

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA SAÚDE

CURSO DE PSICOLOGIA

ISABELA OLIVEIRA BARBOSA

**AMIGOS IMAGINÁRIOS NA “BOLSA AMARELA”: POSSÍVEIS
CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

SÃO PAULO

2024

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA SAÚDE

CURSO DE PSICOLOGIA

ISABELA OLIVEIRA BARBOSA

**AMIGOS IMAGINÁRIOS NA “BOLSA AMARELA”: POSSÍVEIS
CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como exigência parcial para a obtenção do Grau de Bacharel em Psicologia, no Curso de Psicologia da Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, sob orientação da Profa. Dra. Marlise Aparecida Bassani.

SÃO PAULO

2024

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, que me apoiam incansavelmente em cada desafio e etapa da vida, e me inspiram a acreditar no meu próprio potencial, sempre com amor e força.

Ao meu irmão e a todas as crianças com quem convivo, que tornam minha vida mais rica em possibilidades e caminhos, preenchendo-a com o amor mais genuíno.

Ao Ale, por sempre caminhar ao meu lado e me apoiar com tanto carinho.

À minha querida família, em especial aos meus avós, e às minhas preciosas amigas, pelo suporte, cuidado e amor que me sustentam em todas as jornadas.

À minha orientadora, Marlise, por acreditar no projeto desde o início e me guiar com dedicação imensurável.

E à minha amiga imaginária, Lala, com quem tive a oportunidade de compartilhar tantos sentimentos.

RESUMO

BARBOSA, Isabela O. **Amigos Imaginários na “Bolsa Amarela”**: Possíveis contribuições para o desenvolvimento infantil, 2024. 38 f. Trabalho de Conclusão de Curso – Curso de Psicologia. Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2024.

Orientadora: Profa. Dra. Marlise Aparecida Bassani.

Considerando o universo infantil e suas vivências fascinantes marcadas pela intensa exploração do mundo, a criação de amigos imaginários emerge como uma manifestação da brincadeira simbólica nessa etapa da vida. Este estudo teve como objetivo analisar as contribuições da criação de amigos imaginários na vida infantil, a partir da produção bibliográfica nacional em Psicologia do Desenvolvimento Humano. A pesquisa se desenvolveu em duas etapas. Na primeira etapa, realizou-se revisão bibliográfica de estudos nacionais empíricos publicados de 2014 a 2024, em quatro bases de dados, sobre “Amigos Imaginários e Psicologia”, com os enfoques: perfil das crianças criadoras; contextos de criação; papéis dos amigos imaginários. Os resultados obtidos foram organizados de modo a prover os subsídios teóricos e conceituais para o objetivo proposto, a saber: concepções sobre amigos imaginários; caracterização do amigo imaginário; a criança criadora (faixa etária; contextos de criação; secretismo; diferenciação entre realidade e fantasia); papéis e funções do amigo imaginário; contribuições da criação do amigo imaginário. A segunda etapa consistiu em análise da obra literária infanto juvenil “A Bolsa Amarela”, de Lygia Bojunga (1976/2024), que aprofundou a compreensão dos aspectos subjetivos e psicológicos dessa vivência na infância, representados no enredo e nas experiências da protagonista. Os resultados indicaram que os amigos imaginários exercem funções adaptativas e de suporte emocional, servindo como recursos de companhia e expressão criativa das emoções e desejos da criança criadora. Conclui-se que a criação de amigos imaginários se constitui como um potencial criativo e recurso saudável no desenvolvimento infantil, reforçando a necessidade da ampliação da produção acadêmica brasileira sobre o tema.

Palavras-chave: Amigos Imaginários. Desenvolvimento Infantil. Criança Criadora.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	6
1.1	Objetivo geral	7
1.2	Objetivos específicos	7
2	MÉTODO	8
3	CONCEPÇÕES SOBRE A CRIAÇÃO DE AMIGOS IMAGINÁRIOS	9
3.1	Definição do conceito de amigos imaginários	11
3.2	Características dos amigos imaginários	13
3.3	As crianças criadoras	15
3.3.1	<i>Faixa etária</i>	15
3.3.2	<i>Características da criança criadora e contextos de criação</i>	16
3.3.3	<i>Secretismo</i>	18
3.3.4	<i>Diferenciação entre realidade e fantasia</i>	20
3.4	Papéis e funções do amigo imaginário	21
3.5	Contribuições da criação do amigo imaginário	23
4	ENTRE REALIDADE E FANTASIA: “A BOLSA AMARELA” E OS AMIGOS IMAGINÁRIOS	25
4.1	As criações: decifrando os personagens da narrativa como amigos imaginários	26
4.2	A protetora do imaginário: o secretismo da criança diante do mundo adulto	28
4.3	As vontades de Raquel e o papel dos amigos imaginários	30
4.3.1	<i>André – o primeiro amigo imaginário</i>	30
4.3.2	<i>O galo Rei, o Afonso e o Galo Terrível, seu primo</i>	30
4.3.3	<i>A Guarda-Chuva e a Casa dos Consertos de Lorelai</i>	33
4.4	“Comecei a pensar diferente”: As principais contribuições dos amigos imaginários de Raquel	34
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
6	REFERÊNCIAS	37

1 INTRODUÇÃO

No período da infância, encontra-se um universo de vivências fascinantes, marcado pela exploração intensa e criativa do mundo, em que a imaginação desempenha um papel central no desenvolvimento emocional e cognitivo da criança. Nessa etapa da vida, é frequentemente relatada a presença de companheiros fantasiosos, reconhecidos como “amigos imaginários”, que constituem o objeto de estudo do presente trabalho. Meu interesse pessoal por este tema decorre do encantamento com o universo infantil e a imaginação, alimentado pela convivência diária com crianças e pela experiência pessoal de ter tido um amigo imaginário na infância.

Embora a criação desses “amigos” permaneça pouco explorada em estudos conduzidos nacionalmente, este fenômeno, que se constitui como uma das diversas representações da brincadeira simbólica, é identificado pela literatura psicológica contemporânea como um elemento frequente, saudável e enriquecedor para o desenvolvimento infantil (Harris, 2000; Taylor, 1999; Taylor & Mottweiler, 2008 referenciados por Velludo & Souza, 2018).

Apesar das perspectivas atuais na literatura, os trabalhos pioneiros consideravam a criação de amigos imaginários como uma manifestação rara, associada principalmente a crianças que enfrentavam problemas emocionais ou de comportamento (e.g. Svendsen, 1934 citado por Velludo & Souza, 2015). Esse estigma inicial foi reforçado por retratos midiáticos, que costumavam apresentar o fenômeno sob uma ótica negativa, sugerindo que os amigos imaginários seriam característicos de crianças solitárias ou infelizes. Em decorrência desse contexto histórico e cultural, observa-se que pais e profissionais da saúde infantil ainda manifestam preocupações quanto aos possíveis efeitos negativos desses companheiros imaginários, principalmente devido a suas características particulares, como a duração desse faz de conta, sua frequência e o intenso envolvimento emocional da criança. (Velludo & Souza, 2018).

No entanto, conforme ressaltado por Velludo & Souza (2018), as pesquisas iniciais apresentavam problemas metodológicos, como a utilização de amostras não aleatórias e a falta de grupos de comparação. Com um maior rigor metodológico, os estudos mais recentes têm apontado aspectos muito positivos do desenvolvimento infantil associados à criação de amigos imaginários, como criatividade (Hoff, 2005), competência narrativa (Taylor et al., 1993; Trionfi & Reese, 2009), sociabilidade ou competência social (Gleason, 2002; Hoff, 2005; Manosevitz et al., 1973) e uma cognição social mais avançada (Taylor & Carlson, 1997).

Diante da escassez de estudos brasileiros sobre o assunto e das mudanças acadêmicas e culturais nas concepções acerca da criação de amigos imaginários e da criança criadora, torna-se fundamental ampliar os estudos e pesquisas sobre o tema. Esse objeto de estudo torna-se ainda mais relevante devido aos resultados contemporâneos estrangeiros que indicam uma recorrência significativa e contribuições positivas na vida infantil associadas ao fenômeno.

Dessa forma, definem-se como objetivos deste trabalho:

1.1 Objetivo geral

O objetivo geral consiste em analisar as contribuições da criação de amigos imaginários na vida infantil, a partir da produção bibliográfica nacional em Psicologia do Desenvolvimento Humano.

1.2 Objetivos específicos

Estabelecem-se como objetivos específicos:

- Refletir sobre o papel de amigos imaginários para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social infantil.
- Refletir, com base na literatura nacional, a partir da obra “A Bolsa Amarela” de Lygia Bojunga, sobre possíveis contribuições para o desenvolvimento infantil do fenômeno da criação de amigos imaginários.

Considerando os objetivos expostos, que serão alcançados por meio de duas abordagens metodológicas distintas — revisão bibliográfica empírica e análise de obra literária —, o método é apresentado a seguir, a fim de proporcionar uma compreensão clara da organização da presente pesquisa.

2 MÉTODO

A presente pesquisa foi desenvolvida em duas etapas:

A primeira etapa constitui-se em uma revisão bibliográfica de estudos empíricos publicados nacionalmente acerca do tema: “Amigos Imaginários e Psicologia”. Essa etapa teve como objetivo identificar e sintetizar os principais resultados de estudos empíricos referentes às crianças criadoras de amigos imaginários, aos contextos em que essa criação emerge e aos papéis que desempenham na vida infantil; bem como identificar quais as contribuições e ganhos da criação de um amigo imaginário. Para isso, foram estabelecidos critérios de inclusão específicos: somente estudos de caráter empírico, realizados no Brasil, com foco na criação de amigos imaginários, e publicados a partir de 2014. Foram excluídos da análise aqueles que não apresentavam características empíricas, que foram publicados antes de 2014 ou que foram realizados fora do Brasil. A coleta de material foi conduzida nas bases de dados *Scientific Electronic Library Online* (SciELO Brasil), Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), Index Psi e Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

Na segunda etapa, realizou-se uma análise da obra literária infantojuvenil *A Bolsa Amarela* (1976), de Lygia Bojunga, com o objetivo de enriquecer a compreensão sobre o tema dos amigos imaginários a partir de uma perspectiva ilustrativa. Essa etapa permitiu explorar mais profundamente os aspectos subjetivos e psicológicos dessa vivência na infância, representados no enredo e nas experiências da protagonista.

