

유아들의 가상놀이 촉진을 위한 놀잇감 사용: 놀잇감의 구조성을 중심으로*

Play Materials Used in Children's Pretend Play: Structured Versus Unstructured Toys

조 은 진**
Cho, Eun Jin

ABSTRACT

This integrative review of research on the role of toys in the pretend play of young children investigated claims about the relative effects of abstract or unrealistic compared with concrete or realistic toys. Researchers and educators acknowledge the benefits of pretend play as an expression of the child's capacity of symbolic functioning and they attend to strategies for promoting pretend play at each stage of its development, including the selection and presentation of playthings.

Highly structured or realistic toys were once thought to impede pretend play because they can only be used for a single intended purpose whereas less structured toys are pliant and hold the child's interest over longer periods of time as new ideas are tried out. However, the present review suggests that realistic toys are effective for very young children who still have limited representational capacity, and that realistic toys continue to give impetus to make-believe even for kindergarten children.

• 놀잇감 Toy(s), 가상놀이 Pretend Play, 유아(Young Children)

*이 논문은 1999학년도 서울여자대학교 사회과학연구소 학술 연구지원비에 의하여 연구된 것임

**서울여자대학교 아동학과 조교수

I. 서론

유아들의 가상놀이는 실제의 물체, 사람, 사건 등을 가작화(make-believe)하는 지적 변형으로 인식되어 왔다(Fein, 1975). 놀이의 이러한 가상적 측면은 표상적 사고의 출현을 나타내는 것이며(Piaget, 1962), 상징 사용의 발달을 중재하는 것으로 생각되었다(Vygotsky, 1976). 상징적 기능의 표현으로서 가상놀이의 인지적 중요성을 인식하게 됨에 따라, 가상놀이의 발달 과정을 지원하고 촉진하는 물리적, 인적 환경에 대한 관심이 증대되었다. 이 분야의 주요 연구들에 의하면, 교사는 놀이에 직접적으로 개입하는 역할 외에도 적절한 놀잇감의 선택과 제시를 통해서 유아들의 가상놀이에서 깊이와 만족도를 높여줄 수 있다(Curry & Arnaud, 1984; Gowen, 1995).

역할, 주제, 사물에 대한 의미의 공유를 기반으로 또래와 의사소통하는 사회적 가상놀이에서(Garvey, 1977), 놀잇감은 서로 다른 기능과 복잡성을 가진 놀이를 이끌어낸다. 예를 들어, 단순한 반복적 상호작용을 이끌어 낼 수도 있고, 유아의 융통적인 반응과 창의적 행동을 요구하는 상호작용을 유도할 수도 있다(Hendrickson, Strain, Tremblay, & Shores, 1981). 이러한 제안은 놀잇감의 사실성, 복잡성, 또는 구조성이 중요한 디자인 변수가 될 수 있음을 나타낸다. 놀잇감의 구조성(structure)은 연구자에 따라 사실성(realism) 또는 실물성이란 용어와 교환적으로 사용되기도 하였는데, 일반적으로 놀잇감이 실물과 물리적으로 유사한 정도 혹은 기능적으로 특수한 용도로 사용되는 정도를 의미한다. 매우 구조화된 놀잇감은 사실성이 높으며 특수한 용도를 갖는 것으로 간주된다. 예를 들어, 경찰차의 사실적인

복제 놀잇감은 경찰차라는 한 가지 용도로만 사용되지만, 나무 블록에 바퀴를 달아 만든 자동차는 덜 구조적이어서 어떤 종류의 탈것도 쉽게 표상할 수 있다(Johnson, Christie, & Yawkey, 1987).

가상놀이에서 놀잇감의 영향을 중요하게 인식했던 연구자들은 사실적인 구조적 놀잇감과 비사실적인 추상적 놀잇감의 역할에 관심을 가져왔다. McLoyd(1983)의 보고에 의하면, 유아들은 놀잇감의 구조성 또는 상대적 사실성에 따라서 가상놀이 활동을 달리 적응시켜 나간다. 놀잇감의 구조성과 관련하여 널리 인정되고 있는 가설은 사실적인 놀잇감보다는 사실성이 낮고 비구조적인 놀잇감이 가상 능력의 발달을 촉진한다는 것이다. 즉, 사실적인 놀잇감은 특정한 용도로만 사용되기 때문에 아동의 상상력을 제한하고 아동의 가상을 방해하는 한편, 구조성이 낮은 비사실적인 놀잇감은 그것의 구조보다는 아동의 상상력에 의해 독립적인 놀이 아이디어와 물체변형을 허용함으로써 표상적 사고와 가역적 사고를 발달시킨다는 추론이다. 그러나 문헌에서의 증거는 결론적이지 못하다. 이러한 가설이 실험적으로 충분히 입증되지 못한 상황에서 사실적인 놀잇감을 거부하기 보다는, 선행 연구와 문헌들을 면밀하게 고찰하여 과학적인 근거를 조사하고 미래 연구를 위한 입장을 확립할 것이 요구된다. 놀잇감은 아동의 놀이 활동에 영향을 미치는 주요 요인으로 인식되어 왔으나, 놀잇감의 구조성과 관련된 최근의 연구는 매우 드물다. 특히 국내 연구로는 제한된 수의 학위 논문이 발견될 뿐이다(박경숙, 1986; 박윤정, 1994; 신나리, 1995; 엄정애, 1992).

본 연구는 가상놀이와 놀잇감에 대한 주요 이론과 연구들에 대한 심층적이고 통합적인 고찰을 통해, 가상놀이를 촉진할 수 있는 요인으로서

유아의 연령 수준과 흥미에 맞는 놀잇감의 선택 조건을 그 구조성의 측면에서 분석하였다. 우선, 놀잇감이 대체사물로서 가상놀이에서 활용되는 조건, 즉 대체조건(substitute condition)을 유아의 가작 수준과 관련시켜 탐구하였다. 그리고, 놀잇감의 구조성에 관해 지금까지 축적된 연구들을 깊이 있게 검토함으로써, 가상놀이 구성의 주요 요소로서 비사실적(또는 추상적) 놀잇감과 사실적(또는 구조적) 놀잇감의 영향을 조사하였다. 이러한 접근은 물리적 환경의 측면에서 아동들의 가상놀이를 지원하고 촉진하려는 교사들에게 놀잇감 선택과 제시를 통한 중재전략을 수립할 수 있도록 구체적인 아이디어를 제공할 것이다.

