

บทที่ 1

บทนำ



ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

ความวิตกกังวลของพ่อแม่ผู้ปกครองเกี่ยวกับปัญหาของเด็กก่อนวัยเรียนที่มักจะมาขอคำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านพัฒนาการเด็ก ไม่ว่าจะเป็นจิตแพทย์ กุมารแพทย์ และนักจิตวิทยา คือการที่เด็กเล่นกับเพื่อนที่ไม่มีตัวตนหรือเพื่อนในจินตนาการ (Invisible playmate, Imaginary playmate, Imaginary companion, Imaginary play companion) โดยเด็กจะมีการพูดคุยกันกับเพื่อนที่ไม่มีตัวตนและนำเพื่อนคนดังกล่าวมาเข้าร่วมทำกิจกรรมทุกอย่างที่เด็กทำในชีวิตประจำวันตั้งแต่ตื่นนอนจนกระทั่งเข้านอน (Elhaddad, 1996) ซึ่งในบางสถานการณ์หรือบางกิจกรรมที่เด็กทำและอยู่กับเพื่อนในจินตนาการนั้นพ่อแม่ผู้ปกครองมีส่วนรับรู้ด้วยว่าในขณะนั้นมีบุคคลหรือสัตว์มีส่วนร่วมทำกิจกรรมอยู่ด้วย แต่ในความเป็นจริงแล้วพ่อแม่ผู้ปกครองส่วนใหญ่มักคิดว่าการที่เด็กมีเพื่อนในจินตนาการเป็นความคิดที่เพ้อฝันและผิดปกติไปจากการเล่นของเด็กทั่วไปถึงขั้นเป็นความผิดปกติทางจิต โดยในอดีตที่ผ่านมามีความเชื่อเกี่ยวกับเด็กที่มีการสร้างเพื่อนในจินตนาการว่าเป็นเด็กที่มีลักษณะแตกต่างจากเด็กทั่วไป (Abnormal) รู้สึกว่าไม่มีความมั่นคงทางจิตใจ (Insecure) และขี้อาย (Shy) นอกจากนี้ความเชื่อดังกล่าวแล้วยังมีความเชื่ออีกว่าเด็กที่สร้างเพื่อนในจินตนาการนี้จะฉลาดมากกว่าเด็กทั่วไป ซึ่งในปัจจุบันความเชื่อทั้งในเรื่องของความผิดปกติในเด็กและความฉลาดที่มากกว่าเด็กทั่วไปนั้นได้เริ่มเสื่อมถอยลงในระยะต่อมาและผู้คนได้หันมาให้ความสนใจในเรื่องดังกล่าวเพิ่มขึ้นเมื่อพบผลการวิจัยว่าเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการเป็นเด็กที่มีปฏิสัมพันธ์ดี และมีความกล้าแสดงออกต่อผู้อื่นมากกว่าเด็กที่ไม่มีเพื่อนในจินตนาการ (Kelly, 2003) แต่เนื่องจากพ่อแม่ผู้ปกครองบางคนไม่เข้าใจและละเลยต่อการมีเพื่อนในจินตนาการของเด็กจึงไม่ได้สังเกตว่าบุตรหลานของตนมีการสร้างเพื่อนในจินตนาการหรือมีพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเพื่อนในจินตนาการทั้งที่เด็กมีพฤติกรรมดังกล่าว ดังเช่นในสหรัฐอเมริกาที่ทำการศึกษาศึกษาการสร้างเพื่อนในจินตนาการของเด็ก โดยสอบถามผู้ปกครองและเด็กก่อนวัยเรียนที่เป็นลูกของผู้ปกครองเหล่านั้น พบว่าผู้ปกครองร้อยละ 55 กล่าวว่าลูกของตนมีเพื่อนในจินตนาการ แต่เมื่อสอบถามจากผู้ปกครองของเด็กเหล่านั้นพบว่าร้อยละ 65 ของกลุ่มลูกๆ รายงานว่าตนเองมีเพื่อนในจินตนาการ จากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่ามีผู้ปกครองร้อยละ 10 ที่ไม่ได้สังเกตและไม่แน่ใจว่าลูกของตนมีเพื่อนในจินตนาการ อันเนื่องจากพ่อแม่ผู้ปกครองไม่เข้าใจว่าลูกของตนมีพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเพื่อนในจินตนาการจึงตอบว่าลูกไม่มีเพื่อนใน

จินตนาการหรือไม่ส่งเสริมและสนับสนุนให้เด็กแสดงออกถึงการมีเพื่อนในจินตนาการ อันอาจทำให้ลูกไม่พูดถึงเพื่อนในจินตนาการต่อหน้าพ่อแม่อีก (Singer, 1961)