Essas duas etapas metodológicas complementam-se, fornecendo uma visão integrada sobre o tema e oferecendo contribuições tanto empíricas quanto ilustrativas para o entendimento do fenômeno dos amigos imaginários na vida infantil.

3 CONCEPÇÕES SOBRE A CRIAÇÃO DE AMIGOS IMAGINÁRIOS

O presente capítulo corresponde aos resultados da primeira etapa da pesquisa que visava a sistematizar concepções e caracterização do processo de criação de amigos imaginários, a partir da realização de revisão bibliográfica empírica sobre o tema, bem como possíveis contribuições para o desenvolvimento infantil.

A figura do amigo imaginário é atemporal na cultura popular, presente desde contos de fadas infantis até produções audiovisuais contemporâneas. No entanto, o fenômeno é pouco explorado por pesquisas em território nacional. De acordo com a revisão de literatura realizada por Velludo & Souza (2015), que abrangeu o período de 1934 a 2013 e considerou as principais bases de dados eletrônicos (SciELO-Brasil, Index Psi, PePSIC, LILACS e PsycINFO), apenas um trabalho nacional, publicado em 1996 (Bittencourt & Blanco), investigou a temática de amigos imaginários. Este estudo focalizou em atitudes parentais, considerando as informações e percepções que as mães possuíam a respeito da criação de amigos imaginários.

No cenário internacional, os Estados Unidos se consolidou como o país que mais avançou na produção de conhecimento sobre o tema. A revisão supracitada também apontou trabalhos originados da Austrália, Reino Unido, Suécia, Alemanha e Nova Zelândia. Resultados estes que indicaram um aumento de interesse pelo tema na Europa e na Oceania e até então, uma lacuna significativa de investigações em outros continentes.

As pesquisas em continentes distintos são relativamente recentes, como evidenciado no estudo de Velludo (2021), que identificou a presença de investigações provenientes de diversas regiões ao redor do mundo; como (a) Ásia, na China (e.g., Lin et al., 2018; 2020a; 2020b), Japão (e.g., Moriguchi & Todo, 2018; Yamaguchi & Moriguchi, 2021) e Nepal (Wigger, 2017); (b) África, no Quênia e no Malawi (Wigger, 2017); (c) América Latina, no Brasil e na República Dominicana (e.g., Velludo & Souza, 2018; Wigger, 2017). Essas pesquisas indicam que o fenômeno também se manifesta em contextos culturais não ocidentais.

No presente trabalho, ao considerar as publicações nacionais a partir de 2014, observa-se que o fenômeno da criação de amigos imaginários tem sido explorado de forma ainda modesta, mesmo com a crescente quantidade de estudos brasileiros que têm investigado a brincadeira simbólica nos últimos anos. Nesse contexto, com o objetivo de discutir os principais achados e contribuições acerca do fenômeno de criação de amigos imaginários a partir de estudos produzidos nacionalmente, foram consultadas as bases de dados SciELO

Brasil, Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), Index Psi e CAPES, identificando-se seis pesquisas empíricas com enfoque específico nesse tema. Dentre essas publicações, quatro foram elaboradas pela autora Natália Velludo (2014, 2016, 2018 e 2021), sendo que três derivam de um único estudo com a mesma amostra de participantes.

Quadro 1. Publicações sobre a Criação de Amigos Imaginários em Contexto Nacional (2014-2024).

Título da Publicação	Tipo de Publicação	Sujeitos Participantes	Local de Recrutamento dos Sujeitos
1. A Criação de Amigos Imaginários: um estudo com crianças brasileiras (Velludo, 2014) 2. “Ele me deixava especial”: Amigos Imaginários, suas funções e Atitudes Parentais (Velludo & Souza, 2016) 3. Amigos Imaginários: Contribuições para o Desenvolvimento Infantil (Velludo & Souza, 2018)	1) Mestrado; 2) e 3) Artigo	40 crianças entre 6 e 7 anos (18 crianças com amigos imaginários, 22 sem) e 11 responsáveis (mães e uma avó)	Escola de Ensino Fundamental da rede estadual de um município do estado de São Paulo
4. O Amigo Imaginário na Visão de Psicólogos e Psiquiatras Infantis (Marion, Londero, Pereira & de Souza, 2019)	Artigo em revista	Cinco profissionais de saúde mental infantil (Psicologia e Psiquiatria)	Clínicas de atendimento à criança em uma cidade do interior do Rio Grande Do Sul
5. Engajamento em Fantasia e Amigos Imaginários: Perspectivas dos Pais e Relações com Teoria da Mente, Função Executiva e Linguagem (Velludo, 2021)	Doutorado	Estudo 1: oito crianças de 3 anos, todas do gênero feminino e cinco responsáveis por estas crianças Estudo 2: 44 crianças entre 4 e 5 anos e 38 responsáveis (mães)	Estudo 1: Escola Municipal em Araraquara, SP Estudo 2: Duas escolas de ensino infantil da rede pública, localizadas em Araraquara e Piracicaba, SP
6. Amigo Imaginário: Vivências Infantis à Subjetividade dos Adultos (Silva & Fonseca, 2024)	Artigo em revista	Quatro professoras do Ensino Fundamental que se recordavam do amigo imaginário em suas infâncias	Escola estadual da cidade de Pato de Minas, MG

Fonte: Quadro elaborado pela autora da presente pesquisa.

3.1 Definição do conceito de amigos imaginários

Para compreender o que as pesquisas revelam sobre esse fenômeno, é fundamental primeiro esclarecer a definição que os pesquisadores adotam a respeito desse conceito. Nesse sentido, a definição do que se configura como amigo imaginário apresenta variações significativas, o que, por sua vez, influencia a verificação da incidência desse fenômeno na população infantil. Dependendo se a definição adotada for mais abrangente ou mais restritiva, a percepção da prevalência desse fenômeno pode variar consideravelmente.

Velludo (2014, 2016, 2018, 2021), em seus estudos define a criação de amigos imaginários como uma forma de brincadeira simbólica, cuja concepção será explorada no presente trabalho. Por sua vez, Marion et al. (2018), em sua pesquisa, adotam a abordagem psicanalítica, definindo o amigo imaginário como uma expressão da criatividade com funcionalidade semelhante à de um objeto transicional. Nesse sentido, o amigo imaginário surge na intersecção entre o mundo interno e o externo, favorecendo a experimentação das dinâmicas de agressividade e amor, além de oferecer à criança consolo e conforto durante os períodos de ausência de seus cuidadores. Igualmente, Silva e Fonseca (2024) utilizam o arcabouço teórico da psicanálise e da psicologia do desenvolvimento, definindo a criação de amigos imaginários como uma forma de brincadeira simbólica e apontando, em determinados momentos, similaridades desse fenômeno com o conceito de objeto transicional.

O presente trabalho alinha-se à definição considerada por Velludo (2014, 2016, 2018, 2021), que concebe a criação de amigos imaginários como uma forma de brincadeira simbólica. Assim como a autora, adota-se neste estudo a definição de brincadeira simbólica proposta por Lillard (1993).

Nesse contexto, Lillard (1993), compreende a brincadeira simbólica como uma categoria do brincar que envolve a sobreposição de uma “realidade” sobre a outra, exigindo que o indivíduo projete, de forma consciente e intencional, uma alternativa mentalmente concebida sobre a situação presente, no espírito da diversão. Comumente referida como brincadeiras de “faz de conta”, essa forma de brincar manifesta-se de diversas maneiras, como ao simular situações específicas — por exemplo, agir como se estivesse dormindo — ou ao utilizar objetos de formas não convencionais, como lençóis que funcionam como capas de super-heróis ou caixas de papelão que se tornam veículos. Além disso, a brincadeira simbólica pode envolver a criação de personagens e cenários fictícios, suspendendo temporariamente o mundo real para permitir a imersão no mundo imaginário.

Com base nessa compreensão, Lillard (1993) identifica cinco características fundamentais para que uma atividade seja classificada como brincadeira simbólica. São elas: 1. um indivíduo que se envolve no mundo imaginário; 2. a existência de uma realidade concreta e tangível; 3. uma representação mental do cenário presente que se difere da realidade; 4. uma sobreposição da representação à realidade, permitindo que ambas coexistam no mesmo espaço e tempo; 5. a consciência do indivíduo que se engaja na brincadeira em relação aos itens anteriores.

Velludo (2014, 2016, 2018, 2021) ainda se utiliza das concepções de "jogo de papéis" elaboradas por Harris (2000), ao considerar essa modalidade como uma forma de brincadeira simbólica, na qual a criação de amigos imaginários se insere. Essa forma de brincar permite que a criança desempenhe um papel que não lhe pertence intrinsecamente, incorporando temporariamente a perspectiva de um outro. Esse outro pode ser uma pessoa, um animal ou até mesmo uma entidade imaginária. Ao assumir essa posição, a criança pode até imitar o tom de voz ou humor que sejam compatíveis com as características deste personagem.

Conforme a definição de Harris (2000), referenciado por Velludo (2014), existem três situações distintas de jogo de papéis: "a) aquele em que a criança adota um papel ou identidade, por personificação; b) um segundo, em que a criança cria um papel e o projeta sobre algum objeto de apoio, tal como um brinquedo; e c) ainda o caso em que a pessoa ou criatura inventada não conta com nenhum suporte físico na brincadeira" (Velludo, 2017, p. 14).

