

**IGRA Z NAMIŠLJENIMI PRIJATELJI V OTROŠTVU IN
MLADOSTNIŠTVU TER POMEN LE-TE ZA PROCES
PSIHOTERAPIJE**

Diplomsko delo za pridobitev akademskega naziva

Bakalavrea psihoterapevtske znanosti

na Fakulteti za psihoterapevtsko znanost Univerze Sigmunda Freuda v Ljubljani

Neja Battelino

Mentorica: doc. dr. Anja Kozina

Ljubljana, september 2019

IZJAVA O ZAKLJUČKU DIPLOMSKEGA DELA

Ime in priimek:

Rojstni datum:

Naslov:

Osebna matična številka:

IZJAVA

Spodaj podpisana

izjavljam, da je moje diplomsko delo samostojno delo, ki sem ga opravila brez tuje pomoči in da sem uporabila samo tiste vire, ki so navedeni v besedilu diplome in v seznamu literature. Vse citate iz knjig, revij ali medmrežja sem v delu označila in jih navedla v seznamu literature.

Datum:

Podpis:

Zahvala

Gregor, Karma in Hesse, hvala, ker ste moj varen in ljubeč dom, kjer sem lahko zmeraj točno taka, kot sem.

Zahvala moji čudoviti mentorici za prijazno, strokovno in jasno vodenje pri pisanju.

Mami in tati, hvala za neomejeno podporo pri študiju.

Tina, Ana in Jana, najboljše sošolke, hvala za prijateljstvo, oporo in skupno učenje.

Zahvala prijateljem za skupne dogodivščine: Veronika, Urška, Vale, Mateja in Matija, Mare, Coby, Leo, Matic, Matija, Drejč, Simon, Dex in Vid.

Zahvala tudi vsem Mladim zmajem.

1 POVZETEK

Diplomsko delo s pregledovanjem, analizo in kritično obravnavo strokovne in znanstvene literature raziskuje značilnosti igre z namišljenimi prijatelji pri otrocih in mladostnikih in pomen takšne igre za psihoterapevtski proces. Cilji diplomskega dela so opisati značilnosti takšne igre ter ugotoviti, katere značilnosti takšne igre so pokazatelj psihopatologije in katere komponente takšne igre so pomembne za psihoterapevtski proces. Igra z namišljenimi prijatelji je pogosta oblika domišljajske igre pri otrocih in mladostnikih, ki si namišljene prijatelje izmislijo zaradi različnih razlogov. Odnosi, ki jih imajo z njimi, posnemajo odnose z resničnimi osebami in imajo za otroka ali mladostnika različne koristi. Značilnosti takšne igre, ki nakazujejo psihopatologijo, so nezavedanje neresničnosti namišljenih prijateljev, izguba avtonomije nad namišljenimi prijatelji ali stiska, ki jo takšna igra povzroča. Komponente takšne igre, ki so pomembne za psihoterapevtski proces, saj nudijo vpogled v klientovo doživljanje, so klientovi razlogi za takšno igro, značilnosti namišljenih prijateljev in klientov odnos z njimi.

2 KLJUČNE BESEDE

Otroštvo, mladostništvo, razvoj igre, namišljeni prijatelji, psihoterapevtski proces.

1 ABSTRACT

By revisioning, an analysis, and critical discussion of academic and scientific literature, the bachelor's thesis researches the characteristics of play with imaginary companions and the significance of such play for the psychotherapy process. The objectives of the bachelor's thesis are to describe the characteristics of such play and to ascertain which characteristics of such play are the indicators of psychopathology and which components of such play are important for the psychotherapy process. The play with imaginary companions is a common form of pretend play in children and adolescents which make up imaginary companions because of various reasons. Relationships which they have with them imitate relationships with real persons and have different benefits for a child or an adolescent. The characteristics of such play, which indicate psychopathology, are the absence of awareness of imaginativeness of imaginary companions, the loss of autonomy over the imaginary companions or distress which is caused by such play. The components of such play which are important for psychotherapy process because they offer an insight into the client's experience are the client's reasons for such play, characteristics of imaginary companions, and the client's relationship with them.

2 KEYWORDS

Childhood, adolescence, development of play, imaginary companions, psychotherapy process.

3 KAZALO VSEBINE

1 Povzetek.....	1
2 Ključne besede.....	1
3 Kazalo vsebine.....	3
4 Teoretični pregled.....	5
4.1 Namen in cilji diplomskega dela.....	5
4.2 Metodologija.....	5
4.3 Igra pri otrocih in mladostnikih.....	7
4.3.1 Vrste igre pri otrocih in mladostnikih.....	7
4.3.2 Razvoj igre pri otrocih in mladostnikih.....	9
4.3.3 Domišljajska igra.....	10
4.3.3.1 Igra z namišljenimi prijatelji pri otrocih in mladostnikih.....	12
4.3.3.1.1 Značilnosti namišljenih prijateljev.....	15
4.3.3.1.2 Razvoj igre z namišljenimi prijatelji pri otrocih in mladostnikih.....	17
Zgodnje otroštvo (3-6 let).....	17
Srednje otroštvo (6-9 let).....	17
Pozno otroštvo (9-11 let).....	18
Zgodnja adolescenca (11-14 let).....	18
Osrednja adolescenca (15-18 let).....	18
Spreminjanje in zamiranje igre z namišljenimi prijatelji pri otrocih in mladostnikih.....	19
4.3.3.1.3 Razlogi za igro z namišljenimi prijatelji.....	22
Družba in tolažba.....	22
Motivacija in samoregulacija.....	24
Zviševanje samospoštovanja.....	24
Integracija osebnosti.....	26
Komunikacija.....	26
Spodbuda odraslih.....	26
Igra in zabava.....	27
4.3.3.1.4 Odnos med otroki in mladostniki ter njihovimi namišljenimi prijatelji.....	27
4.3.3.1.5 Koristi igre z namišljenimi prijatelji za otroke in mladostnike.....	29

Socialne in čustvene veščine.....	29
Kognitivne sposobnosti.....	30
4.3.3.2 Igra z namišljenimi prijatelji kot pokazatelj psihopatologije pri otrocih in mladostnikih.....	31
4.3.3.2.1 Ločevanje med namišljenim in resničnim.....	32
4.3.3.2.2 Odnos med otroci ali mladostniki in njihovimi namišljenimi prijatelji kot pokazatelj psihopatologije.....	34
4.3.3.2.3 Igra z namišljenimi prijatelji kot pokazatelj travme.....	35
4.3.3.2.4 Igra z namišljenimi prijatelji in disociativna motnja identitete.....	36
4.3.3.2.5 Igra z namišljenimi prijatelji in borderline osebna motnja.....	37
4.3.3.2.6 Igra z namišljenimi prijatelji in psihotične motnje.....	38
4.3.3.2.7 Igra z namišljenimi prijatelji in motnje avtističnega spektra.....	39
4.4 Pomen igre z namišljenimi prijatelji otrok in mladostnikov v procesu psihoterapije.....	40
4.4.1 Psihoterapija otrok in mladostnikov.....	40
4.4.1.1 Igralna psihoterapija.....	42
4.4.2 Raziskovanje razlogov za klientovo igro z namišljenimi prijatelji.....	43
4.4.3 Vključevanje igre z namišljenimi prijatelji v psihoterapevtski proces.....	45
4.4.3.1 Domišljajska igra v psihoterapiji.....	45
4.4.3.2 Raziskovanje klientove igre z namišljenimi prijatelji.....	46
4.4.3.3 Raziskovanje klientovega doživljanja preko igre z namišljenimi prijatelji.....	48
4.4.3.4 Predlaganje igre z namišljenimi prijatelji.....	49
4.4.4 Pokazatelji razvojnega odstopanja in psihopatologije pri igri z namišljenimi prijatelji, ki so pomembni za psihoterapevte.....	49
5 Zaključek in omejitve raziskave.....	51
6 Seznam literature.....	56

4 TEORETIČNI PREGLED

4.1 Namen in cilji diplomskega dela

Namen diplomskega dela je raziskati značilnosti in razvoj igre z namišljenimi prijatelji otrok in mladostnikov ter opozoriti na razvojna odstopanja z namenom kvalitetne in strokovne psihoterapevtske obravnave otrok in mladostnikov.

V diplomskem delu so navedeni možni razlogi za igro z namišljenimi prijatelji, ki lahko psihoterapevtu nudijo ideje za raziskovanje klientovega ozadja in jasne smernice, na kaj naj bodo psihoterapevti pozorni (razvojna odstopanja in pokazatelji psihopatologije), ko se srečujejo s klienti, ki imajo namišljene prijatelje. Našteti in opisani so tudi konkretni predlogi za raziskovanje razlogov za klientovo igro z namišljenimi prijatelji, raziskovanje klientove igre in raziskovanje klientovega doživljanja preko igre z namišljenimi prijatelji.

Namen diplomskega dela je tudi doprinos k slovenski strokovni literaturi na področju igre z namišljenimi prijatelji, saj le-te primanjkuje. Prav tako primanjkuje strokovne literature, ki povezuje igro z namišljenimi prijatelji in psihoterapijo, ter sodobne strokovne literature, ki povezuje igro z namišljenimi prijatelji in psihopatologijo.

Cilj diplomskega dela je odgovoriti na naslednja raziskovalna vprašanja:

- Katere so značilnosti igre z namišljenimi prijatelji pri otrocih in mladostnikih?
- Katere značilnosti igre z namišljenimi prijatelji pri otrocih in mladostnikih so pokazatelj psihopatologije?
- Katere komponente igre z namišljenimi prijatelji otrok in mladostnikov so pomembne za psihoterapevtski proces?

4.2 Metodologija

Pri pisanju diplomskega dela sem uporabila raziskovalne metode pregledovanja strokovne literature, študijo strokovne literature, analize strokovne literature ter kritične obravnave strokovne literature. Strokovna literatura je vključevala primarne in sekundarne vire.

Literaturo sem iskala s pomočjo spletnega iskalnika Google učenjak. Gesla, ki sem jih uporabila za iskanje literature, so bila: *imaginary companion*, *imaginary friend*, *imaginary playmate*, *pretend friend*, ta gesla v kombinaciji z gesli: *children*, *adolescents*,

psychopathology, psychotherapy, ter gesla: *play therapy* in *play psychotherapy*. Poskusila sem tudi z geslom *namišljeni prijatelji*, a nisem našla nobenega strokovnega ali znanstvenega članka v slovenskem jeziku, sem pa našla ustrezen članek v hrvaškem jeziku. Literatura, ki sem jo izbrala, vključuje znanstvene in strokovne članke, diplomsko delo, magistrsko nalogo, doktorsko disertacijo in knjige s področja domišljajske igre, igre z namišljenimi prijatelji in igralne psihoterapije. Pri izbiri literature na temo značilnosti igre z namišljenimi prijatelji sem dala prednost javno dostopnim člankom in knjigam, ki jih avtorji v člankih pogosto navajajo. Pri izbiri literature s področja, ki povezuje igro in psihoterapijo, sem zaradi lažjega dostopa dala prednost knjigam. Izločila sem vso literaturo, napisano pred letom 1988, in vse članke, napisane pred letom 1997, ter vso literaturo, ki se je osredotočala samo na odrasle. Z zbiranjem literature sem zaključila decembra 2018.

Med zbiranjem literature se je pokazalo, da je igra z namišljenimi prijatelji zelo raziskano področje in tako je na voljo širok nabor člankov, a se je več raziskav osredotočilo na otroke, kot pa na mladostnike. S področij, ki igro z namišljenimi prijatelji povezujejo s psihopatologijo in psihoterapevtskim procesom, pa je literature malo.

Pri prebiranju izbrane literature sem se osredotočala na svoja raziskovalna vprašanja in na njih poskušala čim bolj konkretno in izčrpno odgovoriti, tako da sem pri obdelovanju literature uporabljala metodo komparacije (primerjava različnih virov), metodo deskripcije (opisovanje) ter metodo kompilacije (povzemanje različnih virov).

4.3 Igra pri otrocih in mladostnikih

Z igro se pri otroku razvijata igrivost in ustvarjalnost, kar postavi temelj za empatijo, prilagodljivost, smisel za humor in zmožnost soočanja z nepredvidljivim (Erikson, 1968, v Singer in Singer, 1992; Goleman, 1988, v Singer in Singer, 1992).

Pogledi na pomen otroške igre so različni, saj nekateri avtorji vidijo igro kot zabavo, ki je namenjena le sama sebi (Csikszentmihalyi, 1982, v Singer in Singer, 1992; Lewis, 1982, v Singer in Singer, 1992; Smith, 2007; Sutton-Smith, 1982, v Singer in Singer, 1992; Vandenberg, 1982, v Singer in Singer, 1992), vzhodne industrijske družbe pa igro in igrače spodbujajo (Morelli, Rogoff in Angelillo, 2003, v Smith, 2007), saj igri pripisujejo različne pozitivne funkcije:

- Igra je pomembna za predelovanje in umeščanje novih spoznanj (Piaget, 1951, v Smith, 2007).
- Med igro otrok vadi veščine, ki jih bo potreboval v odraslosti (Groos, 1898, 1901, v Smith, 2007; Piaget, 1962, Singer in Singer, 1992).
- Vygotsky (1933/1966, v Smith, 2007) vidi namen igre v njenem doživljanju, saj lahko z uporabo domišljije za kratek čas ubežimo resničnosti.
- Igra je oblika samo-aktualizacije, saj med igro igralec iz neomejenega nabora scenarijev izbira tiste, ki so mu zanimivi in so zanj na nek način uporabni (Henricks, 2015, v Gleason, 2017).

S. Isaacs (1929, v Smith, 2007) meni, da je aktivna igra pokazatelj otrokovega duševnega zdravja in igro opisuje kot 'otrokovo delo'. Tudi Groos (1898, 1901, v Smith, 2007) meni, da je namen otroštva, da se otroci igrajo, čeprav Morelli idr. (2003, v Smith, 2007) trdijo, da so lahko veščine, ki jih otroci pridobijo z igro, pridobljene tudi na druge načine.

4.3.1 Vrste igre pri otrocih in mladostnikih

Otroci se po stilu igranja delijo na dve skupini – na otroke, ki uživajo v fizičnih lastnostih predmetov, in otroke, ki uživajo v pretvarjanju in skupinski igri (Taylor, 1999). Zato se tudi otroška igra deli na dve vrsti – realistično in domišljjsko igro (Field, DeStephano in Koewler, 1982, v Taylor in Carlson, 1997). Pri realistični igri otrok izvaja realistično

aktivnost in predmeti imajo svoj primarni namen. Pri domišljjski igri pa predmeti in kretnje simbolizirajo nekaj drugega (Field idr., 1982, v Taylor in Carlson, 1997). Primer realistične igre je, ko otrok sestavlja sestavljanke. Ko pa koščke sestavljanke ponudi svojemu plišastemu psu kot 'pasje piškote', gre za primer domišljjske igre.

Piaget (1962, v Singer in Singer, 1992) je igro razdelil na tri vrste: funkcijsko igro (sensorimotor play, practice play), simbolno igro in igro s pravili. Smith (2007) pa na štiri vrste: telesno igro, domišljjsko igro, igro s pravili in igro s pripomočki (object play). Telesna igra je primerljiva s funkcijsko igro, domišljjska igra pa s simbolno igro (Singer in Singer, 1992). Igra s pripomočki, ki jo Smith (2007) dodaja, je podobna konstrukcijski igri (construction play), kjer otrok iz različnih materialov sestavlja različne objekte (model letala, grad iz peska, hiša iz legokock) (Rubin, Watson in Jambor, 1978, v Smith, 2007; Smilansky, 1968, v Smith, 2007) – obe vrsti igre pogosto vključujeta tudi domišljjsko igro (Smith, 2007).

Igro s telesno aktivnostjo, ki jo Smith (2007) imenuje telesna igra, sta Pellegrini in Smith (1998, v Smith, 2007) razdelila še na tri vrste: ritmične stereotipije, vadbeno igro (exercise play) in ravsanje (rough-and-tumble play). Ritmične stereotipije so različna, ponavljajoča se gibanja, značilna za dojenčke (Thelen, 1979, v Smith, 2007); vadbeno igro vključuje plezanje, tekanje, hojo in skakanje; ravsanje vključuje tudi lovljenje in igrivo pretepanje (Smith, 2007).

Göncü, Jain in Tuermer (2007) so pri predšolskih otrocih opazili še tri vrste igre, ki so otroške verzije ustnih izročil: igra z zvoki in ritmi (sound and rhythm play), jezikovna igra (language play) in draženje (teasing). Igra z zvoki in ritmi vključuje petje melodij in pesmi ter gibanje telesa ob glasbi. Jezikovna igra vključuje pripovedovanje ter tvorjenje besed in stavkov z namenom zabave. Draženje je lahko verbalno ali neverbalno (govorica telesa) in vključuje igrivo groženje, žaljenje in norčevanje.

Otroci se velikokrat igrajo drug z drugim, kar imenujemo sodelovalna igra (social play). Značilnosti takšne igre so: interakcija med igralci, deljenje igrač in izmenjevanje vlog (Singer in Singer, 1992). Ena od oblik sodelovalne igre je igra s pravili – to je vrsta igre, pri kateri so pravila igre javna (Smith, 2007) (npr. Človek ne jezi se). Pogosta oblika sodelovalne igre pri predšolskih otrocih je tudi sodelovalna domišljjska igra. Sodelovalna

igra pri otrocih in mladostnikih ni pogojena s prisotnostjo drugih – igra z namišljenimi prijatelji je vrsta sodelovalne igre, saj ima enake značilnosti in prednosti kot sodelovalna igra z resničnimi osebami, a se jo otrok lahko igra sam (Gleason, 2017).

4.3.2 Razvoj igre pri otrocih in mladostnikih

Telesna igra se začne že v otrokovem prvem letu in je prisotna vse do poznega otroštva (Smith, 2007). Za dojenčke so značilne ritmične stereotipije (Thelen, 1979, v Smith, 2007), v zgodnjem otroštvu pa se pojavita tudi vadbena igra, katere pogostost narašča do začetnih let osnovne šole in nato začne upadati, in ravsanje, ki upade do poznega otroštva (Smith, 2007).

V drugem letu, ko otroci začnejo govoriti, se začne domišljajska igra (Harris, 2000; Taylor, 1999; Taylor in Carlson, 1997). Majhni otroci do dveh let in pol se pretvarjajo tako, da oponašajo nekaj, kar vidijo pri drugih, ne razumejo pa še, da lahko nekatere stvari simbolizirajo druge (Taylor in Carlson, 1997). Mitchell (2007) tovrstno igro loči od domišljajske igre in jo imenuje predsimbolna igra. Primer predsimbolnega pretvarjanja je, ko da otrok medvedku piti iz praznega kozarca.

Z razvojem se otroci začnejo pretvarjati simbolno, kar je značilno za domišljajsko igro (Musatti in Mayer, 1987, v Mitchell, 2007), ki nato traja celo otroštvo (Lillard, 2002, v Roby in Kidd, 2008), a je najbolj pogosta pri predšolskih otrocih (Singer in Singer, 1992). Domišljajska igra se z otrokovim razvojem spreminja in postaja vedno bolj kompleksna in napredna, saj je tema igre vedno bolj razdelana; izseki igre se združijo v celoto in igra dobi določen cilj (npr. Otroci se igrajo, da so gusarji, potujejo z ladjo, srečajo druge gusarje in jih premagajo v boju.). Otroci za igro potrebujejo tudi vedno manj realističnih pripomočkov (Singer in Singer, 1992).

