

假装游戏与儿童发展:观点、争论与展望

倪 伟*

〔摘 要〕 假装游戏是儿童成长过程中必然出现的一种特殊游戏类型,它与儿童发展之间存在着密切联系,但对于这种联系的方向和可能原因尚存在诸多争议。文章重点讨论了假装与非社会性认知发展、社会认知以及社交技能之间的关系,列举出已有研究所呈现的相关论据与学术争议,并针对当前研究存在的一些问题,提出了对今后的研究从理论、实验与实践应用等方面可能突破的方向,如能否以及如何建立统一的解释框架或理论的问题,如何在实验控制与真实情境间求得平衡的问题,以及如何更好地评估假装游戏的影响与作用等问题。

〔关键词〕 假装游戏;发展;关系;争论;展望

一、引言

游戏是儿童的天性,是他们的主要活动形式和探索世界的桥梁。假装游戏(pretend play)是儿童成长过程中必然出现的一种特殊游戏类型,多年来引发了心理学界的广泛研究。假装游戏是一种有意识的、但不含欺骗目的的游戏形式,以“好像”的状态为特征,儿童在准确地感知到真实情境的前提下,有意想象出非真实的情形,并根据这种想法做出非真实的行为。Lillard(2013, pp. 49-52)以六个属性和一个特征对假装游戏进行了进一步界定,六个属性分别为假装者、现实、心理表征、心理表征对现实的投射、对前述几个属性的意识以及意图,一个特征是积极情绪。例如,儿童假装用香蕉打电话,如果儿童(假装者)能准确地能意识到什么是香蕉(现实),什么是电话(心理表征),知道在本情境下二者之间的信息关系,理解心理表征有可能不同于现实,并非出于误解或欺骗,并有意做出这种行为(意图),而且是乐于做出这个行为,那么就可以视其为一种假装游戏。

已有研究发现,假装游戏具有一定的先天生物学基础,因为无论是否来自于模仿,假装都会在人类个体(乃至动物)成长的过程中发生,甚至在某些父母不鼓励假装的文化中,儿童也会这样做。假装游戏的表现具有一定的刻板性,有着相对固定的时间表,通常幼儿在18—24个月时就会开始出现

* 心理学博士,南京师范大学心理学博士后流动站研究人员、副教授,210097。

假装行为,直至儿童中期(即6岁左右)时逐渐减少并消退,3—5岁时是进行假装游戏的“高发季节”。^① 儿童假装游戏的发展有着相对固定的形式变化,它始于简单的客体替代,接着出现更多的虚构客体或行为的假装,再后来演化为复杂的、带有情节的角色扮演。假装游戏是一种颇为特殊的先天技能,因为绝大多数的先天技能(如语言)都会有助于儿童更好地适应当前世界,而假装游戏则表现为有意引导儿童把真实世界想象成不同的样子,呈现出对现实的虚构或歪曲。那么,假装游戏这种特殊的作用机制对儿童的发展又有着怎样的影响与作用呢?

二、假装游戏与心理能力发展之间的关系

早在20世纪70年代后期,研究者就开始对假装游戏与儿童发展之间的关系进行探讨。越来越多的观察与实验证据表明,假装游戏和儿童发展之间存在着显著相关。研究发现,假装游戏与一些重要的心理能力如心理表征、社会参照、想象、角色扮演、协商、问题解决等均存在联系,并可能对非社会性认知、社会认知与社交技能等方面的发展直接或间接地产生积极影响。

(一) 假装游戏与非社会性认知的发展

一些早期研究发现,假装游戏与控制冲动、问题解决、语言、数学及表征能力均存在联系。近期研究进一步发现,假装游戏与叙事能力、假设推理、抽象思维、创造性问题解决、学业发展、一般性知识的获得等都有着密切联系,有助于儿童认知水平的提高。例如,实验表明,在假装情境中,儿童更易理解故事的结构和情节,随着这种理解力的增强,儿童把握概念的水平与叙事能力也随之得到发展(Christie & Roskos, 2006, pp. 57 - 73)。又如,在假装中,儿童会有意地对物体进行不同于现实的表征,赋予其虚构的身份或属性,从而有助于他们习得更多超越语言表达的内容,获得更多普遍性知识(Sutherland & Friedman, 2012, pp. 1064 - 1071)。再如,在排除了语言能力的影响后,假装游戏得分与创造性测验得分之间仍存在相关,在游戏中组织故事和想象力更好的儿童表现出更佳的发散性思维,在故事讲述中也能体现出更高的创造性(Hoffmann & Russ, 2012, pp. 175 - 184)。

