

当代年轻人的休闲方式的调查研究 开题报告

主持人：李春雨

小组成员：李霁月、权侯兮、陶思辰、翁鹤玲、杨瑗伊、
朱志斌

指导老师：韩宇

学校：徐州市矿大实验学校

一 研究背景

在现代社会，随着社会的发展和经济的快速增长，年轻人的生活压力越来越大，他们需要承担沉重的工作压力家庭责任和社会期望这使得他们感到无力和疲惫此外当今社会的竞争越来越激烈年轻人要面对的挑战也越来越多。

同时年轻人的价值观和人生观也在发生变化，他们更加注重生活的质量和内在的满足感，而不是追求功利和物质上的满足。因此，他们会选择“躺平”来寻找自己的内心平静去发现自己真正想要的生活方式和生活目标。这种心态反映了年轻人对于生活节奏的重新思考以及对个人幸福和满足感的追求。

此外，随着科技的发展，娱乐方式也在不断创新，很多结合了科技与放松的概念的娱乐方式，预示着未来娱乐方式的发展趋势将会更加多元化和个性化。那么当代年轻人更倾向于选择哪种娱乐方式呢？其背后深度的原因又是什么？鉴于此，我们进行了这次课题研究，来获取相关内容，了解当代年轻人的娱乐方式以及背后的原因和社会现象。

二、研究目的

- 1、探究当代年轻人偏好的娱乐方式
- 2、探究当代年轻人选择的娱乐方式的原因
- 3、探究其社会背景

三、研究价值和意义

通过调查问卷获取数据，探究当代年轻人偏好的娱乐方式及原因，并联系社会背景剖析该现象产生的原因发现其存在的问题，分析此类现象。

四、人员分工

调 查：李霁月、朱志斌

设计问卷：杨瑗伊

数据分析：翁鹤玲、杨瑗伊、李春雨

查阅文献：权侯兮、陶思辰

开题报告：翁鹤玲、李春雨、陶思辰、权侯兮

PPT：朱志斌、李霁月

五、研究计划

- 1、确定课题题目并思考研究意义
- 2、搜集资料，撰写开题报告
- 3、小组进行分工
- 4、设计调查问卷并发布
- 5、统计数据并进行分析其现象背后产生的原因
- 6、撰写结题报告

六、调查方式

- 1、大数据分析 多渠道收集海量数据，抓取有效信息，运用信息化技术手段精准“画像”。
- 2、问卷调查 突破时空的限制，在广阔的范围内，对众多的调查对象同时进行调查，适用于对现实问题、较大样本、较短时期、相对简单的调查。
- 3、文献调查 根据课题的研究目的，在大量收集文献的基础上，对文献进行分析、归纳和整理，进而在文献中找到自己研究的相关类似的内容，并以此为参考，构建文章的内容。

七、课题研究可行性

- 1、课题顺应当下时代潮流，是社会热点问题，通过对年轻人放松娱乐方式的探讨，能让我们深入的了解到当下年轻人这个群体的具体需求，同时其需求也是整个社会的反映，具有相当大的意义
- 2、研究设计合理，本课题小组在关于年轻人放松娱乐方式上进行了深入的调查研究，充分了解相关情况，具有大量的前期基础准备
- 3、我校重视关于课题的研究，鼓励学生积极参与
- 4、指导老师拥有很多的经验，能够给予学生全面的指导

八 、预期效果

通过调查多方面研究,了解年轻人的价值观和当下社会年轻人的生活节奏、方式,并思考其背后所存在的问题,提出可行性的措施