
“ELE ME DEIXAVA ESPECIAL”: AMIGOS IMAGINÁRIOS, SUAS FUNÇÕES E ATITUDES PARENTAIS¹

Natália Benincasa Velludo²
Débora de Hollanda Souza
Universidade Federal de São Carlos, Brasil.

RESUMO. Os amigos imaginários são uma forma elaborada de faz de conta, tão presentes no cotidiano de seus criadores que eles podem, inclusive, assumir a função de companhia. As características dessas criações de fantasia, assim como as suas possíveis funções, foram investigadas em uma amostra de 18 crianças entre seis e sete anos ($M = 85$ meses, $DP = 4,82$; variação = 76 – 94 meses; 10 meninas e 8 meninos) que possuíam amigos imaginários. Essas crianças foram participantes de um estudo mais abrangente que comparou o desenvolvimento sociocognitivo e da linguagem de crianças com ($n = 18$) e sem amigos imaginários ($n = 22$). A fim de investigar as atitudes parentais em relação ao fenômeno, os responsáveis pelos participantes (de ambos os grupos) do primeiro estudo foram convidados a participar, sendo que 11 (10 mães e 1 avó) aceitaram o convite. As características reportadas dos amigos imaginários foram diversas (i.e., aparência física, tipo, idade, há quanto tempo são amigos) e as suas funções estavam associadas a diferentes necessidades, como companhia, diversão ou conforto emocional. Embora a maioria dos responsáveis tenha associado o fenômeno ao exercício da imaginação, alguns acreditavam que a experiência poderia representar problemas, como, por exemplo, a perda de contato com a realidade, ou a influência de entidades maléficas. Os achados da presente pesquisa são consistentes com os estudos internacionais. Espera-se que esses resultados possam contribuir para o avanço dessa linha de investigação no país.

Palavras-chave: Amigo imaginário; brincar de faz de conta; atitudes dos pais.

“HE MADE ME SPECIAL”: IMAGINARY COMPANIONS, FUNCTIONS AND PARENTAL ATTITUDES

ABSTRACT. Imaginary companions are one especially elaborated form of pretend play, so frequent in their creators' daily lives that they can actually serve the function of keeping them company. The characteristics of these types of fantasy creations, as well as their possible functions, were investigated in a sample of 18 children between 6 and 7 years of age ($M = 85$ months, $SD = 4,82$; range = 76 – 94 months; 10 girls e 8 boys) who had imaginary companions. These children participated in a larger study that aimed at comparing sociocognitive and language development in children with ($n = 18$) and without imaginary companions ($n = 22$). In order to investigate parental attitudes toward the phenomenon, parents/caretakers of children (from both groups) from the first study were invited to participate, and 11 (10 mothers and 1 grandmother) accepted the invitation. The reported characteristics of imaginary companions were diverse (i.e., physical appearance, type, age, for how long they have been friends), and their functions were associated with different needs, such as company, fun or emotional comfort. Whereas the majority of parents associated the phenomenon with an exercise of imagination, some believed the experience could be indicative of problems, for example, a loss of contact with reality or the influence of evil entities. The findings of the present research are consistent with international

¹ *Apoio e financiamento:* Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes e INCT-ECCE com o apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP).

² *E-mail:* nataliabvelludo@gmail.com

studies on imaginary companions. We hope these results may contribute to advancing this line of investigation in Brazil.

Keywords: Imaginary friend; pretend play; parental attitudes.

“ÉL ME HACÍA ESPECIAL”: AMIGOS IMAGINARIOS, FUNCIONES Y ACTITUDES PARENTALES

RESUMEN. Los amigos imaginarios son una forma elaborada de hacer de cuenta, tan presentes en la vida cotidiana de sus creadores, que ellos pueden, incluso, asumir la función de hacer compañía. Las características de esas creaciones de fantasía, así como sus posibles funciones, fueron investigadas en una muestra de 18 niños entre 6 y 7 años ($M = 85$ meses; $DP = 4,82$; variación = 76 – 94 meses; 10 niñas y 8 niños) que poseían amigos imaginarios. Estos niños eran participantes de un estudio más amplio que pretendía comparar el desarrollo socio-cognitivo y del lenguaje de niños con ($n = 18$) y sin amigos imaginarios ($n = 22$). Para investigar las actitudes parentales con relación al fenómeno, los responsables de los participantes (de ambos grupos) del primer estudio fueron invitados a participar, siendo que 11 (10 madres y una abuela), aceptaron la invitación. Las características informadas de los amigos imaginarios fueron diversas (i.e., apariencia física, tipo, edad, cuánto tiempo son amigos) y sus funciones estaban asociadas a diferentes necesidades, como compañía, diversión o bienestar emocional. Aunque la mayoría de los responsables haya asociado el fenómeno al ejercicio de la imaginación, algunos creían que la experiencia podría representar problemas, como, por ejemplo, la pérdida de contacto con la realidad, o la influencia de entidades maléficas. Los resultados de la presente investigación son consistentes con los estudios internacionales. Se espera que estos resultados puedan contribuir para el avance de esta línea de investigación en el país.

Palabras-clave: Amigo imaginario; hacer de cuenta; actitudes parentales.

Introdução

As primeiras manifestações de brincadeira simbólica ou faz de conta podem ser observadas por volta dos 18 meses de vida. Nessa brincadeira, as crianças manifestam o conhecimento que possuem sobre o mundo ao seu redor e, embora não representem fielmente a realidade, constroem enredos coerentes e que apresentam relações causais em sua estrutura ficcional (Harris, 2000). Na literatura, o faz de conta tem sido relacionado a diversos ganhos no desenvolvimento infantil, como em tomada de perspectiva, empatia, regulação emocional e linguagem (para uma revisão, conferir Lillard et al., 2013).

O jogo de papéis (role play), em especial, é definido como o faz de conta em que a criança temporariamente expressa em ações o papel de outra pessoa, animal ou criatura inventada. Ele impressiona por levar as crianças a se envolverem com o personagem assumido a ponto de conseguirem expressar as emoções e necessidades apropriadas a esse outro (Harris, 2000). No rico universo do jogo de papéis, os amigos imaginários (AI) se referem a uma forma especialmente elaborada, vívida e duradoura de fantasia, ou seja, identidades estáveis que participam do cotidiano de seus criadores a ponto de se tornarem uma forma de companhia. Há dois tipos de AI: o invisível, que não depende de suporte físico, e o projetado, que se baseia em objetos, como brinquedos especiais (Harris, 2000; Mottweiler & Taylor, 2014; Taylor, 1999).