Ko otrok začne v igro vključevati druge osebe, to doprinese več različnih vlog, določanje vlog in menjavanje vlog (Singer in Singer, 1992). Domišljajsko igro z več igralci, ki sledijo skupnemu scenariju (Garvey in Berndt, 1977, v Lederer, 2002; Giffin, 1984, v Lederer, 2002), imenujemo sodelovalna domišljajska igra in se razvija med tretjim in petim letom. Vzporedno s sodelovalno domišljajsko igro se v tem obdobju razvija tudi sodelovalna dramatična igra (social dramatic play) – sodelovalna domišljajska igra, ki vključuje

izmišljevanje in igranje namišljenih likov (Singer in Singer, 1992). Začetek le-te nekateri avtorji sicer postavljajo šele v peto leto (Dale, 1989, v Lillard, 2001; Dunn, 1988, v Lillard, 2001), a druge raziskave kažejo, da se začne že v četrtem (Westby, 1980, v Lederer, 2002) ali pa že v tretjem letu (Howes, 1985, v Lederer, 2002). Tako lahko otroci pri petih letih v sodelovalni domišljjski igri koordinirajo več različnih vlog, igralcev, predmetov in simultanih scenarijev, ki so potrebni za zgodbo (Garvey in Berndt, 1977, v Lederer, 2002; Giffin, 1984, v Lederer, 2002; Westby, 1980, v Lederer, 2002).

Nekatere raziskave kažejo, da domišljjska igra začne upadati po petem letu (Hughes, 1999, v Taylor, Carlson, Maring, Gerow in Charley, 2004) in Piaget (1962, v Singer in Singer, 1992) meni, da domišljjska igra upade z začetkom šole, ker otroška igra takrat postane bolj realistična zaradi razvoja otrokovega mišljenja. Singer in Singer (1992) pravita, da raziskave tega ne podpirajo, in menita, da domišljjska igra pri šolarjih upade zaradi otrokovih obveznosti, medtem ko se želja po domišljjski igri in sama domišljjska igra nadaljujeta še v mladostništvo in odraslost v različnih, starosti sprejemljivih oblikah, kot so sanjarjenje, igranje v predstavah ter uživanje v knjigah, filmih in gledališču.

Ker je igra z namišljenimi prijatelji ena od oblik domišljjske igre, bom to v nadaljevanju podrobneje predstavila.

4.3.3 Domišljjska igra

V domišljjski igri z uporabo domišljije in pretvarjanja namerno preobrazimo nekatere ali vse elemente neke situacije: prostor, čas, udeležence, okolje in dogajanje (Garvey, 1990, v Lillard, 2001). Značilnosti domišljjske igre so:

- Otrok ali mladostnik z uporabo domišljije in pretvarjanja resničnost (tj. kar je opazil ali doživel) prilagodi svojim željam, potrebam, navdihu in ravni razumevanja (Austin, 1979, v Rafferty, 2016/2017; Piaget, 1962, v Harris, 2000). Ker otrok sam odloča o tem, kaj se v igri dogaja, mu ta nudi varen prostor za raziskovanje, predelovanje in umeščanje novih doživetji in spoznanj (Singer in Singer, 1992).
- Otrok ali mladostnik se med domišljjsko igro zaveda, da se igra in pretvarja (Garvey, 1990, v Lillard, 2001; Lillard, 1993, v Rafferty, 2016/2017).

- Igra lahko poteka brez pripomočkov (Singer in Singer, 1992). (npr. Otroci se lahko igrajo, da pijejo čaj in za to ne potrebujejo čaja, skodelic in piškotov.)
- Osebe in predmeti dobijo nove identitete in predstavljajo nekaj drugega (Singer in Singer, 1992). (npr. Otrok se igra, da je zdravnik.)
- Objekti, geste in aktivnosti imajo prenesen pomen (Singer in Singer, 1992).
- Svet domišljajske igre ni omejen s fizikalnimi zakonitostim resničnega sveta, ki jih otrok pozna, a se le-te v njem vseeno pogosto odražajo (Harris, 2000).
- V domišljajski igri otroci ne čutijo potrebe po razpletih in zaključkih (Singer in Singer, 1992).

Rosenfeld, Huesmann, Eron in Torney-Purta (1982, v Rafferty, 2016/2017) domišljajsko igro na podlagi njene vsebine delijo na: grozljivo, junaško (heroic), agresivno, pravljичno (fanciful), pretresljivo (dysphoric) in poučno (intellectual). Singer in Singer (1992) pa glede na število udeležencev domišljajsko igro delita na individualno (solitary) in sodelovalno domišljajsko igro. Za uspešno sodelovalno domišljajsko igro otroci potrebujejo:

- skupno znanje o neki temi (Shank in Abelson, 1977, v Lederer, 2002),
- sposobnost komuniciranja in pogajanja o scenariju igre (Garvey in Berndt, 1977, v Lederer, 2002; Giffin, 1984, v Lederer, 2002),
- poznavanje pravil igre (pravilo o sodelovanju in pravilo o pretvarjanju) (Giffin, 1984, v Lederer, 2002),
- poznavanje znakov, ki kažejo, da se pretvarjajo in igrajo (Farver, 1992, v Gleason, 2017; Lillard in Witherington, 2004, v Gleason, 2017),
- sposobnost pogajanja o prevzemu vlog (Smith, 2007) in
- sposobnost vživljanja v druge osebe (Piaget, 1962, v Lederer, 2002; Smith, 2007).

Čeprav je sodelovalna domišljajska igra zelo pogosta, pa se otroci velikokrat igrajo tudi sami. Otrok ima lahko za individualno igro različne razloge: soigralci niso na voljo, soigralci ne sledijo otrokovemu scenariju ali pa otrok potrebuje prostor, da med igro predela neko temo, ki je zanj pomembna (Singer in Singer, 1992).

Dramatična igra (dramatic play, role play) je oblika domišljajske igre, ki vključuje namišljene like (Harris, 2000) – otroci si te like izmislijo in jih odigrajo (Taylor, Sachet, Maring in Mannering, 2013). Harris (2000) deli dramatično igro na tri različne oblike.

- Oponašanje (impersonacija) – otrok sam igra lik, ki si ga je izmislil.
- Poosebljanje (personifikacija) – otrok obravnava igračo ali kak drug predmet, kot da ima osebnost.
- Otrok ustvari lik, ki je neviden.

Igra z namišljenimi prijatelji je vrsta dramatične igre, kjer je osebnost lika, ki si ga otrok izmisli, stabilna in se otrok z njim igra dlje časa (Svendsen, 1934, v Harris, 2000).

Vsi otroci imajo kapacitete za domišljajsko igro (Carlson, Taylor in Levin, 1998), a je oblika in pogostost domišljajske igre odvisna od otrokovih soigralcev, otrokovih značilnosti (sociodemografskih in individualnih) in otrokovega okolja (npr. šola, družina) (Bornstein, 2007). Domišljajsko igro pri otrocih lahko spodbudijo: oseba, ki jih za igro navdihuje, prostor in čas, ki je namenjen spontani igri (Singer in Singer, 1992) ter pripomočki za igro (knjige, igrače, ljubljence) (Bergen, 2002; Singer in Singer, 1992). Starši spodbujajo domišljajsko igro, kadar vejo, da je pomembna za otrokov razvoj (Damast, Tamis-LeMonda in Bornstein, 1996, v Bornstein, 2007; Haight, Parke, Black in Trousdale, 1993, v Bornstein, 2007; Tamis-LeMonda, Damast in Bornstein, 1994, v Bornstein, 2007) tako, da otrokom nudijo knjige s fantazijsko vsebino (Haight in Miller, 1993, v Carlson idr., 1998; Kavanaugh idr., 1983, v Carlson idr., 1998; Smolucha, 1992, v Carlson idr., 1998; v Carlson idr., 1998) in se z otroci pretvarjajo in igrajo domišljajsko igro (Haight in Miller, 1993, v Bornstein, 2007; Kavanaugh idr., 1983, v Bornstein, 2007; O'Reilly in Bornstein, 1993, v Bornstein, 2007). Najboljši način za razvoj dobre domišljajske igre je, da se odrasla oseba začne igrati z otrokom, potem pa ga pusti samega, da igro nadaljuje (Shmuker, 1984, v Singer in Singer, 1992; Takahashi, 1985, 1989, v Singer in Singer, 1992).

4.3.3.1 Igra z namišljenimi prijatelji pri otrocih in mladostnikih

M. Svendsen (1934, v Harris, 2000) namišljenega prijatelja definira kot nevidno osebnost, s katero se otrok igra dlje časa – vsaj nekaj mesecev. Ta nevidni lik ima svoje ime in svojo

identiteto, otrok pa ga obravnava kot svojega prijatelja. Pri otrocih so med namišljenimi liki takšni najpogostejši (Taylor in Mottweiler, 2008).

Veliko avtorjev pa je definicijo igre z namišljenimi prijatelji razširilo tako, da ne vključuje samo nevidnih namišljenih prijateljev, ampak tudi poosebitev (personifikacijo) – ko otrok igračo ali kakšen drug predmet obravnava, kot da ima svojo osebnost. Za poosebitev otroci uporabljajo najrazličnejše predmete (npr. igrače, prste, ogledala) (Taylor in Mottweiler, 2008). Tudi pri poosebitvi je osebnost lika stabilna in otrok se z njim igra dlje časa (Singer in Singer, 1992). Za takšno igro s poosebljenim namišljenim prijateljem je potrebno še več domišljije kot za igro z nevidnim namišljenim prijateljem (Walton, 1990, v Taylor, 1999), saj si otrok namišljenega prijatelja, ki temelji na igrači, predstavlja čisto drugače, kot igrača izgleda v resničnosti (Taylor, 1999) – po intervjuju o namišljenih prijateljih je šestnajstletno dekle poiskalo svojega plišastega psa, ki se je izkazal za čisto drugačnega, kot si ga je predstavljala (Benson in Pryor, 1973, v Taylor, 1999). Kljub temu Lydon (2011) predlaga ločevanje igre z nevidnimi namišljenimi prijatelji in personifikacije, ker imajo otroci z nevidnimi namišljenimi prijatelji drugačen odnos kot s poosebljenimi; ta razlika naj bi nakazovala, da ima vsaka od teh dveh oblik igre svojo funkcijo v otroškem razvoju (Gleason, 2004, v Lydon, 2011).

V igro z namišljenimi prijatelji se vključuje tudi oponašanje (impersonacijo) – otrok ustvari namišljen lik in ga sam igra (Harris, 2000; Taylor in Carlson, 1997). Oponašanje spada v igro z namišljenimi prijatelji, kadar ima namišljen lik celovito osebnost in ga otrok oponaša dlje časa. Nekateri otroci pri oponašanju celo nosijo kostum in želijo, da se jih kliče po imenu lika, ki ga oponašajo (Taylor, 1999; Taylor idr., 2013). Pri otrocih je oponašanje bolj značilno za fante (Carlson in Taylor, 2005; Taylor, 1999). Čeprav nekateri avtorji oponašanja ne vključujejo v igro z namišljenimi prijatelji, vseeno priznavajo, da sta igri močno povezani (Ames in Learned, 1946, v Taylor, 1999; Partington in Grant, 1984, v Taylor in Carlson, 1997; Taylor, 1999).

V širšem pogledu poznamo torej tri oblike igre z namišljenimi prijatelji (Harris, 2000):

- igra z nevidnimi liki,
- poosebitev (personifikacija) in
- oponašanje (impersonacija).

Vsem trem načinom igre z namišljenimi prijatelji je skupno to, da si otrok izmisli osebnost lika ter njegova doživetja in doživljanja (Harris, 2000). Tudi sposobnosti in značilnosti, ki jih imajo otroci, ki se igrajo s katerokoli od teh treh vrst namišljenih prijateljev, so si podobne in jih razlikujejo od vrstnikov, ki namišljenih prijateljev nimajo (Carlson in Taylor, 1997; Taylor, 1999).

M. Taylor (1999) k definiciji namišljenega prijatelja dodaja, da se otroci in mladostniki, ki si namišljene prijatelje izmislijo, zavedajo, da so ti neresnični. Raziskave kažejo, da otroci že v tretjem letu vejo, da so njihovi namišljeni prijatelji izmišljeni (Carlson in Taylor, 1997; Taylor, 1999).

Igra z namišljenimi prijatelji je v odrasčanju pogosta oblika domišljajske igre (Taylor, 1999; Taylor in Mottweiler, 2008) – pri vključevanju vseh oblik igre z namišljenimi prijatelji se je pokazalo, da se z namišljenimi prijatelji igra 65 % otrok (Taylor in Mottweiler, 2008). Druge raziskave, ki namišljenih prijateljev ne opredelijo točno ali ne vključujejo vseh oblik namišljenih prijateljev, pa kažejo, da je takih otrok med eno in dvema tretjinama (Aguiar, Mottweiler, Taylor in Fisher, 2017; Taylor idr., 2013).

Igra z namišljenimi prijatelji postane del otrokovega vsakdanjika (Taylor, 1999), saj se tretjina otrok, ki imajo namišljene prijatelje, z njimi igra vsak dan; večina preostalih otrok, ki imajo namišljene prijatelje, pa nekajkrat tedensko. Otrok, ki se s svojimi namišljenimi prijatelji igrajo manj kot enkrat na teden, je malo, samo 11 % (Rabar in Martinac Dorčić, 2017). Nekateri otroci namišljene prijatelje jemljejo s sabo, kamorkoli grejo, da se tam lahko z njimi igrajo (Hoff, 2004-2005). Večina otrok se med igro s svojimi namišljenimi prijatelji z njimi glasno pogovarja (Singer in Singer, 1981, v Singer in Singer, 1992).

Otroci in mladostniki se s svojimi namišljenimi prijatelji igrajo različne igre (npr. namizne igre, skrivalnice, igranje z igračami) ali pa se v njihovi družbi odpravijo v namišljene svetove, kjer se igrajo in raziskujejo. Namišljeni prijatelji se z otroci in mladostniki tudi pogovarjajo, jih potolažijo, ko jim je hudo ali so osamljeni, in jim delajo družbo pri različnih aktivnosti (npr. delanje domače naloge, gledanje televizije) (Aguiar idr., 2017; Gleason in Kalpidou, 2014; Hoff, 2004-2005; Taylor idr., 2013).

Otroci svoje namišljene prijatelje redko delijo z otroci zunaj družine (Gleason, Sebanc in Hartup, 2000, v Gleason, 2017), kar je za otroško igro zelo neznačilno (Gleason, 2017), a nekateri otroci do osmega leta starosti svoje namišljene prijatelje vseeno delijo z vrstniki (Hoff, 2004-2005). Ko otroci v igro z namišljenimi prijatelji vključijo starše, je za dobro igro pomembno, da starši upoštevajo otrokovo avtonomijo nad tem, kaj namišljen prijatelj počne in kakšen je (Gleason, 2017), kajti kadar odrasli v otrokovo igro preveč posegajo ali prevzemajo avtonomijo nad namišljenimi prijatelji, otroci igro prekinejo (Benson in Pryor, 1973, v Gleason, 2017).

4.3.3.1.1 Značilnosti namišljenih prijateljev

Ne glede na način igre so namišljeni prijatelji zelo raznoliki. Imajo različne izgledе, osebnosti, aktivnosti ter so različnih spolov in starosti (Mannering in Taylor, 2007; Taylor in Mottweiler, 2008). Otroci imajo vedno zelo jasno predstavo o njihovem izgledu, osebnostih, vedenju in življenjih; lahko jih opišejo ali narišejo (Taylor in Mottweiler, 2008). Nekateri otroci si svojim namišljenim prijateljem izmislijo tudi družine in življenja, ki jih imajo, ko se ne družijo z otrokom (Taylor in Mannering, 2007).

Namišljeni prijatelji so lahko ljudje, živali ali druga bitja (Hoff, 2004-2005; Taylor, 1999; Taylor in Mottweiler, 2008). Pri otrocih so bolj pogosti človeški namišljeni prijatelji kot živalski (Carlson in Taylor, 2005) in živalski namišljeni prijatelji so pogostejši pri dečkih kot pri deklicah (Singer in Singer, 1981, v Singer in Singer, 1992). Kadar je namišljeni prijatelj žival, ima sposobnost sporazumevanja z otrokom (Taylor in Mannering, 2007).

Druge lastnosti namišljenih prijateljev (zunanost, starost, sposobnosti) so si pri dečkih in deklicah podobne (Carlson in Taylor, 2005).

Nekateri otroci imajo naenkrat samo enega namišljenega prijatelja (Rabar in Martinac Dorčić, 2017; Taylor in Mottweiler, 2008), drugi otroci pa več (Taylor, 1999; Taylor in Mottweiler, 2008). Pri predšolskih otrocih so deklice tiste, ki imajo več namišljenih prijateljev hkrati, dečki pa navadno samo enega ali dva (Carlson in Taylor, 2005). Otrok ima lahko tudi več vrst namišljenih prijateljev (Taylor in Mannering, 2007).

Nekateri namišljeni prijatelji ostanejo z otroci zelo dolgo (več let), z drugimi pa se igrajo samo kratek čas (nekaj mesecev) (Taylor in Mottweiler, 2008). Otroci pogosteje menjavajo

namišljene prijatelje (Taylor, Cartwright in Carlson, 1993, v Taylor, 1999), medtem ko je za namišljene prijatelje mladostnikov značilno, da z mladostnikom ostanejo več let (Seiffge-Krenke, 1997). Namišljeni prijatelji se sčasoma lahko spreminjajo – zelo verjetno je, da si otroci vsakokrat, ko se igrajo s svojim namišljenim prijateljem, o njem izmislijo kaj novega. Včasih se spreminjajo močno, pri drugih pa bistvo ostane in se spreminjajo samo podrobnosti (Taylor, 1999). Raziskave kažejo, da imajo dolgotrajni namišljeni prijatelji stabilne lastnosti in stabilno osebnost (Partington in Grant, 1984, v Gleason, 2017; Taylor idr., 1993, v Gleason, 2017).

Namišljeni prijatelji imajo enake družbene vloge kot resnične osebe (Gleason, 2017). Večina ima značilnosti dobrega in ljubečega prijatelja (Seiffge-Krenke, 1997; Taylor, 1999), lahko pa posedujejo tudi lastnosti in vrline, ki bi jih otroci in mladostniki sami želeli imeti (Harriman, 1937, v Taylor, 1999; Singer in Singer, 1992; Taylor, 1999) – veliko namišljenih prijateljev ima tudi nadnaravne sposobnosti (Taylor in Mannering, 2007). Nekateri imajo tudi neprijetne lastnosti in otroka ujezijo, ko delajo stvari, ki jih otrok ne odobrava (Fraiberg, 1959, v Taylor, 1999). Otroci pri svojih namišljenih prijateljih opisujejo različne nezaželene lastnosti: lahko so zelo kritični (Nordlinger, 1997, v Taylor, 1999), brezobzirni, nepazljivi in nerodni (Taylor, 1999), ne pridejo k otroku, ko jih ta pričakuje, ali pa ne želijo oditi, se na otroka jezijo (Fraiberg, 1959, v Taylor, 1999) in so poredni (Harriman, 1937, v Taylor, 1999; Subbotsky, 1993, v Taylor, 1999) – otroci pravijo, da so njihovi namišljeni prijatelji bolj poredni kot oni (Trionfi in Reese, 2009) in jih včasih nagovarjajo, da naj naredijo kaj porednega (Fraiberg, 1959, v Taylor, 1999). Nekateri otroci imajo tudi namišljene prijatelje, ki so zlobni in se jih otrok boji (Harriman, 1937, v Taylor, 1999; Taylor in Mannering, 2007) – taki namišljeni prijatelji so pri otrocih redki in navadno z otrokom nimajo drugega stika, kot da ga strašijo (Taylor, 1999).