A presente pesquisa considera as duas últimas modalidades de jogo de papéis como categorias que se enquadram como amigos imaginários: a primeira, refere-se à criação de um papel projetado sobre um objeto de apoio, enquanto a segunda ocorre sem a presença de qualquer suporte físico. Assim, exclui-se da categoria de "amigos imaginários" apenas os casos de personificação.

Essa posição é significativa, uma vez que, ao longo da produção de pesquisas sobre a temática, ocorreram divergências em considerar a projeção em objetos de apoio como um enquadramento para a criação de amigos imaginários. As pesquisas brasileiras (Velludo, 2014; Marion et al., 2018) destacam que as investigações iniciais estrangeiras, consideradas pioneiras, restringiam a definição de "amigo imaginário" às criações que não possuíam suporte físico, comumente denominadas como "amigo invisível". Essa concepção baseia-se na premissa de que um verdadeiro amigo imaginário só poderia existir em um ambiente que não ofereça qualquer forma sobre sua constituição.

No entanto, a inclusão de objetos de apoio é respaldada pela perspectiva de Taylor (1999), que argumenta que, embora um amigo imaginário tenha origem em um objeto real, a entidade criada transcende suas características físicas. Assim, muitas vezes a criança não percebe nem descreve esse objeto da mesma forma que um observador imparcial o faria. Ademais, as crianças não são inteiramente dependentes dos objetos tangíveis; elas alternam entre interagir com suas criações de maneira completamente independente e buscar apoio em objetos, em uma transição fluida. Ou seja, com ou sem a presença do objeto de apoio, a criança continua a invocar o personagem e a interagir.

Com isso, todas as pesquisas nacionais mencionadas, bem como o presente trabalho, reconhecem a inclusão de objetos de apoio como uma possibilidade válida. Velludo (2014, 2016, 2018), em sua pesquisa com 40 crianças de uma escola pública de ensino fundamental em São Paulo, encontrou que 18 participantes (45%) tinham amigos imaginários, enquanto 22 (55%) não os possuíam. Dentro dessa amostra, apenas dois casos foram identificados como ocorrências de projeção em objetos de apoio. Os demais casos, representando 88,8% da amostra, correspondem a 16 participantes que apresentavam amigos imaginários sem qualquer projeção.

Marion et. al (2018) e Silva & Fonseca (2024) também apresentam concordância com objetos de apoio personificados na medida em que os entrevistados também apontam exemplos em que o objeto físico ajudou na expansão da imaginação, originando um amigo imaginário. Por sua vez, Velludo (2021), em sua pesquisa, identificou que das oito crianças (18,2%) que tinham amigos imaginários, cinco se inspiraram em desenhos e/ou brinquedos da cultura, enquanto apenas duas criações eram completamente originais, sem nenhum objeto de apoio.

Considerando os dados relativos à natureza dos amigos imaginários, o próximo tópico propõe-se a explorar e compreender as principais características desses companheiros imaginários, conforme identificadas nas pesquisas em análise.

3.2 Características dos amigos imaginários

Os estudos realizados por Velludo (2014, 2016, 2018) corroboram as evidências encontradas na literatura internacional ao apontar que a constituição de atributos de amigos imaginários é extremamente diversificada, não havendo um perfil típico de amigo imaginário com características específicas. Essa diversidade reflete a função desses personagens, que surgem para atender às necessidades específicas de cada criança. Assim, as descrições

fornecidas pelas crianças constituem uma fonte valiosa para a compreensão de suas vivências e experiências emocionais.

Quanto à quantidade, Taylor (1999), referenciada por Velludo (2014), aponta que embora algumas crianças tenham apenas um amigo imaginário, é frequente que outras mantenham duas ou mais companhias ao mesmo tempo. No que diz respeito à estabilidade das criações, observam-se situações em que as crianças alternam frequentemente entre diferentes personagens de curta duração. No entanto, existem também casos em que as companhias imaginárias perduram por vários anos, como demonstram relatos de amigos imaginários que são transmitidos geracionalmente, configurando um verdadeiro legado de fantasia familiar.

Os resultados de Velludo (2014, 2016, 2018) apontam que 12 crianças (66,6%) relataram possuir um amigo imaginário estável até o momento, enquanto 3 crianças (16,6%) disseram ter mais de dois amigos imaginários permanentes. Houveram também crianças (16,6%) que contaram que sempre criam novas companhias, que nunca se repetiam entre si.

Sobre quem eram essas criações, a autora encontrou os seguintes resultados: 13 amigos imaginários (72,2%) eram figuras humanas, enquanto quatro (22,2%) se configuraram como criações de ficção (super-heróis e personagens de gibi ou desenho) e um consistia em um animal. Dessas criações, algumas foram inspiradas em pessoas reais que as crianças conheciam, representando versões imaginárias por quem tinham afeto; enquanto 69,2%, inventaram completamente seus amigos imaginários.

No estudo realizado em 2021, Velludo encontrou que grande parte dos amigos imaginários das crianças eram baseados em desenho e/ou brinquedo presentes na cultura, e apenas duas criações eram totalmente inventadas. Conforme evidenciado também por Silva & Fonseca (2024), os amigos imaginários possuem diferentes descrições visuais, assim como aspectos comportamentais distintos entre si.

Considerando os resultados obtidos, torna-se evidente que não existem características típicas e previsíveis associadas a cada amigo imaginário. Cada amigo imaginário fornece informações relevantes sobre as funções que desempenha na vida da criança, assim, é essencial compreender quem são as crianças criadoras, aspecto abordado no próximo tópico. A partir dessa compreensão, será possível identificar os possíveis papéis e funções desempenhados pelos amigos imaginários, questão explorada no tópico subsequente.

3.3 As crianças criadoras

Para uma compreensão abrangente dos papéis que os amigos imaginários desempenham na vida infantil, é necessário, primeiramente, entender quem são as crianças criadoras. Assim, abordam-se aspectos como a faixa etária predominante para o surgimento desses amigos, as características das crianças que se engajam nessa criação e os contextos em que esse fenômeno se manifesta.

3.3.1 Faixa etária

Segundo Velludo (2014), a literatura internacional indica que a criação de amigos imaginários é bem documentada entre crianças de idade pré-escolar, que no contexto brasileiro atual, corresponde à idade pertencente à educação infantil (2 a 5 anos). A revisão feita pela autora e por Souza (2015) também aponta que assim que as crianças iniciam o engajamento em brincadeiras simbólicas, geralmente entre 2 e 3 anos, é quando algumas delas começam a criar amigos imaginários.

Velludo (2021), apesar de não ter encontrado amigos imaginários em sua amostra de crianças de 3 anos, reforça que estudos internacionais demonstram que esse fenômeno é comum nessa faixa etária. A autora cita a pesquisa de Taylor & Carlson (1997), que identificou uma prevalência de 28% de amigos imaginários entre crianças de 3 a 4 anos, e o estudo de Gleason & Hohmann (2006), que encontrou 26% em uma amostra de crianças entre 3 e 5 anos.

Embora muitos pesquisadores em psicologia do desenvolvimento associem a brincadeira simbólica apenas à primeira infância, há evidências de que esse fenômeno continua a ser bastante comum durante toda a infância. Marion et al. (2018) aponta a existência de estudos que indicam que a probabilidade de crianças em “idade escolar” (a partir dos 6 anos) criarem amigos imaginários pode ser ainda maior. Para ilustrar, os autores utilizaram-se da pesquisa de Taylor et al (2004). Nessa pesquisa, em uma amostra de 152 crianças entre 3 e 4 anos de idade encontrou-se a criação de amigos imaginários em 28% da amostra; e após alguns anos, a incidência foi maior com o aumento da idade, 100 dessas crianças, com 6 e 7 anos, participaram novamente e delas 31% tinham amigos imaginários.

Velludo (2014, 2016, 2018), também aponta a incidência em crianças em idade escolar. Ao considerar o grupo com amigos imaginários de sua amostra, entre as 18 crianças, identificou que 13 crianças (72,2%) relataram possuir companhias imaginárias em idade escolar (6 e 7

anos), enquanto três (16,3%) disseram possuir amigos imaginários desde a educação infantil e duas (15,4%) haviam criado companhias apenas durante os anos da educação infantil.

A pesquisa de Marion et al. (2018) corrobora a informação de que o fenômeno da criação de amigos imaginários ocorre predominantemente na faixa etária de 2 a 7 anos, período considerado, segundo psicólogos e psiquiatras entrevistados, como aquele em que há maior prevalência desse tipo de criação.

Por sua vez, o estudo de Silva & Fonseca (2024), confirma que a criação não se limita à primeira infância, revelando que alguns indivíduos relataram ter esses companheiros até os 12 anos. Resultado este que também vai de encontro com a literatura internacional, em que Hoff (2005) referenciado por Velludo (2014), sugere que mesmo crianças mais velhas continuam a ter companhias imaginárias, já que com uma amostra cuja faixa etária era 9 a 10 anos de idade, 38% relataram ter amigos imaginários.

A única diferença identificada entre crianças mais novas e mais velhas em relação à criação de amigos imaginários foi observada na literatura internacional. Taylor et al. (2004), citada por Marion et al. (2018), aponta que, entre crianças mais velhas (idade média de 6 anos), a maioria dos amigos imaginários é invisível, enquanto, entre crianças mais novas (idade média de 4 anos), pelo menos metade desses fenômenos está associada a objetos de apoio, como brinquedos.

Portanto, esses achados sugerem que o engajamento na criação de amigos imaginários se estende para além dos primeiros anos de vida, ocorrendo em faixas etárias distintas durante toda a infância – com ocorrência possível entre os 2 e os 12 anos de idade.

3.3.2 Características da criança criadora e contextos de criação

O estudo realizado por Velludo (2014) destaca que, algumas pesquisas iniciais consideravam que o alto engajamento em fantasia e a criação de amigos imaginários poderiam indicar distúrbios emocionais e sociais. A autora menciona Svendsen (1934), pioneira da temática, que afirmou que a maioria das crianças que criava amigos imaginários possuía problemas de personalidade, tais como timidez e comportamento dominador em relação aos seus colegas. Contudo, Velludo (2014) ressalta ser fundamental avaliar essas pesquisas iniciais com cautela, pois enfrentam problemas metodológicos significativos, como a falta de grupos de comparação e a seleção de amostras não aleatórias, frequentemente recrutadas em clínicas ou centros de apoio.