As funções dos amigos imaginários

As descrições que as crianças proveem sobre os seus AI podem representar uma fonte de informação relevante no estudo do self, assim como uma forma de se elucidar as principais funções desse tipo de fantasia (Harter & Chao, 1992; Hoff, 2005b). Os AI adquirem a função similar a amigos reais para as crianças, gerando iniciativas de cuidado e atenção em relação a eles (Gleason, 2002). De fato, uma função importante desse tipo de faz de conta é ser fonte de companhia e apoio emocional (Hoff, 2005a; Taylor, 1999).

As pesquisas mais recentes sobre o fenômeno têm apresentado resultados diferentes daqueles esperados sobre os criadores de AI. Por exemplo, o estereótipo da criança solitária e não aceita por

pares foi desafiado pelos achados de Gleason (2004), que sugerem que as crianças que possuem companhias de faz de conta possuem tantos amigos quanto aquelas que não se engajam nessa fantasia. Outras evidências demonstram que tais crianças apresentam maior tendência que seus pares, sem companhia imaginária, a enfatizar características mentais, quando estão descrevendo seus melhores amigos (Davis, Meins, & Fernyhough, 2014). Esses resultados sugerem, portanto, que as crianças que se engajam nesse faz de conta sofisticado tendem a ser indivíduos sociáveis, que possuem um interesse particular por interações sociais, o que se reflete na sua brincadeira simbólica. Quando não há ninguém por perto, elas inventam uma companhia (Taylor, Shawber, & Mannering, 2009).

A invenção de AI pode também representar a resposta adaptativa de uma criança que esteja lidando com dificuldades em sua vida, já que a fantasia permite que ela lide com problemas emocionais e, em especial, com medos (Taylor, 1999). De fato, há outras evidências de que a criação de companhias imaginárias atua como um mecanismo de resiliência. Por exemplo, Taylor, Hulette e Dishion (2010) conduziram um estudo com crianças de 12 anos em situação de risco. Dentre os participantes, 13 possuíam AI no período e, embora essas crianças apresentassem baixa preferência por pares e fossem avaliadas como mais problemáticas por seus pais, elas apresentavam estratégias de enfrentamento mais positivas e, aos 18 anos, a maioria (72,7%) apresentou um padrão positivo de desenvolvimento, o que era verdadeiro para apenas uma parte (27,5%) do grupo que não havia criado AI.

Outra evidência relativa à resiliência provém de um estudo experimental, realizado com crianças que viviam em área de guerra. Mais especificamente, Sadeh, Hen-Gal e Tikotzky (2008) examinaram o papel da criação de AI na redução de sintomas de estresse (e.g., ansiedade, medo e choro excessivo). Para tanto, as crianças do grupo experimental receberam um bicho de pelúcia, descrito como solitário e triste, e foram incentivadas a cuidar do mesmo. Após dois meses, os relatos dos pais das crianças indicaram que o grupo experimental apresentava significativamente menos sintomas de estresse, quando comparadas ao controle. Os autores concluíram que o apego à companhia de fantasia colaborou de modo eficiente e pouco dispendioso para que essas crianças obtivessem maior qualidade de vida.

Os resultados de Harter e Chao (1992), por sua vez, sugerem que a função principal dos AI é lidar com questões de competência, fortalecendo a percepção de domínio – ainda assim, os mecanismos utilizados tendem a variar de acordo com o gênero. Os meninos criam AI que são muito competentes, ou seja, hábeis física e cognitivamente, além de populares, enquanto as meninas criam AI pouco competentes, deficientes em diversas habilidades, que precisam ser cuidados e instruídos. Uma possível explicação para essa diferença está relacionada ao fato de que as crianças, desde cedo, são sensíveis aos estereótipos dos papéis de gênero.

Gleason e Kalpidou (2014), por sua vez, investigaram o efeito da criação de AI nas estratégias de enfrentamento e competência social de crianças entre três e seis anos. Foram encontradas diferenças significativas, embora modestas, em estratégias construtivas e pró-sociais, assim como em competência social, favorecendo as crianças que possuem relacionamentos igualitários com seus AI, em contraste àquelas que não possuíam AI ou que apresentavam uma versão hierárquica da amizade imaginária. Por sua vez, Majors (2013) realizou um estudo qualitativo com crianças de cinco a 11 anos que possuíam AI. Os achados sugerem que suas criações são fonte de amizade e companhia para brincadeiras, além de oferecerem suporte diante de problemas. Para algumas crianças, a fantasia também supre desejos ainda não realizados, como ter irmãos ou animais de estimação.

Adicionalmente, os dados de Hoff (2005a) sugerem que as companhias de faz de conta funcionam, primordialmente, como mentores internos que ajudam as crianças em sua tarefa de formação de identidade. Mais especificamente, a pesquisadora encontrou cinco categorias principais às quais os AI estariam relacionados: (a) fonte de conforto e companhia; (b) suporte à autorregulação e motivação; (c) aumento da autoestima; (d) expansão do potencial pessoal; (e) e, finalmente, aumento da qualidade de vida. Em resumo, os AI podem adquirir diversas funções para as crianças que são associadas a diversos benefícios e ganhos em desenvolvimento.

Atitudes parentais e amigos imaginários

Taylor (1999) afirma que há grandes variações no modo como adultos reagem e interpretam as atividades de fantasia infantil e, em particular, a criação de AI. De fato, Taylor e Carlson (2000) indicam que, enquanto alguns pais possuem uma visão muito positiva sobre o fenômeno, inclusive fazendo associações com o desenvolvimento da inteligência e criatividade, outros possuem visões muito negativas e temem que a manifestação do fenômeno se associe a problemas emocionais, risco de desenvolver distúrbios psicológicos e dificuldade em distinguir realidade de fantasia.