分析假装游戏与认知发展相关的可能原因,可以看到:假装游戏的基本属性要求儿童能形成对物体和行为的心理表征,摆脱对现实的束缚,学会区分物体和象征物,一些复杂的假装游戏还涉及到想象、伪装、象征、组织、对似乎独立的内容的认知整合以及发散性思维等,这样的心理过程有助于促进儿童的认知发展(Russ, 2004)。同时,假装游戏与创造性思维也有着类似的心理过程,创造性思维要求产生新异的假设或想法,并通过这类想法进行探索得出结论,而在假装游戏中,儿童首先要进行假设或是想象,然后将之付诸行动或探索接下来的脚本,并举一反三,从二者过程上的类似性可以推论出儿童时期的假装游戏可能对成年后的创造性产生积极影响。此外,游戏氛围所创造的轻松环境,可以让儿童毫无压力地在其中探索和尝试,并将游戏中尝试过的行为应用到解决问题的现实中,从而促进其认知技能的发展。

(二) 假装游戏与社会认知(心理理论)的发展

心理理论指的是人们用以解释和预测他人心理和行为时的一种能力,已有研究发现它与假装游

^①对于何时出现真正意义上的假装,研究者并未取得一致意见。Leslie等研究者认为,模块化的心理理论机制(ToMM2)的成熟与元表征能力的发展,使18至24个月的儿童就能够进行假装游戏,并理解他人的假装行为。而Lillard等研究者则认为,即使是2岁甚至更大的儿童也可能不能真正地理解假装概念。比较两者观点与论据之间的不同,我们可以发现,前者所关注的是假装行为(the action of pretence),后者所关注的是儿童的假装概念(the concept of pretence)或者说对“假装”(pretence)一词的理解。

戏,特别是社会性假装游戏之间存在相关。来自脑电的研究也发现,向被试呈现有假装情节的录像时,被检测到所激活的脑区与完成心理理论任务时激活的脑区一致。

对于二者相关的原因,研究者从不同的角度进行了分析与论证。有研究者认为,当儿童进行假装时,他们不仅需要知道事实与心理表征,也需要能够表征两者之间的信息关系,如理解事实的香蕉如何被表征为抽象的电话。这样种机制类似于心理理论的机制,因而将假装游戏可视为心理理论发展的早期表现(Leslie,1987,pp.412-426)。也有研究者认为,假装游戏和心理理论都是儿童模仿能力发展的结果。儿童在假装游戏中需要通过分析自我的心理状态,并从“想象自己穿着他人的鞋子”的视角来理解他人的心理状态,因而这类游戏应当有助于他们心理理论能力的发展(Harris,1995,pp.207-221)。除了理论上的推测,更多研究者则从实证上对假装游戏与心理理论之间的相关或因果关系进行了研究。如有研究发现幼儿早期角色扮演的社会性假装游戏水平能预测他们后来的心理理论水平,但也有研究却得出了相反结论,发现早期的心理理论预测了儿童后来的社会性假装游戏发展水平,但反过来并不成立。我国也有研究者曾从实证上对假装是否直接构成心理理论发展的基础问题做了分析,认为实验结果部分支持了程式知识的发展是幼儿假装游戏和心理理论共同的潜在认知基础(邓赐平、桑标、缪小春,2002)。总之,对于假装游戏与心理理论之间所存在的联系是否为因果关系,联系的机制如何等问题尚存在争议,有待进一步的研究。

(三) 假装游戏与社交技能的发展

已有研究表明,假装游戏与儿童的社交技能密切相关。参加假装游戏多的儿童更受同伴喜欢,并被教师认为社交能力更好;更受欢迎的儿童会参加更多的假装游戏,并在假装中表现出更高的社交能力。研究者分析探讨了二者之间存在相关的可能原因。