Navdih za namišljene prijatelje so resnične osebe iz otrokovega ali mladostnikovega življenja (Singer in Singer, 1992; Taylor, 1999), osebe s televizije (Hoff, 2004-2005; Singer in Singer, 1992; Taylor in Carlson, 1997) ter namišljeni prijatelji sorojencev in prijateljev (Hoff, 2004-2005). Namišljen prijatelj je lahko tudi izviren (Singer in Singer, 1992; Taylor in Carlson, 1997). Otroci se svojih namišljenih prijateljev ter igre z njimi navadno domislijo sami; včasih otrok namišljenega prijatelja prevzame od sorojencev ali

pa namišljenega prijatelja predlaga odrasla oseba (starši ali otrokov psihoterapevt) (Taylor, 1999).

4.3.3.1.2 Razvoj igre z namišljenimi prijatelji pri otrocih in mladostnikih

Zgodnje otroštvo (3-6 let)

Igra z namišljenimi prijatelji je najbolj značilna za predšolske otroke (Manosevitz, Prentice in Wilson, 1973, v Moriguchi in Todo, 2018; Nagera, 1969, v Moriguchi in Todo, 2018; Rabar in Martinac Dorčić, 2017; Taylor, 1999) in se začne, ko so otroci stari tri ali štiri leta (Nagera, 1969, v Moriguchi in Todo, 2018; Somers in Yawkey, 1984, v Moriguchi in Todo, 2018). V tem razvojnem obdobju je samo polovica namišljenih prijateljev nevidnih; preostali so posebljene igrače ali drugi posebljeni predmeti (Rabar in Martinac Dorčić, 2017; Taylor idr., 2004). V zgodnjem otroštvu se začne tudi igra z namišljenimi svetovi (imaginary world, paracosm) (Taylor, 1999).

Mlajši otroci v svojo igro z namišljenimi prijatelji vključijo starše, sorojence in druge člane družine (Taylor, 1999) – otroci starše prosijo, naj naredijo kaj skrbečega za njihovega namišljenega prijatelja (npr. mu zapnejo pas v avtu) (Benson in Pryor, 1973, v Gleason, 2017; Stone in Church, 1968, v Gleason, 2017) ter komentirajo, kaj namišljen prijatelj počne in kaj želi povedati (Taylor, 1999).

Srednje otroštvo (6-9 let)

Veliko raziskav nakazuje, da so namišljeni prijatelji v obdobju srednjega otroštva prav tako pogosti kot pri mlajših otrocih (Davis, Meins in Fernyhough, 2013, v Aguiar idr., 2017; Pearson idr., 2001, v Aguiar idr., 2017; Taylor idr., 2004), le da je v tem razvojnem obdobju večina namišljenih prijateljev nevidnih (Taylor idr., 2004). Igra z namišljenimi svetovi je v tem obdobju, še posebej med osmim in devetim letom, najpogostejša (Cohen in MacKeith, 1991, v Taylor in Mannering, 2007; Silvey in MacKeith, 1988, v Taylor in Mannering, 2007).

Čeprav se nekateri otroci v tej starosti s svojimi namišljenimi prijatelji še vedno igrajo tudi v šoli (Taylor, Gerow in Charlie, 1998, v Taylor, 1999), večina otrok v tem starostnem obdobju začne s skrivanjem svojih namišljenih prijateljev, saj jim je nerodno, da se z njimi še zmeraj igrajo (Hoff, 2004-2005). Zato se otroci v tej starosti z namišljenimi prijatelji

običajno igrajo, kadar so sami (Hoff, 2004-2005) in v igro več ne vključujejo svojih staršev – večina staršev za namišljene prijatelje svojih otrok niti ne ve (Taylor idr., 2004; Taylor in Mannering, 2007).

Pozno otroštvo (9-11 let)

Otroci v obdobju poznega otroštva obdržijo svoje dotedanje namišljene prijatelje ali pa si izmislijo nove (Seiffge-Krenke, 1997; Taylor idr., 2004; Taylor, Hulette in Dishion, 2010), saj se večina otrok z namišljenimi prijatelji igra vse do desetega leta; v enajstem letu igra z namišljenimi prijatelji začne upadati (Taylor, Kavanaugh in Carlson, 1998, v Taylor, 1999; Taylor, Gerow idr., 1998, v Taylor, 1999; Siegel, 1992, v Taylor, 1999). Prav tako konec poznega otroštva upade igra z namišljenimi svetovi (Silvey in MacKeith, 1988, v Taylor in Mannering, 2007).

Namišljeni prijatelji v tem starostnem obdobju imajo zelo specifične funkcije: otrokom pomagajo pri obveznostih, jim nudijo pomoč in oporo, ki jo mlajši otroci dobijo od staršev in drugih odraslih, in otroke motivirajo, da prekršijo pravila staršev, kar je pomembno za zdrav razvoj in pot k samostojnosti (Hoff, 2004-2005).

Zgodnja adolescence (11-14 let)

Namišljene prijatelje in namišljene svetove imajo tudi mladostniki – nekateri obdržijo tiste iz otroštva, drugi pa ustvarijo nove (Seiffge-Krenke, 1997; Taylor idr., 2004; Taylor, 1999). Raziskave so pokazale, da ima namišljene prijatelje 9 % dvanajstletnikov (Taylor idr., 2010); med štirinajstletniki, ki pišejo dnevnik, jih ima namišljene prijatelje kar 35 %. Pisanje dnevnika je tudi eden od načinov komuniciranja med mladostniki in njihovimi namišljenimi prijatelji v tem starostnem obdobju (Seiffge-Krenke, 1997).

Osrednja adolescence (15-18 let)

V obdobju osrednje adolescence se pogostost igre z namišljenimi prijatelji spet poveča. I. Seiffge-Krenke (1997) je ugotovila, da je v mladostniškem obdobju največ namišljenih prijateljev pri mladostnikih, starih štirinajst in petnajst let. Med mladostniki, ki pišejo dnevnik, ima namišljene prijatelje 55 % mladostnikov, ki so stari štirinajst ali petnajst let, ter 28 % mladostnikov, ki so stari od šestnajst do osemnajst let (Seiffge-Krenke, 1997).

Igra z namišljenimi prijatelji in namišljenimi svetovi se običajno zaključi pri sedemnajstih ali osemnajstih letih (Seiffge-Krenke, 1997; Taylor, 1999).

Spreminjanje in zamiranje igre z namišljenimi prijatelji pri otrocih in mladostnikih

Igrača, ki otroku služi kot prehodni objekt, vodi k domišljjski igri. Velikokrat se tako zgodi, da dobi ta igrača osebnost, čustva, življenje in se spremeni v posebnega namišljenega prijatelja (Singer in Singer, 1992).

Pri mlajših otrocih je vsaj polovica namišljenih prijateljev posebnih igrač ali drugih predmetov (Rabar in Martinac Dorčić, 2017; Taylor idr., 2004), pri starejših otrocih pa so pogostejši nevidni namišljeni prijatelji (Taylor idr., 2004). Skoraj polovica starejših otrok, ki ima nevidne namišljene prijatelje, je v zgodnjem otroštvu imelo posebne namišljene prijatelje (Rabar in Martinac Dorčić, 2017; Taylor, 1999).

Nekateri otroci in mladostniki obdržijo svoje namišljene prijatelje dolgo časa, tudi od zgodnjega otroštva, drugi pa si pogosteje ustvarjajo nove. Novi namišljeni prijatelji se pojavljajo v vseh obdobjih otroštva in tudi v mladostništvu (Seiffge-Krenke, 1997; Taylor, 1999; Taylor idr., 2004; Taylor idr., 2010). Včasih, a redko, se igra z namišljenimi prijatelji začne šele v poznem otroštvu ali mladostništvu (Taylor, 1999).

Igra z namišljenimi prijatelji je pri predšolskih otrocih bolj pogosta pri deklicah (Taylor, 1999), saj fantje s to obliko igre začnejo kasneje, ko so že šolarji (Hurlock in Burnstein, 1932, v Taylor, 1999). Pri sedmih letih razlik med fanti in dekletih v pogostosti igre z namišljenimi prijatelji ni več (Taylor idr., 2004). Pri mladostniki so namišljeni prijatelji spet bolj pogosti pri dekletih (Seiffge-Krenke, 1997).

Otroci namišljenim prijateljem pripišejo lastnosti, ki jim pri sebi niso všeč (Brown, 1986, v Hoff, 2004-2005; Greenwald, 1980, v Hoff, 2004-2005) ali pa imajo namišljeni prijatelji tiste lastnosti in vrline, ki bi jih otroci sami želeli imeti (Hoff, 2004-2005; Kohut, 1977, v Hoff, 2004-2005), včasih tudi nadnaravne sposobnosti (Taylor in Mannering, 2007). Za predšolske otroke je tudi značilno, da na svoje namišljene prijatelje prelagajo krivdo za svoja dejanja (Hoff, 2004-2005; Nagera, 1969, v Hoff, 2004-2005). Namišljeni prijatelji mladostnikov lahko igrajo tudi vlogo idealnega sebe (Harriman, 1937, v Taylor, 1999; Singer in Singer, 1992; Taylor, 1999), a je I. Seiffge-Krenke (1997) ugotovila, da imajo

namišljeni prijatelji mladostnikov (fantov) navadno podobne lastnosti kot oni sami, namišljeni prijatelji mladostnic pa njim podobne ali dopolnjujoče lastnosti.

Namišljeni prijatelji otrok so večinoma istega spola kot otrok; namišljeni prijatelji nasprotnega spola so pogostejši pri deklicah (Carlson in Taylor, 2005; Rabar in Martinac Dorčić, 2017). Namišljeni prijatelji pri mladostnikih in mladostnicah so večinoma ženskega spola (Seiffge-Krenke, 1997).

Majhni otroci svoje namišljene prijatelje pogosto delijo s svojo družino in redkeje s svojimi vrstniki (Taylor, 1999); malce starejši otroci (do osmega leta) pa namišljene prijatelje včasih delijo tudi z vrstniki. Nekateri otroci zelo uživajo v pozornosti, ki jo dobijo s strani odraslih in vrstnikov, ko razlagajo o svojih namišljenih prijateljih (Hoff, 2004-2005). Starejši, kot je otrok, večja je verjetnost, da bo njegov namišljeni prijatelj njegova skrivnost (Nagera, 1969, v Hoff, 2004-2005; Myers, 1979, v Hoff, 2004-2005) – starejši otroci in mladostniki se s svojimi namišljenimi prijatelji navadno igrajo ali družijo, ko so sami (Hoff, 2004-2005). Želja, da svoj domišljjski svet zadržimo zase, je odraz zrelosti (Singer in Singer, 1992), prav tako pa, za razliko od namišljenih prijateljev predšolskih otrok, namišljeni prijatelji starejših otrok in mladostnikov v resničnem svetu niso preveč dobrodošli (Taylor, 1999).

Za otroke do desetega leta je značilno, da se s svojimi namišljenimi prijatelji igrajo, za starejše otroke in mladostnike pa, da se s svojimi namišljenimi prijatelji pogovarjajo (Taylor, Gerow idr., 1998, v Taylor, 1999), jim zaupajo skrivnosti in jim pišejo v svojih dnevnikih (Seiffge-Krenke, 1997). Otroci in mladostniki si ne izmišljujejo samo namišljenih prijateljev, ampak cele svetove, v katerih ti namišljeni liki živijo (Silvey in MacKeith, 1988, v Singer in Singer, 1992; Taylor, 1999) – starejši, kot je otrok, bolj je njegov namišljen svet kompleksen (Silvey in MacKeith, 1988, v Singer in Singer, 1992). Silvey in MacKeith (1988, v Singer in Singer, 1992) definirata namišljeni svet kot koherenten domišljjski svet, ki ga otrok ali mladostnik obiskuje dlje časa (vsaj nekaj mesecev) ter pri otroku ali mladostniku vzbuja občutke pomembnosti in ponosa, čeprav se ta jasno zaveda njegove neresničnosti.

M. Taylor (1999) povezuje igro z namišljenimi svetovi in igro z namišljenimi prijatelji in meni, da so namišljeni svetovi zaseben prostor, kjer lahko starejši otroci in mladostniki

vzdržujejo svoje namišljene prijatelje. Cohen in MacKeith (1991, v Taylor, 1999) pa igri ločujeta zaradi razlik v značilnostih igre – namišljeni svetovi so bolj dodelani in napredni ter bolj značilni za starejše otroke.

Igra z namišljenimi prijatelji upade po desetem letu, a imajo namišljene prijatelje tudi nekateri starejši otroci in mladostniki (Taylor, 1999; Taylor idr., 2004). Ti namišljeni prijatelji in namišljeni svetovi, v katerih živijo, nato navadno zbledijo do konca mladostništva (Seiffge-Krenke, 1997; Taylor, 1999). Vendar pa namišljeni prijatelji ne izginejo zmeraj, saj nekateri odrasli poročajo, da so njihovi namišljeni prijatelj iz otroštva ali mladostništva, nevidni ali poosebljeni, še vedno prisotni in z njim še zmeraj komunicirajo. Tudi nekateri namišljeni svetovi iz otroštva in mladostništva niso pozabljeni; vanje se vračajo tudi, ko so že odrasli (Taylor, 1999).

Razlogi, da namišljeni prijatelji izginejo, so različni. Otrok ali mladostnik lahko izgubi zanimanje za igro z namišljenimi prijatelji (Taylor, 1999) ali pa izgubi zanimanje za določenega namišljenega prijatelja in si izmisli novega, ki bolj ustreza njegovim trenutnim interesom (Taylor idr., 1993, v Taylor, 1999). Kadar otrok ali mladostnik ustvari namišljenega prijatelja, da zadovolji določeno potrebo, ta navadno izgine, ko je potreba zadovoljena (Bender in Vogel, 1941, v Taylor, 1999; Taylor idr., 2004) – namišljeni prijatelji včasih izginejo, ko otrok dobi več resničnih prijateljev (Hoff, 2004-2005; Nagera, 1969, v Taylor, 1999; Taylor, 1999). Namišljeni prijatelji lahko izginejo tudi, kadar odrasli igre z njimi ne odobravajo (Hurlock in Burnstein, 1932, v Taylor, 1999; Newson in Newson, 1976, v Taylor, 1999; Singer in Singer, 1992) ali pa se odrasli v igro preveč vmešavajo in prevzamejo avtonomijo nad namišljenim prijateljem (Benson in Pryor, 1973, v Taylor, 1999; Klein, 1985, v Taylor, 1999; Singer in Singer, 1992).

Kadar se otroci sami odpovejo svojim namišljenim prijateljem, ti izginejo brez razburjenja in pogosto tudi brez razlage, čeprav si včasih otrok vseeno izmisli zgodbo o tem, kaj se jim je zgodilo in kam so odšli (Taylor idr., 2004). Kadar se jim morajo odpovedati, preden so na to pripravljani, pa niso tako brezbrizni, saj imajo svoje namišljene prijatelje radi in so nanje pogosto zelo navezani (Taylor, 1999).

4.3.3.1.3 Razlogi za igro z namišljenimi prijatelji

Otroci in mladostniki si izmislijo namišljene prijatelje zaradi najrazličnejših razlogov ter si z namišljenimi prijatelji ustvarijo odnos, ki ustreza njihovim potrebam (Harter in Chao, 1992, v Gleason in Kalpidou, 2014) – namišljeni prijatelji navadno izpolnjujejo njihove potrebe po (Ball, 2003, v Lasch, 2015):

- družbi,
- sprejetosti, tolažbi in bližini,
- zaščiti in pomoči pri reševanju težav,
- spoštovanju in samospoštovanju,
- zavezniku,
- občutku kompetentnosti,
- izražanju čustev in občutkov,
- izzivljanju svoje domišljije in pobegu pred resničnostjo.

Družba in tolažba

Potreba po družbi in prijateljstvu je najpogostejši razlog za igro z namišljenimi prijatelji pri otrocih (Gleason in Kalpidou, 2014; Taylor, 1999) in pri mladostnikih (Taylor, Kavanaugh idr., 1998, v Taylor, 1999) – ko so partnerji za igro večinoma na razpolago, je verjetnost igre z namišljenimi prijatelji manjša (Taylor, 1999). Če se osredotočimo na družinsko strukturo, opazimo, da veliko raziskav nakazuje, da je igra z namišljenimi prijatelji bolj pogosta pri prvorojencih (Manosevitz idr., 1973, v Davis, Simon, Meins in Robins, 2018; Trionfi in Reese, 2009), edincih (Gleason in Kalpidou, 2014; Singer in Singer, 1992), otrocih, ki so ločeni od sorojencev za 5 ali več let (Singer in Singer, 1992; Taylor, 1999) in otrocih, ki živijo samo z enim staršem (Yawkey in Yawkey, 1983, v Taylor, 1999).

To pa ne pomeni, da otroci, ki se igrajo z namišljenimi prijatelji, nimajo resničnih prijateljev. Ti otroci so sprejeti med vrstniki in imajo svojim vrstnikom primerljivo število resničnih prijateljev (Taylor, 1999). Enako velja za mladostnike (Seiffge-Krenke, 1997). A otroci, ki imajo namišljene prijatelje, izrazito uživajo v socialnih interakcijah – kadar nimajo družbe resničnih prijateljev, si prijatelje izmislijo (Taylor, 1999). Namišljeni prijatelji, katerih glavni namen je družabništvo, so navadno podobni vrstnikom – so vedri in ljubeči ter imajo običajna imena (Newson in Newson, 1968, v Taylor, 1999). Ti

namišljeni prijatelji običajno zrcalijo otrokove interese, zato se sčasoma spreminjajo, da odgovarjajo otrokovim trenutnim potrebam (McCurdy in Follett, 1966, v Taylor, 1999).

Pomemben razlog za igro z namišljenimi prijatelji so tudi občutki osamljenosti, zanemarjenosti in zavrnitve (Hoff, 2004-2005). Kadar potreba po sočutju, tolažbi in opori ni zadovoljena s strani staršev ali prijateljev, skušajo otroci in mladostniki to nadomestiti z igro z namišljenimi prijatelji (Gleason in Kalpidou, 2014; Hoff, 2004-2005; Taylor, 1999). Namišljeni prijatelji lahko nastanejo tudi kot nadomestilo odnosu, ki otroku ali mladostniku manjka – deček, ki ni imel očeta si je izmislil namišljenega prijatelja, ki je bil namišljen oče (Burlingham in Freud, 1994, v Taylor, 1999).

Pomanjkanje prijateljev in težave v socialnih interakcijah so pogost razlog za igro z namišljenimi prijatelji tako pri otrocih (Caplan in Caplan, 1973, v Rafferty, 2016/2017; Harter in Chao, 1992, v Rafferty, 2016/2017; Hoff, 2004, v Hoff, 2004-2005) kot pri mladostnikih (Taylor idr., 2010). I. Seiffge-Krenke (2001, v Gupta in Desai, 2006) poudarja, da je igra z namišljenimi prijatelji lahko dodatna izkušnja prijateljskega odnosa, a ne more nadomestiti prijateljstev z resničnimi prijatelji. Namišljeni prijatelji, ki so nastali zaradi občutka osamljenosti, običajno izginejo, ko otrok dobi resnične prijatelje (Benson in Pryor, 1973, v Seiffge-Krenke 1997; Jalongo, 1984, v Seiffge-Krenke, 1997).