Um dos poucos estudos brasileiros sobre o tema investigou a percepção de 100 mães de pré-escolares sobre a criação de AI (Bittencourt & Blanco, 1996). Os dados indicaram que 79% das mães sabiam o que era companhia imaginária e, da amostra total, 42% afirmaram que os seus filhos possuíam AI. Dentre as mães de crianças com AI, 83,3% afirmaram ter reações favoráveis (e.g., incentivar, interagir, considerar engraçado), enquanto 16,7% sugeriram ter reações desfavoráveis ou negativas (e.g., preocupar-se ou se assustar). Muitas mães relataram terem se preocupado inicialmente com o fato de seus filhos criarem AI, o que mudou após terem buscado informações. Desse modo, as autoras concluem que as mães que apresentam atitudes mais favoráveis são aquelas que possuem mais conhecimento a respeito do fenômeno.

Seguindo essa direção, Jellesma e Hoffenaar (2013) realizaram um estudo que investigou mensagens sobre AI em fóruns online de pais, publicadas em inglês, alemão e holandês. A análise das postagens indicou que metade dos responsáveis se preocupava com a fantasia e, em particular, quando a criança passava dos quatro anos e meio. Possivelmente, os amigos invisíveis suscitam maior preocupação que os objetos personificados, pelo número de menções a essa fantasia. Os autores concluem que o acesso à literatura colaboraria para que os pais entendessem que essa fantasia é uma experiência comum e saudável na infância.

Estudos conduzidos nos EUA sugerem que a maioria dos pais de classe média apresenta visões positivas sobre a criação de AI (Taylor & Carlson, 2000). Taylor (1999) afirma que alguns responsáveis com uma atitude extremamente positiva podem até fazer tentativas de introduzir a ideia de um AI para seus filhos. Embora a maioria dos pais norte-americanos não chegue a tanto, muitos, quando descobrem que os filhos estão se engajando nessa fantasia, dão apoio à brincadeira e podem, inclusive, envolver-se com o faz de conta.

Porém, quando os pais têm uma atitude negativa em relação à criação de AI, isso geralmente ocorre em um contexto em que se considera o fenômeno como algo inconveniente no cotidiano, ou inapropriado para crianças em idade escolar. No entanto uma minoria dos pais que demonstram uma atitude marcadamente negativa parece ter uma percepção muito distinta, que associa a criação de AI a algo real, ou seja, à influência do diabo e danos espirituais. Tal concepção parece ser comum em algumas comunidades religiosas, como a dos menonitas e cristãos fundamentalistas (Taylor, 1999; Taylor & Carlson, 2000).

De fato, as crenças religiosas têm influência muito grande sobre as atitudes parentais em relação ao comportamento infantil de fantasia, pois o que é considerado real e fantasioso pode variar muito entre os diferentes grupos religiosos. Mais especificamente, as religiões diferem em perspectivas sobre a existência de entidades, sua natureza, assim como sobre os tipos de interações possíveis com seres espirituais. Por exemplo, hindus acreditam que os amigos invisíveis – de crianças de até sete anos são entidades espirituais e os consideram influências positivas, uma vez que eles podem, inclusive, ser parte de uma vida passada da criança (Taylor & Carlson, 2000).

Outro aspecto relevante a se considerar é como as atitudes parentais afetam o comportamento lúdico das crianças. Em um estudo longitudinal, Motoshima, Shinohara, Todo e Moriguchi (2014) investigaram fatores que poderiam afetar a criação de AI na pré-escola. Os resultados indicaram que a linguagem materna sobre estados mentais, aos seis meses, predizia a criação de AI, aos três anos. O mesmo não ocorria para o temperamento da criança. Por sua vez, o estilo maternal intrusivo se correlacionou negativamente com o fenômeno, possivelmente porque tais mães não permitem que seus filhos brinquem livremente.

Pode-se considerar que a forma que o faz de conta assumirá (brincadeira solitária ou em grupo) e o quanto o mesmo será expresso pública ou privadamente dependem da perspectiva cultural da comunidade em que a criança está inserida. Assim, são encontrados relatos de crianças que se

engajam de modo privado em faz de conta e mesmo na criação de AI, escondendo sua fantasia de seus pais (Taylor & Carlson, 2000), o que sugere que nem sempre as tentativas de refrear a brincadeira são efetivas.

Justificativa

A pesquisa sobre AI pode trazer duas contribuições importantes: (a) produzir uma melhor compreensão da relação entre o engajamento em fantasia e o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças (Taylor, Cartwright, & Carlson, 1993); e (b) identificar o seu possível valor para a adaptação socioemocional que se estende para além da infância. No Brasil, a brincadeira de faz de conta tem sido largamente estudada. Mesmo assim, o número de pesquisas sobre a criação de AI é ainda limitado (Velludo, 2014; Velludo & Souza, 2015).

Os objetivos do presente estudo foram, portanto: (a) explorar as características dos AI relatadas por um grupo de crianças brasileiras em idade escolar (6 e 7 anos), bem como as suas possíveis funções ou papéis na vida dessas crianças; (b) investigar as atitudes parentais em relação ao fenômeno. A faixa etária escolhida justifica-se pelo número reduzido de estudos sobre o fenômeno entre crianças em idade escolar (Velludo & Souza, 2015) e pela expectativa de que, nessa idade, elas estariam mais aptas a produzir relatos elaborados.

Método

Participantes

A presente pesquisa é parte de um estudo mais abrangente (Velludo, 2014), com 40 crianças entre seis e sete anos, que investigou o desenvolvimento sociocognitivo e da linguagem em crianças com ($n = 18$) e sem amigos imaginários ($n = 22$). Todas as crianças participantes foram recrutadas em uma escola da rede estadual de uma cidade do interior de São Paulo. A fim de investigar as atitudes parentais em relação ao fenômeno, os responsáveis pelos participantes (de ambos os grupos) desse primeiro estudo foram convidados a participar. Pela dificuldade de se agendar as sessões com os responsáveis, houve apenas 11 participações de familiares na pesquisa, sendo dez mães e uma avó. Essa impossibilidade se deveu a razões como não haver os contatos telefônicos dos responsáveis, ou os pais não poderem comparecer.