As investigações mais recentes têm mostrado resultados que divergem das expectativas iniciais em relação aos criadores de amigos imaginários. Em primeiro lugar, não parece existir uma criança típica para a criação de amigos imaginários, uma vez que não há investigações que identifiquem características específicas para crianças que se engajam nesse comportamento. (Velludo, 2014)

O estereótipo da criança solitária foi questionado por estudos recentes, cujos resultados indicam que crianças que se envolvem na criação de amigos imaginários tendem a ser indivíduos sociáveis, com um interesse acentuado por interações sociais, o que se manifesta em suas brincadeiras simbólicas. Nesse sentido, o amigo imaginário serve como um recurso de companhia para brincadeiras quando a criança se sente só. (Velludo & Souza, 2018). Essa observação corrobora os resultados de Velludo (2021), que indicam que todas as crianças de sua amostra que criaram amigos imaginários eram filhas únicas durante o período de criação. Essa condição sugere a possibilidade de que tais crianças desenvolvam um amigo imaginário como uma forma de companhia.

Quanto à criança apresentar problemas de comportamento ou emocionais, Velludo (2014, 2016, 2018), encontrou em alguns relatos de pais, questões como: agressividade na escola; tendência à melancolia e ansiedade; recusa a seguir ordens e alta sensibilidade a críticas; e insegurança.

Entretanto, os estudos destacam que a presença de amigos imaginários não é indicativa de uma criança que apresenta dificuldades em aspectos socioemocionais ou comportamentais. Pelo contrário, a criança criadora demonstra capacidade criativa e emocional para desenvolver uma fantasia que contribui para o enfrentamento de desafios e estressores do ambiente; como presença de conflitos parentais, violência escolar ou elaboração de luto de perdas significativas. Nesse contexto, o amigo imaginário não é apenas uma forma de diversão, mas um recurso adaptativo, utilizado para a promoção de uma melhor qualidade de vida. Essa criação pode, então, indicar que a criança possui mecanismos internos que promovem seu desenvolvimento emocional e social. (Marion et. al, 2018; Silva & Fonseca, 2024)

Quanto à ansiedade em específico, Bouldin & Pratt (2002), citados por Marion et al. (2018) indicam que crianças com amigos imaginários apresentam níveis de ansiedade que, embora elevados, se mantêm dentro da faixa considerada normal. Os autores afirmam que não existem evidências que demonstrem diferenças significativas no temperamento e nas dimensões emocionais relacionadas ao medo e à ansiedade entre crianças que possuem e aquelas que não possuem amigos imaginários.

No que tange às diferenças de gênero relacionadas ao fenômeno dos amigos imaginários, Harter & Chao (1992), conforme referenciado por Velludo (2014), apontam a reprodução de estereótipos de papéis de gênero nessa forma de brincadeira simbólica. Enquanto os meninos tendem a criar amigos imaginários com habilidades notáveis e supercompetentes física e cognitivamente – que se alinham com figuras masculinas estereotipadas, as meninas geralmente desenvolvem amigos imaginários que apresentam habilidades limitadas, com os quais elas frequentemente interagem assumindo papéis estereotipadamente femininos, que envolvem proteger, cuidar e ensinar esses personagens imaginários.

Esses achados não apenas evidenciam a diversidade das experiências infantis, mas também desafiam a concepção de um perfil específico para a criança criadora. A análise atual sugere que não há evidências que indiquem que crianças que criam amigos imaginários apresentem atrasos ou déficits cognitivos ou comportamentais. Em contrapartida, esses indivíduos demonstram um elevado potencial criativo para lidar com suas emoções e com os ambientes em que convivem.

3.3.3 Secretismo

É importante a ressalva de que o fenômeno dos amigos imaginários constitui em um desafio considerável para a pesquisa acadêmica, uma vez que, frequentemente, essas experiências são vividas de forma individual pela criança e podem não ser compartilhadas ou mencionadas para além do seu mundo privado. Isto pode limitar a coleta de dados e a compreensão abrangente dessa temática no desenvolvimento infantil.

Velludo (2014, 2016, 2018) observa que, embora as crianças tenham relatado abertamente seus universos de fantasia no contexto de pesquisa, sem demonstrar receios ou restrições, elas parecem pouco inclinadas a compartilhar a existência de amigos imaginários com pessoas de seu convívio cotidiano. Em sua pesquisa, 38,8% das crianças com amigos imaginários afirmaram nunca ter contado a alguém sobre suas criações. Além disso, pelo menos três participantes manifestaram receio de que outros familiares ou colegas de classe descobrissem, e um deles pediu explicitamente à pesquisadora que mantivesse sua companhia imaginária em segredo.

Silva & Fonseca (2024) também reafirmam a tendência sobre a criança não contar sobre sua criação imaginativa, muitas vezes devido ao receio das reações parentais, ao medo de serem

mal interpretadas ou por temerem que suas criações recebam um significado religioso negativo por parte de seus familiares.

Esse receio é respaldado pelos resultados encontrados nas pesquisas de Velludo (2016, 2021), nas quais a crença religiosa influenciou a percepção dos pais em relação à criação de amigos imaginários. Velludo (2021) identificou que 75% das mães apresentaram alguma forma de desvantagem ao serem convidadas a refletir sobre os potenciais aspectos negativos relacionados à criação de amigos imaginários. A preocupação mais recorrente referiu-se ao temor de que a criança tivesse dificuldade em distinguir entre realidade e fantasia. Além disso, havia outra preocupação associada, que diz respeito à necessidade de a criança processar o luto ao perceber que sua invenção é meramente uma construção imaginativa e não uma entidade real.

No entanto, apesar de um significativo secretismo, nos estudos de Velludo (2014, 2016, 2018), 61,2% das crianças haviam relatado para ao menos uma pessoa; geralmente alguém com quem mantinham um vínculo muito próximo. No que diz respeito à reação da pessoa ao descobrir o amigo imaginário:

“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.” (Velludo, 2016, p. 122).

Quanto às vantagens elencadas pelos responsáveis que possuíam conhecimento da existência do amigo imaginário, Velludo (2014, 2016, 2018) identificou aspectos positivos como: “a. expressão da criança, via imaginação; b. fonte de companhia e diversão; c. estimulação da criatividade e aumento de vocabulário; d. desenvolvimento da imaginação, fonte de companhia, conforto emocional, contando-se com um amigo ideal.” (Velludo, 2016, p. 123). Ademais, em seu estudo de 2021, Velludo destacou novamente a criatividade, a fonte de companhia e entretenimento para o desenvolvimento da criança em geral; como elementos positivos associados à criação elencados pelos responsáveis.

As reações parentais e o secretismo constituem dados relevantes para a discussão da pesquisa de Marion et al. (2018), que explora como a existência de amigos imaginários se manifesta no contexto clínico, na perspectiva de psicólogos e psiquiatras. É particularmente significativo compreender a perspectiva desses profissionais sobre o fenômeno em estudo, uma vez que eles desempenham um papel crucial na atenção à saúde mental infantil. Segundo esses profissionais, não é comum a chegada do fenômeno aos seus consultórios; esse fato foi

hipotetizado por um participante, que sugeriu que a frequência pode não estar relacionada à incidência e prevalência na população infantil; mas sim, ao secretismo envolvido no fenômeno.

No entanto, embora haja um certo secretismo em torno do tema, os relatos geralmente surgem por meio dos pais, que buscam orientação sobre se a criação de amigos imaginários deve ser motivo de preocupação. A depender das crenças pessoais dos responsáveis, há uma tendência a questionar se essa prática é positiva ou negativa. Aqueles que interpretam a criação de amigos imaginários de forma negativa tendem a associá-la a possíveis problemas emocionais, ou acreditam que a criança enfrenta dificuldades em distinguir entre realidade e fantasia; corroborando com os resultados das pesquisas mencionadas. Por outro lado, os pais que possuem uma visão positiva dessa criação buscam informações relacionadas ao potencial elevado de criatividade que ela pode indicar.

3.3.4 Diferenciação entre realidade e fantasia

Existe uma preocupação entre os familiares, amplamente disseminada no senso comum, de que crianças com amigos imaginários apresentam uma dificuldade significativa em diferenciar fantasia de realidade. (Velludo, 2014, 2016, 2018, 2021; Marion et al., 2018)

No entanto, é necessário lembrar que conforme a definição proposta por Lillard (1993), a brincadeira simbólica implica a necessidade de a criança ter consciência daquilo que é realidade e o que se configura como representação intencional que ela cria. Além disso, conforme evidenciado por Marion et al. (2018), a criação de amigos imaginários requer uma interação com a realidade, em vez de um desligamento dela; essa criação também demanda uma adaptação ao ambiente em que a criança está inserida.

Além disso, diversos estudos demonstram que o alto engajamento emocional das crianças em suas criações imaginárias não implicam confusão entre os dois mundos. Velludo (2014) aponta que a literatura estrangeira afirma que as crianças têm plena consciência de que seus amigos são frutos da imaginação, muitas vezes definindo-os explicitamente como tal. De acordo com Taylor (1999), citada por Velludo (2014), as crianças com amigos imaginários têm consciência de que suas criações não são acessíveis diretamente a outros. Assim, é por meio da comunicação verbal e do comportamento que elas permitem que as pessoas ao seu redor conheçam suas companhias imaginárias.

O estudo nacional de Velludo (2021) corrobora essa informação, na medida em que os entrevistados expressaram a necessidade de alertar a pesquisadora de que os amigos imaginários, dos quais se referiam eram, na verdade, brincadeira de faz de conta, e que se tratava apenas da imaginação.