ในสังคมไทย พ่อแม่ผู้ปกครองหรือคนทั่วไปมักไม่เข้าใจพฤติกรรมต่างๆที่เด็กแสดงออกมาในช่วงวัยที่เด็กมีการสร้างเพื่อนในจินตนาการทำให้บุคคลเหล่านั้นมองว่าการที่เด็กมีพฤติกรรมดังกล่าวเป็นสิ่งผิดปกติ เช่น การพูดคนเดียว การพูดกับตุ๊กตา หรือการนำตุ๊กตาไปในที่ต่างๆด้วย นอกจากนี้หากพ่อแม่ผู้ปกครองพาเด็กไปพบจิตแพทย์ บุคคลรอบข้างมักมองว่าเด็กมีความผิดปกติทางจิตและกลายเป็นตราบาป (สมชาย พลอยล้อมแสง และ ชรินทร์ ลิ่มสนธิกุล, 2547) พ่อแม่ผู้ปกครองจึงมักไม่พูดถึงและไม่ให้ความสนใจเมื่อเด็กพูดหรือแสดงพฤติกรรมที่สื่อถึงการมีเพื่อนในจินตนาการ ขณะที่ในต่างประเทศการสร้างเพื่อนในจินตนาการในเด็กก่อนวัยเรียนเป็นสิ่งที่พ่อแม่ผู้ปกครองให้ความสนใจ โดยการขอคำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญไม่ว่าจะเป็นจิตแพทย์ นักจิตวิทยา หรือผู้เชี่ยวชาญที่มีความเข้าใจในพัฒนาการเด็ก (Elhaddad, 1996; Hein, 2003)

การสร้างเพื่อนในจินตนาการมักเกิดขึ้นกับเด็กก่อนวัยเรียนซึ่งมีความสัมพันธ์กับพัฒนาการด้านต่างๆ ได้แก่ พัฒนาการทางสติปัญญา พัฒนาการด้านความสามารถในการเข้าใจทัศนะของผู้อื่น และพัฒนาการด้านการเล่นและการมีจินตนาการ ไม่ว่าจะเป็นจินตนาการไปกับสิ่งแวดล้อมที่เด็กได้ประสบอยู่ในชีวิตประจำวัน นิทาน เรื่องเล่า การ์ตูนที่มีเรื่องราวของพลังอำนาจวิเศษต่างๆ รวมทั้งการได้พูดคุยสนทนากับบุคคลที่เด็กคุ้นเคยและเป็นตัวแบบให้กับเด็ก (Taylor, 1999) เพื่อนในจินตนาการที่เด็กสร้างขึ้นจะมีพลังอำนาจวิเศษ โดยที่เด็กมักจะมีการตั้งชื่อเพื่อนในจินตนาการเหมือนกับบุคคลที่เด็กคุ้นเคย โดยมีอายุ บุคลิกลักษณะและนิสัยบางอย่างที่เหมือนกับเด็ก (Gleason, Sebanc, & Hartup, 2000) สาเหตุสำคัญที่ทำให้เด็กมีการสร้างเพื่อนในจินตนาการเกิดขึ้นทั้งจากพื้นฐานความสัมพันธ์ภายในครอบครัว อันได้แก่ การที่พ่อแม่หย่าร้างกัน เด็กมีพ่อหรือแม่เพียงคนเดียว (Somer & Yawkey, 1984) การมีน้องใหม่ ซึ่งเพื่อนในจินตนาการสามารถเป็นตัวแทนของความรักความอบอุ่นจากพ่อแม่ได้ หรือเกิดจากความเปลี่ยนแปลงในชีวิตที่เกิดขึ้นอย่างทันทีทันใด เช่น การย้ายโรงเรียน การย้ายบ้าน (Manosevitz, Prentice, & Wilson, 1973; Gleason et al., 2000) ที่พบว่าการที่เด็กสร้างเพื่อนในจินตนาการเกิดจากการที่เด็กเป็นลูกคนเดียวหรือลูกคนโต มีความต้องการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ซึ่งเด็กเหล่านี้มีความสามารถทางภาษา การสื่อสาร มีทักษะทางสังคม รวมทั้งมีสติปัญญาอยู่ในระดับดี (Somer & Yawkey, 1984) นอกจากนี้ความโดดเดี่ยว อ้างว้าง ไม่มีเพื่อนเล่น อันทำให้เด็กต้องการความรักความอบอุ่นจากเพื่อนหรือบุคคลที่สามารถทำให้เด็กคลายความวิตกกังวลได้ยังส่งผลให้เด็กมีการสร้างเพื่อนในจินตนาการขึ้นมาด้วยเช่นกัน ((Manosevitz et al., 1973)