II. 유아의 가상놀이에 대한 놀잇감 구조성의 영향

놀잇감과 가상놀이에 관한 연구는 크게 두 가지 유형으로 구별되는데, 그 하나는 놀잇감이 가상놀이에서 활용되는 대체조건(substitute condition)에 관한 연구이고, 다른 하나는 놀잇감 자체의 특성과 가상놀이의 관계를 다룬 것이다(이숙재, 1982). 첫 번째로 대체조건에 관한 연구란 가상놀이에서 대체사물의 존재 유무나 실물과의 물리적인 유사성 정도와 같이 대체사물이 활용되는 조건을 조사한 것이다. 이에 관해서는 대체로 일관적인 관찰 결과들이 제시되었으므로, 유아의 연령에 따라 대체사물의 활용 조건이 어떻게 발달되어 가는지 다음에서 대표적인 연구들을 통해 살펴본다. 두 번째로 놀잇감 자체의 특성에 관해서는, 주로 놀잇감의 구조성(구조적인 놀잇감 대 비구조적인 놀잇감) 측면에서 가상놀이에

대한 영향을 조사한 연구들을 종합적으로 고찰하여, 그 결과들이 어떠한 패턴으로 나타나는지 탐구한다.

1. 놀잇감의 대체 활용 조건에 관한 연구

Piaget(1962)에 의하면, 감각운동기 동안에 'signified,' 즉 '의미되어지는, 부재(不在)의 대상이나 행동'과 'signifier,' 즉 그 '의미되는 것을 나타내는 현존하는 대상이나 행동' 사이의 구분이 이루어짐에 따라 상징화가 나타난다. 여기에서, 의미되어지는 대상을 나타내기 위해 사용되는 'signifier'는 참조물로 해석될 수 있으며, 다른 사물을 대신 표현한다는 점에서 대체사물(substitute object)이라고 볼 수 있다. Piaget(1962)는 참조물(signifying object)과 참조되는 사물(object being signified) 사이의 시각적, 촉각적 유사성에 의존하는 초기 단계로부터 참조물 또는 대체사물의 실제 특성에 덜 의존하게 되는 단계로의 발달적 진보를 기술했다. 그의 견지에서 보면, 사실성이 높은 놀잇감은 사실성이 낮은 놀잇감보다 참조 관계가 명백하므로 어린 유아의 가작화 욕구를 더욱 만족시켜 줄 것이며, 연령이 증가할수록 이러한 관계는 달라질 것이다.

Vygotsky(1976)는 유아들이 가상 활동에서 대체사물을 가지고 행동할 때 그것의 실제 의미를 변화시킴으로써 표상적 사고 발달에 기여한다고 주장했다. 예를 들어, 유아가 돌돌 말린 작은 담요를 아기 대신에 사용할 때 그 담요는 실제의 아기로부터 아기의 의미를 분리시키는 중심점(pivot)이 된다. 부재의 어떤 것을 나타내기 위해서 현존하는 물체를 참조물(signifier)로 사용할 때, 그 아동은 즉각적인 환경에 한정되어 있는

초기적 사고로부터 구체적 세계에서 완전히 해방된 순수한 상징적 표상을 향해 중요한 단계를 밟는 것이다. 유아들이 사고를 주변 세계로부터 분리하고 생각에 의존하여 행동을 이끌어내는 과정에서, 가작을 특징화하는 사물대체는 결정적 역할을 한다.

Smilansky(1968)는 물체가 놀이에서 참조물로 사용되는 방식에 대한 5단계의 발달 과정을 제시했다. 첫 번째 단계는 놀잇감을 단순히 조작하는 물리적 대상으로 삼는 수준이다. 장난감 전화기를 예로 든다면, 그 전화기를 단순히 조사하고 조작하는 단계이다. 두 번째 단계는 어른들이 물체를 사용하는 것과 똑같은 방식으로 그것의 소형 복제물을 사용함으로써 그 물체와 관련된 행동을 숙달하는 수준이다. 세 번째 단계에서는 소형 복제물이 어떤 역할을 수행하는 데 보조품으로 사용된다. 이제 아동은 사무실에서 일하는 아씨의 역할을 수행하기 위해 장난감 전화기를 사용한다. 이 단계부터는 아동이 자기 자신을 놀이 역할 수행에 관련시키는 수단으로 놀잇감을 사용한다. 네 번째 단계에서는 아동이 역할을 수행하는 데 보조품으로 비사실적 놀잇감을 사용한다. 이제 아동은 막대기를 전화기로 사용할 수 있다. 분명한 기능을 가진 물체(예; 컵, 스푼)는 더 나중이야 다른 물체의 대체물로 사용된다(예를 들어, 컵이 전화기를 나타내기 위해 사용되는 것). 유아의 연령이 증가할수록, 명백한 기능을 가진 놀잇감이 가져오는 갈등적 단서를 극복할 수 있는 능력이 증가하는 것으로 보인다.

Trawick-Smith(1990)는 대체사물에 따른 가작 활동을 세 가지 유형으로 구분했다. 첫 번째 유형은 사물의 형태와 기능이 나타내는 관습적인 방식으로 사물을 사용하는 것이다(예; 장난감 컵으로 상상의 커피를 마시면서 실제의 컵처럼 사

용하는 것). 두 번째 유형은 사물의 형태와 기능이 나타내는 것과는 다른 방식으로 사물을 사용함으로써 완전히 새로운 가상적 실체를 그 사물에 부여하는 것이다(예; 반쪽짜리 계란 모양의 플라스틱 용기를 잡고 컵처럼 사용하는 것). 세 번째 유형은 현존하지 않는 사물을 표상하기 위해 신체의 일부나 제스처를 사용하는 것이다(예; 자신의 손을 컵처럼 형상화해서 사용하는 것). 일반적으로, 3세 이전의 아동은 자신이 나타내려고 하는 부재의 물체와 유사성이 없는 물체를 변형해서 사용하는 것이 어려우며, 물체 없이 제스처나 신체의 부분으로 가장하는 능력이 부족한 것으로 관찰된다(Trawick-Smith, 1990).