As 18 crianças identificadas como criadoras de AI no período escolar ou anterior (pré-escola) apresentaram relatos ricos em detalhes e que foram confirmados em uma segunda entrevista. A média de idade para esse grupo foi sete anos e um mês ($M = 85$ meses, $DP = 4,82$; variação = 76 – 94 meses; 10 meninas e 8 meninos) e contou com cinco crianças de seis anos ($M = 79$, $DP = 2,70$) e 13 crianças de sete anos ($M = 87$, $DP = 3,42$). Os pais apresentaram consentimento por escrito para que os seus filhos participassem da pesquisa e as crianças deram consentimento verbal antes de se iniciar a coleta de dados. O estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos da Universidade Federal de São Carlos.

Instrumentos

Entrevista com as crianças. Uma entrevista foi realizada a fim de se verificar o engajamento em fantasia de modo geral, assim como a criação de AI pelas crianças. Primeiramente, eram apresentadas questões para se avaliar a predisposição ao engajamento em fantasia imaginativa (Singer, 1961), como, por exemplo, o que a criança gosta de fazer, quando está sozinha, ou qual é a sua brincadeira favorita. As questões subsequentes avaliavam as preferências das crianças quanto a quatro diferentes categorias: história infantil, programa de televisão, brinquedo e brincadeira em grupo (Taylor & Carlson, 1997).

Em seguida, a pesquisadora apresentava uma definição de amigos reais (e.g., são de “carne e osso”, podem ser vistos e tocados) em oposição aos imaginários (e.g., são inventados, de “mentirinha”). Caso a criança afirmasse que possuía uma companhia imaginária, eram feitas questões sobre: (a) o nome; (b) gênero; (c) idade; (d) aparência física; (e) se era um brinquedo, ou uma criação totalmente imaginária; (f) onde o AI vivia e dormia; (g) o que a criança fazia na companhia dele; (h) o que a criança gostava e não gostava sobre ele (Taylor et al., 1993).

Questões complementares foram acrescentadas, como sobre o que a criança conversa com o AI, ou quem sabe sobre seu amigo especial. A fim de auxiliar na identificação de criações espontâneas feitas durante a sessão, foi adotado o procedimento de perguntar: (a) “Você já brincou ou conversou com ele (a)?”; (b) “Tenho a impressão de que você está me contando de alguém com quem poderia ou gostaria de brincar e conversar, é isso?”.

Entrevista com os responsáveis. Um roteiro foi utilizado para entrevistar os responsáveis pelas crianças, e este era composto de: (a) questões sobre a família e a criança, (b) entrevista sobre AI e (c) entrevista sobre atitudes parentais quanto a esse tipo de fantasia. Algumas perguntas abertas foram feitas a fim de se caracterizar a família da criança, parceiros de brincadeira, brinquedos possuídos, preferências por atividades, além de investigar se a criança já havia apresentado problemas de comportamento ou emocionais e se já havia passado por tratamento psiquiátrico ou psicoterápico (Manosevitz, Prentice, & Wilson, 1973).

A fim de se verificar se os responsáveis identificavam que os participantes se engajavam na criação de AI, era apresentada uma definição dessa forma de fantasia e, em seguida, era perguntado se houve algum episódio durante o qual a criança mencionou ter um AI. As mesmas perguntas complementares eram feitas aos pais que relatavam conhecimento sobre algum AI do filho/ da filha. Finalmente, as questões elaboradas, a fim de se avaliar as atitudes parentais em relação a tais companhias, avaliavam: (a) o que o responsável pensava sobre a criação de AI por crianças; (b) se conseguiria imaginar possíveis pontos positivos ou vantagens relativas ao fenômeno; (c) se conseguiria imaginar possíveis pontos negativos ou desvantagens.

Procedimentos

Como parte de um estudo mais amplo, as crianças foram entrevistadas sobre seu engajamento de fantasia em duas sessões individuais, sendo que na segunda as questões sobre as companhias de faz de conta eram repetidas com as crianças. Os encontros ocorreram em salas designadas pela diretoria da escola para a pesquisa, que eram bem iluminadas e providas de mesa e cadeiras. As sessões duravam cerca de 20 minutos e eram registradas com gravador de áudio e câmera de vídeo. Parte das entrevistas com os pais foram realizadas presencialmente e parte, via telefone, de modo que era utilizado o recurso de viva voz do aparelho, a fim de se captar o som pelo gravador.

Codificação e confiabilidade. Com base no procedimento empregado por Taylor e Carlson (1997), as crianças eram codificadas como sendo criadoras de amigos imaginários se mencionassem a mesma companhia nas duas entrevistas distintas. A fim de se obter uma medida de confiabilidade quanto à análise das funções dos AI, uma amostra de 22% ($n = 4$) das entrevistas (áudios e/ou vídeos) foi analisada e codificada por um segundo juiz e os dados foram comparados com a avaliação realizada pela experimentadora. Foi calculada a estatística Kappa de Cohen, uma medida de concordância interobservador, que avalia o grau de concordância além do esperado pelo acaso. O coeficiente de confiabilidade obtido foi $k = 0,56$, $p = 0,08$, considerado moderado (Landis & Koch, 1977). As eventuais dúvidas ou discordâncias eram discutidas com a segunda autora, até se chegar a um consenso.

Resultados

Uma análise descritiva das entrevistas realizadas com as crianças que relataram ter AI será apresentada. Em especial, pretendeu-se examinar: (a) a distribuição de frequência das respostas

fornecidas pelos participantes, a fim de se fornecer uma caracterização inicial dos relatos de AI; (b) a análise dos relatos com foco nas funções dos AI; (c) a distribuição de frequência das respostas fornecidas pelas responsáveis (mãe ou avó) durante a entrevista, a fim de se fornecer uma caracterização das atitudes parentais em relação ao fenômeno.

Três crianças demonstraram algum constrangimento ou hesitação em relatar que possuíam AI. De todo modo, isso não as impediu de contar detalhes sobre suas criações ao longo da entrevista. Outras dificuldades surgiram quando a criança era entrevistada: (a) confundia um amigo real com imaginário; (b) afirmava que seu AI era o seu personagem preferido de série ou novela infantil; (c) dizia que o seu AI era um brinquedo; (d) relatava um AI aparentemente inventado durante a entrevista. Em todas as situações, o roteiro de entrevista foi eficiente por permitir evidenciar quando o relato era pouco elaborado e não se tratava do fenômeno pesquisado. Quando necessário, a pesquisadora fazia perguntas de checagem.