เนื่องจากข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเพื่อนในจินตนาการดังกล่าวของเด็กไทยมีน้อยและมีข้อจำกัดในการค้นหากลุ่มตัวอย่างเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการ ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาการมีเพื่อนในจินตนาการของเด็กไทย เพื่อช่วยให้พ่อแม่ผู้ปกครอง ครู และผู้ที่เกี่ยวข้องได้เข้าใจพัฒนาการของเด็กดีขึ้นรวมทั้งการส่งเสริมให้เด็กมีเพื่อนในจินตนาการต่อไป

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ความหมายของเพื่อนในจินตนาการ (Imaginary companion)

ได้มีผู้ให้ความหมายของเพื่อนในจินตนาการไว้ที่น่าสนใจดังนี้

“เพื่อนในจินตนาการ” เป็นลักษณะตัวตนที่ไม่สามารถมองเห็นได้ เด็กที่สร้างเพื่อนเหล่านี้ขึ้นมาจะมีการตั้งชื่อให้และอนุญาตให้มีส่วนร่วมในการเล่นหรือสนทนากับคนอื่น ๆ หรือร่วมเล่นกับคนอื่น ๆ ด้วย เพื่อนในจินตนาการนี้อาจจะอยู่กับเด็กได้นานหลายเดือน (Svendsen, 1934 อ้างถึงใน Somer&Yawkey, 1984) โดยเด็กจะมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในจินตนาการนี้เป็นเวลายาวนานและทุกวัน

นอกจากนี้ยังมีผู้ให้ความหมายว่าเพื่อนในจินตนาการคือสิ่งที่จะแสดงให้เราารู้ถึงความสามารถ หรือศักยภาพทางสติปัญญาของเด็ก (Representation set) ที่สามารถใช้การจินตนาการ ถึงบุคคล สิ่งของ หรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับตัวเขา โดยผ่านทางการใช้ภาษาและท่าทางของเพื่อนในจินตนาการ ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นว่าเด็กสามารถใช้ตัวแทนและสัญลักษณ์ใส่รหัส แปลความหมายและติดต่อสื่อสารกับเพื่อนในจินตนาการได้อย่างมีความหมาย อันเป็นเรื่องที่เด็กบางคนเท่านั้นที่จะมี (Sutton-Smith, 1972; Yawkey&Yawkey, 1983 อ้างถึงใน Somer&Yawkey, 1984) นอกจากนี้ Parloff & Datta (1965) กล่าวว่า การสร้างเพื่อนในจินตนาการนี้มีความสัมพันธ์กับกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งความสัมพันธ์เหล่านี้นำไปสู่การพัฒนาความสามารถในการแสดงรายละเอียด (Details) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) เพื่อนในจินตนาการสามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม คือ เพื่อนในจินตนาการแบบเพื่อนไม่มีตัวตน (Invisible friend) และเพื่อนในจินตนาการแบบสิ่งของที่ถูกสมมติให้เป็นบุคคล (Personified object)

การจัดกลุ่มเพื่อนในจินตนาการ

เพื่อนในจินตนาการ Taylor (1999) สามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม คือ เพื่อนในจินตนาการแบบเพื่อนไม่มีตัวตน (Invisible friend) และเพื่อนในจินตนาการแบบสิ่งของที่ถูก

สมมติให้เป็นบุคคล (Personified object) โดยมีผู้กล่าวถึงการมีเพื่อนในจินตนาการทั้งสองกลุ่มไว้ ดังนี้

1. เพื่อนในจินตนาการแบบเพื่อนไม่มีตัวตน (Invisible friend) หมายถึงเพื่อนในจินตนาการที่มักจะเป็นเด็กชายหรือเด็กหญิงอายุใกล้เคียงกันกับตัวเขา ทำหน้าที่เป็นเพื่อนที่ดี เป็นเพื่อนเล่นที่มีความพิเศษ มักจะมีลักษณะบุคลิกแบบผู้วิเศษหรือมีพลังอำนาจที่พิเศษเหนือมนุษย์ เช่น สามารถบินได้หรือเปลี่ยนรูปร่างลักษณะได้ หรือมีลักษณะทางกายภาพที่พิเศษออกไป หรืออาจจะเป็นสัตว์ นอกจากนี้ยังรวมไปถึงยอดมนุษย์ เช่น Superman, Wonder woman ผี ศัตรูต่างๆ ซึ่งอาจไม่เป็นมิตรกับเด็กและทำให้เด็กตกใจกลัว สามารถจำแนกเพื่อนที่ไม่มีตัวตน ได้ดังนี้

