

儿童社会化的过程其实很大程度上来自于跟同伴的社交互动。在这种冲突解决的过程中，儿童收获了社会认知能力、社会交往技巧和友谊，俗称的“情商”也得到了提升，有利于学会在未来人生中如何与人相处。

白自己和他人可能观点不一样、愿望不一样、喜好不一样、习惯不一样，在这种冲突解决的过程中，儿童收获了社会认知能力、社会交往技巧和友谊，俗称的“情商”也得到了提升，有利于学会在未来人生中如何与人相处。

越来越多的线上社交

在今天讨论孩子们的社交，手机是无法回避的话题。根据《中国未成年人互联网使用报告》，未成年人网民已经接近2亿，有超过95%的互联网普及率。另外，超过80%的未成年人都有自己的上网设

备。

疫情时期许多教学转到线上，客观上加速了手机在孩子们当中的使用率，令许多小朋友比自己和家长预想中更早接触到手机，以及那个纷繁复杂的网络世界。

“你现在是四年级还是五年级呀？”“当然是五年级！”当《新民周刊》记者向采访对象——在上海上小学的天天抛出问题时，电话那一头传来略带傲娇的回答。

采访通过微信语音进行，天天有自己的微信号。和“00后”们回归使用QQ号有些不同，记者发现，如今“10后”孩子们似乎又开始更倾向于使用微信社交。不过，由于周一到周五接触不到手机，天天也

下图：内蒙古呼和浩特市第七中学内，一位学生将同学的手机统一放入储藏柜中保管。

几乎不会和同学在微信上聊天。只有在节假日，尤其是寒暑假，她和同学通过微信交流的次数会稍微多一些。

3年前刚刚使用微信时，天天的同班同学建了一个微信群。她记得原本那个群聊都是同学询问作业情况，但不知道从什么时候开始，“作业群”变成了“游戏群”。现在群聊已经被“王者荣耀”和“蛋仔派对”等游戏充斥，无论是上学时或节假日，一直会有同学在群里面寻找游戏伙伴。“他们聊得最多的，就是几点开始玩，要带谁一起玩。”天天告诉记者。

对于不同代际的孩子而言，电子游戏一直都是最“稳定”的社交内容，今天仍然如此，区别只是玩电子游戏的工具发生了变化。天天的同学们不仅会在放学回家后通过微信一起相约打游戏，第二天到学校仍会继续讨论前一天的游戏内容，复盘谁变“菜”了，谁又成了游戏里的“大腿”。在天天的观察里，像自己这样不用手机玩网游的已经属于班级内的“少数”。大部分男生会玩“王者荣耀”和“蛋仔派对”，而女生更偏爱“原神”。

尽管老师发现了同学在班级内讨论游戏的现象，尝试劝阻他们，但效果并不理想，毕竟老师无法从根源上阻断学生们接触网游。当记者问到在学校一直听到有同学谈论网游的感受时，天天直言“很烦很厌恶”，“因为我觉得他们已经上瘾了”。

是否使用手机，和学习成绩也没有绝对关联。上海的12岁初中男孩朗朗告诉本刊，在他们班，“成绩好的每天回去玩一个小时，和同

