

LA CREACIÓN DE AMIGOS IMAGINARIOS EN LOS NIÑOS: ¿UN PROBLEMA CLÍNICO?

*Jacqueline Benavides Delgado**

Recibido abril 12 de 2007

Aceptado junio 19 de 2007

RESUMEN

La creación de Amigos Imaginarios (AI), por parte de los niños, es un fenómeno que comenzó a estudiarse a finales del siglo XIX. Las poblaciones de niños que fueron analizadas correspondían a niños huérfanos o abandonados y las explicaciones dadas a la existencia de estos personajes fueron clínicas. Los avances a nivel investigativo han permitido determinar que si bien, hay algunos niños que crean AI como una forma de compensar sus carencias afectivas o sociales, la mayoría de los niños con AI pertenecen a la población normal. Una característica interesante de esta población de niños es la relación que se ha encontrado entre la existencia de AI y ciertas capacidades cognitivas como la comprensión de la teoría de la mente (TM) y las emociones. Este artículo pretende analizar tanto la visión clínica respecto a la existencia de AI como la postura cognitiva.

Palabras clave: imaginación infantil, cognición, desarrollo infantil.

ABSTRACT

The creation of AI (Imaginary Friends) on the part of the children is a phenomenon that began to be studied at the end of the XIX century. The populations of children that were analyzed were orphan or abandoned children. Therefore, the explanation given to the existence of these characters was certainly emotional and clinic. The advances at investigative level have allowed to determined that although, there are some children that create AI, like a form of compensating their affective or social lacks, most of the children with AI belong to the normal population and this imaginative process is part of its development. An interesting characteristic of analyzing in this population of children is the relationship that has been between the existence of AI and certain cognitive abilities like the understanding of the theory of the mind (TM) and the emotions. This article seeks to analyze in depth the relationship between AI and cognitive development.

Key words: child imagination, cognition, child development.

* Magíster en Protección Infantil, Universidad del País Vasco. Correspondencia: Jacqueline Benavides, Universidad de Los Andes, Facultad de Psicología, jabenavi@uniandes.edu.co

La creación de amigos imaginarios: explicaciones y funciones

Tener un amigo imaginario (AI) implica relacionarse con un personaje que no tiene carácter real y es invisible. La definición más frecuente de los AI es la utilizada por Svendsen (1934) quien consideró que un AI es “un personaje invisible, nombrado y referido en conversaciones con otras personas, con el cual el niño juega directamente o por lo menos durante algunos meses, que tiene un aire de realidad para el niño, pero no tiene aparentemente ninguna base objetiva” (p. 985).

Si se analiza detenidamente el fenómeno de los AI en los niños, existen elementos en común con respecto a los procesos alucinatorios. Desde la psicología clínica el estudio de procesos perceptivos distorsionados se ha relacionado con experiencias psicóticas donde se presentan síntomas de confusión de ciertos componentes del mundo real. Se pueden presentar alucinaciones auditivas, táctiles o visuales que se caracterizan por la percepción en ausencia de un estímulo objetivo.

¿Podría considerarse que los niños que tienen AI presentan distorsiones perceptuales o de confusión de su mundo psíquico con el físico? La definición empleada por Svendsen (1934) y referida en la mayoría de los textos que abordan este tema de los AI, contiene elementos que conservan cierta similitud con el concepto de alucinación. El hecho de establecer una relación con un personaje sin base objetiva, atribuirle emociones y una personalidad específica, son algunos de los componentes que harían posible comparar la creación de AI con eventos alucinatorios. Sin embargo, una diferencia importante radica en la capacidad que tiene el niño de crear los AI, de darles la función que desea, siempre bajo su control. En este or-

den de ideas los AI de los niños no son síntomas de procesos anormales ni de disociaciones perceptivas, por el contrario, forman parte del desarrollo normal de la fantasía y la imaginación infantil. Los AI son creados y controlados por los niños y, a diferencia de las alucinaciones, no son intrusivos. Además, estos personajes suelen aparecer en una etapa de desarrollo que está marcada por la representación y el simbolismo que inicia a partir de los 2 años y finaliza hacia los 7 (Taylor, 1999).

Aún cuando actualmente se conoce que la capacidad de crear amigos imaginarios en niños entre los 2 y 7 años no corresponde a una patología, resulta interesante analizar el curso que ha seguido el estudio de estos fenómenos desde la perspectiva clínica.