- 1.1 เด็กปกติทั่วไป (Ordinary child)
- 1.2 เด็กที่มีพลังพิเศษ (Magical child)
- 1.3 เด็กทารก (Baby)
- 1.4 ผู้ที่มีอายุมากกว่า (Older person)
- 1.5 สัตว์ (Animal)
- 1.6 ยอดมนุษย์ (Superhero)
- 1.7 ศัตรู (Enemy)
- 1.8 ผี (Ghost) นางฟ้า (Angel present)
- 1.9 ตัวตนที่มองไม่เห็น (Invisible self)
- 1.10 อื่นๆ (Other)

เพื่อนในจินตนาการแบบไม่มีตัวตนเป็นลักษณะของการมีจินตภาพในใจ (Mental imagery) ของเด็ก (Manosevitz et al.,1973) เพื่อนในจินตนาการที่เด็กสร้างขึ้นนี้มักมีบุคลิกลักษณะคล้ายคลึงหรือเหมือนกับบุคคลที่เด็กชอบและคุ้นเคย นอกจากนี้ชื่อที่เด็กตั้งให้มักเป็นชื่อที่เด็กเคยได้ยินจากเรื่องเล่า การ์ตูน เทพนิยาย หรือโทรทัศน์ ซึ่งเพื่อนในจินตนาการแบบไม่มีตัวตนส่วนใหญ่จะเป็นมนุษย์ แต่อาจมีเด็กบางคนที่สร้างเพื่อนในจินตนาการเป็นสัตว์ต่างๆไปหรือเป็นสัตว์ประหลาด โดยเด็กคนหนึ่งอาจมีเพื่อนในจินตนาการแบบนี้เพียงหนึ่งคนหรือมากกว่าหนึ่งคนก็ได้ (Taylor et al., 1993) และเด็กมักไม่กล่าวถึงหรือเล่าเรื่องของเพื่อนในจินตนาการแบบไม่มีตัวตนให้ผู้อื่นรับฟัง ซึ่งส่วนใหญ่ผู้ที่ให้ข้อมูลว่าเด็กเหล่านี้มีเพื่อนในจินตนาการคือพ่อแม่ โดยพ่อแม่จะรายงานว่าการพูดคนเดียว (Manosevitz et al.,1973)

2. เพื่อนในจินตนาการแบบสิ่งของที่ถูกระดมมติให้เป็นบุคคล (Personified object) หมายถึงสิ่งของที่ได้รับการสมมติขึ้นมาให้เป็นเพื่อนกับเด็ก เช่น ตุ๊กตา (Doll) หรือตุ๊กตาสัตว์ที่อัดด้วยผ้า (Stuffed animal) ของเล่นดังกล่าวต้องเป็นของเล่นที่มีความพิเศษกว่าของเล่นปกติโดยทั่วไป กล่าวคือเด็กสามารถแยกได้ว่าสิ่งใดคือของเล่นทั่วไปและสิ่งใดคือของเล่นที่เขาสมมติให้

เป็นเพื่อนในจินตนาการ โดยเด็กจะมีการเล่นบทบาทสมมติกับของเล่นเหล่านั้น (Gleason et al., 2000)

มีการจำแนกเพื่อนในจินตนาการแบบสิ่งของที่ถูกสมมติให้เป็นบุคคลออกจากการเล่นบทบาทสมมติได้ โดยพิจารณาจากระยะเวลาที่เพื่อนในจินตนาการคงอยู่และการทำให้ของเล่นเหล่านั้นเหมือนมีชีวิตจริง ตัวอย่างของเพื่อนในจินตนาการแบบสิ่งของที่ถูกสมมติให้เป็นบุคคลนั้น ได้แก่ ตุ๊กตาสัตว์ที่ยัดด้วยผ้า ตุ๊กตา และผ้าห่มที่ถูกทำให้เหมือนมีชีวิตจริงอยู่ในระยะเวลาหนึ่ง ซึ่งเพื่อนในจินตนาการแบบสิ่งของที่ถูกสมมติให้เป็นบุคคลเหล่านี้อาจพัฒนามาจาก Transitional object (สิ่งของที่เด็กรับรู้ว่ามีคุณค่าสำหรับเด็กซึ่งเปรียบเสมือนเป็นตัวแทนของความอบอุ่นจากแม่ เด็กจะติดสิ่งเหล่านี้มากและจะนำติดตัวไปด้วยทุกที่ เด็กจะมีความรู้สึกสบายใจ อบอุ่นใจ ปลอดภัยเมื่อได้อยู่ใกล้ชิดกับวัตถุเหล่านี้ (Winnicott, 1953)