요약하면, 어린 유아의 가상 활동을 지원하는 물체는 일상 생활의 물체들과 가장 유사한 것들이다. 연령이 증가함에 따라, 매우 원형적인(실물과 닮은) 물체에 대한 의존은 줄어들고, 가상의 썸은 폭넓고 다양한 물건들로 확대된다. 더 나아가, 유아들은 촉발적인 자극 물체가 없을 때에도 신체 부분이나 제스처를 사용해서 상상의 물체를 창조할 수 있게 된다. Overton과 Jackson(1973)의 연구에 의하면, 3, 4세 아동은 부재하는 사물을 표현하기 위해 자기 신체의 일부를 활용하며(예; 자신의 손으로 컵을 형상화하는 모양을 만드는 것, 손가락을 펼쳐 빗처럼 사용하는 것), 좀 더 나이가 든 후(8세경)에야 상징적 활용이 가능하게 된다(예; 컵이 없어도 컵을 잡은 것처럼 손가락을 구부리는 것, 빗이 없어도 빗을 잡고 있는 것처럼 손모양을 만드는 것). 이러한 후기 행동에서는 즉각적인 놀잇감이 존재할 필요가 없으며, 가상하기는 점차로 정신적 썸에 의해 야기되고 지배된다.

이와 같이 인지발달적 관점에서 대체사물의 가작화 수준을 제시하는 입장에 따르면, 가상은

우선적으로 아동의 상징적 성숙도를 반영한다 (Piaget, 1962; Vygotsky, 1976). 이들의 관점에서 보면, 표상 능력이 제한된 유아들에게는 놀이 자료가 실생활의 것과 유사할수록 놀이가 확장되는 반면, 좀 더 성숙한 유아들에게는 그 관계가 반대일 수 있다(Fein, 1981; Singer, 1973; Vygotsky, 1976; Watson & Fischer, 1977). 이러한 이론적 관점 및 관찰 결과들은 아래에 다루어지는 놀잇감의 구조성 또는 사실성에 대한 연구들에서 그 가설 설정의 부분적인 배경이 되는 것으로 보인다.

2. 놀잇감 구조성의 영향에 관한 연구

가상놀이에서 놀잇감의 역할과 영향에 관심을 가져온 연구자들은, 좀 더 구체적으로, 놀잇감의 구조성 또는 원형적 세부 묘사의 정도가 유아의 놀이 행동에 미치는 영향에 주목했다. 광범위하게 연구되지는 못했지만, 원형적 구조성에 대한 주요 가정은, 놀잇감은 중립적이지 않으며 그것의 기능에 대한 아동의 해석을 통해서 다양한 방식으로 영향을 미친다는 입장이다(Lewin, 1931). 이러한 가정하에, 구조성이 낮은 놀잇감과 구조성이 높은 놀잇감의 지속력(holding power, 활동을 지속시키는 힘)에 대한 주장과 또한 그것들이 가상놀이의 창의성과 다양성에 어떻게 영향을 미치는지에 대한 주장이 성립되었다(Caplan & Caplan, 1973; Smilansky, 1968).

구조성이 낮은 놀잇감(예; 블록, 찰흙, 판지 상자 등)은 엄격한 목표를 지향하는 세밀한 특성이 없고 비교적 융통적이어서 미리 생각한 놀이 주제속으로 쉽게 통합될 수 있으므로, 새로운 아이디어가 시도될 때 더 오랜 시간 동안 유아의 관심을 유지시킬 수 있다고 여겨져왔다(holding-

power claim). 대조적으로, 실제 사물을 본떠서 만든 복제 놀잇감은 그 세밀함과 사실성으로 인해 그것이 원래 의도되었던 용도로만 사용될 수 있기 때문에 자유로운 창의적, 융통적 놀이를 저해할 수 있다고 생각되었다(play-versatility claim).

실제로, Pulaski(1970, 1973)의 연구는 5, 6, 7 세 유아들의 가상놀이에서 덜 구조화된 단순한 놀잇감(미술·구성 자료, 단순한 인형)이 구조화된 놀잇감(사실적인 인형, 세밀하게 묘사된 장난감 빌딩, 자동차, 가구가 완전히 갖추어진 인형집)에 비해 다양하고 풍부한 놀이 주제를 이끌어내는 것으로 보고하였다. 기능적으로 모호한 자료들은 유아가 놀이 주제를 즉석에서 만들 수 있도록 허용하는 반면, 명백한 기능을 가진 구조화된 놀잇감은 가상의 주제를 지시하고 구속하는 경향이 있어서 상상적 활동을 방해하는 것으로 결론지었다. 그 외에, 3~4세를 대상으로 한 Johnson(1983)의 연구, 3~5세를 대상으로 한 McGhee, Ethridge 그리고 Benz(1984)의 연구 등도 사실성이 낮은 놀잇감이 더 다양한 표상 활동이나 높은 수준의 가작화를 유도한다고 제시하였다. 국내 연구로는 5세 아동을 대상으로 한 박윤정(1994)의 연구에서, 구조성이 높은 놀잇감 상황에 비해 구조성이 낮은 놀잇감 상황에서 협동적인 가상놀이와 언어의 가작화가 더 많이 나타났다.

이상의 연구들은 비구조적인 놀잇감이 유아의 상상력을 허용해서 놀이에 새로움을 제공하는 유의한 자료인 것으로 추천하고 있다. 그러나 이러한 결과는 다른 연구들에서 일관적으로 나타나 있지 않으며, 특히 위에 인용된 연구들은 3세 이상의 유아들만을 대상으로 하고 있다는 점에서 제한성을 갖는다. 놀잇감이 갖는 구조성의 영향은 아동의 연령과 능력에 따라 달라진다는

주장이 있다.

Markey(1935)에 따르면, 더 나이든 아동들은 자료를 놀이 주제와 목적에 적응시키는 반면, 22~50개월의 유아들은 자신이 놀이에서 사용하고 있는 자료의 물리적 특성과 기능에 의해 지배된다. Fein(1974)의 연구에서도 어린 유아들은 초기 물체 개념에서 원형적인 속성을 사용한다. 20개월의 유아는 덜 원형적 물체보다도 매우 원형적인 물체를 가지고 놀 때 더 많은 가상 활동에 참여하였다. 마찬가지로, 3세 이하를 대상으로 한 Fein과 Robertson(1975), Jeffree와 McConkey(1976), Kagon(1981)의 연구에서도 사실성이 높은 놀잇감이 제공된 상황에서 가상 행동이 훨씬 더 많이 나타났다. 그 외의 연구들도 놀잇감이 사실적일 때 어린 유아들의 가상놀이가 촉진된다는 결과를 제시했다(예; Elder & Pederson, 1978; Golomb, 1977; Watson & Fischer, 1977).