Quem são os amigos imaginários?

Dentre as 40 crianças que participaram da amostra inicial, 18 participantes (45%) foram classificados como pertencentes ao grupo com amigos imaginários. Entre os participantes, 13 crianças (72,2%) criaram companhias imaginárias na idade escolar, três (16,3%) possuíam AI desde a pré-escola, enquanto duas (15,4%) haviam deixado de ter companhias imaginárias após os anos pré-escolares. Quanto ao número de AI, a maioria (66,6%) dos participantes relatou possuir apenas um até o momento, enquanto 16,6% possuíam três ou mais amigos e outros 16,6% da amostra inventavam companhias que nunca se repetiam. Por exemplo, Helena (todos os participantes são apresentados com nomes fictícios), de sete anos, disse que inventava ao menos duas AI por dia, que variavam em características.

A maioria das criações (88,9%) eram amigos invisíveis, já que houve apenas dois amigos projetados em brinquedos. Os AI de Vitor (6 anos e meio) eram os seus bonecos de super-heróis que, para ele, “são como irmãos” – que ele não possui. Por sua vez, a companhia imaginária de Mateus (6 anos e 4 meses), Lanterna-Aranha, era projetada em uma lanterna de pulso que aludia à engenhoca que transforma o personagem Ben 10 em criaturas com superpoderes. Ele contou que, a depender de sua vontade, sua criação se transformava no Lanterna Verde ou no Homem-Aranha.

Entre os AI, 72,2% eram humanos, enquanto 22,2% eram figuras de ficção (personagens de gibi, desenho ou super-heróis) e uma (5,5%) era um gato. Por sua vez, o gênero das companhias imaginárias era o mesmo dos de seus criadores, excetuando-se Luciana (7 anos e meio), cujo AI era um irmão de faz de conta. A maioria das crianças (66,6%) inventou totalmente suas criações; duas se basearam em pessoas reais, e outra era uma versão de fantasia de uma artista (i.e., Lady Gaga). Três criações provinham de desenhos ou gibi, como o amigo de Tiago (7 anos e 3 meses), que é uma versão alterada do personagem Franjinha, da Turma da Mônica.

As funções dos amigos imaginários

Os relatos dos participantes ofereceram indícios das funções que podem adquirir para os seus criadores. No caso daqueles participantes cujas responsáveis foram entrevistadas, foi especialmente interessante poder cruzar os relatos e, assim, obter mais pistas sobre quais os papéis desempenhados pela fantasia na vida das crianças. Em todos os casos, os amigos imaginários aparecem nos relatos como uma fonte de companhia e diversão, quando a criança está só, ou gostaria de ter alguém com quem assistir à televisão, conversar ou brincar. Em geral, todas as descrições das crianças indicaram que suas companhias de faz de conta eram amigáveis, ainda assim, sete crianças reportaram diferentes características negativas, como: (a) reclamar e se recusar a brincar; (b) dizer palavrão; (c) bater em outros AI; (d) trapacear em jogo; (e) estragar algo; (f) ser maldoso; (g) irritar e contradizer.

A função de conforto emocional surgiu em quatro (22,2%) relatos, já que o AI aparece quando a criança está triste, como Mateus relata: “Quando eu choro, eu coloco ele nas minhas costas”. Lidar com medos apareceu no relato de duas crianças (11,1%), seja explícita ou implicitamente. Por

exemplo, Mateus relata: “Eu tenho medo de escuro, então eu tenho minha lanterna” – referindo-se ao objeto de apoio de seu AI.

Por sua vez, o relato de Pedro (7 anos e 10 meses) e de sua mãe se complementaram, sugerindo a função de lidar com seus medos e bullying escolar (insultos e agressões físicas). A mãe do participante, Beatriz, relatou que duas professoras haviam alertado que o seu filho deveria fazer psicoterapia, por ser muito inseguro e ter apresentado um episódio de choro incontrolável em sala de aula. A fantasia criada por Pedro envolvia AI com três versões do seu nome: Pedrinho (o medroso), Pedrão (muito bravo e forte) e Pedro Tron (muito inteligente). A brincadeira envolvia uma “correria” (como ele definiu), em que um AI tentava bater no outro, ao mesmo tempo em que tinha que fugir dos outros. A única coisa de que ele não gosta em suas criações é quando uma efetivamente começa a bater na outra, o que ele imediatamente impede.

A função de barganhar surgiu no relato de duas crianças (11,1%), ou seja: enquanto uma usa o AI para convencer o pai a deixá-lo brincar de videogame, a outra se aproveita do fato de a irmã ter medo das suas criações para afastá-la, quando quer. A atribuição de culpa por maus feitos à figura do amigo se evidenciou apenas no relato de Bernardo (7 anos e 1 mês). A realização do desejo de ter irmãos se evidenciou para três participantes (16,6%). O discurso de Vítor é bastante sugestivo, nesse sentido: (a) “Às vezes eu fico triste, porque não tenho um irmão”, (b) “os meus bonecos ... são como irmãos, são muito legais!”.

A internalização das opiniões dos pais se apresentou como função apenas no relato de Tiago, que relatou punir o seu AI quando ele diz palavrões. Segundo sua mãe, o menino é muito sensível a críticas e sempre chora quando é repreendido. A função de lidar com questões de adequação e competência também se evidenciou no relato de Tiago e no de mais duas crianças (16,6%). No caso do menino, o seu AI possuía habilidades como ler e falar rápido, além de pular em alturas que ele mesmo não alcança. Igualmente, Pedro relatava possuir uma companhia muito competente, enquanto a outra era pouco competente e medrosa. Finalmente, Iris (7 anos e 4 meses) contou que lia para as suas amigas imaginárias, mesmo antes de aprender essa habilidade, e que as colocava para dormir todo dia – algo que sua mãe fazia.

Amigos imaginários: partilhar ou esconder?