Igra z namišljenimi prijatelji je pogosta tudi pri otrocih in mladostnikih, ki imajo različne težave, saj je domišljija močno orodje za spoprijemanje z njimi (Taylor in Mannering, 2007). Tako otroci velikokrat uporabljajo igro z namišljenimi prijatelji za premagovanje in predelovanje strahu (Ball, 2003, v Lasch, 2015; Bender in Vogel, 1941, v Taylor, 1999; Taylor, 1999; Wickes 1927, v Taylor, 1999) – izmislijo si namišljenega prijatelja, ki je zelo pogumen in jih brani pred nevarnostmi (Freud, 1936/1966, v Taylor, 1999; Singer in Singer, 1992; Wickes 1927, v Taylor, 1999) ali pa namišljenega prijatelja, ki ga je strah ter ga tolažijo, mirijo in spodbujajo (Gottman in Parker, 1986, v Taylor, 1999). Tudi namišljeni prijatelji, ki predstavljajo tisto, česar se otrok boji, na negrozeč, ljubek način otroku pomagajo premagati strah – deklica, ki se je bala duhov, je posvojila malega duhca, za katerega je potem skrbela (Taylor, 1999).

Nekateri desetletniki se s svojimi namišljenimi prijatelji igrajo samo pred spanjem. Ker pri teh letih otroci navadno začenjajo hoditi spat sami, E. Hoff (2004-2005) predlaga, da namišljeni prijatelji otrokom pomagajo premagovati strah pred temo. Namišljeni prijatelji,

ki otrokom pomagajo pri soočanju z njihovimi strahovi, navadno izginejo, ko otrok strah premaga (Fraiberg, 1959, v Taylor, 1999).

Motivacija in samoregulacija

Namišljeni prijatelji starejših otrok in mladostnikov velikokrat prevzamejo vlogo mentorja in pomočnika pri obveznostih (npr. domača naloga, branje) (Aguiar idr., 2017; Hoff, 2004-2005) – namišljeni prijatelj podpira, spodbuja in pohvali, kar pripomore k vztrajnosti in poveča možnosti za uspeh (Hoff, 2004-2005).

Namišljeni prijatelj lahko otroku pomaga tudi pri uravnavanju svojega vedênja. Lahko ima vlogo vesti in otroka opozarja, ko naredi kaj narobe, ali pa so vloge obrnjene in je otrok tisti, ki svojemu namišljenemu prijatelju ne dovoli, da naredi kaj narobe. Namišljeni prijatelj nekega dečka je hotel vzeti celo vrečko bonbonov, a mu je deček dovolil, da vzame samo enega (Hoff, 2004-2005).

Igra z namišljenimi prijatelji je varen prostor, kjer lahko otrok ali mladostnik vadi uravnavanje čustev, saj se lahko sooči s čustvi, ki jih ni izrazil (Aguiar idr., 2017; Gleason, 2017; Taylor, 1999) – otroci na svoje namišljene prijatelje pogosto projicirajo svoja neprijetna čustva, kar jim omogoča, da sami obdržijo prijetna čustva, z neprijetnimi pa se soočijo preko igre (Gleason, 2017). Otrok ali mladostnik lahko med igro vadi tudi različne situacije, ki se pojavljajo v medosebnih odnosih, in na tak način raziskuje medosebne odnose in čustva, ki so z njimi povezana (Gleason, 2017). To je še posebej pomembno za tiste otroke in mladostnike, ki imajo z odnosi težave (Fraiberg, 1959, v Gleason, 2017), so v odnosih zadržani (Ames in Learned, 1946, v Hoff, 2004-2005; Harter in Chao, 1992, v Hoff, 2004-2005) ali pa so jim odnosi samo zelo pomembni (Gleason, 2017; Somers in Yawkey, 1984, v Rafferty, 2016/2017).

Zviševanje samospoštovanja

Namišljeni prijatelji so za otroke lahko objekt za projekcijo slabih ali dobrih lastnosti (Hoff, 2004-2005).

Kadar otrok namišljenemu prijatelju pripiše lastnosti, ki mu na sebi niso všeč, so pri otroku bolj poudarjene tiste lastnosti, ki so mu všeč (Brown, 1986, v Hoff, 2004-2005; Greenwald, 1980, v Hoff, 2004-2005). Namišljeni prijatelji včasih dobijo vlogo grešnega kozla, saj predšolski otroci na njih prelagajo krivdo za svoja dejanja (Hoff, 2004-2005; Taylor, 1999). Prelaganje krivde na namišljenega prijatelja ima v otroškem razvoju različne funkcije:

- Ko se otrok med igro uči obvladovati svoja čustva in dejanja, to pozitivno vpliva na razvoj samokontrole (Nagera, 1969, v Taylor, 1999; Newson in Newson, 1968, v Taylor, 1999).
- Otroku pomaga pri ponotranjenju pričakovanj staršev (Singer in Singer, 1990, v Taylor, 1999).
- Otrok se izogne kritiki staršev in obdrži samospoštovanje, čeprav je nekaj naredil narobe (Fraiberg, 1959, v Taylor, 1999).
- Otroku pomaga razrešiti težave in nejasnosti, ki jih ima sam pri sebi, s svojim vedenjem in lastnostmi, ki so drugim nesprejemljive (Fraiberg, 1959, v Taylor, 1999).

Igra z namišljenimi prijatelji spodbuja otrokovo pridobivanje občutka kompetentnosti in pozitivne samopodobe ter otroku pomaga pri soočanju z občutki nemoči (Harter in Chao, 1992, v Gleason in Kalpidou, 2014). To se dogaja na dva načina:

- Otrok ima namišljenega prijatelja, za katerega mora skrbeti, kar otroku daje občutek kompetentnosti. Takšna igra je pogostejša pri deklicah.
- Otrok ima namišljenega prijatelja, ki je zelo kompetenten in je otroku zaveznik. Takšna igra je pogostejša pri fantih (Harter in Chao, 1992, v Taylor, 1999).

Namišljeni prijatelji, ki imajo vlogo idealnega jaza, se pojavljajo pri otrocih obeh spolov (Hoff, 2004-2005). Ti namišljeni prijatelji se ne soočajo z ovirami, s katerimi se sooča otrok (Piaget, 1962, v Taylor, 1999) in pogosto dosežejo stvari, ki jih otrok ne zmore (Taylor, 1999).

Integracija osebnosti

Pogosto se zgodi, da ima otrok dva namišljena prijatelja – eden ima same pozitivne lastnosti, drugi pa same negativne (Hoff, 2004-2005; Taylor, 1999). Tako igra z namišljenimi prijatelji otroku pomaga pri integraciji vseh svojih lastnosti (Hoff, 2004-2005). Igra z namišljenimi prijatelji, ki imajo samo eno dimenzijo, otrokom nudi pobeg in počitek od resničnih oseb, kjer sta vedno izraženi obe dimenziji (Harter, 1998, v Hoff, 2004-2005).

Komunikacija

Otroci uporabljajo namišljene prijatelje za posredno komunikacijo z odraslimi, da lahko izrazijo tisto, kar jim je težko izraziti direktno – neprijetne in nezaželene misli in občutke (jeza, strah, kljubovanje, „oče moje namišljene prijateljice je grozen“) (Piaget, 1962, v Taylor, 1999; Singer in Singer, 1992; Taylor, 1999).

Spodbuda odraslih

Starši imajo različne poglede na igro z namišljenimi prijatelji pri svojih otrocih in mladostnikih (Taylor in Mannering, 2007), a otroci in mladostniki se z namišljenimi prijatelji igrajo, četudi to staršem ni všeč (Taylor, 1999).

Pogled nekaterih staršev je zelo pozitiven, saj igro z namišljenimi prijatelji vidijo kot znak ustvarjalnosti in inteligence (Manosevitz idr., 1973, v Taylor in Mannering, 2007; Taylor in Carlson, 2000, v Taylor in Mannering, 2007). Ti starši se na namišljene prijatelje svojih otrok navežejo in jih pogrešajo, ko se otrok z njimi neha igrati (Taylor, 1999). Nekatere starše celo skrbi, če se njihov otrok ne igra z namišljenimi prijatelji (Taylor in Mannering, 2007), zato igro pri svojih otrocih spodbujajo, kar poveča njeno pogostost (Taylor, 1999).

Druge starše pa skrbi, kadar se njihovi otroci igrajo z namišljenimi prijatelji, in zato takšni igri nasprotujejo (Taylor, 1999). Nekatere starše skrbi, saj menijo, da otrok, ki se igra z namišljenimi prijatelji, ne loči med resničnostjo in domišljijo (Newson in Newson, 1976, v Taylor, 1999; Taylor in Carlson, 2000, v Taylor in Mannering, 2007) ali pa domišljijo enačijo z laganjem in menijo, da se njihov otrok laže (Brooks in Knowles, 1982, v Taylor, 1999). Nekateri starši mislijo, da so šolarji za igro z namišljenimi prijatelji prestari in jim

takšna igra pri starejših otrocih in mladostnikih vzbuja skrb (Singer in Singer, 1992; Taylor, 1999) ali pa so prepričani, da je takšna igra pri otrocih vseh starosti znak čustvenih težav ali duševne motnje (Taylor in Carlson, 2000, v Taylor in Mannering, 2007). Nekateri starši so celo prepričani, da njihov otrok komunicira z nadnaravnimi bitji (Taylor, 1999).

Igra in zabava

Velikokrat sta edini razlog za igro z namišljenimi prijatelji zabava in igra (Hoff, 2004-2005; Taylor in Mottweiler, 2008) – otroku je dolgčas in zato si izmisli namišljenega prijatelja (Hoff, 2004-2005).

4.3.3.1.4 Odnos med otroki in mladostniki ter njihovimi namišljenimi prijatelji

Čeprav so namišljeni prijatelji zelo raznoliki, so odnosi, ki jih imajo otroci in mladostniki s svojimi namišljenimi prijatelji, povsem navadni in predvidljivi. Čeprav si otroci in mladostniki odnos s svojimi namišljenimi prijatelji izmislijo, in bi tako lahko bil kakršenkoli tudi nekonsistenten in vsakič drugačen, odnosi zrcalijo resnične odnose z resničnimi osebami (Gleason, 2017).

Otroci in mladostniki imajo s svojimi namišljenimi prijatelji odnose, ki so egalitarni ali hierarhični. Odnos, ki ga imajo otroci in mladostniki s svojimi posebljenimi namišljenimi prijatelji, je običajno hierarhičen in posnema skrbniški odnos – otrok ali mladostnik za svojega namišljenega prijatelja skrbi, ga uči, ščiti in vodi. Odnos, ki ga imajo otroci s svojimi nevidnimi namišljenimi prijatelji, je običajno egalitaren in posnema prijateljski odnos (Gleason, 2002, v Gleason, 2017).

Namišljeni prijatelji pri otrocih prevzemajo enake družbene vloge kot resnične osebe iz otrokovo socialne mreže (Gleason, 2017) – nekatere od teh vlog so vloga družabnika, podpornika ali mentorja (Ball, 2003, v Lasch, 2015). Odnos z namišljenimi prijatelji ima tako prednosti odnosa z resničnimi ljudmi in je vir družbenega zadoščenja (social provisions) – otroku ali mladostniku zagotavlja družbo, intimnost, pomoč, zaveznitvo, naklonjenost in potrditev (Gleason, 2006; Taylor, 1999). Predšolski otroci imajo s svojim namišljenim prijateljem odnos, ki je enakovreden odnosu, ki ga imajo s svojim najboljšim

resničnim prijateljem (Gleason, 2002, v Gleason, 2017) in je za otroka tudi enakovreden vir družbenega zadoščenja (Gleason, 2006). Za mladostnike pa je odnos z namišljenim prijateljem najvarnejši način za deljenje skrivnosti (Seiffge-Krenke, 1997), saj je v tem starostnem obdobju zloraba zaupanja najpogostejši razlog za razdor prijateljstva (Bigelow, 1977, v Seiffge-Krenke, 1997); glavni namen prijateljstva je ravno medsebojno razkrivanje in deljenje zasebnih vsebin (Buhrmester in Furman, 1987, v Seiffge-Krenke, 1997).

Namišljeni prijatelji so za otroke in mladostnike pomembni in gojijo do njih zelo močna čustva (Hoff, 2004-2005) ter z njimi delijo svoje misli, čustva in bližino (Kelley, idr., 1983, v Gleason, 2017). Vedênje, misli in čustva namišljenega prijatelja tudi vplivajo na vedênje, misli in čustva otroka ali mladostnika (Hoff, 2004-2005).

Včasih je za otroka ali mladostnika odnos z namišljenim prijateljem lahko celo enostavnejši kot odnos z resničnimi prijatelji (Hoff, 2004-2005), kajti namišljeni prijatelji otroka ali mladostnika resnično razumejo in sprejemajo (Hoff, 2004-2005; Taylor, 1999); z njimi lahko delijo svoje skrbi in se na njih obrnejo za nasvet, pomoč in podporo, saj so vedno pripravljeni poslušati (Taylor, 1999). Navadno imajo otroci in mladostniki nad svojimi namišljenimi prijatelji tudi popolno avtonomijo (Hoff, 2004-2005; Klein, 1985, v Gleason, 2017) – v družbi namišljenega prijatelja lahko otrok ali mladostnik počne, kar želi, saj se mu namišljeni prijatelj vedno prilagodi in tako v odnosu ne prihaja do konfliktov (Gleason, 2017; Hoff, 2004-2005).

Vseeno pa imajo nekateri otroci in mladostniki občutek, da ne določajo vedênja, razmišljanja in čustev svojih namišljenih prijateljev (Taylor in Mottweiler, 2008) – namišljeni prijatelji lahko otroka ali mladostnika presenetijo, prestrašijo, razočarajo, se z njim ne strinjajo ali pa mu ukazujejo. Nekateri otroci in mladostniki imajo celo namišljene sovražnike, a nevidni namišljeni liki, prijatelji ali sovražniki, ki jih otrok ali mladostnik ne mara ali se jih boji, so redki (Taylor, 1999).

Ker so namišljeni prijatelji plod otrokove domišljije, bi lahko bil odnos z njimi brez konfliktov, vendar otroci dojemajo odnos z namišljenim prijateljem kot odnos z resnično osebo (Gleason, 2002, v Gleason, 2017); resnične osebe so nepredvidljive in v resničnih odnosih prihaja do konfliktov. Odnos z namišljenim prijateljem nudi varen prostor za izražanje misli in občutkov, ki bi drugače ostali neizraženi, saj so nezaželeni ali neprijetni

(Ball, 2003, v Lasch, 2015), in neomejene možnosti za vajo medosebne komunikacije (Davis idr., 2013).

4.3.3.1.5 Koristi igre z namišljenimi prijatelji za otroke in mladostnike

Igra z namišljenimi prijatelji pozitivno vpliva na razvoj čustvene zrelosti, socialnih veščin in kognitivnih sposobnosti (Taylor, 1999; Taylor in Carlson 1997).

Socialne in čustvene veščine

Igra z namišljenimi prijatelji otrokom in mladostnikom omogoča neomejene možnosti za vajo medosebne komunikacije (Davis idr., 2013), kar je verjetno vzrok, da so otroci, ki imajo namišljene prijatelje, bolj veščji v komunikaciji z odraslimi (Gleason, Jarudi in Cheek, 2003; Manosevitz idr., 1973, v Taylor, 1999), znajo bolje sodelovati z vrstniki in odraslimi (Manosevitz idr., 1973, v Taylor, 1999; Singer in Singer, 1992) ter imajo boljše ali vsaj enako dobre socialne veščine kot njihovi preostali vrstniki (Rabar in Martinac Dorčić, 2017; Seiffge-Krenke, 1997; Taylor idr., 2004). Otroci z namišljenimi prijatelji so boljši v socialnem razumevanju (Taylor, 1999; Taylor in Carlson, 1997; Taylor in Mannering, 2007; Taylor in Mottweiler, 2008) in bolje predvidevajo vedénje drugih (Taylor in Carlson, 1997), kar velja tudi za mladostnike (Seiffge-Krenke, 1997). Ker igra z namišljenimi prijatelji omogoča vadbo v zaznavanju in prepoznavanju čustev pri drugih osebah (Gleason, 2002, v Hoff, 2004-2005), so otroci in mladostniki z namišljenimi prijatelji bolj empatični od svojih vrstnikov (Seiffge-Krenke, 1997; Taylor in Carlson 1997) ali pa se po empatičnosti od njih ne razlikujejo (Davis, Meins in Fernyhough, 2011, v Fernyhough, Bland, Menis in Coltheart, 2007).

Harter in Chao (1992, v Rafferty, 2016/2017) sicer trdita, da imajo otroci, ki imajo namišljene prijatelje, slabe socialne veščine, a so Bach, Chang in Berk (2001, v Gleason in Kalpidou, 2014) ugotovili, da imajo med otroci, ki so zelo nedružabni, tisti, ki se igrajo z namišljenimi prijatelji, boljše socialne veščine in učinkoviteje rešujejo težave v odnosih.

Otroci in mladostniki, ki imajo namišljene prijatelje, so družabni in uživajo v družbi (Gleason idr., 2003; Seiffge-Krenke, 1997; Taylor, 1999; Taylor in Mannering, 2007). Bouldin in Pratt (2002, v Rafferty, 2016/2017) predvidevata, da je to vzrok, da otroci, ki

imajo namišljene prijatelje, v odnosih čutijo več strahu, da ne bodo dosegli pričakovanj drugih, čeprav so drugače manj prestrašeni in tesnobni kot njihovi vrstniki, ki namišljenih prijateljev nimajo (Singer in Singer, 1981, v Taylor idr., 2013; Singer in Singer, 1992). Predšolski otroci, ki imajo namišljene prijatelje, so celo manj sramežljivi (Taylor idr., 2013; Taylor in Mottweiler, 2008) ali pa se v sramežljivosti ne razlikujejo od preostalih vrstnikov (Manosevitz idr., 1973, v Taylor, 1999). Nekatere raziskave nakazujejo, da so otroci, ki imajo namišljene prijatelje, v resničnih odnosih bolj odprti (Roby in Kidd, 2008), druge pa, da se po ekstrovertiranosti ne razlikujejo od ostalih vrstnikov (Taylor idr., 2013). Tudi mladostniki, ki imajo namišljene prijatelje, so v resničnih odnosih odprti in radi govorijo o sebi (Seiffge-Krenke, 1997) ter imajo boljše samopodobo kot njihovi preostali vrstniki in boljše strategije za spopadanje s čustvenimi težavami in težkimi izkušnjami – znajo si poiskati podporo pri resničnih in namišljenih prijateljih ter imajo sposobnost, da se zamotijo in na težave začasno pozabijo (Taylor idr., 2010).

Kognitivne sposobnosti

Odsotnost igre z namišljenimi prijatelji ni pokazatelj nizkih kognitivnih sposobnosti, saj vsi otroci in mladostniki, ki imajo namišljene prijatelje, nimajo nadpovprečnih kognitivnih sposobnosti in vsi otroci z nadpovprečnimi kognitivnimi sposobnostmi nimajo namišljenih prijateljev (Taylor, 1999).