Na mesma direção, as participantes da pesquisa de Silva e Fonseca (2024) evidenciam uma compreensão clara da distinção entre o que é real e o que é fantasioso, abordando o elemento fantasioso como uma possibilidade de desprendimento das limitações impostas pela realidade.

Considerando, portanto, que a criança criadora possui plena consciência da distinção entre realidade e fantasia, e que o amigo imaginário representa uma criação criativa que carrega funções e atende a necessidades relevantes para a subjetividade dessa criança, o tópico subsequente explora os possíveis papéis e funções desempenhados por esses companheiros imaginários.

3.4 Papéis e funções do amigo imaginário

Os estudos realizados por Velludo (2014, 2016, 2018,) reforçam os achados da literatura internacional ao afirmar que os amigos imaginários desempenham funções semelhantes às de amigos reais na vida das crianças. Esses amigos imaginários se tornam fontes de companhia e apoio emocional, criando um espaço seguro para a expressão de sentimentos e vivências. Os dados identificados pela autora sugerem que os amigos imaginários apresentam como funções:

1. Fonte de diversão e companhia;
2. Conforto emocional – presença do amigo imaginário em momentos em que a criança está triste ou chorando;
3. Lidar com medos – função na qual o amigo imaginário auxilia explicitamente ou implicitamente em diferentes medos (tais como: medo do escuro; medo da violência escolar);
4. Lidar com questões de adequação e competência – em que a criança projeta em seu amigo imaginário: a) características iguais às que considera possuir (ex. uma criança, descrita como muito medrosa e insegura, possui um amigo imaginário

que também possui medo constantemente; b) características que considera ausentes em si mesma – uma criança criou uma companhia idealizada que é muito competente e possui diversas habilidades (ex: pula muito alto, saber ler com destreza); c) características que fazem com que o amigo imaginário necessite de uma atenção e cuidado – uma criança lia e colocava seus amigos imaginários para dormir como sua mãe fazia com a mesma.;

5. Atribuição de culpa para os maus feitos — culpabilização do amigo imaginário por aquilo que a criança fez e espera que será repreendida por seus responsáveis;
6. Internalizar as opiniões dos responsáveis — ex.: quando o amigo imaginário dizia palavras, a criança o punia, internalizando as regras impostas pelos responsáveis;
7. Barganhar — ex.: a criança utiliza a presença do amigo imaginário para convencer o pai a jogar videogame; ou então se beneficia do fato que sua irmã tem medo de seu amigo imaginário e o utiliza para que ela se afaste.

As pesquisas de Marion et al. (2018) e Silva & Fonseca (2024) também apontam que o amigo imaginário está ligado à companhia que oferece suporte na superação do medo e das inseguranças; para além de uma figura de diversão e prazer. Nesse contexto, Marion et al. (2018) destacam que esses companheiros também desempenham um papel fundamental na busca de consolo, ajudando as crianças a aplacar a ansiedade e a lidar com situações desafiadoras que fazem parte do seu desenvolvimento.

Silva & Fonseca (2024) também identificam que as criações representam uma forma pela qual as crianças podem expressar seus desejos, além de servirem como um refúgio e uma fuga das contrariedades e dificuldades enfrentadas em seu cotidiano. Em seu estudo, identificaram o surgimento do amigo imaginário como uma resposta adaptativa para lidar com a realidade, buscando a elaboração de conflitos internos e externos relacionados às perdas afetivas. Como por exemplo, o caso de uma participante que possuía um amigo imaginário com características muito semelhantes à de sua figura paterna e surgia como substituto desta, na medida em que trazia segurança, amparo e poder de decisão em seu cotidiano.

Marion et al. (2018) destacam também o papel fundamental dos amigos imaginários na facilitação da comunicação entre as crianças e seus pais, muitas vezes servindo como intermediários. Através dessas figuras, as crianças encontram uma forma mais acessível de expressar seus sentimentos e abordar temas que podem ser desafiadores para elas. A presença

da criação, assim, também se torna um importante recurso nos atendimentos clínicos, atuando como um facilitador que permite investigar e compreender melhor a realidade psíquica da criança.

3.5 Contribuições da criação do amigo imaginário

As pesquisas sobre o papel do lúdico na infância, como demonstrado por Velludo (2014), mostram que a brincadeira é fundamental para que as crianças construam significados em relação ao mundo ao seu redor. A autora destaca, em sua pesquisa, como a brincadeira simbólica é entendida por muitos pesquisadores como precursora de diversas capacidades cognitivas humanas, já que envolve a criação e atuação de mundos imaginários; em que as crianças podem explorar as possibilidades da realidade, além de experimentarem o mundo social de um modo ativo e dramático.

Ademais, Velludo (2014, 2016, 2018), em sua amostra de crianças, identificou que a presença de amigos imaginários não é indicativa de déficits no desenvolvimento cognitivo, ao contrário do que sugeriram estudos pioneiros. Na realidade, esse fenômeno está associado a ganhos, como o desenvolvimento mais avançado do vocabulário receptivo. Nesse sentido, o grupo de crianças com amigos imaginários apresentou desempenho expressivamente superior em linguagem. Resultados estes que corroboram a literatura internacional, referenciada pela autora, que encontraram contribuições do fenômeno associadas a uma habilidade verbal mais sofisticada, além de habilidades narrativas e comunicativas mais desenvolvidas.

A autora também identificou que as crianças criadoras demonstraram uma leve vantagem na compreensão de emoções de si mesmas, e dos outros. Esse resultado também converge com as pesquisas dos seguintes autores: Astington & Jenkins, 1995; Jenkins & Astington, 2000; Taylor & Carlson, 1997; Youngblade & Dunn, 1995, referenciados por Velludo (2014), que sustentam que a participação em brincadeiras simbólicas possibilita à criança adotar diversos papéis, o que promove uma compreensão mais profunda das relações entre os estados mentais dos outros — incluindo desejos, intenções, crenças e emoções — e seus comportamentos. Nesse sentido, as crianças que se envolvem mais intensamente em jogos de papéis demonstram melhor desempenho em avaliações que exigem a interpretação da perspectiva de terceiros em relação a emoções, crenças e intenções.

Por sua vez, Marion et al. (2018) destacam que a criação de amigos imaginários contribui significativamente para o desenvolvimento saudável da criança, funcionando como

um recurso adaptativo em contextos desafiadores e facilitando a expressão de seu mundo interno e desejos. Essa criação é sinônimo de um bom desenvolvimento da criatividade e auxilia a criança a transitar de uma dependência maior dos cuidadores para um caminho de autonomia. Além disso, os amigos imaginários oferecem consolo, ajudam a mitigar ansiedades, e protegem a autoestima, revelando-se uma ferramenta importante para o amadurecimento psicológico e social da criança.

A pesquisa mais recente de Silva & Fonseca (2024) também aponta para contribuições positivas do fenômeno dos amigos imaginários, ao destacar que, por meio dessas criações, as participantes de seu estudo puderam vivenciar, elaborar e expressar diversos conteúdos psicoemocionais, tais como ausências, fantasias, medos, desejos, conflitos e esperanças. Assim, as autoras reafirmam o papel de recurso adaptativo do amigo imaginário, corroborando achados da literatura que indicam benefícios associados a esse fenômeno, incluindo diversão, companhia, expressão de desejos, elaboração de conflitos, desenvolvimento cognitivo e linguístico, criatividade, conforto e afeto. Adicionalmente, a pesquisa destaca que os amigos imaginários se constituem como uma estratégia para suportar e ressignificar a realidade. Assim, considerando que a subjetividade é profundamente influenciada pelas experiências infantis e que as etapas do desenvolvimento se interconectam, a criação de amigos imaginários demonstrou-se um fator que contribui para a subjetividade das participantes adultas, as quais apresentaram características de sociabilidade e criatividade.

Diante dos principais resultados das pesquisas empíricas, que apontam para a diversidade e complexidade dos amigos imaginários e para o papel significativo que exercem na vida infantil, conclui-se que essas figuras extrapolam o campo da simples diversão. Eles refletem o potencial criativo das crianças para lidar com desafios e permitir a expressão de seus desejos e emoções.

Com base nesses dados, o próximo capítulo se dedica a uma análise da obra *A Bolsa Amarela*, de Lygia Bojunga, correspondendo à segunda etapa da pesquisa. Este capítulo busca compreender como os amigos imaginários impactam a vida da protagonista e como o enredo revela as implicações dessas criações imaginárias na construção de sua subjetividade e na expressão de seus conflitos e desejos.

4 ENTRE REALIDADE E FANTASIA: A “BOLSA AMARELA” E OS AMIGOS IMAGINÁRIOS

O livro escolhido para o presente estudo a fim de refletir sobre a criação de amigos imaginários é *A Bolsa Amarela*, escrito por Lygia Bojunga, em 1976. Para a análise, utiliza-se a 36ª edição da obra, publicada em 2024. Essa narrativa infanto-juvenil foi escolhida pela autora deste estudo devido ao seu potencial de proporcionar uma escuta e um olhar sensíveis ao mundo subjetivo da criança, além de favorecer uma reflexão sobre como a criação de amigos imaginários pode auxiliar na elaboração de desejos e na construção de estratégias para lidar com os limites impostos pela realidade na vida infantil.

O enredo conta com Raquel como protagonista e narradora, uma menina que se destaca como a quarta filha da família e é a chamada “temporã”, chegando ao mundo quando seus irmãos já estavam crescidos, com mais de dez anos de diferença entre eles. Tornando-se a única criança de sua casa, Raquel sente-se sozinha e percebe que suas perspectivas e sentimentos são frequentemente ignorados ou repreendidos pelos adultos ao seu redor.