ในกรณีที่เด็กต้องการความอบอุ่น ปลอดภัย และมีวุฒิภาวะเพิ่มขึ้นจากเดิม เด็กอาจมีการสร้างสิ่งของเหล่านั้นให้มีบุคลิกลักษณะนิสัยและแสดงออกมาในรูปของเพื่อนในจินตนาการแบบสิ่งของที่ถูกสมมติให้เป็นบุคคลได้ (Singer & Singer, 1990) ซึ่งความสม่ำเสมอหรือการปรากฏให้เห็นถึงการเล่นและการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในจินตนาการนั้นขึ้นอยู่กับวงพัฒนาการในการเล่นสมมติของเด็กคนนั้นๆเกิดขึ้นยาวนานเพียงใด (Gleason et al., 2000)

สาเหตุและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเพื่อนในจินตนาการ

Manosevitz et al., (1973) ได้อธิบายสาเหตุของการเกิดเพื่อนในจินตนาการว่า เด็กสร้างสิ่งดังกล่าวขึ้นมาเนื่องจากความหวาดหวั่น โดดเดี่ยว ที่มักมีพื้นฐานมาจากการหย่าร้างหรือการแต่งงานใหม่ของพ่อแม่ การถูกพ่อแม่ทอดทิ้ง (Gleason et al., 2000; Singer & Singer, 1990) นอกจากนี้การที่พ่อแม่ให้ความอบอุ่นไม่เพียงพอหรือการไม่มีพ่อแม่ นับเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้เด็กสร้างเพื่อนในจินตนาการขึ้น (Hein, 2000)

เด็กที่มีการสร้างเพื่อนในจินตนาการมักพบในเด็กที่เป็นลูกคนเดียวหรือลูกคนโต รวมทั้งมีน้องที่อายุน้อยกว่ามากๆ เป็นสาเหตุให้เด็กต้องเล่นตามลำพังและเกิดเพื่อนในจินตนาการ Manosevitz et al., (1973)

โดยปรกติแล้วเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการมักมีบุคลิกลักษณะเปิดเผยและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับพ่อแม่ นอกจากนี้ Taylor & Carlson (1997) ยังพบว่าเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการมักมีการปรับตัวที่ดีกับเพื่อน สามารถเข้ากันได้ดีกับเพื่อนร่วมชั้น มีความคิดสร้างสรรค์ พุดเก่ง ให้ความร่วมมือกับผู้อื่น และยังสามารถเข้าใจทัศนะของผู้อื่นได้อีกด้วย (Perspective taking)

เด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการสามารถแยกความเพ้อฝัน (Fantasy) ออกจากความจริง (Reality) ได้ รวมทั้งเด็กในวัยนี้ต้องการให้ความเพ้อฝันเป็นจริง เด็กที่เล่นบทบาทสมมติบ่อยๆ เมื่อเล่นร่วมกับเด็กคนอื่นเด็กจะสามารถแสดงความเพ้อฝัน (Fantasy) ในการสร้างเพื่อนในจินตนาการได้มาก นอกจากการที่เด็กได้อ่านหนังสือหรือเห็นบุคลิกของตัวละคร ตัวการ์ตูน หลากหลายรูปแบบในโทรทัศน์หรือในภาพยนตร์ทำให้สามารถนำบทบาทสมมติเหล่านั้นมาสร้างเพื่อนในจินตนาการได้มากขึ้น แต่ตัวละครที่เขาจะนำมาเล่นบทบาทสมมติจะต้องเป็นตัวละครที่เขาชื่นชอบ (Taylor et al., 1993; Taylor, 1999)

ลักษณะพิเศษของเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการคือเป็นเด็กที่มีพรสวรรค์ (Gifted) และมีจินตนาการสูงกว่าเด็กปกติ จากการรายงานของพ่อแม่ประมาณได้ว่า 2 ใน 3 ของเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการเป็นเด็กที่มีพรสวรรค์ มีความคิดสร้างสรรค์และมีจินตนาการสูง (Rogers & Silverman, 2003)

การสร้างเพื่อนในจินตนาการเป็นการแสดงว่าเด็กเริ่มที่จะมีความคิดแบบนามธรรม ดังนั้นเมื่อเขารู้สึกโดดเดี่ยวไม่ปลอดภัยเขาจึงสร้างเพื่อนในจินตนาการขึ้นมาดูแล (Kutner, 2000) เมื่อเด็กไม่แน่ใจในการควบคุมตนเอง มีความโดดเดี่ยวอ้างว้าง มีทักษะทางสังคมที่ไม่ดี หรือมีปัญหาอื่นๆ เพื่อนในจินตนาการจะช่วยจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิต และมีการสร้างมิตรภาพแบบเพื่อนแท้ (Elhaddad, 1996)