Perspectiva clínica de los AI

La creación de amigos imaginarios por parte de los niños (AI) es un fenómeno que se comenzó a estudiar desde finales del siglo XIX. La comunidad psiquiátrica en esta época analizó el interesante fenómeno de los AI en niños institucionalizados. Estos profesionales de la salud mental, observaron con especial atención la capacidad de los niños para asumir la realidad del abandono y crear mecanismos de compensación psicológica de la soledad (Bender y Vogel, 1941). Inicialmente se pensó que los niños que tenían AI presentaban carencias afectivas. Estos niños, como lo señalaba Votrovski (1895), creaban personajes por tres razones: la primera estaba relacionada con una compensación de las carencias afectivas que éstos sufrían. La mayoría de los estudios se realizaron en poblaciones de niños huérfanos que vivían en instituciones de protección religiosas o estatales, donde se encontraban un gran número de niños con AI. Por lo tanto y sin la referencia de un grupo de control, se asumió que los niños construían AI para compensar su soledad y la falta de unos padres.

Una segunda explicación de la creación de AI por parte de los niños, se relacionaba con la necesidad de construir personajes más poderosos, más inteligentes y con habilidades que compensaban las características de debilidad e indefensión de estos niños. Finalmente, se explicaba que los niños creaban AI como una forma de evadir la responsabilidad ante ciertos errores que cometían. En este caso, los niños utilizaban a sus AI como chivos expiatorios donde depositaban la responsabilidad de algunos de sus actos reprobados por los adultos.

Como se ha señalado, la aparición de AI estuvo asociada durante muchos años con situaciones anormales o dolorosas en los niños o en sus familias. Se consideraba que la aparición de los AI era una manera de compensar un deseo de compañía no satisfecho que producía privación (Harriman, 1937). Los estudios en hospitales y en centros psiquiátricos llevaron a concluir que la aparición de AI en la vida de los niños era un mecanismo compensatorio creado para solventar las carencias afectivas y el sentimiento de abandono (Bender y Vogel, 1941).

Estas explicaciones ocuparon durante mucho tiempo la atención de los clínicos que se acercaban al estudio de este fenómeno. De igual forma, se comenzó a considerar la existencia de una relación entre el temperamento de los niños y la creación de AI (Votrovsky, 1895; Ames y Learned, 1946; Svendsen, 1934). La timidez, el temperamento nervioso o el ajuste social fueron algunos rasgos asociados con los niños que creaban AI. De este modo, ciertas características de los AI compensaban algunos problemas del temperamento de los niños. Por ejemplo, en algunas ocasiones los niños creaban AI que eran animales y les proporcionaban compañía, por lo tanto su problema de aislamiento social se disminuía.

Si bien, durante muchos años el estudio de los niños con AI se enfocó en la noción de síntoma de problemas afectivos ocultos, actualmente existen algunos autores que aún interpretan este fenómeno desde la perspectiva de las carencias afectivas. Harter & Chao, 1992, asumen que la personalidad que el niño le atribuye a su AI, se relaciona de forma inversa con rasgos que el niño quiere compensar. Así, cuando el niño crea personajes fuertes y protectores lo hace para compensar su personalidad débil y temerosa.

Si bien, estas interpretaciones desde la clínica permitieron avanzar en el estudio de los AI, actualmente se sabe que la existencia de AI en un número importante de niños entre los 2.5 y los 6 años, es un hecho comprobado por innumerables investigadores (Svendsen, 1934; Ames y Learned, 1946; Gleason, Sebanc y Hartup, 2000; Gleason, 2002; Taylor, 1999). Incluso se han podido describir situaciones en las cuales jóvenes de 12 a 18 años conservan aún sus AI (Harriman, 1937; Naguera, 1969; Pearson, Rouse, Doswell, Ainsworth, Dawson, Simas, Edwards y Faulconbridge, 2001).

Más allá de la polémica acerca de la normalidad de este fenómeno, la existencia de niños con AI parece ser muy elevada. Autores como Taylor (1999), consideran que casi un 30% de una muestra representativa de niños norteamericanos tienen un AI. Desde luego, las cifras de prevalencia varían de un estudio a otro, principalmente por variables derivadas del tipo de muestra y de la definición que los autores emplean de AI. En algunos casos el estudio analiza los niños con AI, sin embargo, en la muestra incluyen niños que presentan otro tipo de amigos que no son necesariamente invisibles sino que tienen una base real como son los denominados

objetos personificados (OP). Respecto al tipo de muestra utilizada, es importante analizar las edades de los niños y el tamaño de la muestra.

Estos factores pueden influir en los datos de incidencia y prevalencia. Se espera que en ciertas edades sea más frecuente la existencia de niños con AI. Por ejemplo, según Svendsen (1934), entre los 2.5 y los 6 años se encuentra la mayor cantidad de casos de niños con AI. Esta autora observó que los AI tienden a desaparecer hacia los 5 o 6 años. En algunas ocasiones, aunque escasas, se han realizado estudios con adolescentes que recuerdan a sus amigos imaginarios (Hurlock y Burnstein, 1932; Schaeffer, 1969). La variabilidad de las cifras de prevalencia de este fenómeno oscilan entre 12 y 33% de la población de niños entre 2,5 y 6 años.