이상에서 살펴본 바에 의하면, 아동들의 가상 활동에 대한 효과에서 연령과 놀잇감의 구조성 사이에 상호작용이 존재한다는 주장이 설득력을 갖는 것으로 보인다. 어린 유아들(2, 3세)의 가상놀이는 사실적인 놀잇감에 의해 확장되며, 연령이 증가하면서 사실적 자료에 대한 요구는 감소한다(Elder & Pederson, 1978; Fein & Robertson, 1975; Golomb, 1977; Watson & Fischer, 1977). 유아를 위한 놀잇감의 선택에서 일반적으로 비구조적인 놀잇감을 선호하는 것, 또는 나이든 유아들을 위하여 비구조적인 놀잇감을 선호하는 것은 관련 문헌에서 전형적으로 발견되는 단순화된 경향이다. 이러한 경향이 널리 수용되면서, 90년대에는 놀잇감의 구조성에 대한 더 이상의 연구 필요성을 인식하지 못했을지도 모른다. 그렇다면, 3, 4세 이상의 유아들은 비구조화된 놀잇감으로 채워진 놀이 환경에 있는 것이 가장 유

익하다고 결론지을 수 있는가? 이러한 질문에 대해, 선행 연구들은 체계적으로 조직된 자료를 제시하지 못하지만, 본 논문에서 개별적인 선행 연구들을 면밀하게 검토하고 그것들을 종합적으로 분석하는 과정을 통해, 유아의 상징 활동을 촉진하는 놀잇감 구조의 적절성에 대해 새로운 제안을 시도해 본다.

Ⅲ. 놀잇감 구조성의 영향에 대한 새로운 고찰과 분석

사실적인 놀잇감을 관습적인 방식으로 사용하면서 가작하는 단순한 가상(simple pretense) 행동은 항상 순수한 상징 활동으로 여겨졌던 것은 아니지만(Johnson et al., 1987), 이것도 Vygotsky(1976)가 발달적 중요성을 부여했던 대체행동(substitutional behavior)의 요소를 포함한다는 점에서 그 의미나 가치가 재고되어야 한다.

또한, 놀잇감의 구조성 차이와 그 영향에 관해 좀 더 체계적인 분석을 시도하기 위하여, 관련 연구들을 다음의 두 가지 방식에 적용시켜 다시 검토해볼 필요가 있다. 하나는 놀잇감 원형간에 구조성의 차이가 존재하는 경우이고(예; 낮은 구조성=블록, 높은 구조성=병원놀이 세트), 다른 하나는 같은 놀잇감 원형내에 구조성의 차이가 존재하는 경우이다(예; 낮은 구조성=이목구비가 없는 봉제인형, 높은 구조성=바비 인형).

1. 사실적 놀잇감을 사용하는 단순한 가상(simple pretense)의 의미

덜 구조화된 놀잇감의 선택을 주장하는 초기 연구들은 물체가 그 자체와는 전혀 다른 어떤 것

처럼 사용되어지는 가작 행동만을 변형인 것으로 좁게 정의해 왔다. 그러한 협소한 정의는 사실적인 물체를 가지고 수행하는 상징 활동을 인정하지 않는다. 예를 들어, 소형 복제물을 그것의 관습적인 방식으로 사용하면서 가작하는 것(장난감 스토브를 실제의 스토브처럼 사용하는 것)은 가작 행동으로 여기지 않는 것이 보통이었다(Johnson et al., 1987). 그러나, 단순한 가상이라고 불렀던 이러한 유형의 변형을 수행하는 것도 복잡한 사고를 요구한다. Fein(1975)은 장난감 컵으로 사실적인 말 모형에게 물을 먹이는 유아의 활동을 다음과 같이 묘사했다: 그 아동은 역할을 바꾸고, 무생물의 물체에게 생명의 기능을 부여하고, 빈 컵에 액체를 넣고, 특히 중요한 것으로, 말과 컵 사이에 관계를 확립할 수 있는 능력을 가지고 있다(p. 293). 그 아동의 활동에서 물체 자체에 완전히 새로운 정체성을 부여한 것은 아니라 하더라도, 실제적인 몇몇 측면들을 정신적으로 변형하는 능력을 보여주었다.

Trawick-Smith(1990)의 연구에서는, 상징적 변형에 대해 단순한 가상을 포함하는 광의의 정의를 채택하고, 변형 활동을 폭넓게 측정해서 놀잇감 구조성에 따른 효과를 조사하였다. 즉, 물체의 모든 가작적 사용이 상징화의 행동으로 간주되었다. 사실적인 놀잇감을 사용하는 가작 활동은 단순한 가상으로 구성된다 하더라도, 그 또한 물체변형의 한 유형이다. 오히려, 비사실적 물체(예; 블록, 고무찰흙)는 쌓거나, 만들거나, 던지거나, 두드리는 등의 여러 가지 비상징적 활동에 사용될 수 있다. 3~5세 유아를 대상으로 한 이 연구의 결과를 보면, 사실적 놀잇감을 사용할 때 전체적인 물체변형이 더 많이 수행되었다. 5세 유아들도 사실적 놀잇감을 사용하여 단순한 가상을 빈번히 수행한 것으로 드러났다. 단순한 가

상의 변형이 전체적 변형의 계산에 포함될 때는 어린 유아들(3세)도 상징 활동에 많이 참여하는 것으로 나타났다. 사실적 놀잇감 사용시에는 오히려 어린 유아들이 나이든 유아들보다 약간 더 많은 변형을 수행했다. 단순한 가상의 변형이 모든 연령 집단에서 상당히 높은 수준으로 수행되었음을 볼 때, 나이든 유아들도 사실적 놀잇감을 가지고 가작하는 것의 흥미를 잃지 않았음을 알 수 있다.

단순한 가상은 유아들의 자발적인 활동에서 지속적으로 나타나며 유아기에 걸쳐 전반적인 물체변형의 큰 부분을 설명한다. 단순한 가상도 실제 사물로부터 의미와 사고를 분리하는 유아의 능력을 보여준다는 점에서 유의미한 상징적 변형으로 인정되어야 한다. 물론, 가상놀이의 초기 단계에 있는 어린 유아들은 대체사물을 필요로 하기 때문에 사물로부터 의미가 완전히 자유롭게 되는 것은 아니지만, 지각에 근거한 초기 사고로부터 실물보다는 사고에 근거한 행동이 가능해지는 순수한 상징적 표상을 향해 한 걸음 나아가고 있는 것이다.