第一,假装游戏提供了社会参照的机会。在假装情境中,如果儿童能够参照成人的情绪或反应,有助于他们更好地理解情境并做出合适的回应,反之,则可能感到迷惑,将之与自己对真实世界的表征混淆起来。研究发现,当成人在儿童面前假装的时候,儿童往往会模拟成人的行为来行动,并做出更多的假装行为(Nielsen & Christie,2008,pp.151-162)。这种社会参照能力有助于今后社交技能发展。

第二,假装游戏提供了角色扮演的情境。尽管研究者对于儿童在角色扮演时是否真正理解所扮演角色的心理特征存在争议,但不争的事实是,假装游戏所创造的角色扮演机会可以为儿童提供在情感上与内心里趋同所扮演的角色的机会,这有助于他们社交技能的发展。如 Hirsh-Pasek 等(2009)提出,假装游戏是一些重要的自我调节能力的先导者,这些自我调节能力包括减少攻击性、延迟满足、礼仪和同理心等。Jent 等(2011)认为,假装游戏能促进正向和负面情绪的表达、调节情绪和促进认知和情绪的整合。

第三,假装游戏提供了协商的机会。在假装游戏实施前或实施中,儿童有时需要为了假装的情节或是角色的身份而与其他游戏者共同协商他们的观点与期望,且随着儿童的长大,参与的游戏内容的丰富与复杂化,他们往往会用更多的时间进行协商。研究表明,经常进行假装游戏的儿童在协商彼此观点与期望时比其他儿童表现出更高的社会认知水平。

第四,假装游戏提供了更多心理状态谈话的机会。研究发现,儿童在假装中比不假装时往往使用更多的内心状态的词汇,经常假装的儿童比较少假装的儿童也会更多地使用内心状态的词汇。当兄弟姐妹和同伴的对话中频繁地使用关于假装的对比性的说法时,更能促进儿童关注并理解他人的观点。

第五,假装游戏提供了社会文化学习的机会。在假装游戏中,儿童需要认识到游戏要遵守一定的规则,自己与他人需要相互做出反应,相互合作,这种能力是他们未来的社会活动必不可少的。正

如 Lancy (2007) 所说,假装游戏能够提供给儿童获得成人工作习惯和在社会场景中表现的机会。Rakoczy (2008) 进一步提出,早期的假装游戏是社会背景下的文化合作学习,对于儿童的社会化的适应过程具有重要价值。

三、假装游戏与儿童发展之间关系的争论

经过多年的研究积累,研究者对于假装游戏与儿童发展之间存在相关并无太大异议,但两者之间相关的具体模式却存在分歧。Smith (2010) 归纳出假装游戏与儿童发展之间的三种可能的理论关系,即副产品说、关键作用说和等效作用说。Walker 等 (2013) 后来又补充了第四种可能的理论关系,即交互作用说。

(一) 副产品说

这一观点认为假装游戏本身并不促进儿童的发展,它与发展之间的相关可能只是因为儿童的年龄、普遍的发展状态或其他相关因素间接造成,一旦这些因素被加以控制,两者相关的可能便不复存在。Piaget 是这种观点的早期代表人物,他将假装游戏看作是儿童使用符号来思考的一种途径,从这个意义上说,假装游戏更像是发展的一个指标而不是促进者 (Piaget, 1962)。近来, Lillard 等 (2013, pp. 49 - 52) 回顾了过去 50 年间的 150 个关于假装游戏的研究,认为迄今为止并没有确凿证据表明假装游戏本身可以促进创造力、解决问题能力、智力、情绪调节、叙事能力以及其他能力的发展,假装游戏对于儿童发展来说,只是一种“附带现象”。例如,他们认为假装游戏与心理理论表现出的相关,可能只是因为成人在鼓励儿童进行假装游戏时,运用了大量心理状态术语,实际上是成人与儿童关于心理状态的谈话促进了儿童心理理论的发展。同时还指出,许多研究存在着方法论上的缺陷,某些相关可能是由于实验缺陷造成的,所以他们倾向于认为,并非是假装游戏本身有助于儿童发展,而是其他一些相关能力或情境促进了儿童的良好发展,假装游戏只是一个副产品。