Raziskave kažejo, da igra z namišljenimi prijatelji pri otrocih spodbuja razvoj jezika (Singer in Singer, 1992; Taylor, 1999; Taylor in Carlson, 1997; Trionfi in Reese, 2009). Za otroke, ki imajo namišljene prijatelje, je značilno, da imajo boljše sposobnosti pripovedovanja, saj sestavljajo kompleksnejše stavke ter pripovedujejo daljše in bolj ustvarjalne zgodbe (Trionfi in Reese, 2009; Singer, 1961, v Taylor, 1999). Deklice, ki imajo namišljene prijatelje, pri opisovanju svojih najboljših resničnih prijateljev vključijo več njihovih psiholoških značilnosti kot njihove vrstnice, ki namišljenih prijateljev nimajo (Davis, Meins in Fernyhough, 2014). Čeprav veliko raziskav nakazuje, da so otroci, ki imajo namišljene prijatelje, nadpovprečni pri besednem izražanju, nekatere raziskave te razlike med njimi in njihovimi vrstniki, ki namišljenih prijateljev nimajo, niso pokazale (Manosevitz, Fling in Prentice, 1977, v Taylor, 1999).

Otroci, ki imajo namišljene prijatelje, so tudi boljši v predstavljanju situacije iz zornega kota druge osebe (Taylor, 1999; Taylor in Mannering, 2007), saj imajo bolj razvito teorijo uma kot njihovi vrstniki, ki se z namišljenimi prijatelji ne igrajo (Taylor, 1999; Taylor in Carlson, 1997; Trionfi in Reese, 2009). Teorija uma je sposobnost razumevanja, da ima vsak posameznik svoj mentalni svet, ki vsebuje mentalna stanja (prepričanja, želje) (Astington, 1995, v Taylor, 1999), zavedanje, da so mentalna stanja različnih posameznikov različna (tvoja prepričanja so lahko drugačna kot moja), kar vpliva na njihov pogled na svet in razumevanje, da so mentalna stanja lahko napačna – drugačna od resničnosti (napačno prepričanje) (Taylor, 1999). Razumevanje teorije uma otroci navadno pridobijo v petem letu (Astington in Gopnik, 1988, v Taylor, 1999; Avis in Harris, 1991, v Lillard, 2001); igra z namišljenimi prijatelji spodbuja razvoj teorije uma že pri triletnih otrocih (Chandler, Lalonde, Fritz in Hala, 1991, v Harris, 2000; Lalonde in Chandler, 1995, v Harris, 2000).

Večina raziskav nakazuje, da so otroci, ki imajo namišljene prijatelje, bolj domiselni in ustvarjalni (Bouldin in Pratt, 1999, v Roby in Kidd, 2008; Hoff, 2005, v Fernyhough idr., 2007; Mauro, 1991, v Taylor, 1999; Singer in Singer, 1992) ter imajo več domišljije (Bouldin, 2006) in več zanimanja za različne oblike domišljjskih aktivnosti in domišljjske igre (Taylor in Carlson, 1997; Rafferty, 2016/2017; Taylor, 1999) kot njihovi ostali vrstniki. Druge raziskave nakazujejo, da se po ustvarjalnosti (Roby in Kidd, 2008) in količini domišljjske igre (Bouldin, 2006) od vrstnikov, ki namišljenih prijateljev nimajo, ne razlikujejo. Tudi mladostniki, ki imajo namišljene prijatelje, so ustvarjalni in več sanjarijo kot njihovi vrstniki (Seiffge-Krenke, 1997). Vseeno pa se vsi ustvarjalni otroci in mladostniki ne igrajo z namišljenimi prijatelji, zato odsotnost te igre ni pokazatelj pomanjkanja ustvarjalnosti (Taylor, 1999).

4.3.3.2 Igra z namišljenimi prijatelji kot pokazatelj psihopatologije pri otrocih in mladostnikih

Prve raziskave igre z namišljenimi prijatelji pri otrocih in mladostnikih so le-to povezovale s psihopatologijo (Ames in Learned, 1946, v Taylor, 1999; Svendsen, 1934, v Taylor, 1999; Vostrovsky, 1895, v Taylor, 1999), a M. Taylor (1999) opaza dve pomembni

pomanjkljivosti teh raziskav: raziskave so bile izvedene z otroci, ki so imeli čustvene težave, ter niso primerjale otrok in mladostnikov, ki se igrajo z namišljenimi prijatelji, s preostalimi vrstniki.

Igra z namišljenimi prijatelji je pogost pojav navadnega otroštva in mladostništva ter sama po sebi ni pokazatelj psihopatologije (Aguiar idr., 2017; Singer in Singer, 1992; Taylor, 1999; Taylor idr., 2004). Vseeno pa nekateri avtorji opozarjajo, da je igra z namišljenimi prijatelji v poznem otroštvu in v mladostništvu lahko pokazatelj psihopatologije (Gupta in Desai, 2006; Taylor idr., 2010).

Čeprav se igra z namišljenimi prijatelji povezuje z nekaterimi duševnimi motnjami (Sawa, Oae, Abirtu, Ogawa in Takahashi, 2004), npr. disociativna motnja identitete (Pica, 1990, v Lydon, 2011), shizofrenija (Gupta in Desai, 2006) in borderline osebnostna motnja (Kernberg, 1976, v Singer in Singer, 1992; Myers, 1976, v Seiffge-Krenke, 1997), pa ni nobenih empiričnih dokazov, da bi odrasli, ki so se v otroštvu igrali z namišljenimi prijatelji, imeli več čustvenih ali psihiatričnih težav kot odrasli, ki v otroštvu niso imeli namišljenih prijateljev (Taylor, 1999). Nagera (1969, v Lasch, 2015) celo meni, da je igra z namišljenimi prijatelji v otroštvu preprečevalec in ne pokazatelj duševnih težav v odraslosti – ta oblika igre je namreč znak učinkovitega spopadanja s težavami (Taylor idr., 2010), ker otroku omogoča, da se sooči s svojimi omejitvami in spontano predela stresne situacije in dogodke (Ball, 2003, v Lasch, 2015; Erikson, 1963, v Russ, 2004; Piaget, 1962, v Lydon, 2011; Taylor, 1999).

4.3.3.2.1 Ločevanje med namišljenim in resničnim

Čeprav je v dvajsetem stoletju veljalo mnenje, da majhni otroci ne ločijo med resničnim in namišljenim (Freud, 1936/1966, v Taylor, 1999; Newson in Newson, 1968, v Taylor, 1999; Spock, 1974, v Taylor, 1999; Woolley, 1997, v Taylor, 1999) ter da igra z namišljenimi prijatelji to potrjuje (Norsworthy in Whitley, 1918, v Lydon, 2011; Svendsen, 1934, v Lydon, 2011; Vostrovsky, 1895, v Lydon, 2011), se M. Taylor (1999) s tem ne strinja in meni, da je do teh spoznanj prišlo zaradi nesporazumov v komunikaciji med raziskovalci in otroci. Danes vemo, da otroci razumejo razliko med domišljijo in resničnostjo že pri treh letih (Taylor in Mottweiler, 2008), saj ločijo med resničnimi in namišljenimi svetovi

(Skolnick in Bloom, 2006, v Richert, Shawber, Hoffman in Taylor, 2009). Vedo, kateri predmeti so izmišljeni in kateri resnični (Bourchier in Davis, 2000, v Lydon, 2011) in razumejo koncept domišljajske igre – da se med igro pretvarjamo (Golomb in Kuerstein, 1996, v Taylor, 1999). Prav tako se otroci že v tretjem letu zavedajo, da so njihovi namišljeni prijatelji izmišljeni in to tudi poudarijo, kadar se jim zazdi, da to odraslim morda ni jasno (Carlson in Taylor, 1997).

Eden od razlogov za mnenje odraslih, da otroci ne ločijo med resničnostjo in domišljijo, je, da imajo otroci in mladostniki močan čustven odziv na domišljajske vsebine – do svojih namišljenih prijateljev gojijo močna čustva ter se prestrašijo strašljivih domišljajskih vsebin (Taylor, 1999). Vendar pa je močan čustven odziv na domišljajske vsebine značilen tudi za odrasle, zato ni pokazatelj nezmožnosti ločevanja med resničnostjo in domišljijo (Lydon, 2011).

Razlog za takšno mnenje je tudi, da ima tretjina otrok, ki ima namišljene prijatelje, včasih občutek, da nad njimi nima avtonomije – namišljeni prijatelji so samostojni, nepredvidljivi ali neubogljivi (Taylor, 1999; Taylor in Mottweiler, 2008). To pa ne pomeni, da otroci in mladostniki mislijo, da so namišljeni prijatelji resnični, saj je obravnavanje namišljenega prijatelja kot avtonomne osebnosti značilno tako za otroke in mladostnike kot tudi za odrasle, za katere vemo, da ločijo med resničnim in namišljenim (Taylor, 1999; Taylor in Mannering, 2007).

Veliko predšolskih otrok verjame, da so pravljичni liki (npr. Božiček, vile, zmaji) resnični (Taylor, 1999), a M. Taylor (1999) meni, da to ni pokazatelj, da otrok ne loči med domišljijo in resničnostjo – otroci verjamejo, da so pravljичni liki resnični, saj jim jih kot takšne predstavijo odrasli.

Še eden od razlogov, da odrasli menijo, da otroci ne ločijo med resničnostjo in domišljijo, je tudi dejstvo, da se otroci občasno zmedejo in ne vejo, kaj so sanje in kaj je resničnost (Taylor, 1999). Vendar otroci že v četrtem letu razumejo, da so sanje oblika osebne fantazije (Wilcox in Wolley, 1989, v Taylor, 1999; Woolley in Wellmann, 1992, v Taylor, 1999), ločevanje med sanjami in resničnostjo pa občasno zmede tudi odrasle (Taylor, 1999).

Med igro z namišljenimi prijatelji si otroci in mladostniki le-te zelo živo predstavljajo – skorajda jih vidijo in slišijo (Dierker, Davis in Sanders, 1995, v Gleason idr., 2003;

Hurlock in Burstein, 1932, v Gleason idr., 2003), kar lahko odraslim da občutek, da mislijo, da so namišljeni prijatelji resnični. Vendar so namišljeni dialogi pogosta aktivnost vseh otrok, mladostnikov in odraslih in niso znak odsotnosti ločevanja med resničnostjo in domišljijo (Caughey, 1984, v Gleason idr., 2003; Watkins, 2000, v Gleason idr., 2003).

Čeprav otroci in mladostniki do svojih namišljenih prijateljev gojijo močna čustva (Hoff, 2004-2005; Taylor, 1999), jih obravnavajo, kot da so resnični (Gleason, 2002, v Gleason, 2017), in imajo včasih občutek, da nad njimi nimajo avtonomije (Taylor in Mottweiler, 2008), se ti otroci in mladostniki vedno zavedajo, da njihovi namišljeni prijatelji niso resnični (Hoff, 2004-2005; Taylor, 1999; Taylor in Mottweiler, 2008). Otroci imajo težavo pri ločevanju med resničnim in namišljenim samo takrat, kadar jim vsebine predstavijo drugi (odrasli osebe, televizija, knjiga); kadar si namišljene vsebine izmislijo sami, kar je značilno za igro z namišljenimi prijatelji, pa jim je popolnoma jasno, kaj je resnično in kaj ne (Taylor, 1999).

4.3.3.2 Odnos med otroci ali mladostniki in njihovimi namišljenimi prijatelji kot pokazatelj psihopatologije

Čeprav imajo nekateri otroci in mladostniki občutek, da ne določajo vedênja, razmišljanja in čustev svojih namišljenih prijateljev (Taylor, 1999; Taylor in Mottweiler, 2008), se hkrati jasno zavedajo, da so namišljeni prijatelji izmišljeni – igra z namišljenimi prijatelji se namreč od halucinacij loči po tem, da se posameznik zaveda neresničnosti namišljenih prijateljev, saj nanje lahko vpliva, medtem ko dajo halucinacije občutek resničnosti, saj posameznik na njihovo vsebino ne more vplivati (Taylor, 1999). M. Taylor (1999) meni, da je namerna izguba kontrole nad posameznikovo lastno domišljjsko vsebino (namišljeni prijatelj, namišljeni svet), s hkratnim ohranjanjem zavedanja o neresničnosti te vsebine, značilnost ustvarjanja kompleksnih domišljjskih vsebin, saj tako posameznik doseže, da ga lastna domišljjska vsebina lahko preseneti. Kadar se otrok ali mladostnik ne zaveda, da so njegovi namišljeni prijatelji izmišljeni, je to pokazatelj psihopatologije (Gupta in Desai, 2006).

Značilnost navadne igre z namišljenimi prijatelji je, da namišljeni prijatelji otroka ali mladostnika včasih presenetijo, prestrašijo, razočarajo, se z njim ne strinjajo ali pa mu

ukazujejo (Taylor, 1999). Če pa ima otrok ali mladostnik občutek, da ga namišljeni prijatelj nadzoruje ter se namišljenega prijatelja boji in se ga želi znebiti, je to lahko pokazatelj psihopatologije (Potfieter Marks, Struik, Sabau, Gerge in Dijke van, 2017).

4.3.3.2.3 Igra z namišljenimi prijatelji kot pokazatelj travme

Kadar otrokove fizične in psihične potrebe niso zadovoljene, se pogostost igre z namišljenimi prijatelji zmanjša (Freyberg, 1973, v Seiffge-Krenke, 1997; Smilansky 1973, v Seiffge-Krenke, 1997), saj so značilnosti igre otrok, ki so preživeli travmo monotonost, odsotnost spontanosti in neustvarjalnost. Takšna igra otroku ne pomaga pri soočanju s stresnimi situacijami in dogodki ter predelovanju le-teh (Clark, 2007).

Pri nekaterih otrocih ali mladostnikih pa je igra z namišljenimi prijatelji odziv na travmatski dogodek (Gleason in Kalpidou, 2014; Taylor, 1999), saj se namišljeni prijatelji pogosto pojavijo, kadar:

- otrok ali mladostnik izgubi pomembno osebo zaradi bolezni, selitve ali smrti (Aguiar idr., 2017),
- otrok ali mladostnik utрпи poškodbo ali bolezen (Hoff, 2005, v Aguiar idr., 2017; Nagera, v Taylor, 1999),
- otrok ali mladostnik živi na vojnem območju (Nagera, 1969, v Taylor, 1999),
- se otrok ali mladostnik sooča z večjimi spremembami v družinskem okolju (ločitev staršev, nosečnost, rojstvo) (Aguiar idr., 2017; Taylor, 1999).

Nekatere raziskave kažejo, da se otroci, ki so doživeli travmo, pogosteje igrajo z namišljenimi prijatelji kot njihovi vrstniki ter da se večina otrok, ki so doživeli fizično ali spolno zlorabo, igra z namišljenimi prijatelji (McLewin in Muller, 2006, Sanders, 1992, Siberg, 1998, v Aguiar idr., 2017; Putnam, 1989, v Taylor, 1999), a raziskava s starejšimi otroci in mladostniki, ki živijo v rejništvu, je pokazala, da igra z namišljenimi prijatelji pri starejših otrocih in mladostnikih, ki so doživeli travmatski dogodek ali zlorabo, ni pogostejša kot pri preostalih vrstnikih (Aguiar idr., 2017).

Nekatere raziskave so odkrile, da imajo namišljeni prijatelji otrok in mladostnikov, ki so doživeli zlorabo, specifične lastnosti: lahko so zelo dobri in pridni, veliko pospravljajo in spravljajo stvari v red (Taylor, 1999) ali pa so neubogljivi in prepirljivi ter včasih za otroka

ali mladostnika tudi moteči, saj jih ne more obvladovati (Berder in Vogel, 1941, v Aguiar idr., 2017; Taylor idr., 2007, v Aguiar idr., 2017). Nekateri namišljeni prijatelji otroka ščitijo pred zlorabo, prevzamejo njegovo bolečino in varujejo njegove skrivnosti in spomine na zlorabo (McLewin in Muller, 2006, Aguiar idr., 2017; Trujillo, Lewis, Yeager in Gidlow, 1996, v Aguiar idr., 2017). Aguiar idr. (2017) pa v svoji raziskavi ugotavljajo, da imajo namišljeni prijatelji navadnih otrok in mladostnikov enake lastnosti kot namišljeni prijatelji otrok in mladostnikov, ki so doživeli travmatski dogodek ali zlorabo.

Igra z namišljenimi prijatelji je pozitiven odziv na travmo, saj je znak učinkovitega spopadanja s težavami (Taylor idr., 2010) – otrokom in mladostnikom pomaga pri spoprijemanju s čustvenimi težavami, težkimi izkušnjami in travmatskimi doživetji (Aguiar idr., 2017; Hoff, 2004-2005; Taylor, 1999). Raziskave celo kažejo, da igra s poosebljenimi namišljenimi prijatelji ublaži simptome, ki so posledica stresa pri otrocih, ki so živeli na vojnem območju (Kushir in Sadeh, 2012, v Aguiar idr., 2017; Sadeh, Hen-Gal in Tikotzky, 2008, v Aguiar idr., 2017).

4.3.3.2.4 Igra z namišljenimi prijatelji in disociativna motnja identitete

Oseba, ki ima disociativno motnjo identitete, ima najmanj dve ločeni osebnostni stanji (identiteti), ki prevzemata nadzor nad telesom in se doživljata ločeno eno od drugega (International Society for the Study of Dissociation, 1997, v Barlow, 2005). Osebnostna stanja se pojavijo z namenom, da se oseba lahko loči od spomina na travmatsko doživetje ter se tega doživetja tako ne spomni in ne zaveda (Gupta in Desai, 2006), saj se disociativna motnja identitete razvije kot posledica hude in dolgotrajne zlorabe v otroštvu (med tretjim in desetim letom starosti) (Barlow, 2005). Za postavitve diagnoze disociativne motnje identitete je nujno da se osebnostna stanja ne pojavijo kot posledica uživanja psihoaktivnih substanc ter da osebnostna stanja niso del igre z namišljenimi prijatelji (International Society for the Study of Dissociation, 1997, v Barlow, 2005).

Pica (1990, v Lydon, 2011) predlaga, da je igra z namišljenimi prijatelji pokazatelj disociativne motnje identitete in da se namišljeni prijatelji, če otrok doživi travmo, preoblikujejo v ločene osebnosti. Lydon (2011) pa se s tem ne strinja, saj teorija ne

vključuje otrok in mladostnikov, ki nimajo namišljenih prijateljev – vsi posamezniki, ki imajo disociativno motnjo identitete, v otroštvu in mladostništvu niso imeli namišljenih prijateljev (Kluft, 1984, v Taylor, 1999). Igra z namišljenimi prijatelji v otroštvu je sicer značilna za otroke, mladostnike in odrasle, ki imajo disociativno motnjo identitete (Bliss, 1984, v Carlson, Tahiroglu in Taylor, 2008; Hornstein in Putnam, 1992, v Lydon, 2011; Lovinger, 1983, v Aguiar idr., 2017; Putman, 1997, v Taylor idr., 2004), a raziskave kažejo, da ni pokazatelj te motnje (Taylor, 1999; Taylor idr., 2010).

Singer in Singer (1992) predlagata, da se igra z namišljenimi prijatelji pri otroku pojavi kot odziv na travmo. Če otrok ni deležen sočutja in opore, da bi travmo predelal, se namišljeni prijatelj ne integrira in tako postane ločena osebnost.