Raquel, portanto, se situa em um contexto familiar em que os adultos são detentores da razão e do saber e as crianças, por sua vez, não são escutadas e são consideradas verdadeiras “café-com-leite”¹ em seus cotidianos. Em relação ao seu contexto social, se encontra em uma sociedade marcada pelo patriarcado e por desigualdades de gênero, em que os homens desfrutam de um grande privilégio, poder de decisão e possibilidades de escolhas, enquanto as mulheres enfrentam restrições impostas à sua autonomia.

Neste cenário, a personagem carrega três grandes vontades que a movem ao longo da narrativa: “a vontade de crescer de uma vez e deixar de ser criança”; “a vontade de ter nascido garoto em vez de menina” e “a vontade de escrever” (Bojunga, 2024, p. 9)

Em um movimento de abertura para dar espaço à sua vontade de escrever e expressar seus desejos e vivências, emerge o primeiro amigo imaginário de Raquel, a quem ela dedica uma carta, que compõe as páginas iniciais do livro. A partir desse ponto, a narrativa passa a ser povoada por diversos outros amigos secretos, cada um desempenhando diferentes papéis e cumprindo funções específicas no cotidiano e no imaginário da protagonista.

No entanto, cansada das repreensões e de ser ridicularizada pela família quanto às suas criações, Raquel tem o desejo de escondê-las em conjunto com suas três vontades, que

¹ “Café-com-leite” é uma expressão popular brasileira que, em sentido figurado, simboliza que as opiniões ou perspectivas de uma pessoa não são consideradas ou valorizadas, como se sua participação fosse apenas decorativa ou de menor relevância.

“engordam” à medida que se intensificam a cada vez que são repreendidas. É nesse contexto que a Bolsa Amarela surge na vida de Raquel, oferecendo-lhe a possibilidade de ocultar seu mundo subjetivo aos olhos dos adultos.

A Bolsa era pertencente à sua tia, que costumava deixar itens usados como presentes para sua família. No entanto, nenhum objeto permanecia com Raquel, uma vez que sua família sempre afirmava que os itens enviados eram "para gente grande". A Bolsa Amarela, que ninguém parecia valorizar, foi o primeiro objeto que, de fato, encontrou seu lugar nas mãos de Raquel. De forma simbólica, esse elemento, negligenciado pela família, transforma-se no espaço mais precioso para Raquel, pois passa a representar todas as suas vontades e criações imaginárias, que ali encontram esconderijo e abrigo.

O presente estudo, portanto, busca analisar os papéis desempenhados pelos companheiros imaginários, habitantes da Bolsa Amarela, e investigar de que modo eles contribuem para o desenvolvimento e a experiência de vida de Raquel, articulando tais interpretações com os dados empíricos apresentados na terceira seção da pesquisa.

4.1 As criações: decifrando os personagens da narrativa como amigos imaginários

Considerando que o presente trabalho adota a definição de Lillard (1993) para o conceito de brincadeira simbólica e caracteriza a criação de amigos imaginários como uma manifestação desse fenômeno lúdico faz-se necessário demonstrar de que maneira os personagens criados pela protagonista correspondem e ilustram este conceito.

Para isso, retomo as características essenciais da brincadeira simbólica propostas por Lillard (1993), as quais são: 1. um indivíduo que se envolve no mundo imaginário; 2. a existência de uma realidade concreta e tangível; 3. uma representação mental do cenário presente que se difere da realidade; 4. uma sobreposição da representação à realidade, permitindo que ambas coexistam no mesmo espaço e tempo; 5. a consciência do indivíduo que se engaja na brincadeira em relação aos itens anteriores.

Essas características serão exemplificadas por meio de sua primeira criação, André, a quem a personagem escreve a primeira carta. Raquel se envolve no mundo imaginário ao criar uma carta a um interlocutor, André, criado por ela. (característica 1)

No entanto, até o momento em que a carta escrita é exposta, o leitor não tem conhecimento de que se trata de um destinatário imaginário. Com isso, pelo seu grande envolvimento na brincadeira, Raquel demonstra ao leitor que “recebe” as supostas respostas de

suas cartas como se essas realmente fossem escritas pelo seu amigo imaginário, assinando-as em nome dele e “fingindo” que as cartas são entregues de fato (característica 3: uma representação mental do cenário presente que se difere da realidade): “No outro dia quando fui botar o sapato, achei lá dentro a resposta [...] Parecia até telegrama, que a gente escreve bem curtinho para não custar muito caro” (Bojunga, 2024, p.10)

Entre as cartas trocadas, o irmão de Raquel a observa enquanto ela lê uma delas, indicando a concretude das cartas em questão (característica 2: a existência de uma realidade concreta e tangível): “Ele me arrancou a carta: – Quem é o André?” (Bojunga, 2024, p. 15)

Raquel admite saber que foi ela mesma quem inventou tanto o personagem, quanto as cartas que “recebe”, o que ressalta o imaginário se sobrepondo à realidade, em que ambos coexistem no mesmo espaço e tempo (característica 4); pois a carta existe, escrita por ela, engajada à comunicação das cartas como se tivesse sido um outro – o André – a escrever, e têm consciência disso (característica 5): “Tô dizendo que ele é inventado. Invento onde é que ele vai escrever, invento o que é que ele vai dizer, invento tudo” (Bojunga, 2024, p.16)

Nesse sentido, Raquel demonstra reconhecer e distinguir o que é fantasia e o que se configura como realidade, assim como as crianças participantes dos estudos de Velludo (2021) e de Silva & Fonseca (2024). O mesmo processo de distinção entre fantasia e realidade ocorre com os demais personagens que surgem ao longo do enredo. Um exemplo adicional é o Galo Rei, que é um amigo imaginário fruto de um romance que a menina escreveu.

Em relação à aparição do personagem, observa-se que, inicialmente, Raquel apresenta um profundo envolvimento com o mundo imaginário, sobrepondo-o à sua realidade ao ponto de ouvir a chegada do personagem:

“Acordei de repente com um barulho esquisito. Olhei pra janela e vi o dia nascendo. Outra vez o barulho. Quase morro de susto: era um canto de galo e ali bem perto de mim. Olhei minhas irmãs. Elas continuavam dormindo igualzinho, nem tinham ouvido canto nenhum [...] Abri a bolsa correndo. O galo saiu lá de dentro” (Bojunga, 2024, p.32)

No entanto, Raquel logo revela ao leitor sua consciência sobre a origem dessa criação, assumindo-se como autora de seu amigo imaginário: “Era ele mesmo. O Rei. O galo do romance que eu tinha inventado” (Bojunga, 2024, p.34)

Tendo em vista que Raquel projeta de forma consciente e intencional uma alternativa mentalmente construída à situação de sua realidade, movida pelo espírito lúdico, suas criações alinham-se diretamente ao conceito de brincadeira simbólica proposto por Lillard (1993).

Em relação às criações de Raquel no contexto da brincadeira simbólica, podem-se distinguir dois tipos de papéis: aqueles projetados sobre um objeto de apoio e aqueles sem qualquer suporte físico. Os amigos imaginários de Raquel, se distribuem entre ambas as categorias.

Enquanto personagens, como o André, não possuem suporte físico para sua existência, configurando-se exclusivamente como interlocutores imaginários, há outros personagens que, embora sejam ressignificados por Raquel, são visíveis para todos ao seu redor. Exemplos destes são: o Fecho de sua Bolsa Amarela e a Guarda-Chuva — personagens que serão apresentados nos tópicos subsequentes que se configuram como objetos concretos que sua família consegue visualizar. Contudo, Raquel os caracteriza de maneira singular, atribuindo-lhes personalidades e estabelecendo diálogos, criando assim interações e um enredo próprio para cada um. Além disso, identificam-se, no universo imaginativo de Raquel, amigos imaginários de naturezas distintas: figuras humanas, animais e objetos, o que converge com a ampla diversidade apresentada nos estudos de Velludo (2014, 2016, 2018, 2021) sobre as possíveis formas que esses companheiros imaginários podem assumir.

4.2 A protetora do imaginário: o secretismo da criança diante do mundo adulto

“Gente grande não entende a gente”

(Bojunga, 2024, p. 18)

As pesquisas empíricas apresentadas no primeiro capítulo sugerem uma tendência significativa das crianças não compartilharem suas criações imaginárias. Esse comportamento frequentemente é influenciado pelo receio das crianças em relação às possíveis reações parentais e pelo medo de serem mal compreendidas. (Silva & Fonseca, 2024; Marion et. al. 2018 e Velludo, 2014, 2016, 2018, 2021). Em consonância a estas pontuações teóricas, esse movimento também é claramente observado no comportamento de Raquel.

Desde o início, a personagem demonstra o desejo de ocultar de sua família suas três principais vontades — de ser grande, de ser menino e de ser escritora — ao se sentir incompreendida e ridicularizada pelos adultos ao seu redor:

“Se o pessoal vê as minhas três vontades engordando desse jeito e crescendo que nem balão, elas vão rir, aposto. Eles não entendem essas coisas, acham que é infantil, não levam a sério. Eu tenho que achar depressa um lugar pra esconder as três: se tem uma coisa que eu não quero mais é ver gente grande rindo de mim” (Bojunga, 2024, p.23)

O mesmo desejo de ocultamento se aplica às suas criações imaginárias, que refletem suas vivências e conflitos. Quando sua família descobre algumas de suas criações, a reação é predominantemente de repreensão e invalidação de seu mundo imaginário:

“Meu irmão fechou a cara e disse que não adiantava conversar comigo porque eu nunca dizia a verdade. [...] – Guarda essas ideias pra mais tarde, tá bem? Em vez de gastar tempo com tanta bobagem, aproveita para estudar melhor. Ah! e olha: não quero pegar nenhuma outra carta do André, viu?” (Bojunga, 2024, p. 18)

Ou, então, os familiares respondem com reações que revelam ironia e sarcasmo:

“Quando eu voltei do cinema encontrei todo mundo rindo da minha história. Era um tal de fazer piada de galo, de galinha, de galinheiro, que não acabava mais. E o pior é que eles não estavam rindo só da história: tavam rindo de mim, também e das coisas que eu pensava” (Bojunga, 2024, p. 23)