(二) 关键作用说

与副产品说截然不同,关键因素说主张假装游戏是影响儿童发展的关键因素,假装游戏与儿童发展之间存在着明确的因果联系。Vygotsky 是该学说的早期代表人物,他很早就提出假装对发展具有关键作用,有助于促进儿童抽象思维能力的发展,并明确提出,假装游戏可以缩小儿童实际发展水平与潜在发展水平之间的差距,让儿童到达“最近发展区”的顶端 (Vygotsky, 1978)。后来有些研究者也认同这一观点,认为假装游戏对儿童各方面发展具有非常重要的作用。如 Mitchell (2007, pp. 51 - 75) 认为,假装具有适应性价值,因为它促进儿童进行富于创造力的计划或通过让自己的行为与他人匹配进行学习,抑或二者兼有; Copple 等 (2009) 指出,高水平的假装游戏对认知、社会 and 情绪能力均具有积极影响。Singer 等 (2009) 也对假装游戏的作用给予高度肯定,认为假装游戏对学习和发展作用是独一无二的。出于这种观点,一些国家的学前课程围绕假装游戏展开,甚至会使用假装游戏教授数学和阅读。

(三) 等效作用说

持等效作用说观点的研究者认为,假装游戏与儿童发展之间存在正相关,但这种相关并不是绝对的因果关系,假装游戏可能促进发展,但它只是可能的途径之一。换言之,假装游戏并非是儿童获得积极发展的“唯一途径”。Smith 本人就是这一观点的支持者。他发现,已有研究所体现出的假装游戏与发展之间的相关度并不一致,尽管他所回顾的 50 多个研究中只有一个表现出负相关,其他均

为正相关,但有三分之二的研究表明这种相关并未达到统计上的显著水平(Smith,2010)。例如,有研究发现,完全可以通过非假装游戏的其他形式来促进被试的叙事能力的发展。但同时,他也强调自己认为假装游戏是促进儿童发展的途径之一,目的并不是贬低假装游戏的教育作用,只是认为不要过度强调或理想化游戏的作用,如果一个快乐健康的儿童选择不去做那么多的假装游戏或是某种社会并不认为假装游戏很有价值,我们也不应在这点上过于关注或批判。

(四) 交互作用说

Walker 等(2013)提出,假装游戏与儿童发展是一种交互作用的关系。假装游戏最初是人类认知机制的一种产物,但之后又作为反事实推理的一种形式,促进了儿童因果认知的发展,由此成为促进发展的关键因素。具体来说,假装游戏不仅可以让孩子训练反事实推理所需的认知能力——设置错误前提,也让儿童有机会实践和精通这些涉及反事实推理的认知操作,从而促进儿童习得因果关系,更新“因果模式”。例如,假装游戏创造出一种不同于现实的可能世界,要求儿童进行反事实推理,并预测他人的行为反应或做出相应回应,这一过程有助于培养儿童以当前掌握的知识理论来解释与预测未来知识的能力。一个最近的相关研究结果表明,在反事实任务中表现得更好的儿童也能将合适的因果规则用于他们的假装游戏中,并且儿童在反事实推理问题上的表现与他们在有因果联系的假装中的表现显著相关,这表明假装游戏和反事实推理可能具有同样的潜在认知机制(Buchsbaum, et al., 2012, pp. 2002 - 2012)。

目前这四种观点各有一些支持性研究证据,但并未获得一致的结果,尚待进一步验证。对于后三种观点来说,有必要注意门槛效应,即是否一定总量、一定频率或是一定类型的假装游戏是促进儿童发展的必要的或是充分的条件。此外,也有另一种可能,即随着儿童的发展或是文化的改变,甚至人类的进化,假装游戏的作用会从一种模式转变为另一种模式。例如,我们可以想象,如果当前文化提供给儿童比以往更多的除假装游戏之外的发展途径,那么就有可能从关键因素模式转化为等效作用模式(Smith,2010)。总之,虽然研究者对于假装游戏对儿童发展所起作用的方式与强度仍存异议,但可以肯定的是,假装游戏在学前儿童的生活中占据着毫无争议的重要地位。

四、今后研究的展望

从关注假装游戏的概念、特征与本质,到探索其发生发展的机制与模型,再到聚焦其与语言、心理理论等主题的相关研究,现今的研究热点已逐渐转向假装对儿童发展影响的争论上。在取得一系列颇有建树的研究成果的同时,我们也要看到当前研究所面临的问题与困境,今后的研究期待从不同方向上取得新的突破。

(一) 在理论上能否以及如何建立统一的解释框架或理论?