เหตุผลที่สำคัญอีกประการที่ทำให้เด็กสร้างเพื่อนในจินตนาการขึ้น Harter & Chao (1992) กล่าวว่าเด็กต้องการแสดงความสามารถและเป็นผู้มีอำนาจในโลกของเขาเอง สิ่งเหล่านี้เรียกว่า "Effectance motivation" เป็นความปรารถนาที่จะแสดงออกถึงความสามารถและประสิทธิภาพในโลกของเขาเอง นี่คือเหตุผลที่แสดงให้เห็นว่าเพราะเหตุใดเพื่อนในจินตนาการจึงเกิดขึ้นตลอดระยะเวลาในการเล่นและในกิจวัตรประจำวันของเด็ก เด็กจะใช้สถานการณ์ดังกล่าวเป็นสถานการณ์ในการฝึกฝนและทดลองการมีอำนาจปกครองผู้อื่น เพื่อนในจินตนาการจะช่วยให้เด็กเอาชนะหรือชดเชยความรู้สึกสูญเสียหรือขาดความสามารถ เด็กมีความต้องการและปรารถนาที่จะมีความสามารถ (Competence) และสามารถเอาชนะอุปสรรคต่างๆ ได้ (Mastery) ซึ่งลักษณะของเพื่อนในจินตนาการจะมีอยู่ 2 ลักษณะ คือลักษณะแรกคือเพื่อนในจินตนาการมีความสามารถมากกว่าเด็ก หมายความว่าเพื่อนนั้นเป็นตัวแทนของความปรารถนาของเด็กที่อยากจะมีความสามารถต่างๆ เปรียบเสมือนเป็นตัวแทนของ Ego ideal นั่นคือเด็กจะสร้างบุคคลหนึ่งขึ้นมาเพื่อกระทำสิ่งต่างๆ ที่เด็กไม่สามารถทำได้เป็นการเติมเต็มความต้องการและความปรารถนาของเด็ก (Wish fulfillment) และลักษณะที่สองเพื่อนในจินตนาการมีความสามารถน้อยกว่าเด็ก สามารถอธิบายได้ว่าเด็กต้องการที่จะแข่งขันหรือเปรียบเทียบความสามารถของตนกับเพื่อนในจินตนาการ ไม่เพียงแต่เพื่อนในจินตนาการยอมให้เด็กมีอำนาจเหนือกว่าเท่านั้น หากเด็ก

ยังแสดงความสามารถในการช่วยเหลือเพื่อนในจินตนาการที่ไม่มีความสามารถได้ ซึ่งจะมีการสลับบทบาทกันในการเล่นของเด็ก โดยที่เด็กจะสมมติว่าตนเองมีบทบาทเป็นคนที่มีความสามารถหรือมีความสามารถ เช่น เล่นเป็นพ่อแม่ ครู เพื่อนในจินตนาการจะได้รับความช่วยเหลือจากเด็ก ทำให้เด็กรู้สึกดีกับตนเอง ความปรารถนาที่จะมีความสามารถและอำนาจนี้เป็นเหตุผลหนึ่งที่เด็กชอบจินตนาการถึงยอดมนุษย์ ชอบเล่นกับรถบรรทุกคันใหญ่ ชอบไดโนเสาร์ สาเหตุเนื่องจากของเล่นหรือวัตถุเหล่านี้มีความใหญ่โตที่แสดงถึงพลังกำลังและอำนาจ

จากผลการศึกษาและวิจัยดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่าสาเหตุของการมีเพื่อนในจินตนาการเกิดจากเด็กมีความหว้าเหว เป็นลูกคนเดียว หรือพ่อแม่หย่าร้าง อาจเป็นเหตุให้เด็กมีการสร้างเพื่อนในจินตนาการขึ้นมา