Esse tipo de resposta de seus familiares contribui para o aumento de seu desejo de manter suas vontades e amigos imaginários ocultos do olhar do mundo adulto. Como Raquel expôs a seu amigo Galo, seu receio de que ele fosse descoberto: “Se descobrem que tô escondendo você, eu fico numa situação um bocado ruim” (Bojunga, 2024, p. 39); ou, ainda, quando se preocupa em não deixar a Bolsa Amarela desprotegida — seu objeto mais precioso, por abrigar todas as suas criações e vontades:

“E se alguém abre a bolsa amarela enquanto eu tô fora? e se descobrem o Afonso lá dentro? e se o Terrível foge para ir brigar? e se as minhas vontades saem também - crescendo, engordando, tomando conta do quarto, de tudo?” Me apavorei. O jeito era não arriscar, era levar a bolsa comigo. Levei.” (Bojunga, 2024, p.68)

A personagem chega a criar um amigo imaginário cuja função principal é auxiliá-la na proteção de suas vontades e demais criações, representado pelo fecho da Bolsa Amarela — elemento com o qual Raquel estabelece o acordo de que "enguiçará" caso outra pessoa tente abrir a Bolsa:

“ – Escuta aqui, fecho, eu quero guardar umas coisas bem guardadas aqui dentro desta bolsa. Mas você sabe como é que é, não é? Às vezes vão abrindo a bolsa da gente assim sem mais nem menos; se isso acontecer, você precisa enguiçar, viu? Você enguiça quando eu pensar “enguiça”, enguiça?” (Bojunga, 2024, p. 30)

Esse mecanismo assegura que suas criações permaneçam ocultas de seus familiares, garantindo à personagem um espaço de segurança e sigilo em relação às suas ideias e desejos.

Assim, ao considerar o secretismo de Raquel, é fundamental analisá-lo a partir da perspectiva do sentimento da personagem de não pertencimento, acolhimento e validação por sua família, em decorrência de sua condição de ser criança. Nesse contexto, Raquel frequentemente menciona no decorrer da narrativa as limitações que sua família lhe impõe em razão de sua idade, manifestando que não se sente vista nem ouvida. Assim, pode-se sugerir que, como não lhe é permitido acessar o mundo adulto, Raquel também não permite que esses adultos entrem no seu próprio mundo.

O sentimento de incompreensão e solidão, assim como o desejo de crescer que está relacionado à forma como é percebida por ser criança, será abordado no próximo tópico, que busca discutir os papéis e funções que seus amigos imaginários exercem no decorrer do desenvolvimento da personagem.

4.3 As vontades de Raquel e o papel dos amigos imaginários

Como apresentado no capítulo anterior, o amigo imaginário não segue um padrão fixo de características: sua diversidade reflete a função adaptativa que exerce, moldando-se conforme as necessidades particulares de cada criança. (Velludo, 2014, 2016, 2018, 2021). Diante dessa observação, o presente tópico busca refletir como os amigos imaginários de Raquel representam uma manifestação criativa que carrega funções e corresponde às necessidades e desejos relevantes do seu universo subjetivo; tornando-se uma importante fonte de compreensão sobre suas vivências e emoções. Para tanto, serão analisados alguns dos personagens que surgem ao longo da narrativa, relacionando-os aos desejos e conflitos da protagonista.

4.3.1 André – o primeiro amigo imaginário

O primeiro amigo imaginário, André, surge quando o desejo da personagem de se tornar escritora está em destaque:

“Eu resolvi que vou ser escritora sabe? E escritora tem que viver inventando gente, endereço, telefone, casa, rua, um mundo de coisas. Então eu inventei o André. Pra já ir treinando. Só isso.” (Bojunga, 2024, p. 18).

Com a decisão de treinar, escreve sua primeira carta:

“Prezado André: Ando querendo bater papo. Mas ninguém tá a fim. Eles dizem que não têm tempo. Mas ficam vendo televisão. Queria contar minha vida. Dá pé? Um abraço de Raquel.” (Bojunga, 2024, p. 10).

Pelo conteúdo da carta, evidencia-se que, articulado ao desejo de escrever, há uma busca por companhia e por alguém com quem possa compartilhar suas vivências, depositando essa possibilidade na figura de seu amigo imaginário.

Ademais, pode-se sugerir que a menina busca compreensão em um personagem que, sendo criado por ela, compartilhe de seu modo de pensar— característica que o amigo imaginário revela possuir: “Um garoto legal: dois anos mais velho que eu, cabelo e olho preto, e pensando assim igual a mim.” (Bojunga, 2024, p. 16).

Quando a protagonista é questionada pelo irmão sobre o motivo de ter criado um amigo imaginário do gênero masculino, em vez de feminino, revela-se por meio dessa criação, sua vivência e conflito interno relacionado ao desejo de ser menino, impulsionado pelos privilégios associados a esse gênero:

“Porque eu acho muito melhor ser homem do que mulher. [...] Olha: lá na escola, quando a gente tem que escolher um chefe pras brincadeiras, ele sempre é um garoto. Que nem chefe de família: é sempre o homem também. Se quero jogar uma pelada, que é o tipo de jogo que eu gosto, todo mundo faz pouco de mim e diz que é coisa pra homem; se eu quero soltar pipa, dizem logo a mesma coisa. [...] Você quer saber de uma coisa? Eu acho fogo ter nascido menina” (Bojunga, 2024, p. 17)

Assim, a criação de André reflete tanto a busca por companhia quanto as três vontades que emergem: a de ser escritora, evidenciada pela decisão de se comunicar por carta; a de crescer, manifestada no fato de que André é retratado como dois anos mais velho que ela; e a de ser menino, expressa na escolha do gênero de seu amigo.

É interessante observar como essas três vontades se manifestam de maneiras distintas em suas outras criações, até o momento em que são elaboradas.

4.3.2 *O galo Rei, o Afonso e o Galo Terrível, seu primo*

O galo Afonso é um dos amigos imaginários de Raquel que permanece presente ao longo de toda a narrativa. Esse personagem também surge de sua vontade de escrever, sendo uma criação originada de um romance escrito por ela. É relevante observar como a história que

Raquel constrói para a vida de Afonso é profundamente marcada por suas próprias vivências, refletindo aspectos de sua subjetividade e de seus conflitos internos.

No romance, esse amigo imaginário é designado, pelos donos do galinheiro, à posição de "galo-tomador-de-conta-de-galinha." Esperava-se que ele desempenhasse o papel de chefe, sendo obedecido por todas as galinhas. Contudo, Raquel cria um galo com uma perspectiva diferente, trazendo novamente à tona a questão de gênero e o conflito gerado pela desigualdade de direitos entre homens e mulheres. Esse galo, criação de Raquel, reflete sobre seu papel e questiona a hierarquia imposta: "Não quero mandar sozinho! [...] Quero as galinhas mandando junto com os galos" (Bojunga, 2024, p. 36)

Sendo o galo Afonso uma criação de Raquel, é possível inferir que, por meio desse personagem, ela reflete sobre seu próprio desejo de ter os mesmos direitos dos homens – desejo esse que fundamenta sua vontade de ser menino. Ao conceber um galo que desafia as normas estabelecidas, Raquel começa a vislumbrar a possibilidade de um cenário alternativo, onde a busca pela igualdade de direitos se faz presente — e não seria necessário ser um menino, na medida que as meninas teriam os mesmos direitos. Além disso, por meio da figura de Afonso, Raquel sugere a possibilidade de que a luta pelo fim da desigualdade de gênero possa originar-se também de um representante do gênero masculino, que questiona e reflete sobre os papéis masculinos impostos pelo patriarcado.

Nessa mesma trajetória de reflexão sobre as posições que ocupamos no mundo e a forma como somos convocados a ocupá-las, sem possibilidade de considerar alternativas, emerge a criação imaginária do galo Terrível, primo de Afonso.

Durante a narrativa, o galo, que anteriormente se dedicava a aproveitar a vida e a se apaixonar, sem envolver-se em conflitos, tem seu pensamento restringido por uma "linha forte," que limita sua percepção a uma única possibilidade de ser sujeito no mundo: ser um galo de briga. No entanto, no momento em que essa linha forte se rompe, permitindo que o personagem sobreviva a uma luta, ele recupera a totalidade de seus pensamentos e busca viver a seu modo, sem atender às expectativas de seus donos.

É a partir da história de libertação de Terrível, que seu primo Afonso encontra a grande causa pela qual deseja lutar: "Vou sair pelo mundo lutando para não deixarem costurar o pensamento de ninguém." (Bojunga, 2024, p. 105)

Essa ideia de Raquel, projetada no galo, ilustra como a personagem inicia a desenvolver uma maior consciência de que pode ter outras perspectivas sobre sua identidade e os desejos a

ela associados, sem se submeter às expectativas impostas pela realidade familiar ou social em que está inserida.

Paralelamente, as personagens Guarda-Chuva e Lorelai também contribuem para a elaboração desses conteúdos, abordadas no tópico subsequente.

4.3.3 A Guarda-Chuva e a Casa dos Consertos de Lorelai

A personagem Guarda-Chuva constitui uma criação particularmente interessante de Raquel, pois nela a protagonista projeta dois de seus desejos de maneira oposta: Guarda-Chuva escolhe ser menina e escolhe ser pequena. É possível sugerir que, por meio dessa criação, a personagem reflete sobre seus próprios conflitos relacionados à sua identidade: “Fui andando e pensando que eu também queria ter escolhido nascer mulher: a vontade de nascer garoto sumia e a bolsa amarela ficava muito mais leve de carregar” (Bojunga, 2024, p. 48).

O mesmo se aplica à vontade de crescer, uma vez que a Guarda-Chuva afirma que "ser pequena é uma curtição" (Bojunga, 2024, p. 50). Essa afirmação sugere que Raquel começa a desenvolver novas percepções sobre a experiência de ser criança, ampliando sua visão além das limitações impostas por sua família. No entanto, como o dilema entre ser grande e ser pequena constitui um conflito central na vida de Raquel, especialmente em função de como a criança é percebida e tratada em seu cotidiano familiar, sua criação Guarda-Chuva reflete essa dualidade.