Do total de participantes, sete crianças (38,8%) afirmaram nunca ter contado a alguém sobre as suas companhias imaginárias, enquanto as nove restantes (61,2%) haviam relatado para ao menos uma pessoa, no caso, alguém da família. Em relação à reação da pessoa quando a criança contou sobre o seu amigo: (a) cinco crianças disseram que a reação de familiares foi positiva, alguns inclusive interagindo com o AI; (b) uma disse que o familiar deu risada; (c) outra reação foi neutra; (d) outra reação foi mista, pois, enquanto o pai simulou matar o AI com uma faca, a mãe estendeu a mão para ficar amiga dele; (e) outras três não informaram o tipo de reação. Diversas crianças demonstraram temer que outras pessoas, fossem de sua família ou da escola, viessem a saber que elas brincavam com AI. Uma delas diretamente pediu à pesquisadora que não contasse a ninguém que possuía uma companhia de faz de conta.

Relatos e atitudes parentais quanto a amigos imaginários

Foram realizadas entrevistas com 11 responsáveis, sendo dez mães e uma avó. Dessas, sete disseram que seus respectivos filhos e netos não possuíam AI, enquanto quatro demonstraram incerteza, acreditando ser possível que os seus filhos tivessem. Houve consistência entre o relato parental e o das crianças em cinco casos, indicando que as crianças não possuíam companhias imaginárias. Em dois casos, as mães desconheciam que os seus filhos possuíam AI. No caso de um participante, a sua criação (um pato) foi relatada apenas na segunda entrevista, não se encaixando no critério de amizade imaginária da pesquisa.

Finalmente, em três casos em que as mães demonstraram dúvida, as crianças efetivamente haviam relatado criar companhias de faz de conta. Enquanto as mães de duas crianças acreditavam que seria possível, pois as crianças se engajavam muito em faz de conta e falavam sozinhas, a mãe

de Tiago achou que o relato de seu filho sobre AI poderia ser pela influência da chegada do termo de consentimento da pesquisa.

Todas as responsáveis entrevistadas afirmaram já ter ouvido falar sobre amigos imaginários. Algumas mães disseram não ter uma opinião formada sobre o fenômeno, por lhes faltar conhecimento. As outras responsáveis deram respostas que variaram muito, indo desde possíveis explicações sobre o fenômeno até ênfases em aspectos positivos e negativos do fenômeno. As questões sobre os possíveis aspectos positivos e negativos foram as que mais permitiram evidenciar as atitudes parentais quanto ao fenômeno. Quatro responsáveis apresentaram uma atitude claramente positiva, já que não acreditavam que existiam desvantagens associadas e apenas enumeraram aspectos positivos, como: (a) expressão da criança, via imaginação; (b) fonte de companhia e diversão; (c) estimulação da criatividade e aumento do vocabulário; (d) desenvolvimento da imaginação, fonte de companhia e conforto emocional, contando-se com um amigo ideal.

Outras três responsáveis apresentaram uma atitude mista, apontando tanto vantagens quanto desvantagens em relação ao fenômeno. Uma mãe acredita que a criação de AI está associada à solidão, de modo que a fantasia seria um meio de as crianças lidarem com a solidão e a rejeição, sofrendo menos, além de exercitarem a imaginação. As outras duas responsáveis apontaram que um possível desfecho negativo seria a fantasia gerar isolamento. Ainda assim, as vantagens indicadas foram diferentes: (a) suprir falta ou vazio; (b) desenvolver a imaginação, além da calma e da atenção.

Finalmente, quatro mães apresentaram atitudes claramente negativas quanto ao fenômeno da criação de AI. Entre essas mães, duas afirmaram apenas enxergar aspectos desvantajosos: a influência de seres malignos, para uma, e a fixação da criança na companhia, situação em que a criança só fala e pensa no AI – conforme assistiu em um filme. As outras duas mães, por sua vez, não variaram em argumentos em relação às outras mães.

Uma delas, Júlia, disse que a criação de AI é resultado da influência de coisas ruins sobre a criança, mas disse que também pode ser um espírito protetor. Ela afirmou que não teve AI durante a infância, porque a sua mãe era bastante presente, e afirmou que o seu filho também não tem. Para ela, se os pais falham em dar bastante atenção e conversar com o filho, a criança fica exposta a essa influência. Por ser espírita, Júlia acredita que um AI possa ser o protetor da criança, porém enfatizou o aspecto negativo em seu relato, ao contar dois casos de influências maléficas, equivalendo AI a espíritos.

Paula, por sua vez, também teme ser a influência de espíritos, mas também lhe desagradam a fixação da criança no AI e a falta de contato com a realidade. A sua atitude em relação a fantasias duradouras parece ser fruto da sua experiência como mãe de crianças que se engajavam na criação de AI (a filha, dos 3 aos 7 anos) e em personificação (na pré-escola, o filho dizia ser o Homem Aranha). A fantasia da filha mais velha gerava constrangimentos sociais e estranhamento na família, enquanto o filho chegou a se machucar seriamente ao tentar subir em móveis. As tentativas de repressão geravam revolta e, com o fim da pré-escola, ele parou de personificar e acabou perdendo o interesse exclusivo no personagem. Paula não tem certeza se o fenômeno se explica como uma manifestação de fantasia ou de espíritos.

Em resumo, nota-se que nove dos 11 pais foram capazes de apontar possíveis aspectos positivos ou vantagens associadas à criação de amigos imaginários, enquanto sete levantaram possíveis desvantagens ou pontos negativos. Efetivamente, por tratar-se de uma expressão de fantasia peculiar, a criação de amigos imaginários suscita atitudes parentais muito diferentes.

Discussão

Os dados coletados com crianças brasileiras parecem confirmar os achados da literatura internacional de que a criação de amigos imaginários não se limita à primeira infância e é um fenômeno frequente durante a idade escolar (e.g., Hoff, 2005a; Majors, 2013; Taylor, 1999). As crianças que têm AI parecem estar dispostas a produzir relatos sobre suas companhias fantasiosas e até a interagir com as mesmas em contexto experimental, como foi observado no estudo de Taylor et al. (1993). Ainda assim, as crianças não parecem se sentir encorajadas a relatar que possuem AI a

outras pessoas de seu convívio e, quando o fazem, é para alguém de confiança. Uma possível explicação é que o faz de conta não é encorajado após a pré-escola (Taylor & Carlson, 2000), e as crianças vão se tornando cientes das atitudes negativas em relação ao faz de conta conforme percebem a reação de seus espectadores (Taylor, 1999).