หน้าที่ของเพื่อนในจินตนาการ

เพื่อนในจินตนาการมีหน้าที่อย่างไรขึ้นอยู่กับความต้องการของเด็ก ซึ่งมักจะเป็นความต้องการพิเศษที่เด็กสร้างขึ้น เด็กที่สร้างเพื่อนในจินตนาการมักเป็นเด็กที่ถูกทอดทิ้งให้โดดเดี่ยว อ้างว้าง มีความรู้สึกที่ตนเองได้รับการปฏิเสธ ไม่เป็นที่ยอมรับจากผู้อื่น เด็กบางคนจะใช้เพื่อนในจินตนาการเป็นดังอาวุธที่ทำลายและส่งเสริมให้เด็กกระทำการต่างๆที่เด็กไม่เคยกล้ากระทำมาก่อน ในบางครั้งจะทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยด้านศีลธรรมจรรยา (Superego) ของเด็กในการตักเตือนและห้ามปรามไม่ให้เด็กกระทำการผิดกรรมที่ไม่เหมาะสม โดยเด็กจะปรึกษาเพื่อนในจินตนาการของเขาเมื่อเด็กต้องทำพฤติกรรมหนึ่งพฤติกรรมใด ดังนั้นเพื่อนในจินตนาการจึงเป็นผู้ควบคุมพฤติกรรมของเด็กและควบคุมแรงขับ ในทางตรงข้ามหากเด็กไม่มีแรงจูงใจที่จะกระทำการผิดกรรมใดเพื่อนในจินตนาการจะเป็นผู้กระตุ้นให้เด็กกระทำการผิดกรรมนั้น (Hein, 2003) นอกจากนี้ Hurlock (1956) กล่าวว่าไว้ว่าเพื่อนในจินตนาการที่เกิดขึ้นในเด็กเล็กเป็นเรื่องปกติ โดยเฉพาะในเด็กที่มีความสัมพันธ์ที่ไม่ดีนักกับพ่อแม่ หรือเด็กมีโอกาสน้อยที่จะได้มีเพื่อนในโลกแห่งความจริง นับเป็นปรากฏการณ์ส่วนหนึ่งในพัฒนาการมนุษย์ซึ่งเกิดขึ้นกับเด็กหลายคนแต่ไม่เกิดขึ้นกับทุกคน ช่วงเวลาดังกล่าวเป็นเวลาที่เด็กมีความปรารถนาจะมีมิตรภาพที่ดีจากเพื่อน เด็กที่ไม่สามารถมีเพื่อนที่แท้จริงได้จะด้วยเหตุผลใดก็ตามเขาจะชดเชยด้วยการสร้างเพื่อนในจินตนาการขึ้นมาตามความพึงพอใจของเขาเอง

สำหรับเด็กที่เป็นลูกคนเดียวเขาก็พยายามที่จะเรียนรู้การเล่นกับเพื่อนในจินตนาการนั้นและฝึกฝนในเรื่องของการให้ความร่วมมือทางสังคม (Social cooperation) เพื่อนำไปสู่การปรับตัวและการเล่นกับเพื่อนในโลกแห่งความจริงได้ เด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการมักจะมีนิสัยเจ้ากี้เจ้าการกับเพื่อนของเขาซึ่งเขาจะทำได้แต่กับเพื่อนในจินตนาการเท่านั้น แต่เขาไม่สามารถกระทำการผิดกรรมดังกล่าวกับเพื่อนในความเป็นจริงได้เขาจึงต้องพยายามปรับตัวเพื่อให้

เข้ากับเพื่อนในความเป็นจริงให้ได้โดยการเรียนรู้และฝึกฝนกับเพื่อนในจินตนาการนั่นเอง เพื่อนในจินตนาการจะยอมให้เด็กว่ากล่าวตักเตือนในความซุกซนของเขาซึ่งการว่ากล่าวตักเตือนนี้มักจะเกิดขึ้นในเด็กเล็ก ๆ มากกว่าเด็กโต เพื่อนในจินตนาการจะทำให้เด็กรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง รักตนเอง เพื่อนในจินตนาการอาจแสดงบทบาทความเป็นตนในอุดมคติ (Ego ideal) ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่เหนือความสามารถของเด็ก โดยส่วนใหญ่แล้วเพื่อนในจินตนาการมักเป็นเพื่อนที่ดีมากกว่าเป็นเพื่อนที่โหดร้ายกว่าคือ ฉลาด แข็งแรง ไม่ก้าวร้าว มีความรักให้กับเด็กอย่างเต็มเปี่ยม ส่วนในสถานการณ์ที่เด็กต้องพบกับเหตุการณ์ที่รุนแรงเพื่อนในจินตนาการจะช่วยตัดลึนใจและประนีประนอมกับความรุนแรงเหล่านั้นแทนเด็ก และเนื่องจากเด็กเล็ก ๆ ยังมีความสามารถในการควบคุมตนเองน้อยเพื่อนในจินตนาการจึงเป็นผู้ควบคุมพฤติกรรมของเด็กในขั้นต้นก่อนที่จะมีการควบคุมจากพ่อแม่ต่อไป เพื่อนในจินตนาการมีพลังอำนาจและสามารถควบคุมเด็กได้เป็นระยะเวลายาวนาน ซึ่งเด็กเชื่อว่าพลังอำนาจและการควบคุมนี้อยู่เหนือพลังอำนาจของพ่อแม่และในที่สุดเมื่อเด็กพบเพื่อนที่แท้จริงในโลกของความเป็นจริงเพื่อนในจินตนาการก็จะหายไปเอง (Nagera, 2003) นอกเหนือจากหน้าที่ดังที่ได้อธิบายมาแล้ว Ball, Wright, & Lalonde (1998) ยังได้กล่าวถึงหน้าที่ที่สำคัญ 7 ประการของเพื่อนในจินตนาการดังนี้