2. 놀잇감 원형간 그리고 원형내에서 구조성의 차이와 그에 따른 영향

놀잇감의 지속력과 놀이 융통성에 대한 영향을 주장해온 사람들은 대부분 그 주장이 놀잇감 원형간의 구조성 차이에 적용되는지, 놀잇감 원형내의 구조성 차이에 적용되는지, 또는 둘다에 적용되는지를 구체화시키지 못했다. 이러한 구분의 결핍으로 인해, 문헌에 제시된 암묵적인 결론은 놀잇감 원형간에 구조성 차이가 있을 때, 또는 원형내에 구조성 차이가 있을 때, 분별없이 다 적용된 것으로 보인다.

놀잇감 원형내에서 구조성을 달리하여 그 영향을 조사한 대표적인 연구자는 Robinson과 Jackson(1985)이다. 구조성 또는 세밀도(사실적인 세부 묘사의 정도)가 낮은 놀잇감과 높은 놀잇감간의 상대적인 지속력과 놀이의 다양성에 대한 주장을 검증하기 위해, 그들은 5세 유아들의 단독놀이를 관찰했다. 놀잇감 원형내에서 구조성에 차이를 두었을 때, 낮은 세밀도의 자동차에 비해 높은 세밀도의 자동차가 가상놀이에서 더 큰 지속력을 갖는 것으로 나타났다. 유아들은 세밀도가 낮은 놀잇감보다 사실적인 세밀도가 높은 놀잇감을 2배 정도 긴 시간 가지고 놀았다. 또한, 높은 세밀도의 자동차를 가지고 놀 때는 산만한 행동이 유의미하게 줄어들었다. 이는 구조성이 높은 놀잇감을 가지고 놀 때, 놀이에 대한 아동의 집중이 더 커진다는 것을 보여준다. 낮은 세밀도의 놀잇감을 사용할 때 놀이의 유형이 다양하게 나타날 것이라는 일반적 기대와는 달리, 유아들이 참여하는 놀이행동 범주의 수는 세밀도가 높은 놀잇감과 낮은 놀잇감간에 차이가 없는 것으로 나타났다.

놀잇감의 구조성에 관한 최초의 연구라 할 수 있는 Phillips(1945)의 실험에서는 3, 4, 5세 유아들에게 사실성이 높은 미미인형과 소형 복제가구, 그리고 사실성이 낮은 봉제인형과 정교하지 않은 가구(적목)가 제공되었는데, 유아들은 사실성이 높은 놀잇감을 가지고 더 오랜 시간 동안 가상놀이를 하였다. 그러나, 가상놀이의 주제는 사실성이 낮은 놀잇감 상황에서 더 다양하게 나타났다. Olszewski와 Fuson(1982)도 실물적인 인형(이목구비가 분명하고 독특한 헤어스타일과 표정을 가진 인형)과 도식적인 인형(나무 막대기에 페인트 칠해 만든 인형)을 제공하고 3, 4, 5세 유아들의 가상놀이에서 나타나는 언어의 종류

와 수를 관찰한 결과, 놀잇감의 구조성은 가작화를 포함하는 언어적 가상놀이에 영향을 미치지 않았다. 더 어린 유아들(18~41개월)의 단독놀이를 관찰했던 Jeffree와 McConkey(1976)는 구조성이 낮은 놀잇감(예; 막대기에 천을 둘러 만든 인형, 상자, 나무조각)에 비해서 구조성이 높은 놀잇감(예; 정교한 인형, 소형 의자와 침대, 그릇 세트)이 가상놀이와 정교한 상상적 행동을 더 많이 일으켰다고 보고했다.

이러한 연구들은 놀잇감의 기능은 동일하게 하고 놀잇감 원형내에서 구조성의 수준에만 차이를 둔 것으로서, 구조성이 낮은 놀잇감이 지속력과 놀이 융통성을 증대시킨다는 가설을 대체로 지지하지 않았다. 실로, 나이든 유아들도 자신이 사는 세상을 사실적으로 반영시켜서 세밀하게 만든 놀잇감(예; 장난감 자동차의 아주 작은 창문, 엔진 덮개 아래에 주조되어 있는 금속 엔진, 실제로 열고 닫을 수 있는 찬장문과 서랍이 달린 인형 가구)으로부터 상당한 기쁨과 만족을 얻는 것으로 보인다(Curry & Arnaud, 1984). 또한, 환경적 자극에 있어 고도의 사실적 친숙함이 가상놀이를 저해한다는 충분한 증거도 없다(Fein, 1981).

그 외에, 놀잇감의 원형간에 구조성의 차이를 둘 때(즉, 놀잇감의 기능에 차이가 있을 때)도, 비구조적인 놀잇감 우위의 가설은 일관적으로 입증되지 못했다. 예를 들어, McLoyd(1983)는 3.5세와 5세 유아 대상의 연구에서, 구조성이 낮은 놀잇감(예; 모루, 양철통, 블록, 미술 공작용 색판지)에 비해 구조성이 높은 놀잇감(예; 트럭, 연장 세트, 찻잔 세트, 스토브, 전화기)이 전체적 가상놀이, 가상놀이 주제, 언어적 표현을 더 많이 나타낸다고 보고했다. 그러나, 구조성이 낮은 놀잇감이 사물대체(object substitution)는 더 많이 일

오켰다. Einsiedler(1985)의 연구에서는 사실성이 높은 놀잇감 사용시에 가상 행동의 언어적 표시가 더 많이 나타났다. 가상놀이에서의 언어적 지원은 사실성이 낮은 놀잇감을 다룰 때 더 필요할 것이라는 가설이 지지되지 못한 것이다. 사실적으로 형상화된 놀잇감은 “농부가 동물들에게 먹이를 주고 있어요”와 같이 사물과 역할에 관한 언어적 대화를 더 많이 유발했다(Einsiedler, 1985). 국내의 4세 유아들을 대상으로 한 연구에서도 이전 연령의 유아와 마찬가지로 구조성이 낮은 놀잇감 상황보다는 구조성이 높은 놀잇감 상황에서 가상놀이가 더 많이 일어났다(신나리, 1995). 3, 4, 5세를 대상으로 한 엄정애(1992)의 연구에서도 사물에 대한 추가작화의 빈도는 사실성이 높은 놀잇감 상황에서 더 많이 나타났다(특히 3세의 경우).