多年来,研究者对于假装游戏与儿童发展的关系众说纷纭,莫衷一是。其背后的原因之一就在于对假装游戏的作用机制一直缺少一个更具包摄性的解释框架。Piaget(1962)认为,假装是一种特殊形式的同化,假装游戏实际上是一种随着儿童的经验积累逐渐形成的内化模仿。Leslie(1987, pp. 412 - 426)认为,假装游戏是通过一种特殊的分离(decoupling)机制起作用的能力,这种分离机制使元表征不再受到现实的制约,有效地避免了儿童混淆假装情境和现实情境从而为心理理论的发展奠定基础。Nichols 等(2000)认为,假装的实施是由可能世界箱(Possible World Box)、信息更新器(updater)和程式描述器(script elaborator)三部分联合运作完成的。Walker 等(2013, pp. 40 - 44)则提出假

装游戏与反事实推理涉及了同样的认知机制,可以提供给儿童在情境中实践因果认知并发展必要的认知技能的机会。

当前,有研究者基于领域普遍性的观点呼吁建立统一的解释框架或理论,认为有必要对当前各种理论观点与研究证据进行重新审视与整合,也有研究者基于领域特殊性的观点,认为应该逐个领域地仔细考察假装游戏作用于发展的机制,特定的机制可能更适宜某种类型而非其他类型的假装游戏。我们认为,对于这种理论上的争议,需要更多的实证研究,例如在研究正常人群的同时,对其他人群(如自闭症儿童、唐氏综合症儿童、聋儿等)也进行研究;比较不同文化下个体的发展;或是更多地运用认知神经科学等现代技术手段对假装游戏的脑与神经机制进行更为精细地研究,都是今后可以努力的研究方向。

(二) 在实验上如何在实验控制与真实情境间求得平衡?

Lillard 等(2013, pp. 49-52)对以往研究特别是实验研究进行了非常细致深入的回顾,发现大量的假装游戏研究在实验设计、变量控制、实验者偏差等方面均存在诸多问题,由此质疑:当实验中儿童表现出更好的发展结果时,是由于假装游戏本身起到了关键性的因果作用,还是因为其他变量(如成人对实验组的注意增多)作用所造成的?对此,他们提出,“有必要在没有实验者偏差和适当控制的情境下重新验证这些结果”,以更有力的科学方法进行研究。针对这一情况,有研究者也提出了一些具体建议,例如:应尽可能采用“双盲”实验,让实验的主试与干预研究的实施者在不了解实验目的、实验假设的情况下进行实施;将游戏的作用从其他环境因素的作用中剥离出来、更精细地设计因变量、控制额外变量;在比较研究或干预研究中,使用相对统一的测验与编码方法;鼓励多进行大样本的纵向与横向研究等。

然而,假装游戏涉及大量的心理机制,如注意、兴趣和积极关注等,要更为准确地控制实验变量,势必需要将其他变量区分出来,但由于这些机制本身是游戏不可分割的一部分,这就使得控制额外变量存在很大难度,不可能达到实验室研究之精密标准。另一方面,倘若真的创造出这样的人工情境来研究假装游戏又会面临新的问题。真正意义上的假装游戏应该具有内在动机与积极情绪,与儿童的自发性密切相关,它与限定了主题方向与游戏材料的假装游戏实验存在着本质的不同。同时,实验室研究的控制性与人为性势必或多或少会削弱儿童的内在动机与游戏乐趣。此外,自然的假装游戏往往会在不经意间出现,因而即使是观察研究也存在实施的可行性问题,何况研究中潜在“观众”的存在也会对儿童产生干扰。正如 Bergen(2013, pp. 45-48)所说:真正的假装游戏通常都是远离成人的,自然而然地发生,而且要经过几个小时甚至整个下午的时间来发展。