Si bien la perspectiva clínica no ha sido exitosa en la explicación que le ha dado a la existencia de los AI ¿Cuál podría ser la razón por la cual los niños crean AI? La perspectiva del desarrollo infantil, especialmente del desarrollo cognitivo, ha estudiado la existencia de AI en los niños. Este fenómeno se ha relacionado con variables propias del desarrollo, pero también, con habilidades especiales que merecen ser analizadas en detalle.

Perspectiva cognitiva

Un autor pionero en el análisis del juego y la imaginación infantil fue Jean Piaget. Sus estudios influidos por su formación biológica, describieron el desarrollo infantil como producto de una interacción del niño con su ambiente y de un proceso de maduración biológico (Flavell, 1999). La aparición de los AI correspondía a la etapa pre – operacional comprendida entre los 2 y los 6 años. El niño en esta etapa logra un avance especial a nivel

de la re-presentación del mundo y el manejo simbólico expresado en el lenguaje, el juego, la imitación y el dibujo (Piaget e Inhelder, 1947).

Sin embargo, el niño en esta etapa según la visión piagetiana, tiende a interpretar el mundo físico y social de acuerdo a sus percepciones. Este proceso se derivaba principalmente del pensamiento egocéntrico, donde el niño tiene una total incapacidad de asumir la perspectiva de los demás. De este modo, la interpretación de Piaget a la creación de AI por los niños, se basó en la dificultad que éstos tenían de comprender el mundo externo adulto por lo tanto creaban mundos propios donde interpretar lo que veían.

En esta etapa la capacidad del niño para diferenciar su mundo psíquico y el mundo real también es muy limitada. Piaget (1929) introdujo el término *realismo* para describir la incapacidad del niño para diferenciar los fenómenos mentales de los fenómenos físicos reales. Este autor consideró que los niños entre los 3 y los 6 años, asimilaban la realidad dentro de sus propios esquemas cognitivos distorsionados y la confundían con los estados psíquicos. Para Piaget, los niños en esta edad no podían diferenciar la fantasía de la realidad. De este modo, tampoco podían diferenciar el carácter real o imaginado de los AI.

En los últimos años se han realizado críticas muy importantes a la teoría piagetiana y se ha podido determinar que los niños desde los 4 años tienen muy clara la diferencia entre la realidad y la fantasía (Wellman, 1995). Los estudios de Wellman (1995) se basaron en comprobar las diferencias que el niño desde muy temprana edad podía hacer entre lo real y lo imaginado, lo aparente y lo real, las ideas y las cosas. Actualmente se sabe que aunque los niños interactúan con figuras invisibles a

los ojos de los demás, ellos comprenden que estos personajes están en el plano de la fantasía y no de la realidad (Taylor, 1999). Además, los AI son creados y controlados por los niños y aparecen en una etapa del desarrollo específica; estos personajes pertenecen a la imaginación infantil y cumplen funciones importantes.

Harris (2000) ha asimilado la creación de AI con un proceso de simulación donde los niños deben asumir el rol de un personaje, que en este caso es invisible. La simulación y el juego simulado, ha sido un elemento fundamental que se ha asociado con la comprensión de la mente y las emociones de los otros. Tener la capacidad de comprender las emociones y las creencias de los otros ha sido considerado como un requisito fundamental para llegar a tener un muy buen nivel de adaptación social.

En este orden de ideas, se ha encontrado una estrecha asociación entre la existencia de AI y la capacidad de los niños para comprender las emociones y la mente de los otros.

Estos estudios contradicen desde luego la visión clínica y por el contrario consideran que la capacidad de imaginación es un proceso cognitivo que puede favorecer la adaptación social. Estudios recientes han señalado una relación entre la existencia de AI y niños con niveles de inteligencia superiores al promedio. También han sido estudiadas las habilidades sociales de estos niños, las cuales parecen estar muy desarrolladas. Igualmente se ha podido determinar que estos niños son más capaces de establecer juegos simulados, utilizar objetos animados en sus juegos y personificar a otros a través de roles (Manosevitz, Prentice, y Wilson, 1973; Taylor, Cartwright y Carlson, 1993). En relación con el comportamiento social los niños con AI, tienen una mayor capa-

cidad para aplazar las recompensas (Singer, 1941). Una de las características que se ha podido determinar como diferente entre los niños con AI y los niños sin AI es su capacidad para comprender las falsas creencias (Taylor y Carlson, 1997). Estos autores afirman “los niños con AI son más capaces de imaginar la perspectiva del otro en las tareas de la teoría de la mente” (Taylor, 1999, p.47).