요컨대, 놀잇감의 구조성이 낮은 경우 유아의 가상 활동이 더 빈번해지고 촉진되는 것으로 인식되어 왔으나, 어린 유아들 뿐만 아니라 나이든 유아들에 대해서도 그러한 인식에 도전하는 증거들이 있다. 더구나, 몇몇 연구들을 주의깊게 살펴보면, 나이든 유아들에게는 놀잇감의 구조성 수준이 가상 활동에 중요한 영향을 미치지 않는 것으로 보인다. Griffing(1980)의 연구에서는 5세 유치원아들에게 사실적 놀잇감과 비사실적 놀잇감이 제공되었는데, 그들은 두 유형의 놀잇감을 모두 확장적으로 사용했다. 엄정애(1992)의 연구에서 4, 5세 유아들의 가작화 빈도는 사실성이 높은 놀잇감과 낮은 놀잇감간에 큰 차이를 보이지 않았으며, Olszewski와 Fuson(1982)의 연구에서도 인형의 사실성 정도가 4세 유아들의 가상놀이 빈도에 영향을 미치지 않았다. 박경숙(1986)의 연구는 2, 3, 4세의 한국 유아들을 대상으로 하였는데, 그 중 가장 나이 많은 4세 유아들

은 물리적 특성이 유사한 대체사물과 유사하지 않은 대체사물의 가작화 수행 사이에 차이를 나타내지 않았다. 5~7세 아동을 대상으로 한 Pulaski(1973)의 연구에서는 구조성이 낮은 놀잇감이 더 다양한 주제를 유발하였으나, 가상의 생산이나 창의성에 미친 영향에 있어서는 구조성이 높은 놀잇감과 유의하게 다르지 않았다. 이러한 연구 결과들로 미루어 볼 때, 4, 5세경에는 놀잇감의 구조성에 관계없이 가상하려는 경향이 이미 잘 확립되어 있는 것으로 보인다.

IV. 논의 및 결론

놀잇감의 구조성이 유아들의 가상놀이에 미치는 영향을 조사해온 연구들을 종합적으로 고찰하고 분석한 결과, 2, 3세 정도의 어린 유아들에게는 구조성이 높은 놀잇감이 가상 활동을 자극하지만, 점차 연령이 증가함에 따라 놀잇감의 구조성이 반드시 가상놀이 구성의 주요소가 되지는 않는 것으로 드러났다. 표상 기술의 부족으로 인해, 매우 어린 유아들은 가상놀이를 시작하기 위해 주제와 관련된 사실적 복제 놀잇감을 필요로 한다. 표상 기술의 발달로 인해, 나이든 유아들은 가작하는 데 더 이상 사실적 놀잇감을 필수적으로 요구하지는 않지만, 현실의 사물들을 세밀하게 반영한 구조화된 놀잇감에 매료되며 그것을 다루는 가상놀이에서 여전히 즐거움을 경험하는 것으로 보인다.

사실적 놀잇감의 사용에서 빈번히 나타나는 단순한 가상 또는 물체의 모방적인(관습적인) 사용은 상상을 덜 필요로 한다고 해서 낮은 가치만을 부여할 수 없다. 소리의 모방과 복제물의 모방적인 사용은 표상적 사고에 연결되는 구상화

(추상관념의 구체화)를 동반하기도 한다(Einsiedler, 1985). Fein(1981)에 따르면, 사실적 놀잇감을 다루는 놀이는 특히 제한된 표상 능력을 가진 아동들에게 반드시 추천할 만한 것이다. 그들에게 그런 경험이 제공되지 않는다면 가상놀이가 전혀 실행되지 못할 수도 있다. 5세 이상의 유아들이라 하더라도 환상(fantasy)이 낮은 수준으로 평가된 경우에는 사실적인 놀잇감이 제공될 때 훨씬 더 가작 활동을 즐기는 것으로 나타났다(Pulaski, 1973).

이러한 근거로, 사실적인 놀잇감도 상징 표현의 주요 촉매임을 인식하게 된다. 따라서, 비사실적 놀잇감에 대한 선호로 인해 사실적 놀잇감을 제거하는 것은 유아들로부터 가상화를 연습하는 기본적 기회를 빼앗는 것일 수 있다. 특히 어린 유아들은 비사실적 놀잇감이 제공된 환경에서 매우 낮은 빈도의 물체변형을 수행한 것으로 나타났으므로, 유아 교실에서 그런 자료만으로 극놀이 영역을 채우는 것은 바람직하지 못하다.

비사실적 놀잇감의 사용에서 물체변형의 빈도가 비교적 낮다는 것은, 어린 유아들이 새로운 물체를 상상적으로 변형하기 보다는 탐색한다는 Hutt(1976)의 연구에 의해서 부분적으로 설명된다. 비사실적 놀잇감의 애매한 양상은 아마도 그것의 속성이나 기능에 대한 불확실성을 불러일으키고, 가작적 변형보다는 탐색적 조작으로 이끌게 되는지도 모른다. 비사실적 놀잇감의 구조성 부족은 물체를 쌓아올리거나, 두드리거나, 던지는 등의 비상징적 사용을 많이 허용하는 한편, 사실적인 놀잇감은 가작이라는 한 종류의 활동 수행을 구성하거나 안내함으로써 어린 유아들로 하여금 많은 물체변형을 일으키게 하는 것으로 보인다. 또한, 구조성이 낮은 놀잇감은

처음 제공될 때 구조성이 높은 놀잇감처럼 흥미를 유발하는 매력적인 요인이 없어서 가상 활동을 더 많이 이끌어내지 못할 수도 있다(신나리, 1995).

그러나, 나이든 유아들은 사실성과 복잡성이 낮은 구조의 놀잇감 상황에서 독립적인 놀이 주제와 물체변형을 더 빈번하게 나타낸다는 몇몇 연구 결과들도 고려해야 한다(예, 신나리, 1995; McLoyd, 1983; Phillips, 1945; Pulaski, 1970). 구조성이 높은 놀잇감 상황에서 아동은 많은 수의 가작 행동을 보이지만, 주로 놀잇감의 원래 기능에 따른 행동이나 역할 수행이 이루어지므로 그 주제가 다양하게 확장되지는 못할 수 있다. 반면, 구조성이 낮은 놀잇감은 기능적 단서에 구애받지 않고 다양하고 풍부하게 가상놀이 주제를 변화시킬 수 있을 것이다.