Disociacija je izkušnja, ko oseba sama sebe doživlja ločeno od sveta in drugih oseb ter ločeno od svojih čustev, spominov in občutka sebe (Barlow, 2005). Pomembno je ločevati med navadno in patološko disociacijo (Putnam, 1997, v Barlow, 2005). Igra z namišljenimi prijatelji je oblika navadne disociacije (ta nastopi, ko se otrok vživi v igro ali se odrasli zatopi v knjigo) (Barlow, 2005), medtem ko so osebnostna stanja znak patološke disociacije (Putnam, 1997, v Barlow, 2005) in se včasih lahko razvijejo na podlagi namišljenih prijateljev (Putnam, 1989, v Taylor, 1999), a se od namišljenih prijateljev ločijo v tem, da namišljeni prijatelji ne prevzamejo telesa otroka ali mladostnika in ne počnejo česa brez njegovega zavedanja (Putnam, 1997, v Barlow, 2005). Pri igri z namišljenimi prijatelji, ki je pokazatelj patološke disociacije, namišljeni prijatelji otroka ali mladostnika nadzorujejo, varujejo skrivnosti in spomine na zlorabo, predstavljajo mlajšo različico otroka ali mladostnika ali pa se jih otrok ali mladostnik boji in se jih želi iznebiti (Potfieter Marks idr., 2017).

4.3.3.2.5 Igra z namišljenimi prijatelji in borderline osebna motnja

V igri z namišljenimi prijatelji se pogosto pokaže pojav razcepa (splitting) – ločevanje zaželenih (socialno sprejemljivih) in nezaželenih (socialno nesprejemljivih) lastnosti pri sebi in drugih v dva ločena ekstrema namesto zavedanja, da so te lastnosti del vsakega posameznika ter pri posamezniku soobstajajo in se prepletajo (Fraiberg, 1959, v Singer in Singer, 1992; Kernberg, 1976, v Singer in Singer, 1992; Klein, 1985, v Singer in Singer,

1992). Razcep se kaže v igri z namišljenimi prijatelji, kadar so si namišljeni prijatelji med seboj nasprotni (vesel in žalosten ali priden in poreden) (Klein, 1985, v Singer in Singer, 1992) ali pa je namišljeni prijatelj samo dober ali samo slab (Fraiberg, 1959, v Singer in Singer, 1992). Ker je razcep pokazatelj borderline osebne motnje, so nekateri avtorji predlagali, da je igra z namišljenimi prijatelji pokazatelj le-te (Kernberg, 1976, v Singer in Singer, 1992; Myers, 1976, v Seiffge-Krenke, 1997), za kar pa ni nobenih empiričnih dokazov (Singer in Singer, 1992). Temu predlogu nasprotuje tudi to, da je za odrasle z borderline osebnostno motnjo značilno, da se v otroštvu in mladostništvu niso igrali z namišljenimi prijatelji (Singer in Singer, 1992; Taylor, 1999).

Razcep, ki se kaže v igri z namišljenimi prijatelji, je spontan način, da otrok s pomočjo domišljajske igre integrira različne dele sebe in razrešuje dilemo med dobrim in slabim (Fraiberg, 1959, v Singer in Singer, 1992; Lynn in Rhue, 1988, v Singer in Singer, 1992).

4.3.3.2.6 Igra z namišljenimi prijatelji in psihotične motnje

Pri igri z namišljenimi prijatelji otroci in mladostniki uživajo in se zavedajo, da so domišljajske vsebine izmišljene, le-te pa so bogate in organizirane. Blodnje pri psihotičnih posameznikih pa imajo manj bogato in manj organizirano vsebino; posameznik se ne zaveda, da niso resnične; nad njimi nima nikakršne avtonomije in ob njih ne uživa (Singer in Singer, 1992).

Gupta in Desai (2006) opisujeta študijo primera mladega odraslega moškega z diagnozo shizofrenije, ki se je igral z namišljenimi prijatelji v mladostništvu in odraslosti. Svojega prvega namišljenega prijatelja je ustvaril pri enajstih letih in imel do svojega triindvajsetega leta različne namišljene prijatelje (duha, veseljca, mlado človeško osebo) ter tudi v odraslosti ni uvidel, da so njegovi namišljeni prijatelji izmišljeni. Značilnosti igre z namišljenimi prijatelji pri tem pacientu so bile pokazatelj psihopatologije, saj ni bilo zavedanja, da je namišljeni prijatelj izmišljen, kot je značilno za navadno igro z namišljenimi prijatelji.

4.3.3.2.7 Igra z namišljenimi prijatelji in motnje avtističnega spektra

Igra pri otrocih z motno avtističnega spektra je drugačna od igre navadnih otrok (Honey, Leekam, Turner in McConarchie, 2007, v Davis idr., 2018). Spontana individualna domišljajska igra je pri otrocih z motnjo avtističnega spektra redka (Davis idr., 2018), kar zmanjša tudi možnosti za socialno domišljajsko igro (Wolfberg, Bottema-Beutel in DeWitt, 2012, v Davis idr., 2018). Ker imajo otroci z motnjo avtističnega spektra okrnjeno zmožnost domišljaje (Wing in Gould, 1979, v Davis idr., 2018) ter razumejo koncept napačnega prepričanja šele pri devetih letih (Happe, 1994, 1995, v Lillard, 2001), se individualna (Baron-Cohen, 1987, v Davis idr., 2018; Rutherford, Young, Hepburn in Rogers, 2007, v Davis idr., 2018; Wolfberg idr., 2012, v Davis idr., 2018) in socialna domišljajska igra (Lewis in Boucher, 1988, v Davis idr., 2018; Ten Eycke in Müller, 2015, v Davis idr., 2018) pojavita kasneje kot pri navadnih otrocih.

Davis idr. (2018) so ugotovili, da ima namišljene prijatelje le 16 % otrok z motnjo avtističnega spektra v starosti od dveh do osmih let. Ti namišljeni prijatelji imajo enake lastnosti, vedênje in enake odnose z otroci kot namišljeni prijatelji preostalih vrstnikov. Tudi razlogi za igro z namišljenimi prijatelji so enaki. Razlika pa se kaže v vrsti namišljenih prijateljev – kar dve tretjini namišljenih prijateljev otrok z motnjo avtističnega spektra je posebljenih pri vseh starostih od dveh do osmih let. Otroci z motnjo avtističnega spektra svoje namišljene prijatelje tudi redko uporabljajo za posredno komuniciranje svojih čustev, misli in potreb in pri svojih namišljenih prijateljih opišejo manj nezaželenih lastnosti kot njihovi ostali vrstniki, ki imajo namišljene prijatelje.

4.4 Pomen igre z namišljenimi prijatelji otrok in mladostnikov v procesu psihoterapije

Klientova igra z namišljenimi prijatelji je pomembna za psihoterapevtski proces, saj je lahko pokazatelj stresa ali travme (Taylor, 1999); nekatere značilnosti takšne igre so lahko tudi pokazatelj psihopatologije (Gupta in Desai, 2006). Vključevanje igre z namišljenimi prijatelji v psihoterapevtski proces lahko psihoterapevtu pomaga pri vzpostavljanju kontakta s klientom (Oaklander, 2007) in pri raziskovanju klientovega doživljanja (Taylor, 1999).

4.4.1 Psihoterapija otrok in mladostnikov

V psihoterapevtskem procesu z otroci in mladostniki psihoterapevt klientu omogoča različne izkušnje za spoznavanje samega sebe, kar pripomore h klientovemu boljšemu občutku sebe in o sebi – boljši občutek sebe in boljši občutek o sebi pa pripomore k boljši samo-podpori za izražanje čustev in boljšemu kontaktu s sabo in z drugimi (Ferreira in Read, 2006; Oaklander, 2007).

Pomembno je, da je za otroka ali mladostnika psihoterapija pozitivna izkušnja (Freud, 1927,1946, v Russ, 2004), zato so tehnike za delo z otroci in mladostniki zabavne (Oaklander, 2007) – psihoterapija z otroci in mladostniki je navadno kombinacija pogovora in igre (Russ, 1995, v Russ, 2004).

Psihoterapevtski proces z otroci in mladostniki vključuje individualno delo s klientom, delo s starši in psihoterapevtska srečanja, kjer je prisotna celotna družina (Oaklander, 2007).

V. Oaklander (2007) vedênje otroka ali mladostnika, ki je vzrok za obiskovanje psihoterapije, vidi kot simptom – vedênje nastane z namenom, da se otrok ali mladostnik zaščiti in izrazi svoje potrebe. Zato se V. Oaklander (2007) z vedênjem na psihoterapiji ne ukvarja direktno, saj vedênja klient običajno ne more namerno spremeniti. V. Oaklander (2007) pri vseh otrocih in mladostnikih, ki obiskujejo psihoterapijo, opaža, da imajo težave z vzpostavljanjem kontakta in slab občutek sebe in o sebi, zato je namen psihoterapevtskega procesa, da se klient nauči vzpostavljati kontakt (s sabo in z drugimi), da psihoterapevt in klient vzpostavita dober terapevtski odnos in da se razvija klientov

občutek sebe. Ko se klient nauči uspešnih načinov za vzpostavljanje kontakta s sabo in s svetom in izrazi neizražena čustva, nezaželena in neučinkovita vedênja navadno izginejo (Ferreira in Read, 2006; Oaklander, 2007).

Za uspešnost psihoterapevtskega procesa sta potrebna kontakt in dober odnos med klientom in psihoterapevtom. Ker je kontakt med klientom in psihoterapevtom pogoj za uspešnost psihoterapevtskega srečanja, je vzpostavljanje kontakta temeljna naloga vsakega srečanja. Psihoterapevt, ki je pristen, spoštljiv in pozoren na klientove interese, bo s klientom lažje vzpostavil kontakt. V kontaktu ali s prekinitvijo kontakta se izraža tudi klientov odpor (Oaklander, 2007), ki se ga pri otrocih in mladostnikih vedno spoštuje (Freur, 1976, v Russ, 2004; Oaklander, 2007; Russ, 2004), saj se klient tako zavaruje pred vsebinami, za katere še nima dovolj samo-podpore, da bi se z njimi soočil. Če klient odpora sploh ne izraža, je potrebno, da psihoterapevt izražanje odpora spodbuja (Oaklander, 2007).

Dober odnos med klientom in psihoterapevtom je že sam po sebi terapevtski, zato je prva in najpomembnejša naloga psihoterapevta, da ta odnos vzpostavi (Oaklander, 2007). V. Oaklander (2006) našteva temelje odnosa med psihoterapevtom in otrokom ali mladostnikom:

- Klient in psihoterapevt drug drugega obravnavata kot ločeni enakopravni osebnosti.
- Psihoterapevt je pristen ter pozna svoje meje.
- Psihoterapevt klienta sprejema in se prilagaja njegovemu ritmu dela.
- Psihoterapevt je na srečanjih pozoren in v kontaktu s klientom.

Odnos s psihoterapevtom, ki je stabilna, predvidljiva, skrbna in empatična figura ter sprejema vsa klientova čustva, vodi klienta k sprejemanju samega sebe, saj klient med psihoterapevtskim procesom to figuro ponotranji (Russ, 2004; Singer in Singer, 1992).

Integrirani občutek sebe se med psihoterapevtskim procesom razvija z dopuščanjem in spodbujanjem samozavedanja, izražanja sebe in samo-negovanja (Oaklander, 2007).

Zavedanje sebe in svojega mesta v svetu se pri klientu razvija s tehnikami, ki vključujejo aktivnosti za misli, čute in telo (Oaklander, 2007). Klient pridobiva nove, korektivne izkušnje izražanja čustev ob psihoterapevtu, ki sprejema in razume vsa čustva ter klientu pomaga pri prepoznavanju, poimenovanju (Axline, 1947, v Russ, 2004; Freedheim in Russ, 1983, 1992, v Russ, 2004; Freud, 1965, v Russ, 2004; Moustakas, 1953, v Russ,

2004) in izražanju čustev. Tako se klient nauči verbalizirati svoja čustva (Ferreira in Read, 2006), izražati svoja čustva na zdrav način (Oaklander, 2007) in ločevati med mislimi, čustvi in vedanjem (Freedheim in Russ, 1983, 1992, v Russ, 2004). Klient pa v varnem okolju, ob sprejemajočem psihoterapevtu in na način, ki mu je blizu (tj. med igro ali ustvarjanjem) izraža tudi svoja zakopana čustva in tako predela izkušnje iz preteklosti (Blom, 2006). Sprejemanja sebe se klient uči, ko s psihoterapevtovo podporo išče nesprejete dele sebe, jih spozna, razume njihov namen ter do njih začuti skrb in sočutje, zato da te dele sebe lahko sprejme in integrira. Psihoterapevt klienta tudi spodbuja pri prevzemanju odgovornosti za namerno skrb zase (Oaklander, 2007).

4.4.1.1 Igralna psihoterapija

Igra je ključen element psihoterapevtskega procesa z otroci in mladostniki pri vseh psihoterapevtskih pristopih (Singer in Singer, 1992), saj je za otroke igra naravna oblika izražanja (Russ, 2004; Singer in Singer, 1992).

Igralna psihoterapija je nabor najrazličnejših psihoterapevtskih tehnik, ki otrokom in mladostnikom omogočajo verbalno in neverbalno izražanje med igro (Russ, 2004; Singer in Singer, 1992) in se uporabljajo z različnimi populacijami otrok in mladostnikov v dolgotrajnih in kratkotrajnih psihoterapevtskih pristopih. Nabor tehnik igralne psihoterapije, ki jih psihoterapevt uporablja v psihoterapevtskem procesu, je odvisen od psihoterapevtskega pristopa in klientovih lastnosti (starost, stopnja razvoja), potreb in sposobnosti (sposobnosti izražanja, sposobnosti igranja) (Russ, 2004). V igralni psihoterapiji se uporablja različne oblike igre: senzorna igra (sensory play), telesna igra, pripovedovanje zgodb, domišljajska igra, dramatična igra in ustvarjalna igra (risanje, kiparjenje, slikanje) (Ferreira in Read, 2006).

Namen procesa igralne psihoterapije je klientu omogočiti spontano igro (Clark, 2007) – klient se igri prepusti, ko se počuti varno (Birch, 1997, v Clark, 2007), k čemur pripomorejo dober psihoterapevtski odnos (Clark, 2007) in jasna pravila (npr. med igro se ne uničuje stvari, psihoterapevt ni tarča čustvenih izbruhov) (Russ, 2004). Igro spodbujajo tudi raznoliki pripomočki (igračice, material za ustvarjanje) (Clark, 2007; Russ, 2004; Singer in Singer, 1992).

Tehnike geštalt igralne psihoterapije so tehnike igralne psihoterapije, ki temeljijo na načelih geštalt psihoterapije, tj. da se psihoterapevtski proces osredotoča na odnos med klientom in psihoterapevtom, vzpostavljanje kontakta, zavedanje, samo-negovanje in izražanje čustev (Blom, 2006).

Nekatere projekcijske tehnike geštalt igralne psihoterapije so pripovedovanje zgodb, kiparjenje, tehnika praznega stola, lutkovno gledališče, risanje in slikanje idr. (Oaklander, 1994b, 1997, v Blom, 2006). Namen teh tehnik je, da klient projicira svoje misli in svoja čustva v svoj izdelek ali v svojo igro, ta čustva prepozna in sprejme ter jih direktno izrazi (Blom, 2006). S pomočjo teh tehnik lahko klient izrazi tudi čustva, ki se jih ne zaveda in prej niso bila izražena, saj sta klientov izdelek ali klientova igra vedno metafora za klientovo lastno doživljanje. Te tehnike spodbujajo komunikacijo med klientom in psihoterapevtom, saj klientov izdelek ali klientovo igro klient in psihoterapevt skupaj raziskujeta (Oaklander, 2007).

Že sama možnost, da klient lahko izraža sebe v varnem prostoru, kjer se to spodbuja in spoštuje, deluje na klienta terapevtsko – klient v interakciji s psihoterapevtom pri sebi prepozna določena čustva, psihoterapevt pa mu pomaga pri poimenovanju teh čustev in mu je v oporo pri izražanju teh čustev na zdrav način, kar pripomore k integraciji osebnosti in celjenju (Oaklander, 2007).

4.4.2 Raziskovanje razlogov za klientovo igro z namišljenimi prijatelji

Psihoterapevt lahko preko igre z namišljenimi prijatelji pri klientu prepozna morebitna razvojna odstopanja in psihopatologijo. Čeprav se otroci in mladostniki z namišljenimi prijatelji navadno igrajo, da premagajo dolgčas in zadovoljijo potrebo po družbi in zabavi (Taylor, 1999), pa so možni razlogi za to obliko igre tudi najrazličnejše težave otroka ali mladostnika, kot so občutek zavrnitve in osamljenosti zaradi zanemarjenosti s strani staršev (Hoff, 2004-2005) ali zaradi pomanjkanja prijateljev (Taylor idr., 2010), različni strahovi, otrokove ali mladostnikove nezadovoljene potrebe (Ball, 2003, v Lasch, 2015) ter stres in travma (Taylor, 1999). Ko psihoterapevt razišče, kateri so klientovi razlogi za igro z namišljenimi prijatelji, le-tem prilagodi namen, cilje, in aktivnosti psihoterapevtske obravnave (Blom, 2006).

Razloge za klientovo igro z namišljenimi prijatelji psihoterapevt odkriva na različne načine – vir informacij o dogajanju v klientovem življenju, ko se je ta začel igrati z namišljenimi prijatelji, so klientovi starši, kadar se namišljenih prijateljev svojih otrok zavedajo (Taylor, 1999); najrazličnejše informacije o klientovih težavah psihoterapevt pridobi tudi s tehnikami za raziskovanje klientovega ozadja (Blom, 2006).

Ena od tehnik, ki jih psihoterapevt lahko uporabi pri raziskovanju klientovega ozadja je, da klientu postavlja različna vprašanja na klientu prijeten in zanimiv način – v igri. Tako so vprašanja, na katera klient odgovarja, napisana na kartice, ali pa jih klient vleče iz klobuka. Klient lahko izbira ali odgovori na vprašanje ali pa ne in za vsako odgovorjeno vprašanje dobi simbolično nagrado (žeton, točko) (Blom, 2006). Odgovori na vprašanja „Ali se česa bojiš, čeprav veš, da ni razloga za strah?“ (Blom, 2006, str. 71) in „Koga se najbolj bojiš?“ (Hobday in Ollier, 2002, v Blom, 2006, str. 78) psihoterapevtu povejo, ali ima klient kakšne strahove. Z vprašanji „S kom se igraš?“ (Hobday in Ollier, 2002, v Blom, 2006, str. 79), „Kdo je tvoj najboljši prijatelj?“, „Kaj misliš, da je tvojim prijateljem najbolj všeč pri tebi?“ (Blom, 2006, str. 72) in „S kom se kregaš?“ (Hobday in Ollier, 2002, v Blom, 2006, str. 78) pa psihoterapevt izve, kako se klient razume z vrstniki. Da psihoterapevt dobi občutek, v kolikšni meri je zadovoljena klientova potreba po podpori, tolažbi, sprejemanju in razumevanju, lahko klientu postavi naslednja vprašanja: „Kdo te ima rad?“, „Kdo te nasmeji?“, „S kom se počutiš varno?“ (Hobday in Ollier, 2002, v Blom, 2006, str. 78) in „Kdo te potolaži, ko si žalosten?“ (Hobday in Ollier, 2002, v Blom, 2006, str. 77). Da psihoterapevt pridobi občutek, kako klient sprejema samega sebe, mu lahko postavi vprašanja „Kdaj si se nazadnje smejal sam sebi, ker si naredil nekaj trapastega?“ ali „Če bi lahko pri sebi spremenil eno stvar, kaj bi to bilo?“ (Blom, 2006, str. 72). Za raziskovanje klientovega ozadja so primerna tudi vprašanja: „Če bi se ti lahko uresničile tri želje, katere bi želel, da se ti uresničijo?“, „Kaj je bila najbolj poredna stvar, ki si jo kdaj naredil?“, „Kaj je najlepše, kar se ti je kdaj zgodilo?“ (Blom, 2006, str. 71) in „Če bi bil za en dan neviden, kaj bi ta dan počel?“ (Blom, 2006, str. 72), saj odgovori nanje psihoterapevtu ponujajo material za nadaljnje raziskovanje.

