，女生倾向于选择休闲类的网络游戏。

大学生可以清楚认识到网络游戏的危害与弊端，同时也并不认为可以从网络游戏中得到有用的知识或技能，但他们依然有着充分的进行网络游戏的动机：除了打发时间之外，环境、周围人的影响也都是很重要的因素，同时，网络游戏也是其缓解压力的一种重要手段。另外他们可以理解外界对于其进行网络游戏加以干预的做法，但他们认为这种干预是没有必要的。

大学生游戏调查报告篇五

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05级学生调查小组在益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%。

（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。

2、对待网络游戏的态度。对于玩网络游戏的目的，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。