A personagem possui a capacidade de alternar entre ser grande e pequena, esticando seus gravetos para cima e para baixo, em um movimento contínuo de transformação. Esse processo, contudo, acaba em um "enguiço", no qual a personagem se torna incapaz de continuar seu enredo: “Não foi a fala que enguiçou, foi a história. Enguiçou junto com o estalo. Só quando o estalo desinstalar é que a história desestala também, quer dizer, continua até o fim.” (Bojunga, 2024, p. 53).

Esse acontecimento pode ser interpretado simbolicamente como o "enguiço" na vida de Raquel, relacionado ao seu conflito interno entre a percepção de que ser pequena é limitante e o desejo de alcançar a maturidade. Ao viver essa ambivalência, a personagem se vê incapaz de avançar em sua jornada de autodescoberta. Ao interpretar o enredo da Guarda-Chuva dessa maneira, a ação de Raquel ao buscar consertar seus gravetos, levando-a à Casa dos Consertos, pode ser considerada uma tentativa de elaboração de seu conflito interno.

Na Casa dos Consertos, Raquel realiza uma criação ainda mais explícita que ilustra como ser criança e ser mulher poderia envolver a possibilidade de fazer escolhas, reivindicar direitos e exercer voz. Nesse contexto, a Casa dos Consertos é apresentada como a moradia de sua amiga imaginária Lorelai, onde tanto Lorelai, que é uma menina da mesma idade, quanto seu avô, mãe e pai têm o direito de realizar as atividades que apreciam e compartilham igualmente as responsabilidades domésticas e familiares. Nesse sentido, Lorelai afirma que não é necessário ter um chefe de família e que sua opinião em casa possui o mesmo valor que a de outros integrantes da família.

É evidente que, a partir dessa criação, Raquel começa a perceber suas possibilidades identitárias de uma nova perspectiva:

“Naquela noite fiquei pensando na Casa dos Consertos e não liguei a mínima de perder o sono. Pra ser franca, até que curti. E por falar em curtição, puxa vida, como a mãe da Lorelai curtia ser mulher; e como a Lorelai curtia ser menina. Ela achava que ser menina era tão legal quanto ser garoto. Quem sabe era mesmo? Quem sabe eu podia ser que nem a Lorelai?” (Bojunga, 2024, p. 118)

A partir dessa experiência na Casa dos Consertos, é nesse ambiente que a Guarda-Chuva é reparada e desenguiçada, o que pode simbolizar um novo entendimento do conflito entre ser pequena e ser grande. Nesse sentido, a Guarda-Chuva recupera a flexibilidade de alternar entre as dimensões de grande e pequena, evidenciando que os papéis são flexíveis e não necessitam ser rigidamente definidos, ou seja, proporciona a Raquel novas perspectivas.

Dado o enredo de Raquel, analisado ao longo deste estudo sob a perspectiva dos papéis e simbolismos que os amigos imaginários representam na vida da personagem, o tópico subsequente busca sintetizar as principais contribuições dessas criações para a trajetória de Raquel.

4.4 “Comecei a pensar diferente”: As principais contribuições dos amigos imaginários de Raquel

A trajetória de Raquel com seus amigos imaginários evidencia a multiplicidade de funções que esses personagens exercem em sua vida, funcionando como companheiros e

recursos adaptativos fundamentais para enfrentar a solidude e a falta de compreensão em seu ambiente familiar e social. Através desses personagens, Raquel explora possibilidades de identidade e cria um espaço onde suas vontades são legitimadas e elaboradas.

No decorrer da narrativa, a criação de um mundo imaginário permite que Raquel transcenda as barreiras da realidade e as limitações que lhe são impostas, possibilitando-lhe elaborar, refletir e construir novas perspectivas acerca da própria realidade em que vive. Nesse sentido, não é o mundo externo que se transforma ao seu redor, mas sim a perspectiva que Raquel desenvolve em relação a ele. Essa mudança de perspectiva, proporcionada pelas interações com os amigos imaginários, possibilita a elaboração de seus desejos e conflitos, contribuindo, assim, para a promoção de uma melhor qualidade de vida para a protagonista:

“Minha vida foi melhorando. Eu já não inventava muita coisa, meu pessoal não ficava tão contra mim. Comecei então a achar que ser menina podia mesmo ser tão legal quanto ser garoto. E foi aí que as minhas vontades deram pra emagrecer. Emagreceram, emagreceram, até que um dia eu pensei: daqui a pouco elas vão sumir.” (Bojunga, 2024, p. 125).

À medida em que suas vontades "emagreceram", ou seja, vão sendo elaboradas e processadas, Raquel também consegue se desprender de seus amigos imaginários, que cumpriram as funções para as quais foram criados. Nesse contexto, ela se despede deles, resultando em uma Bolsa Amarela Vazia, que simboliza a sua libertação e a construção de um caminho de novas possibilidades associadas aos seus sentimentos e vontades:

“A bolsa amarela tava vazia à beça. Tão leve. E eu também, gozado, eu também estava me sentindo um bocado leve” (Bojunga, 2024, p. 135).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nos dados empíricos revisados e a análise da obra literária, é possível afirmar que o objetivo geral de analisar as contribuições da criação de amigos imaginários para o desenvolvimento infantil foi alcançado. Verificou-se que esses companheiros imaginários assumem uma multiplicidade de funções na vida infantil, moldando-se conforme as necessidades específicas, bem como os contextos sociais e familiares de cada criança, atuando como importantes recursos criativos e adaptativos.

A revisão bibliográfica revelou não apenas lacunas na produção acadêmica nacional, mas também mudanças significativas nas concepções sobre o fenômeno dos amigos imaginários e sobre a criança criadora. De figuras inicialmente associadas a dificuldades da criança criadora em distinguir fantasia e realidade, os amigos imaginários passaram a ser vistos como reflexo do potencial criativo dessas crianças e de mecanismos saudáveis de adaptação. Nesse sentido, os resultados analisados indicam que não existem características típicas ou um perfil previsível para a criança criadora de amigos imaginários; o que se observa são crianças que mobilizam um potencial criativo para responder a demandas e necessidades subjetivas e pessoais.

Assim, para além de constituírem uma fonte de diversão, os amigos imaginários representam um recurso criativo por meio do qual a criança expressa desejos, emoções e pode elaborar conflitos de forma lúdica. Tanto as pesquisas empíricas quanto a obra literária analisada demonstram que esses companheiros podem assumir funções de companhia e conforto emocional, auxiliar no enfrentamento de medos e frustrações, e contribuir para a elaboração de conteúdos pessoais complexos.

Portanto, a criação de amigos imaginários, além de refletir as vivências da criança, permite o desenvolvimento de novos recursos internos para lidar com a realidade, promovendo um espaço de experimentação e ressignificação das próprias experiências na vida infantil.

Os resultados do presente estudo apontam para a relevância desse fenômeno no contexto da Psicologia do Desenvolvimento Infantil, uma vez que os companheiros imaginários abrigam vivências e conteúdos emocionais e psicológicos das crianças, funcionando como uma possível via de comunicação e expressão das experiências subjetivas das crianças durante a infância. Ressalta-se, ainda a importância da continuidade de pesquisas sobre o tema, especialmente diante da escassez de estudos brasileiros dedicados ao fenômeno.

6 REFERÊNCIAS

BOJUNGA, Lygia. *A bolsa amarela*. 36. ed. Rio de Janeiro: Editora Casa Lygia Bojunga, 2024.

LILLARD, Angeline. Pretend play skills and the child's theory of mind. *Child Development*, v. 64, n. 2, p. 348-371, mai. 1993. DOI: 10.2307/1131255. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/14720937_Pretend_Play_Skills_and_the_Child's_Theory_of_Mind. Acesso em: 13 set. 2024.

MARION, Juliana et al. O amigo imaginário na visão de psicólogos e psiquiatras infantis. *Psicologia em Revista*, v. 24, n. 3, 2018. Disponível em: <https://periodicos.pucminas.br/index.php/psicologiaemrevista/article/view/10488>

SILVA, Karla Cristina da & FONSECA, Gema Galgani da. Imaginary friend: From children's lives to the subjectivity of adults. *Research, Society and Development, [S. l.]*, v. 13, n. 2, p. e9813245070, 2024. DOI: 10.33448/rsd-v13i2.45070. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/45070>. Acesso em: 4 out. 2024.

TAYLOR, Marjorie. *Imaginary Companions and the Children who Create Them*. Oxford: Oxford University Press, 1999.

VELLUDO, Natália Benincasa. *The creation of imaginary friends: a study with brazilian children*. 2014. 130 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas) - Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2014.

VELLUDO, Natália Benincasa & SOUZA, Débora de Hollanda. A Criação de Amigos Imaginários: Uma Revisão de Literatura. *Psico, [S. l.]*, v. 46, n. 1, p. 25–37, 2015. DOI: 10.15448/1980-8623.2015.1.16406. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/revistapsico/article/view/16406>. Acesso em: 27 set. 2024.

VELLUDO, Natália Benincasa; SOUZA, Débora de Hollanda. “Ele me deixava especial”: Amigos imaginários, suas funções e atitudes parentais. *Psicologia em Estudo*, v. 21, n. 1, p. 115-126, 12 jul. 2016.

VELLUDO, Natália Benincasa; SOUZA, Débora de Hollanda. Amigos Imaginários: Contribuições para o Desenvolvimento Infantil. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, v. 34, p. e3432, 2018.

VELLUDO, Natalia Benincasa. *Engajamento em fantasia e amigos imaginários: perspectivas dos pais e relações com teoria da mente, função executiva e linguagem*. 2021. Tese (Doutorado em Psicologia) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/16350>