요컨대, 유아를 위해 최선이 되는 단 하나의 놀잇감이 있다기 보다는, 여러 가지 다양한 종류의 놀잇감들이 서로 다른 방식으로, 서로 다른 분위기와 서로 다른 발달 단계에 있는 유아의 여러 가지 욕구를 만족시킨다. 특정한 연령과 능력, 흥미에 맞게 유아들의 경험과 상상의 상징화를 이끌어내는 놀잇감의 제공이 중요하다. 결론적으로, 놀잇감의 구조성에 관한 연구들을 고찰하고 분석하고자 시도했던 본 연구는 문헌에서 때때로 낮은 수준의 발달적/교육적 가치를 부여해왔던 사실적 놀잇감을 새롭게 조명했다. 나이든 유아들의 경우에도, 세밀하게 구조화된 놀잇감에 대한 흥미와 만족감이 가상놀이를 양적인 수준에서 뿐만 아니라 질적인 수준에서 촉진시킬 수 있다. 즉, 구조성이 높은 사실적 놀잇감은 그 물체에 의해 의도되는 주제 영역내에서 더 강력하고 정교하게 놀이를 확장한다. 따라서 주제와 관련된 역할 수행을 더 많이 유발할 수도 있

고, 그로 인해 관점을 변화시키는 능력을 발달시킬 수 있다. 또한 사물의 기능이나 역할과 관련된 언어 사용을 증진시킬 수 있다. 이처럼, 사실적 놀잇감도 유아들의 가상놀이를 촉진하는 중요한 매체이므로, 성공적인 놀이 개입 프로그램의 필수적인 요소가 되어야 한다.

교육 실행가들은 놀잇감이 갖는 구조성의 의미를 교육적 적용의 측면에서 면밀하게 검토해야 할 것이다. 유아 교실의 교사는 아동들의 능력과 흥미에 따라 사실적 놀잇감과 비사실적 놀잇감을 적절하게 제공해줌으로써, 그들의 가상놀이를 증진시킬 수 있다. 표상 기술이 아직 부족한 어린 유아들(2, 3세 정도)의 가작을 촉진하기 위해서는 구조화된 사실적인 놀잇감을 충분히 제공해주는 한편, 더 나이는 유아들을 위해서는 사실적, 비사실적 놀잇감들을 모두 적절하게 선택하여 제공해줄 필요가 있다. 특히, 구조성이 높은 놀잇감 상황에서는 가상놀이의 내용이 놀잇감의 고유한 기능에 제한될 수 있으므로, 교사는 유아의 흥미가 감소하지 않도록 적절하게 교체해주고 가상놀이의 내용이 다양하게 확장될 수 있도록 격려하는 것이 요구된다(McLoyd, 1986). 그러나, 2세경의 매우 어린 유아들도 이따금 비사실적인 자료를 변형하는 것이 관찰된다. 이러한 관찰에 대해, 극놀이 영역의 사실적 놀잇감이 비사실적 놀잇감의 변형을 지원한다는 해석이 있다(Fein, 1975). 어린 유아들은 사실적 놀잇감에 의해 가상이 촉진되지만, 좀 더 추상적인 변형을 통해서, 몇 가지 비사실적 자료를 그들의 놀이 주제속으로 통합할 수도 있다.

대부분의 연구는 비사실적 놀잇감만 제공된 환경과 사실적 놀잇감만 제공된 환경을 비교하였다. Fein(1975)에 의하면, 구조성이 다른 놀잇감들의 조합이 어린 유아들에게 가상을 위한 최

적의 환경을 제공해 줄 수 있으므로, 사실적, 비사실적 놀잇감들의 비율을 변화시켜 제공하는 환경의 영향을 조사할 필요가 있다. 유아기 동안 각 연령 수준에서 상징화를 연습하기 위한 최적의 환경을 제공하기 위해 사실적, 비사실적 놀잇감들을 어떤 비율로 조합할 것인지를 결정해야 하며, 이를 위해 다양한 비율로 환경을 구성하고 그 효과를 분석하는 연구가 이루어져야 할 것이다.

놀잇감의 구조성에 관한 연구 분야에서 앞으로 다루어져야 할 흥미로운 주제는 성차에 관한 것이다. 가상놀이에서 놀잇감의 구조성과 성별의 상호작용을 조사한 연구들은 그 결과에서 일관적인 패턴을 제시하지 못했다. 또한, 성별 선호도를 조사한 대부분의 연구들은 유아가 놀잇감을 가지고 무엇을 하는지에 대해 정확하게 보고하고 있지 않다. 예를 들어, 남아는 블록과 탈 것에 관한 놀잇감을 선호한다고 일반적으로 알려져 있지만(예; Connor & Serbin, 1977; Fling & Manosevitz, 1972), 장난감 자동차의 사실적인 세밀도를 변화시킬 때 가상놀이에서 성차가 어떻게 다르게 나타날지는 분명하지 않다.

이러한 연구 분야에서의 또다른 관심사는 소품에 관한 것이다. 예를 들어, 장난감 자동차를 가지고 놀 때, 카페트에 디자인된 도로와 같은 소품이 다양한 원형적 세부 묘사 수준에서 아동의 놀이 행동에 어느 정도 영향을 미치는가 하는 것이다. Chaille(1978)는 3~4세 유아들의 상상적 놀이는 소품의 사용으로 확장되는 반면, 지적인 측면에서 더 정교해진 7~8세 유아들은 상상적 놀이에서 소품에 덜 의존한다고 제안했다. Robinson과 Jackson(1985)의 연구에서는 소품이 유아들의 가상놀이 지속 시간에 거의 영향을 미치지 않았으나, 그들의 놀이가 원형적인 주제 향

동에 집중되도록 하는 것을 도왔다. 놀잇감에 관련된 소품의 영향은 후속 연구의 부족으로 인해 확고한 결론에 이르지 못한 상태이다.

유아가 어릴수록 물체가 그것의 공공연한 용도로 사용될 가능성이 높지만, 그러한 제한성에 오래 머무르는 것은 놀이의 특성이 아니다 (Sutton-Smith, 1986). 놀잇감을 선택할 때 우리는 유아의 연령, 흥미, 능력과 관련하여 그에게 진정한 만족을 줄 수 있어야 한다는 것을 유념한다. 유아들은 아무 걱정 없이 즐거움으로 가득찬 놀이에 참여할 수 있어야 하며, 놀잇감을 사용하여 상상의 세계를 창조하는 기쁨을 경험해야 한다.