Za raziskovanje klientovega ozadja lahko psihoterapevt uporabi tudi različne projekcijske tehnike (peskovnik, slikanje, kiparjenje), ustvarjanje po psihoterapevtovem navodilu (npr. nariši svoj družino), ustvarjanje na podlagi svojega doživljanja ob vodeni fantaziji, ki je namenjena ocenjevanju klienta (Blom, 2006), ali spontano ustvarjanje brez posebnih

navodil (Oaklander, 2007). Klientovi izdelki so metafora za klientov notranji svet (Oaklander, 2007), zato te izdelke psihoterapevt in klient skupaj interpretirata (McMahon, 1992, v Ferreira in Read, 2006; Oaklander, 1988). Tudi med klientovo spontano igro se na simboličen način izražajo klientove težave (Gouws, Louw, Meyer in Plug, 1987, v Blom, 2006), zato že samo opazovanje klientove igre daje psihoterapevtu vpogled v klientove notranje konflikte (Sawa idr., 2004; Taylor, 1999).

4.4.3 Vključevanje igre z namišljenimi prijatelji v psihoterapevtski proces

4.4.3.1 Domišljajska igra v psihoterapiji

Spontana domišljajska igra ima že sama po sebi na otroka ali mladostnika pozitivne učinke tudi zunaj psihoterapevtskega procesa, saj mu pomaga predelati težke situacije in dogodke (Taylor, 1999), ter pozitivno vpliva na doživljanje prijetnih čustev, sposobnost prepoznavanja in izražanja čustev, sposobnost miselne in čustvene empatije ter sposobnost soočanja in prilagajanja na stres (Russ, 2004). Pogosta spontana domišljajska igra tudi zmanjšuje anksioznost (Johnson, Whitt in Martin 1987, v Singer in Singer, 1992; Zeltzer in LeBaron, 1986, v Singer in Singer, 1992) in agresivno vedenje (Udwin, 1983, v Singer in Singer, 1992).

Nekateri otroci in mladostniki, ki se znajo igrati in imajo kontekstualno ozadje za umeščanje novih doživetji (kontekst si otrok ali mladostnik gradi s svojimi lastnimi izkušnjami in z izkušnjami doživljanja drugih, ki jih pridobi s poznavanjem zgodb in pravljič), znajo domišljajsko igro uporabljati za prilagajanje in samo-zdravljenje (Singer in Singer, 1992). Ko se soočijo z nepričakovanimi, nerazumljivimi ali travmatičnimi situacijami in dogodki, se spontano zatečejo v domišljajsko igro (Clark, 2007), kjer lahko te izkušnje predelajo na simbolni ravni (Clark, 2007; Wealder, 1993, v Russ, 2004) – v namišljenem svetu, kjer lahko preizkušajo različne vloge in imajo nadzor nad dogajanjem, interpretirajo nova doživljanja in svoja čustva ob njih ter jih umestijo v že obstoječ kontekst (Clark, 2007; Singer in Singer, 1992).

Klienti, ki so večji v domišljajski igri, se hitro odzovejo na psihoterapevtske intervence, ki le-to vključujejo; preostale kliente psihoterapevt k igri spodbuja s humorjem, igrivostjo in

razkrivanjem svoje domišljije (Singer in Singer, 1992). Tudi kadar psihoterapevt klienta spodbuja k igri, je pomembno, da klienta ne usmerja, ampak mu dopusti, da vodi igro, tako da izbere temo, vloge in dialog (Clark, 2007; Russ, 2004), saj le taka igra vključuje vsebine, ki so za klienta pomembne (Clark, 2007). Psihoterapevt klientu med domišljjsko igro pomaga pri soočanju s čustvi in ustvarjanju novih miselnih shem (Singer in Singer, 1992), tako da se s klientom med igro o igri pogovarja (Clark, 2007; Oaklander, 2007) in klientu pomaga pri razumevanju čustev, ki se pokažejo med igro (Russ, 2004).

4.4.3.2 Raziskovanje klientove igre z namišljenimi prijatelji

Psihoterapevt lahko klientu predlaga temo igre, kadar se mu to zdi koristno in primerno (Singer in Singer, 1992) – tako lahko v igro na psihoterapevtskem srečanju vključi klientove namišljene prijatelje. Z raziskovanjem klientove igre z namišljenimi prijatelji psihoterapevt dobi vpogled v značilnosti te igre pri klientu (značilnosti namišljenih prijateljev in klientov odnos z njimi) (Taylor, 1999). Te značilnosti pa odražajo klientovo doživljanje, klientove težave ter so v določenih primerih lahko pokazatelji razvojnega odstopanja ali psihopatologije (Sawa idr., 2004).

Ko je namišljeni prijatelj 'prisoten' na psihoterapevtskem srečanju, lahko psihoterapevt igro med klientom in njegovim namišljenim prijateljem opazuje ali pa se igri pridruži (Clark, 2007; Russ, 2004). Psihoterapevt lahko klienta tudi prosi, da se z namišljenim prijateljem identificira in mu med identifikacijo postavi vprašanja, na katera želi dobiti odgovore. V tem primeru psihoterapevt uporabi tehniko geštalt igralne psihoterapije: igra z lutko. Pri tej tehniki psihoterapevt klienta prosi, da se identificira z lutko (v našem primeru z namišljenim prijateljem) ter med identifikacijo pove nekaj o sebi in odgovori na različna psihoterapevtova vprašanja (Oaklander, 1988) (npr. „Kako se počutiš?“, „Od kod prihajaš?“). V. Oaklander (1988) priporoča, da psihoterapevt, poleg drugih vprašanj vpraša 'lutko' (namišljenega prijatelja) tudi, kaj ji je na klientu všeč in kaj ne, in 'lutki' (namišljenemu prijatelju) predlaga, naj postavi psihoterapevtu kakšno vprašanje.

Kadar si klient želi, da bi se namišljeni prijatelj pridružil srečanju, pa namišljeni prijatelj tega 'ne želi', je to lahko iztočnica za pogovor o avtonomiji, ki jo klient občuti nad svojim namišljenim prijateljem (Taylor, 1999). Psihoterapevt lahko v tem primeru klientu postavi

različna vprašanja, da ugotovi, ali ima klient občutek avtonomije nad svojim namišljenim prijateljem (npr. „Ali tvoj namišljeni prijatelj večkrat ne pride, kadar si želiš?“, „Kako se počutiš, kadar te tvoj namišljeni prijatelj ne upošteva?“). Če pa se namišljeni prijatelj ne ‘pridruži’ srečanju, ker tega klient ne želi, je to lahko znak odpora in je pomembno, da psihoterapevt to spoštuje (Oaklander, 2007)

V primerih, ko se namišljeni prijatelj ne ‘pridruži’ psihoterapevtskemu srečanju, lahko psihoterapevt klientovo igro raziskuje tako, da klienta prosi, da se namesto z namišljenim prijateljem identificira z lutko ali igračo, ki ga na namišljenega prijatelja spominja in tako spet uporabimo tehniko identifikacije z lutko (Oaklander, 1988).

Za identifikacijo klienta z namišljenim prijateljem lahko uporabimo tudi tehniko praznega stola, ki poteka tako, da se klient in psihoterapevt pretvarjata, da na praznem stolu sedi neka oseba (v našem primeru klientov namišljeni prijatelj) ter se s to osebo pogovarjata tako, da klient govori v imenu sebe in v imenu te osebe (Blom, 2006).

Še nekatere druge tehnike, primerne za raziskovanje klientove igre, so: risanje, slikanje in kiparjenje po navodilih psihoterapevta (Oaklander, 1988) – psihoterapevt lahko klienta prosi, da upodobi svojega namišljenega prijatelja ali pa sebe in svojega namišljenega prijatelja, kako opravljata neko aktivnost, in nato klienta prosi, da izdelek opiše in se z izdelkom (namišljenim prijateljem na sliki, skulpturo namišljenega prijatelja) identificira.

Pri vseh teh naštetih projekcijskih tehnikah geštalt igralne psihoterapije je pomembno, da psihoterapevt zastavi tudi vprašanja „Kako si se počutil med identifikacijo?“ in „Kako si se počutil med ustvarjanjem?“ ali „Kako si se počutil med igro?“, saj ti odgovori dajejo psihoterapevtu material za nadaljnje raziskovanje klientove igre (Oaklander, 1988).

Kadar se klient ne želi identificirati s svojim namišljenim prijateljem, lahko psihoterapevt klientovo igro raziskuje s tehnikami za raziskovanje klientovega ozadja (npr. s tehniko postavljanja vprašanj, ki sem jo predstavila v poglavju *Raziskovanje razlogov ta klientovo igro z namišljenimi prijatelji*) in pa s tehnikami, ki se uporabljajo za krepitev klientovega občutka sebe – najrazličnejše sezname (npr. kaj ti je všeč in kaj ti ni všeč) in nepopolne stavke (npr. Razjezilo me je, da ...) (Ferreira in Read, 2006; Oaklander, 2007) lahko psihoterapevt in klient izpolnjujeta tudi za klientovega namišljenega prijatelja.

4.4.3.3 Raziskovanje klientovega doživljanja preko igre z namišljenimi prijatelji

Ker igra z namišljenimi prijatelji izraža tako navadne kot stresne elemente življenja otroka ali mladostnika, raziskovanje doživljanja namišljenih prijateljev in klientove igre z njimi nudi vpogled v klientovo ozadje in doživljanje (Sawa idr., 2004; Taylor, 1999).

Vse projekcijske tehnike, ki so primerne za raziskovanja klientove igre z namišljenimi prijatelji in vključujejo klientovo identifikacijo z namišljenim prijateljem, so lahko prirejene za raziskovanje klientovega doživljanja, tako da klienta po identifikaciji z namišljenim prijateljem povpraša „Ali se ti tudi kdaj tako počutiš?“ in „Ali to, kar velja za tvojega namišljenega prijatelja, kdaj velja tudi zate?“, kar klientu omogoči, da prepozna tista čustva in doživljanja, ki so njegova in jih ponotranji, medtem ko psihoterapevtu nudi vpogled v klientovo doživljanje (Oaklander, 1988, 2007).

M. Taylor (1999) predlaga, da v primeru, kadar nas zanima, kaj o nečem misli otrok, otroka povprašamo, kaj si o tem misli njegov namišljeni prijatelj, saj otroci že spontano uporabljajo namišljene prijatelje za posredno komunikacijo z odraslimi, da lahko izrazijo tisto, kar jim je težko izraziti neposredno – neprijetne in nezaželene misli in občutke (Taylor, 1999). Projiciranje svojega doživljanja med igro na igrače ali lutke je za otroke in mladostnike spontano in (kadar gre za neprijetne ali nezaželene misli in občutke) manj boleče kot direktno izražanje (Blom, 2006; Ferreira in Read, 2006), zato lahko psihoterapevt različna vprašanja, pri katerih pri klientu naleti na odpor, naslovi na klientovega namišljenega prijatelja (Taylor, 1999) (npr. „Vidim, da ti je težko govoriti o tem. Mi lahko morda o tem kaj pove tvoj namišljeni prijatelj?“ ali „Praviš, da ne veš, kaj si o tem misliš. Kaj pa si o tem misli tvoj namišljeni prijatelj?“). Pomembno je, da psihoterapevt zmeraj preveri svoje interpretacije klientovega doživljanja s klientom, saj je to pomembno vodilo psihoterapije z otroci in mladostniki (Oaklander, 2007).

Kadar psihoterapevt pri klientu med pogovorom o neki temi naleti na odpor, lahko klientu predlaga, da več o tej temi razloži igrači, ki jo klient izbere izmed psihoterapevtovega nabora igrač (Gil, 1991, v Taylor, 1999; Schaefer, 1979, v Taylor, 1999; Singer, 1993, v Taylor, 1999). To je še eden od načinov, s katerim lahko psihoterapevt izkoristi 'prisotnost' namišljenega prijatelja za raziskovanje klientovega doživljanja – psihoterapevt otroku predlaga, da več o določeni temi razloži svojemu namišljenemu prijatelju (Taylor, 1999).

4.4.3.4 Predlaganje igre z namišljenimi prijatelji

Igra z namišljenimi prijatelji, ko namišljenega prijatelja predlaga psihoterapevt, se v psihoterapiji z otroci in mladostniki uporablja za premagovanje strahu in anksioznosti (Lazurus, 1984, v Taylor, 1999; Nagera, 1969, v Taylor, 1999), zmanjševanje posledic travme (Kushnir in Sadeh, 2012, v Aguiar idr., 2017; Sadeh idr., 2008, v Aguiar idr., 2017) in integracijo klientovih nezaželenih delov sebe (Golomb in Galasso, 1995, v Taylor, 1999; Terr, 1990, v Taylor, 1999).

Kadar se klient boji namišljenih stvari (pošasti), k premagovanju strahu pripomore, da klient svoje strahove premaguje v igri z vključevanjem domišljijjskih likov (Taylor, 1999). Nagera (1969, v Taylor, 1999) je klientom, ki so imeli različne strahove, dajal igrače, ki so imele vlogo branitelja. Te igrače so klienti lahko vzeli s seboj in so tako postale njihovi poosebljeni namišljeni prijatelji.

Pri otrocih, ki so živeli na vojnem območju, so se simptomi, ki so bili posledica stresa, zmanjšali, ko je otrok dobil igračo, ki je postala otrokov poosebljeni namišljeni prijatelj in je otroka branila pred nevarnostmi (Kushnir in Sadeh, 2012, v Aguiar idr., 2017) ali pa je bil otrok tisti, ki je za svojega namišljenega prijatelja skrbel (Sadeh idr., 2008, v Aguiar idr., 2017).

Namišljeni prijatelj z lastnostmi, ki jih klient pri sebi ne sprejema, v klientu spodbudi skrb in sočutje tudi do delov sebe, ki te lastnosti predstavljajo (Golomb in Galasso, 1995, v Taylor, 1999; Terr, 1990, v Taylor, 1999), kar pripomore k integriranemu občutku sebe (Oaklander, 2007).

4.4.4 Pokazatelji razvojnega odstopanja in psihopatologije pri igri z namišljenimi prijatelji, ki so pomembni za psihoterapevte

Med raziskovanjem klientove igre z namišljenimi prijatelji psihoterapevt lahko opazi morebitna razvojna odstopanja ali morebitne pokazatelje psihopatologije.

Odsotnost zavedanja, da so namišljeni prijatelji izmišljeni, je pokazatelj psihopatologije v vseh razvojnih obdobjih (Gupta in Desai, 2006), saj se navadno neresničnosti svojih namišljenih prijateljev otroci zavedajo že v tretjem letu (Carlson in Taylor, 1997).

Prav tako je v vseh razvojnih obdobjih pokazatelj psihopatologije nenamerna izguba avtonomije nad namišljenim prijateljem in se kaže kot klientov občutek, da ga namišljeni

prijatelj nadzoruje (Potfieter Marks idr., 2017) ali pa klientov občutek, da namišljeni prijatelj prevzema njegovo telo in počne stvari brez njegovega zavedanja (Putnam, 1997, v Barlow, 2005).

Prav tako so lahko pokazatelji psihopatologije določene značilnosti igre z namišljenimi prijatelji, ko otrok ali mladostnik namišljenega prijatelja ne more obvladati (Berder in Vogel, 1941, v Aguiar idr., 2017; Taylor idr., 2007, v Aguiar idr., 2017) in se ga želi znebiti (Potfieter Marks idr., 2017) ali pa so namišljeni prijatelji zelo pridni, veliko pospravljajo in spravljajo stvari v red (Taylor, 1999).

Nekatere značilnosti igre z namišljenimi prijatelji so navadne samo v nekaterih obdobjih razvoja. Uporabljanje namišljenih prijateljev za posredno komunikacijo z odraslimi (Taylor, 1999) in namišljeni prijatelji z le eno dimenzijo (dobro ali slabo) (Hoff, 2004-2005) so značilni samo za otroke, ne pa za mladostnike. Prelaganje krivde za svoja dejanja na namišljene prijatelje je značilno samo za predšolske otroke (Hoff, 2004-2005).

5 ZAKLJUČEK IN OMEJITVE RAZISKAVE

Cilj tega diplomskega dela je odgovoriti na zastavljena raziskovalna vprašanja – ker sem na zastavljena raziskovalna vprašanja izčrpno odgovorila, je cilj diplomskega dela dosežen. Prvo raziskovalno vprašanje tega diplomskega dela je: *Katere so značilnosti igre z namišljenimi prijatelji pri otrocih in mladostnikih?*

S pregledom, analizo in obravnavo strokovne in znanstvene literature sem ugotovila, da se igra z namišljenimi prijatelji začne v zgodnjem otroštvu, lahko pa se začne tudi kasneje, včasih šele v mladostništvu, in običajno zamre do osemnajstega leta (Taylor, 1999). Igra z namišljenimi prijatelji otrok in mladostnikov je zelo raznolika – namišljeni prijatelji so različnih vrst (nevidni, poosebljeni in oponašani) (Harris, 2000) in imajo najrazličnejše lastnosti (Mannering in Taylor, 2007).

Ugotovila sem, da je spreminjanje vrste namišljenih prijateljev povezano s spreminjanjem igre z namišljenimi prijatelji iz javne v vedno bolj zasebno, saj je v zgodnjem otroštvu, ko otroci v igro vključujejo druge osebe (Taylor, 1999), polovica namišljenih prijateljev poosebljenih igrač ali drugih predmetov (Rabar in Martinac Dorčić, 2017; Taylor idr., 2004). V srednjem otroštvu, ko se začne namišljene prijatelje skrivati (Hoff, 2004-2005), pa je večina namišljenih prijateljev nevidnih (Rabar in Martinac Dorčić, 2017; Taylor idr., 2004), tudi pri otrocih, ki so se, ko so bili mlajši, igrali s poosebljenimi namišljenimi prijatelji (Rabar in Martinac Dorčić, 2017), saj otrok ali mladostnik nevidnega namišljenega prijatelja lažje skriva pred drugimi (Taylor, 1999). Ker pa se večina otrok s svojimi namišljenimi prijatelji pogovarja glasno (Singer in Singer, 1981, v Singer in Singer, 1992), se starejši otroci in mladostniki z njimi pogovarjajo le, kadar so sami (Hoff, 2004-2005). Pri mladostnikih je značilno, da svojim namišljenim prijateljem pišejo v dnevniku (Seiffge-Krenke, 1997). Tako lahko ohranijo zasebnost odnosa z namišljenim prijateljem. Razvoj igre vodi do stanja, ko se otrok ali mladostnik s svojim namišljenim prijateljem pogovarja samo še v svoji domišljiji, kar je vzporedno igri z namišljenimi svetovi (Taylor, 1999).