Natureza e função dos amigos imaginários

A natureza das criações de AI das crianças foi muito diversa, o que parece corroborar os dados da literatura internacional que indicam não haver um AI típico (Taylor, Carlson, & Shawber, 2008). O conteúdo das descrições providas pelas crianças é uma fonte de informação relevante, uma vez que tais fantasias são criadas a seu gosto e a fim de atender às suas necessidades específicas (Harter & Chao, 1992; Taylor et al., 2008). Portanto, essas descrições podem oferecer pistas importantes sobre as possíveis funções dessa fantasia (Hoff, 2005a).

Para todas as crianças, os AI apareceram nos relatos como fonte de companhia e diversão (e.g., Taylor, 1999), quando a criança gostaria de ter alguém ao seu lado para assistir à televisão, conversar ou brincar. A função de conforto emocional, uma das principais assumidas por companhias imaginárias (Hoff, 2005a), evidenciou-se em quatro relatos, já que o amigo aparecia quando a criança estava triste. Por sua vez, o papel de lidar com medos apareceu no relato de duas crianças, seja explícita ou implicitamente.

Segundo Harter & Chao (1992), diversas abordagens psicológicas sugerem que a função primordial da criação de AI seria a de ajudar as crianças a superarem ou compensarem sentimentos de inadequação e incompetência, o que se evidenciou no relato de três crianças. As autoras afirmam que os mecanismos utilizados para fortalecer a percepção de domínio tendem a variar de acordo com o gênero da criança. De fato, um participante do sexo masculino possuía um AI muito competente física e cognitivamente – a figura masculina estereotípica – enquanto outra participante do sexo feminino exercia o papel de cuidadora e protetora das suas AI (todas meninas), evidenciando mais uma vez a influência dos estereótipos de gênero.

A função de referência para barganhar com os pais surgiu no relato de duas crianças, enquanto o de atribuir culpa surgiu para um menino, um achado similar ao de Taylor (1999). O mesmo participante punia seu AI, o que parece demonstrar a internalização das opiniões parentais, o que também é consistente com achados prévios (Singer e Singer, 1990, citado por Hoff, 2005a). Algumas descrições sobre AI eram extremamente afetivas, a ponto de três crianças aproximarem suas criações dos irmãos que não tinham, sugerindo a função de realização de desejos (Majors, 2013).

As descrições de sete crianças sobre os seus AI revelaram algumas características negativas, o que é confirmado pela literatura. Por exemplo, Taylor et al. (2008) encontraram crianças que não possuem total senso de controle em relação a seus AI, que são vivenciados como entidades com algum grau de autonomia. Por sua vez, McInnis, Pierucci e Gilpin (2013) descobriram que os relacionamentos imaginários podem ser positivos ou mistos, variando ao longo de um contínuo, e confirmaram que as crianças nem sempre percebem os AI como controláveis – o que ocorre especialmente nas amizades com mais características negativas.

Taylor e Aguiar (2013) afirmam que as pesquisas conduzidas com crianças que têm AI sugerem que esse relacionamento pode atuar como uma amizade real de alta qualidade, já que envolve afeto, companhia e apoio, associando-se à resiliência. As autoras complementam que, assim como amigos reais, as versões imaginárias podem se comportar de modo provocador, podem desafiar, enfurecer ou negligenciar, mas não deixam de enriquecer a vida das crianças.

Atitudes parentais em relação a amigos imaginários

Uma limitação importante do presente estudo está relacionada ao fato de que não foi possível contar com a participação de todos os responsáveis, como originalmente programado. De todo modo, a literatura indica que o relato parental não é uma fonte inequívoca de informação, uma vez que não é raro que os pais desconheçam que seus filhos possuem AI. Isso é especialmente verdadeiro para as crianças em idade escolar (Taylor, 1999), período em que brincadeira simbólica é mais desencorajada

e se torna mais privada (Smith & Lillard, 2012). De fato, Taylor (1999) afirma que há pais que demonstram uma grande inquietação quando a criação de AI ocorre após a pré-escola, uma preocupação que se relaciona à crença sobre os tipos de comportamento que são apropriados para cada idade.

Em apenas cinco casos houve consistência entre o relato parental e o das crianças que não possuíam AI. E, em três casos em que as mães demonstraram incerteza, as crianças relatavam possuir companhias de faz de conta. Embora essas três crianças tenham relatado que contaram a suas mães que estavam brincando com um AI e que haviam o apresentado, esses episódios podem não ter sido claros o bastante para elas entenderem, o que pode também refletir a falta de interesse dos pais ou o medo do incentivo ao buscarem informações. O modo como as responsáveis compreendiam a criação de AI variou muito. De fato, os relatos recolhidos são perfeitamente representativos da diversidade de atitudes parentais encontrada por Taylor & Carlson (2000), pois, enquanto alguns pais apresentam uma visão muito positiva sobre o fenômeno, outros possuem visões muito negativas, temendo a sua associação a problemas emocionais, psicológicos e confusão entre realidade e fantasia. Adicionalmente, embora não tenha sido explicitamente investigada, a crença religiosa parece explicar parte da variabilidade nas atitudes parentais quanto à criação de AI – no caso, uma visão mais negativa, associada a influências espirituais, marcadamente negativas. Segundo Taylor & Carlson (2000), a crença religiosa é uma fonte de variabilidade significativa nas atitudes parentais quanto à criação de AI. E, conforme as autoras ressaltam, a associação de AI ao diabo ou entidades do mal pelos pais possivelmente reflete uma percepção que diverge da compreensão do fenômeno como fantasia, tratando essa atividade como algo real e negativo.

Considerações finais

Conforme esperado, os relatos de companhias imaginárias obtidos mostraram-se ricos e apresentaram funções parecidas com aquelas de estudos internacionais (i.e., companhia, diversão, conforto emocional, entre outras). A análise das atitudes parentais revelou diferenças relativas ao nível de conhecimento sobre o fenômeno e à influência de aspectos culturais e religiosos. Embora a amostra utilizada no presente estudo tenha sido pequena (18 crianças e 11 responsáveis), os resultados aqui apresentados podem contribuir de forma significativa para o avanço da pesquisa brasileira sobre amigos imaginários e, de forma mais abrangente, sobre brincadeira simbólica. O número de estudos nacionais sobre AI é ainda muito limitado e tanto a produção como a divulgação de conhecimento sobre o tema podem ajudar a anular crenças equivocadas, mas ainda muito difundidas no país, sobre o papel desse tipo de faz de conta no desenvolvimento infantil.