참고문헌

- 박경숙(1986). 대체사물과 대상의 종류에 따른 상상놀이의 발달에 관한 연구. 중앙대학교 석사학위 청구논문.
- 박윤정(1994). 놀이감의 구조성에 따른 중류층과 저소득층 5세 아동의 가상놀이에 관한 연구. 서울여자대학교 석사학위 청구논문.
- 신나리(1995). 놀이감의 구조성이 아동의 상상놀이에 미치는 영향. 연세대학교 석사학위 청구논문.
- 엄정애(1992). 놀이감의 실물성(Realism)이 유아의 사물에 대한 가작화에 미치는 영향. 이화여자대학교 석사학위 청구논문.
- 이숙재(1982). 유아의 상상놀이와 놀이감에 관한 연구. 대한가정학회지, 20(4), 185-192.
- Caplan, F., & Caplan, T. (1973). *The power of play*. Garden City, NY: Anchor Books.
- Chaille, C. (1978). The child's conceptions of play, pretending, and toys: Sequences and structural parallels. *Human Development*, 21, 201-210.
- Curry, N. E., & Arnaud, S. H. (1984). Play in developmental preschool settings. In T. D. Yawkey & A. D. Pellegrini(Eds.), *Child's play: Developmental and applied*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Connor, J. M., & Serbin, L. A. (1977). Behaviorally based masculine and feminine activity-reference scales for preschoolers: Correlates with other classroom behaviors and cognitive tests. *Child Development*, 48, 1411-1416.
- Einsiedler, W. (1985). Fantasy play of preschoolers as a function of toy structures. Paper presented at the International Symposium of the Netherlands Organization for Postgraduate Education in the Social Sciences, Amsterdam, The Netherlands.
- Elder, J. L., & Pederson, D. R. (1978). Preschool children's use of objects in symbolic play. *Child Development*, 49, 500-504.
- Fein, G. G. (1974). Transformations and codes in early pretending. Paper presented at the annual meeting of the American Psychological Association, New Orleans, LA.
- Fein, G. G. (1975). A transformational analysis of pretending. *Developmental Psychology*, 11, 291-296.
- Fein, G. G. (1981). Pretend play: An integrative review. *Child Development*, 52, 1095-1118.
- Fein, G. G., & Robertson, A. (1975). *Cognitive and social dimensions of pretending in two-year-olds*. Yale University.
- Fling, S., & Manosevitz, M. (1972). Sex typing in nursery school children's play interests. *Developmental Psychology*, 7, 146-152.
- Garvey, C. (1977). *Play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Golomb, C. (1977). Symbolic play: The role of substitution in pretence and puzzle games.

- British Journal of Educational Psychology*, 47, 175-186.
- Gowen, J. W. (1995). The early development of symbolic play. *Young Children*, 50(3), 75-84.
- Griffing, P. (1980). The relationship between socioeconomic status and sociodramatic play among black kindergarten children. *Genetic Psychology Monographs*, 101, 3-34.
- Hendrickson, J., Strain, P., Tremblay, A., & Shores, R. (1981). Relationship between toy and material use and the occurrence of social interactive behaviors by normally developing preschool children. *Psychology in the Schools*, 18, 500-504.
- Hutt, C. (1976). Exploration and play in children. In J. S. Bruner, A. Jolly, & I. K. Sylva(Eds.), *Play-Its role in development and evolution*. New York: Basic.
- Jeffree, D., & McConkey, R. (1976). An observation scheme for recording children's imaginative doll play. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 17, 189-197.
- Johnson, J. (1983). Context effects on preschool children's symbolic behavior, *Journal of Genetic Psychology*, 143, 259-268.
- Johnson, J. E., Christie, J. F., & Yawkey, T. D. (1987). *Play and early childhood development*. Glenview, IL: Scott, Foresman and Company.
- Kagon, J. (1981). *The second year: The emergence of self-awareness*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Lewin, K. (1931). Environmental forced in child behavior and development. In C. Murchison(Ed.), *A handbook of child psychology*. Worcester, Mass.: Clark University Press.
- Markey, F. V. (1935). Imaginative behavior of preschool children. *Child Development Monographs*, No. 18.
- McGee, P. E., Ethridge, L., & Benz, N. A. (1984). Effects of level of toy structure on preschool children's pretend play. *Journal of Genetic Psychology*, 144, 209-217.
- McLoyd, V. C. (1983). The effects of the structure of play objects on the pretend play of low-income preschool children. *Child Development*, 54, 626-635.
- McLoyd, V. C. (1986). Scaffolds or shackles?: The role of toys in preschool children's pretend play. In G. Fein & M. Rivkin(Eds.), *The young child at play: Review of research. Vol 4*(pp. 127-140). Washington, DC: NAEYC.
- Olszewski, P., & Fuson, K. C. (1982). Verbally expressed fantasy play of preschoolers as a function of toy structure. *Developmental Psychology*, 18, 57-61.
- Overton, W. F., & Jackson, J. P. (1973). The representation of imagined objects in action sequences: A developmental study. *Child Development*, 44, 309-314.
- Phillips, R. (1945). Doll play as a function of the realism of the materials and the length of the experimental session. *Child Development*, 16, 123-143.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. New York: Norton.
- Pulaski, M. S. (1970). Play as a function of toy structure and fantasy predisposition. *Child Development*, 41, 531-537.
- Pulaski, M. S. (1973). Toys and imaginative play. In J. L. Singer(Ed.), *The child's world of make-believe*. New York: Academic Press.
- Robinson, C., & Jackson, R. (1985). The effects of varying structure within a prototypical play object on the solitary pretend play of preschool children. Paper presented at the Association for Childhood Education International Study Conference, San Antonio, TX.

- Singer, J. L. (1973). *The child's world of make believe*. New York: Academic Press.
- Smilansky, S. (1968). *The effects of sociodramatic play on disadvantaged pre-school children*. New York: Wiley.
- Sutton-Smith, B. (1986). Role replication and reversal in play. *Merrill-Palmer Quarterly*, 12, 285-298.
- Trawick-Smith, J. (1990). The effects of realistic versus nonrealistic play materials on young children's symbolic transformation of objects. *Journal of Research in Childhood Education*, 5(1), 27-36.
- Vygotsky, L. S. (1976). Play and its role in the mental development of the child. In J. S. Bruner, A. Jolly, & K. Sylvia(Eds.), *Play: Its role in development and evolution*. New York: Basic.
- Watson, M. W., & Fischer, K. W. (1977). Developmental sequence of agent use in late infancy. *Child Development*, 48, 828-836.