Odnosi, ki jih imajo otroci in mladostniki s svojimi namišljenimi prijatelji, so navadni in posnemajo odnose z resničnimi osebami (Gleason, 2017), saj v teh odnosih prihaja tudi do konfliktov (Bouldin in Pratt, 1999), zaradi katerih je igra zanimivejša (Taylor, 1999) in otroku ali mladostniku omogočajo možnosti za vajo situacij, ki se pojavljajo v resničnih

medosebnih odnosih (Davis idr., 2013) – otroci ustvarjajo konflikte, težave in izzive v odnosu z namišljenim prijateljem, zato da lahko vadijo njihovo razreševanje.

Tako imajo otroci in mladostniki navadno svoje namišljene prijatelje radi in v igri in druženju z njimi uživajo (Hoff, 2004-2005), saj odnos z namišljenim prijateljem zagotavlja družbo in intimnost (Gleason, 2006; Taylor, 1999). Kljub temu pa se že pri treh letih zavedajo, da njihovi namišljeni prijatelji niso resnični (Taylor, 1999) in to tudi poudarijo, če jih o tem povprašamo (Carlson in Taylor, 1997).

Ugotovila sem, da se razlogi za igro z namišljenimi prijatelji različni – najpogostejši razlog za takšno igro je želja po družbi, igri in zabavi (Taylor, 1999). Otroci pa namišljene prijatelje uporabljajo tudi za prelaganje krivde (Hoff, 2004-2005) in komunikacijo z odraslimi (Singer in Singer, 1992). Igra z namišljenimi prijatelji pri otrocih in mladostnikih spodbuja občutek kompetentnosti in pozitivne samopodobe (Harter in Chao, 1992, v Gleason in Kalpidou, 2014) ter jim pomaga pri motivaciji (Aguiar idr., 2017). Otrokom pomaga pri integraciji nesprejetih in nezaželenih lastnosti (Hoff, 2004-2005). Med takšno igro otroci in mladostniki vadijo socialne veščine (Gleason, 2017) in se na zdrav način spoprijemajo s svojimi težavami (Taylor in Mannering, 2007).

Čeprav igra z namišljenimi prijatelji sama po sebi ni pokazatelj psihopatologije (Aguiar idr., 2017) in je pri otroku ali mladostniku lahko celo znak učinkovitega spopadanja s težavami, je v določenih primerih takšna igra vseeno lahko pokazatelj psihopatologije (Taylor idr., 2010). Tako psihoterapevt raziskuje klientovo igro z namišljenimi prijatelji zato, da pri klientu opazi značilnosti te igre, ki kažejo na morebitna razvojna odstopanja ali pokazatelje psihopatologije. Tako je drugo raziskovalno vprašanje tega diplomskega dela: *Katere značilnosti igre z namišljenimi prijatelji pri otrocih in mladostnikih so pokazatelj psihopatologije?*

S pregledom, analizo in obravnavo strokovne in znanstvene literature sem ugotovila, da so značilnosti igre z namišljenimi prijatelji, na katere mora biti psihoterapevt med psihoterapevtsko obravnavo pozoren, saj so pokazatelji razvojnega odstopanja, naslednje:

- Mladostniki namišljene prijatelje uporabljajo za komunikacijo z odraslimi (Taylor, 1999) ali imajo namišljene prijatelje, ki imajo same dobre ali same slabe lastnosti (Hoff, 2004-2005).

- Otroci, starejši od šest let, na svoje namišljene prijatelje prelagajo krivdo za svoja dejanja (Hoff, 2004-2005).

Značilnosti igre, na katere mora biti psihoterapevt pozoren, saj so pokazatelj psihopatologije v vseh razvojnih obdobjih, so:

- nezavedanje neresničnosti namišljenih prijateljev (Gupta in Desai, 2006),
- izguba avtonomije nad namišljenim prijateljem,
- otroku ali mladostniku odnos z namišljenim prijateljem povzroča stisko (Potfieter Marks idr., 2017).

Nezavedanje neresničnosti namišljenih prijateljev je pokazatelj psihopatologije v vseh razvojnih obdobjih (Gupta in Desai, 2006), zato je pomembno, da psihoterapevt ugotovi, ali se klient zaveda, da so njegovi namišljeni prijatelji izmišljeni. Pomembno je tudi, da psihoterapevt loči med klientovo namerno izgubo avtonomije nad namišljenim prijateljem z namenom bolj zanimive igre (Taylor, 1999) in nenamerno izgubo avtonomije, ki je pokazatelj psihopatologije (Potfieter Marks idr., 2017). Znak nenamerne izgube avtonomije in nezavedanja neresničnosti so namišljeni prijatelji, ki so za otroka ali mladostnika moteči in strašljivi (Berder in Vogel, 1941, v Aguiar idr., 2017; Taylor idr., 2007, v Aguiar idr., 2017), saj ga nadzorujejo (Potfieter Marks idr., 2017) ali pa prevzemajo njegovo telo in počnejo stvari brez njegovega zavedanja (Putnam, 1997, v Barlow, 2005). Kadar se otrok ali mladostnik ne zaveda neresničnosti svojega namišljenega prijatelja (Taylor, 1999) ali pa mu odnos z namišljenim prijateljem povzroča stisko (Potfieter Marks idr., 2017), je to lahko pokazatelj psihotične motnje ali disociativne motnje identitete.

Klientova igra z namišljenimi prijatelji in njene značilnosti so torej pomembne za psihoterapevtski proces, ker lahko nakazujejo morebitna razvojna odstopanja ali psihopatologijo. Raziskovanje klientove igre z namišljenimi prijatelji je za psihoterapevtski proces pomembno tudi zato, ker takšna igra psihoterapevtu nudi vpogled v klientov svet, saj metaforično prikazuje teme klientovega življenja in klientovo doživljanje (Oaklander, 2007); med igro otrok ali klient izraža tudi svoje neprijetne in nezaželene misli in čustva (Taylor, 1999). Vključevanje namišljenih prijateljev in igre z njimi v psihoterapevtski proces (kadar ima klient do namišljenega prijatelja pozitiven odnos) lahko psihoterapevtu tudi pomaga, da s klientom vzpostavi kontakt.

Tako se tretje raziskovalno vprašanje tega diplomskega dela osredotoča na tiste komponente igre z namišljenimi prijatelji, ki so pomembne za psihoterapevtski proces in se glasi: *Katere komponente igre z namišljenimi prijatelji otrok in mladostnikov so pomembne za psihoterapevtski proces?*

S pregledom, analizo in obravnavo strokovne in znanstvene literature sem ugotovila, da so komponente igre, ki so pomembne za psihoterapevtski proces:

- lastnosti in doživljanje klientovih namišljenih prijateljev,
- odnos, ki ga ima klient s svojim namišljenim prijateljem in
- razlogi za to vrsto igre.

Namišljeni prijatelj je klientova projekcija (Oaklander, 2007), zato psihoterapevt z raziskovanjem lastnosti in doživljanja klientovih namišljenih prijateljev raziskuje tudi doživljanje klienta – tako s spoznavanjem klientovega namišljenega prijatelja spoznava tudi klienta (Taylor, 1999). Odnos, ki ga ima klient s svojim namišljenim prijateljem lahko odraža klientove nezadovoljene potrebe, saj otrok ali mladostnik s svojim namišljenim prijateljem navadno ustvari odnos, ki te potrebe izpolnjuje (npr. potreba po spoštovanju, potreba po zaščiti) (Ball, 2003, v Lasch, 2015). Razloge za igro z namišljenimi prijatelji psihoterapevt prepozna z raziskovanjem klientovega ozadja. Poznavanje le-teh psihoterapevta usmerja pri izbiri psihoterapevtskih intervenc in načrtovanju psihoterapevtske obravnave. Ugotovila sem, da so možni razlogi za igro z namišljenimi prijatelji, ki so pomembni za psihoterapevte: klientov občutek osamljenosti, zanemarjenosti in zavrnitve, potreba po zaščiti in podpori, potreba po pobegu pred resničnostjo, nizko samospoštovanje, potreba po izražanju čustev (Ball, 2003, v Lasch, 2015), strah (Taylor, 1999) in odziv na travmo (Gleason in Kalpidou, 2014).

S pregledom, analizo in obravnavo znanstvene literature sem ugotovila tudi, da lahko psihoterapevt igro z namišljenimi prijatelji klientu tudi predlaga, saj ta oblika igre otrokom in mladostnikom že sama po sebi pomaga pri spoprijemanju s čustvenimi težavami, zmanjševanju posledic travme, premagovanju strahu in anksioznosti (Hoff, 2004-2005) ter sprejemanju in integraciji nezaželenih delov sebe (Golomb in Galasso, 1995, v Taylor, 1999; Terr, 1990, v Taylor, 1999).

Ena od omejitev te raziskave je, da si različni avtorji raziskav igre z namišljenimi prijatelji med seboj niso enotni glede definicije igre z namišljenimi prijatelji, zato različne raziskave vključujejo ali izključujejo različne vrste namišljenih prijateljev in veliko raziskav namišljenega prijatelja niti ne definira, kar oteži primerjanje različnih ugotovitev in rezultatov (npr. koristi igre z namišljenimi prijatelji).

Druga omejitev raziskave je pomanjkanje strokovne literature, ki povezuje psihoterapevtski proces in igro z namišljenimi prijatelji – ni veliko opisov konkretnih primerov psihoterapevtskih tehnik in psihoterapevtskih intervenc, ki igro z namišljenimi prijatelji vključujejo v psihoterapevtski proces. Zato večina tehnik, ki sem jih predstavila, ni preizkušenih in so navedene zgolj kot predlog.

6 SEZNAM LITERATURE

- Aguiar, N. R., Mottweilier, C. M., Taylor, M. in Fisher, P. A. (2017). The Imaginary Companions Created by Children Who Have Lived in Foster Care. *Imagination, Cognition and Personality*, 36(4): 340-355.
- Barlow, M. R. (2005). *Memory and fragmentation in dissociative identity disorder* (Doktorska disertacija, University of Oregon). doi:10.1.1.845.5728&rep=rep1&type=pdf
- Blom, R. (2006). *The Handbook of Gestalt Play Therapy: Practical Guidelines for Child Therapists*. London: Jessica Kingsley Publishers.
- Bornstein, M. H. (2007). On the Significance of Social Relationships in the Development of Children's Earliest Symbolic Play: An Ecological Perspective. V A. Göncü in S. Gaskins (ur.), *Play and development: Evolutionary, Sociocultural, and Functional Perspectives* (str. 101-130). New York: Taylor & Francis Group.
- Bouldin, P. (2006). An investigation of the fantasy predisposition and fantasy style of children with imaginary companions. *Journal of genetic psychology*, 167(1): 17-29.
- Carlson, S. M. in Taylor, M. (2005). Imaginary companions and impersonated characters: Sex differences in children's fantasy play. *Merrill Palmer Quarterly*, 51: 299-324.
- Carlson, S. M., Tahiroglu, D. in Taylor, M. (2008). Links between dissociation and role play in a non-clinical sample of preschool children. *Journal of Trauma and Dissociation*, 9: 149-171.
- Carlson, S. M., Taylor, M. in Levin, G. R. (1998). The influence of culture on fantasy play: The case of Mennonite children. *Merrill Palmer Quarterly*, 44: 538-565.
- Clark, C. D. (2007). Therapeutic Advantages of Play. V A. Göncü in S. Gaskins (ur.), *Play and development: Evolutionary, Sociocultural, and Functional Perspectives* (str. 275-293). New York: Taylor & Francis Group.
- Davis, P. E., Meins, E. in Fernyhough, C. (2013). Individual differences in children's private speech: The role of imaginary companions. *Journal of Experimental Child Psychology*, 116: 561-571.
- Davis, P. E., Meins, E. in Fernyhough, C. (2014). Children with Imaginary Companions Focus on Mental Characteristics When Describing Their Real-Life Friends. *Infant and Child Development*, 23: 622-633.

- Davis, P. E., Simon, H., Meins, E. in Robins, D. L. (2018) Imaginary Companions in Children with Autism Spectrum Disorder. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 48: 2790–2799.
- Fernyhough, C., Bland, K., Meins, E. in Coltheart, M. (2007). Imaginary companions and young children's responses to ambiguous auditory stimuli: implications for typical and atypical development. *Journal of child psychology and psychiatry and allied disciplines*, 48(11): 1094-1101.
- Ferreira, S. in Read, M. (2006). Gestalt Play Therapy with Grieving and Traumatized Children. *The Handbook of Gestalt Play Therapy: Practical Guidelines for Child Therapists* (str. 181-204). London: Jessica Kingsley Publishers.
- Gleason, T. in Kalpidou, M. (2014). Imaginary Companions and Young Children's Coping and Competence. *Social Development*, 23: 820-839.
- Gleason, T. R. (2006). Concepts of real and imaginary friendships in early childhood. Hohmann, L.M. (ur.), *Social Development*, 15 (1): 128-144.
- Gleason, T. R. (2017). The psychological significance of play with imaginary companions in early childhood. *Learning & Behavior*, 45 (4): 432-440.
- Gleason, T. R., Jarudi, R. N. in Cheek, J. M. (2003). Imagination, personality, and imaginary companions. *Social behavior and personality*, 31(7): 721-738.
- Göncü, A., Jain, J. in Tuermer, U. (2007). Children's Play as Cultural Interpretation. V A. Göncü in S. Gaskins (ur.), *Play and development: Evolutionary, Sociocultural, and Functional Perspectives* (str. 155-178). New York: Taylor & Francis Group.
- Gupta, A. in Desai, N.G. (2006). Pathological fantasy friend phenomenon. *International Journal of Psychiatry in Clinical Practice*, 10 (2): 149-151.
- Harris, P. L. (2000). *The work of the imagination*. Oxford: Blackwell Publishers Ltd.
- Hoff, E. V. (2004-2005). A friend living inside me – the forms and functions of imaginary companions. *Imagination, cognition and personality*, 24(2): 151-189.
- http://psychology.tcd.ie/spj/past_issues/issue02/Reviews/%286%29%20David%20Lydon.pdf
- Lasch, C. (2015). *Personality and Creativity Correlates in Adults with Childhood Imaginary Companions* (Diplomsko delo, Scripps College). Pridobljeno s https://scholarship.claremont.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.com/&httpsredir=1&article=1682&context=scripps_theses

- Lederer, S. H. (2002). Collaborative Pretend Play: From Theory to Therapy. *Child Language Teaching and Therapy*, 18(3): 233-255.
- Lillard, A. (2001). Pretend Play as Twin Earth: A Social-Cognitive Analysis. *Developmental Review*, 21(4): 495-531. doi:10.1006/drev.2001.0532
- Lydon, D. (2011). Imaginary companions: Are they good for children? *Student Psychology Journal*, 2. Pridobljeno s https://psychology.tcd.ie/spj/past_issues/issue02/Reviews/%286%29%20David%20Lydon.pdf
- Mitchell, R. W. (2007). Pretense in Animals: The Continuing Relevance of Children's Pretense. V A. Göncü in S. Gaskins (ur.), *Play and development: Evolutionary, Sociocultural, and Functional Perspectives* (str. 51-76). New York: Taylor & Francis Group.
- Moriguchi, Y. in Todo, N. (2018). Prevalence of Imaginary Companions in Children: A Meta-Analysis. *Wayne State University Press*, 64(4): 459-482. doi: 10.31234/osf.io/6kcbj}
- Oaklander, V. (1988). *Windows to our children*. New York: The Center for Gestalt Development, Inc.
- Oaklander, V. (2007). *Hidden Treasure: A Map to the Child's Inner Self*. London: Karnac Books.
- Potfieter Marks, R., Struik, A., Sabau, A., Gerge, A. in Dijke van, A. (2017): *Guidelines for assessment and treatment of children and adolescents with dissociative symptoms and dissociative disorders*. Pridobljeno s https://www.estd.org/sites/default/files/files/estd_guidelines_child_and_adolescents_first_update_july_2.pdf
- Rabar, V. in Martinac Dorčić, T. (2017). Odnos izmišljenih prijatelja, socijalne kompetencije i problema u ponašanju djece predškolske dobi. *Socijalna psihijatrija*, 45(4): 241-253.
- Rafferty, S. (2016/2017). *Childhood imaginary companions and their effect on childhood fantasy play predisposition, and shyness and rejection sensitivity in adulthood* (Magistrska naloga, University of Chester). Pridobljeno s <https://chesterrep.openrepository.com>
- Richert, R. A., Shawber, A. B., Hoffman, R. I. in Taylor, M. (2009). Learning from real and fantasy characters in preschool and kindergarten. *Journal of Cognition and Development*, 10: 41-66. doi: 10.1080/15248370902966594

- Roby, A. C. in Kidd, E. (2008). The referential communication skills of children with imaginary companions. *Developmental Science*, 11(4): 531-540.
- Russ, S. W. (2004). *Play in child development and psychotherapy: toward empirically supported practice*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Sawa, T., Oae, H., Abirtu, T., Ogawa, T. in Takahashi, T. (2004). Role of imaginary companion in promoting the psychotherapeutic process. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 58(2):145–151.
- Seiffge-Krenke, I. (1997). Imaginary companions in adolescence: sign of a deficient or positive development. *Journal of Adolescence*, 20: 137-154.
- Singer, D. G. in Singer, J. L. (1992). *The house of make-believe: children's play and the developing imagination*. Cambridge, Massachusetts, London: Harvard University Press.
- Smith, P. K. (2007). Evolutionary Foundations and Functions of Play: An Overview. V A. Göncü in S. Gaskins (ur.), *Play and development: Evolutionary, Sociocultural, and Functional Perspectives* (str. 21-50). New York: Taylor & Francis Group.
- Taylor, M, Hulette, A. C. in Dishion, T. J. (2010). Longitudinal outcomes of young high-risk adolescents with imaginary companions. *Developmental Psychology*, 46(6): 1632-1636. Pridobljeno s <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/20677857>
- Taylor, M. (1999). *Imaginary companions and the children who create them*. New York: Oxford University Press, Inc.
- Taylor, M. in Carlson, S. M. (1997). The relation between individual differences in fantasy and theory of mind. *Child Development*, 68: 436-455.
- Taylor, M. in Mannering, A. M. (2007). Of Hobbes and Harvey: The Imaginary Companions Created by Children and Adults. V A. Göncü in S. Gaskins (ur.), *Play and development: Evolutionary, Sociocultural, and Functional Perspectives* (str. 227-246). New York: Taylor & Francis Group.
- Taylor, M. in Mottweiler, C. M. (2008). Imaginary companions: Pretending they are real but knowing they are not. *American Journal of Play*, 1:47-54.
- Taylor, M., Carlson, S. M., Maring, B. L., Gerow, L. in Charley, C. (2004). The characteristics and correlates of high fantasy in school-aged children: Imaginary companions, impersonation and social understanding. *Developmental Psychology*, 40: 1173-1187.

Taylor, M., Sachet, A. B., Maring, B. L. in Mannering, A. M. (2013). The Assessment of Elaborated Role-play in Young Children: Invisible Friends, Personified Objects, and Pretend Identities. *Social Development*, 22(1): 75-93.

Trionfi, G. in Reese, E. (2009). A Good Story: Children with Imaginary Companions Create Richer Narratives. *Child Development*, 80(4): 1301-1313.