Referências

- Bittencourt, C. M., & Blanco, D. C. (1996). O amigo imaginário na percepção das mães. *Psico*, 27(2), 139-151.
- Davis, P. E., Meins, E., & Fernyhough, C. (2014). Children with imaginary companions focus on mental characteristics when describing their real-life friends. *Infant and Child Development*, 23, 622-633.
- Gleason, T. R. (2002). Social provisions of real and imaginary relationships in early childhood. *Developmental Psychology*, 38(6), 979-992.
- Gleason, T. (2004). Imaginary companions and peer acceptance. *International Journal of Behavioral Development*, 28(3), 204-209.
- Gleason, T., & Kalpidou, M. (2014). Imaginary companions and young children's coping and competence. *Social Development*, 23(4), 820-839.
- Harris, P. L. (2000). *The work of the imagination*. Oxford: Blackwell.
- Harter, S. & Chao, C. (1992). The role of competence in children's creation of imaginary friends. *Merrill-Palmer Quarterly*, 38, 350-363.
- Hoff, E. V. (2005a). A friend living inside me – The forms and functions of imaginary companions. *Imagination, Cognition and Personality*, 24, 151-189.
- Hoff, E. V. (2005b). Imaginary companions, creativity, and self-image in middle childhood. *Creativity Research Journal*, 17(2-3), 167-180.

- Jellesma, F., & Hoffenaar, P. (2013). Parental website-descriptions of children's imaginary companions. *Psychologica Belgica*, 53(1), 117.
- Landis, J. R. & Koch, G. G. (1977). The measurement of observer agreement for categorical data. *Biometrics*, 33, 159-174.
- Lillard, A., Lerner, M., Hopkins, E., Dore, R., Smith, E., & Palmquist, C. (2013). The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. *Psychological Bulletin*, 139(1), 1-34.
- Majors, K. (2013). Children's perceptions of their imaginary companions and the purposes they serve: An exploratory study in the United Kingdom. *Childhood*, 20(4), 550-565.
- Manosevitz, M., Prentice, N., & Wilson, F. (1973). Individual and family correlates of imaginary companions in preschool children. *Developmental Psychology*, 8, 72-79.
- McInnis, M. A., Pierucci, J. M., & Gilpin, A. T. (2013). Investigating valence and autonomy in children's relationships with imaginary companions. *International Journal of Developmental Science*, 7, 151-159.
- Motoshima, Y., Shinohara, I., Todo, N., & Moriguchi, Y. (2014). Parental behaviour and children's creation of imaginary companions: A longitudinal study. *European Journal of Developmental Psychology*, 11(6), 716-727.
- Mottweiler, C., & Taylor, M. (2014). Elaborated role-play and creativity in preschool age children. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 8(3), 277-286.
- Sadeh, A., Hen-Gal, S., & Tikotzky, L. (2008). Young children's reactions to war-related stress: a survey and assessment of an innovative intervention. *Pediatrics*, -121, 46-53.
- Singer, J. L. (1961). Imagination and waiting ability in young children. *Journal of Personality*, 29, 396-413.
- Smith, E. D., & Lillard, A. S. (2012). Play on: Retrospective reports of the persistence of pretend play into middle childhood. *Journal of Cognition and Development*, 13(4), 524-549.
- Taylor, M. (1999). *Imaginary companions and the children who create them*. Melbourne: Oxford University Press.
- Taylor, M., & Aguiar, N. R. (2013). How real is the imaginary? The capacity of high-risk to gain comfort from imaginary relationships. In M. R. Banaji & S. A. Gelman (Orgs.), *Navigating the social world: What infants, children, and other species can teach us* (pp. 113-116). New York, NY: Oxford University Press.
- Taylor, M., & Carlson, S. M. (1997). The relation between individual differences in fantasy and theory of mind. *Child Development*, 68 (3), 436-455.
- Taylor, M., & Carlson, S. M. (2000). The influence of religious beliefs on parental attitudes about children's fantasy behavior. In K. S. Rosengreen, C. N. Johnson & P. L. Harris (Orgs.), *Imagining the impossible: Magical, scientific, and religious thinking in children* (pp.227-245). Cambridge: Cambridge University Press.
- Taylor, M., Carlson, S. M., & Shawber, A. B. (2008). Autonomy and control in children's interactions with imaginary companions. In I. Roth (Org.), *Imaginative minds* (pp. 80-100). Cambridge: Cambridge University Press.
- Taylor, M., Cartwright, B. S., & Carlson, S. M. (1993). A developmental investigation of children's imaginary companions. *Developmental Psychology*, 29, 276-285.
- Taylor, M., Hulette, A. C., & Dishion, T. J. (2010). Longitudinal outcomes of young high-risk adolescents with imaginary companions. *Developmental Psychology*, 46, 1632-1636.
- Taylor, M., Shawber, A. B., & Mannering, A. M. (2009). Children's imaginary companions: What is it like to have an invisible friend? In K. D. Markman, W. M. P. Klein & J. A. Suhr (Orgs.), *Handbook of imagination and mental simulation* (pp. 211-224). New York, NY: Psychology Press.
- Velludo, N. B. (2014). *A criação de amigos imaginários: Um estudo com crianças brasileiras*. Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP.
- Velludo, N. B., & Souza, D. H. (2015). A criação de amigos imaginários: Uma revisão de literatura. *Psico*, 46(1), 25-37.

Recebido em 24/11/2015

Aceito em 20/04/2016

Natália Benincasa Velludo: Psicóloga formada pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) e Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Psicologia da UFSCar. Atualmente, é doutoranda pelo mesmo programa e membro do Laboratório de Interação Social (LIS) da UFSCar.

Débora de Hollanda Souza: Ph.D. em psicologia do desenvolvimento - *The University of Texas at Austin*, com estágio pós-doutoral no *Institute of Child Development, University of Minnesota*. Professora Associada do Departamento de Psicologia e docente/orientadora no Programa de Pós-Graduação em Psicologia da UFSCar. Membro da equipe do Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia sobre Comportamento, Cognição e Ensino (INCT-ECCE).