Estas conclusiones llevarían a pensar que los niños que crean AI, lejos de presentar problemas de personalidad o emocionales, son niños con características excepcionales. Estas conclusiones deben analizarse de forma cuidadosa, porque en ocasiones, los estudios cuyos resultados muestran esta tendencia, no han utilizado grupos de comparación que permitan un mejor análisis de los resultados. En ocasiones tampoco se han tomado en cuenta las variables socioeconómicas de las muestras lo cual desde luego influye en los resultados (Taylor, 1999).

Conclusiones

El estudio acerca de los AI ha tenido un desarrollo importante en los últimos años. Se puede afirmar que entre el 12% y el 33% de los niños normales entre los 2 años y medio y los 6 años crean AI. Algunas variables que fueron objeto de estudio a principios del siglo XX, como las estructuras familiares disfuncionales o monoparentales, han demostrado un bajo nivel de relación con la aparición de AI mientras que el lugar que ocupa el niño en su familia, especialmente si es hijo único o primogénito, adquiere importancia a la hora de determinar variables familiares asociadas a la aparición de los AI. Otros conocimientos derivados de la investigación se relacionan con la personalidad sociable del niño con AI. A diferencia de lo que se pensaba inicialmente, la existencia de AI no está rela-

cionada con la compensación de la soledad porque los niños con AI tienen habilidades sociales muy desarrolladas que les facilitan el establecimiento de relaciones con iguales. En este orden de ideas los niños que crean amigos imaginarios distan mucho de ser clasificados desde las categorías patológicas, por el contrario, los estudios han demostrado que la existencia de amigos imaginarios

en los niños puede relacionarse con características positivas en el marco social o intelectual más que con carencias afectivas o desórdenes cognitivos. Aún queda mucho que conocer sobre este hecho que si bien, no debe catalogarse como excepcional, resulta muy llamativo e interesante dentro del gran marco de referencia del desarrollo.

Referencias

- Ames, L.B. & Learned, J. (1946). Imaginary companions and related phenomena. *Journal of Genetic Psychology*, 69, 147-167.
- Bender, L. & Vogel, F. (1941). Imaginary companions of children. *American Journal of Orthopsychiatry*, 11, 56-65.
- Gleason, T. (2002). Social provisions of real and imaginary relationships in early childhood. *Developmental Psychology*, 38, 6, 979-992.
- Gleason, T., Sebanc, A. & Hartup, W. (2000). Imaginary companions of preschool. *Children Developmental Psychology* 36, 4, 419 - 428.
- Harris, P. (2000). *The work of imagination* Great Britain: Blackwell Publishers.
- Harriman, P. (1937). Some imaginary companions of older subjects. *American Journal of Orthopsychiatry*, VII, 368.
- Harter, S. & Chao, C. (1992). The role of competence in children's creation of Imaginary Friends. *Merill-Palmer Quarterly*, 38, 3, 350 - 363.
- Hurlock, E. & Burstein, W. (1932). The imaginary playmate. *Journal of Genetic Psychology*, 41, 380-392
- Manosevitz, M., Prentice, N y Wilson F. (1973). Individual and family correlates of imaginary companions in preschool children. *Developmental Psychology*, 8, 72 - 79.
- Naguera, H. (1969). The imaginary companion: It's significance for ego development and conflict solution. *The Psychoanalytic Study of the Child*, 24, 165-196.
- Schaeffer, C. (1969). Imaginary companions and creative adolescents. *Developmental Psychology*, 1, 747 - 749.
- Singer, J. (1961). Imagination and waiting ability in young children. *Journal of personality*, 29, 396 - 413.
- Svendsen, M. (1934). Children's imaginary companions. *Archives of Neurology and Psychiatry*, 32, 985 - 999.
- Piaget, J. (1929). *The child's conception of the world*. Londres: Routledge and Kegan Paul.
- Pearson, D., Rouse, H., Doswell, S., Ainsworth, C., Dawson, O., Simas, K., Edwards, L. & Faulconbridge (2001). Prevalence of imaginary companions in a normal child population. *Child, Care, Health and Development*, 27, 1, 13 - 22.
- Taylor, M. (1999). *Imaginary companions and the children who create them*. Oxford: Oxford
- Taylor, M., Cartwright, B. & Carlson, S. (1993). A developmental investigation of children's imaginary companions. *Developmental Psychology*, 29, 2, 276 - 285.
- Vostrovsky, C. (1895). A study of imaginary companions. *Education*, 15, 393 - 398.
- Wellman, H. (1995). *Desarrollo de la teoría del pensamiento en los niños*. Bilbao: Desclée De Brower.