因而,如何在实验的科学性和生态性中求得相对平衡,是研究者面临的重要挑战。运用新的实验设计与统计分析技术来研究自然情境下儿童的假装游戏,也许会有助于这种平衡的达成。我们可以通过大规模的纵向研究获得足够的变化性,运用更科学的手段进行编码,以梳理出可能解释儿童结果的变量,并使用相对复杂的分析技术得出结论。此外,今后还可以打破传统研究的局限,从诸如“假装游戏能促进发展吗?”这种问题模式中跳出来,不再简单地考察因果性,而更多考察产生结果的多重途径,思考假装游戏本身及其创造的情境中有哪些因素可能成为促进儿童发展的潜在变量,评估每种因素如何运作,各自如何起作用以及如何联合起作用。

(三) 实践应用上如何更好地评估假装游戏的影响与作用?

假装游戏乃至整个游戏对于儿童来说究竟有多么重要?对于家长和幼教工作者来说,如何更合理地分配儿童的游戏时间与“学业准备”时间,以及如何分配自由游戏与指导性游戏的时间都存在诸多争议(Fisher, et al., 2011, pp. 341-360)。目前,“学业准备”的压力让一些家庭、幼儿园或是早教中心花费大量时间教授儿童字母表、数字、颜色和其他技能,即使是游戏的时间,所进行的也多半是指导性游戏而

非自由游戏。这势必会影响作为自由游戏主要组成部分的假装游戏所占用的时间,而假装游戏的属性和特征却要求能够多给予儿童更多一些不被打扰的时间以自发进行复杂性游戏。因而假装游戏研究者所面临的一个挑战就是能否证明假装是十分重要的,儿童在假装游戏中实践的技能有助于他们的认知发展与学业准备,促进今后可以获得更好的学习表现(Weisberg, Hirsh-Pasek & Golinkoff, 2013, pp. 35 - 39),特别是目前中小学的课程与测验所要求的表征能力、问题解决能力和运用社会性语言能力。Root-Bernstein(2012)发现,诸如诺贝尔奖或麦克阿瑟基金得主这样的创造性人才在儿童期会表现出比别人表现出更高的假装游戏频率,这为假装游戏的重要性提供了一个证据。

无论是假装游戏本身的属性和特征促进了儿童发展,或是其所创造的独特情境与机会有助于儿童培养更好的认知和社交技能,抑或是儿童对假装游戏任务的乐趣和注意联合其他技能为儿童创造出适宜的成长环境,都可以断定假装游戏与儿童发展密切相关,值得我们对假装游戏进行更深入的系统探索,未来的研究可以进一步探究这种联系的方向和可能的来源,以及如何更好地将已有的观察与实验结果运用于幼儿教育实践。

参考文献:

- 邓赐平、桑标、缪小春,2002:《程式知识与幼儿心理理论的发展关系》,《心理学报》第6期。
- Bergen, D., 2013, "Does pretend play matter? Searching for evidence: Comment on Lillard et al. (2013)", *Psychological Bulletin*, vol. 139, pp. 45 - 48.
- Buchsbaum, D., S. Bridgers, D. S. Weisberg & A. Gopnik, 2012, "The power of possibility: Causal learning, counterfactual reasoning, and pretend play", *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, vol. 367, pp. 2202 - 2212.
- Christie, J. F. & K. A. Roskos, 2006, "Standards, science, and the role of play in early literacy education", in D. Singer, R. Golinkoff & K. Hirsh-Pasek (eds.), *Play = Learning*, Oxford: Oxford University Press, pp. 57 - 73.
- Copple, C. & S. Bredekamp, 2009, *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8*, Washington DC: National Association for the Education of Young Children.
- Fisher, K., K. Hirsh-Pasek, R. M. Golinkoff, D. G. Singer & L. E. Berk, 2011, "Playing around in school: Implications for learning and educational policy", in A. D. Pellegrini (ed.), *The Oxford Handbook of the Development of Play*, New York: Oxford University Press, pp. 341 - 360.
- Harris, P. L., 1995, "From simulation to folk psychology: The case for development", in M. Davies & T. Stone (eds.), *Folk psychology* (Vol. 3), Cambridge, UK: Blackwell, pp. 207 - 221.
- Hirsh-Pasek, K., R. M. Golinkoff, L. E. Berk & D. G. Singer, 2009, *A Mandate for Playful Learning in Pre-school: Presenting the Evidence*, New York: Oxford University Press.
- Hoffmann, J. & S. Russ, 2012, "Pretend play, creativity, and emotion regulation in children", *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, vol. 6(2), pp. 175 - 184.
- Jent, J. F., L. N. Niec & S. E. Baker, 2011, "Play and interpersonal processes", in S. W. Russ & L. N. Niec (eds.), *Play in Clinical Practice: Evidence-based Approaches*, NY: Guilford Press.
- Lancy, D. F., 2007, "Accounting for variability in mother-child play", *American Anthropologist*, vol. 109, pp. 273 - 284.
- Leslie, A. M., 1987, "Pretense and representation: The origins of 'theory of mind'", *Psychological Review*, vol. 94, pp. 412 - 426.
- Lillard, A. S., E. J. Hopkins, E. D. Dore, R. A. Palmquist & C. M. Smith, 2013, "Concepts and theories, methods and reasons: Why do the children (pretend) play?", *Psychological Bulletin*, vol. 139, pp. 49 - 52.

- Lillard, A. S. , M. D. Lerner, E. J. Hopkins, R. A. Dore, E. D. Smith & C. M. Palmquist, 2013, "The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence", *Psychological Bulletin*, vol. 139, pp. 1 – 34.
- Mitchell, R. W. , 2007, "Pretense in animals: The continuing relevance of children's pretense", in A. Göncü & S. Gaskins (eds.), *Play and development: Evolutionary, Sociocultural and Functional Perspectives*, Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, pp. 51 – 75.
- Nichols, S. & S. Stich, 2000, "A cognitive theory of pretense", *Cognition*, vol. 74, pp. 115 – 147.
- Nielsen, M. & T. Christie, 2008, "Adult modeling facilitates young children's generation of novel pretend acts", *Infant and Child Development*, vol. 17, pp. 151 – 162.
- Piaget, J. , 1962, *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*, New York: Norton.
- Rakoczy, H. , 2008, "Taking fiction seriously: Young children understand the normative structure of joint pretend games", *Developmental Psychology*, vol. 44, pp. 1195 – 1201.
- Root-Bernstein, M. , 2012, "The creation of imaginary worlds", in M. Taylor (ed.), *The Oxford Handbook of the Development of Imagination*, Oxford: Oxford University Press.
- Russ, S. W. , 2004, *Play in Child Development and Psychotherapy*, Mahwah, NJ: Earlbaum.
- Singer, D. G. , J. L. Singer, H. D'Agostino & R. DeLong, 2009, "Children's pastimes and play in sixteen nations: Is free play declining?", *American Journal of Play*, vol. 1, pp. 283 – 312.
- Smith, P. K. , 2010, *Children and Play*, West Sussex: Wiley-Blackwell.
- Sutherland, S. & O. Friedman, 2012, "Preschoolers acquire general knowledge by sharing in pretense", *Child Development*, vol. 83, pp. 1064 – 1071.
- Vygotsky, L. S. , 1978, *Mind in Society*, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Walker, C. M. & A. Gopnik, 2013, "Pretense and possibility: A theoretical proposal about the effects of pretend play", *Psychological Bulletin*, vol. 139, pp. 40 – 44.
- Weisberg, D. S. , K. Hirsh-Pasek & R. M. Golinkoff, 2013, "Embracing complexity: Rethinking the relationship between play and learning", *Psychological Bulletin*, vol. 139, pp. 35 – 39.

(责任编辑:蒋永华)

Pretend Play and Children Development: Views, Disputes and Prospects

NI Wei

Abstract: Pretend play is indispensable to children's growth. There is a close relationship between children's pretend play and their personal development, but there are still many disputes regarding the direction and the possible cause for their connection. In this paper, the relationship between children's pretend play and their non-social cognition, social cognition and social skills are discussed, and the relevant evidence and academic disputes are presented. Considering some problems existing in current research, some possible directions of future research are put forward in the theoretical, experimental and application areas, namely: Whether and how could a unified framework or theory be established? How to strike a balance between the experimental control and the real situation? And how to evaluate the influence and the impact of pretend play?

Key words: pretend play; development; relationship; disputes; prospect