1. ควบคุม (Control) เพื่อนในจินตนาการเป็นผู้ควบคุม ผู้คุ้มครอง ผู้สั่งการ
 2. เพื่อน (Companion) เพื่อนในจินตนาการเป็นเพื่อนที่ช่วยคลายความเหงาและความว้าเหว
 3. ดูแล (Nurturance) เพื่อนในจินตนาการเป็นผู้ดูแล ทำให้เกิดความอบอุ่น เข้าใจ ปรารถนาประคองจิตใจ ให้ความรักที่ไม่มีเงื่อนไข ฟังพาทักทายซึ่งกันและกัน
 4. ระบายอารมณ์ (Emotional outlet) เพื่อนในจินตนาการจะแสดงอารมณ์ที่เด็กไม่สามารถแสดงได้หรือกระตุ้นให้เด็กมีการแสดงออกทางอารมณ์
 5. ตัวแทน เพื่อนคู่ชีวิต คู่หู (Alter ego) เพื่อนในจินตนาการจะทำพฤติกรรมบางอย่างที่เด็กทำไม่ได้และจะดำเนินคดีแทนเด็กเมื่อทำในสิ่งที่ผิด
 6. กระตุ้นให้เกิดความเพ้อฝัน (Facilitates fantasy) เพื่อนในจินตนาการเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการเล่นแบบเพ้อฝันและจินตนาการที่กว้างไกล
 7. แนะนำ (Guidance) เพื่อนในจินตนาการให้คำแนะนำและช่วยแก้ปัญหาต่างๆ จากผลการศึกษาและวิจัยดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่าเพื่อนในจินตนาการมีหน้าที่หลายหน้าที่ที่แตกต่างกันออกไปทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเด็กว่าจะสร้างเพื่อนในจินตนาการให้มีหน้าที่ที่สามารถตอบสนองความต้องการของตนเองได้มากน้อยเพียงใด
- ได้มีผู้กล่าวถึงพัฒนาการของการเล่นและการมีจินตนาการที่สอดคล้องกับการสร้างเพื่อนในจินตนาการดังนี้

พัฒนาการของการเล่นและการมีจินตนาการ

Valett (1983 อ้างถึงใน Boyer, 1997) ได้กล่าวถึงพัฒนาการของการเล่นและการมีจินตนาการ ไว้เป็นลำดับขั้นดังนี้

1. Sensory exploration (แรกเกิด-5 ปี) คือขั้นของการเล่นที่มีการเปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆตามอายุของเด็ก เด็กมีความกระตือรือร้นสนใจต่อสิ่งแวดล้อม ขั้นนี้เป็นขั้นที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ในช่วงแรกเกิดและคงอยู่จนกระทั่งเข้าสู่วัยก่อนเข้าเรียน

2. Egocentric speculation (2-7 ปี) คือขั้นของการเล่นที่มาจากการเพ้อฝัน (Fantasy) และพูดถึงความประทับใจในสิ่งต่างๆเกินความจริง เด็กในวัยก่อนเข้าเรียนและวัยเรียนจะสนใจในเรื่องของพลังอำนาจพิเศษต่างๆ ตู๊กตา ของเล่น สัตว์ต่างๆอีกทั้งเพื่อนในจินตนาการจะเข้ามามีบทบาทในชีวิตของเด็กอย่างมาก

3. Personal Experimentation (6-10 ปี) ในช่วงของวัยเรียนจะเป็นขั้นของการลองผิดลองถูกต่อสิ่งแวดล้อมภายนอกอย่างเป็นระบบ การมองเห็นและการได้ยินสิ่งต่างๆรอบตัว จะทำให้เด็กทำการทดสอบสิ่งต่างๆด้วยตัวของเขาเองตามประสบการณ์ที่มีอยู่

4. Symbolic Representation (11-15 ปี) เป็นขั้นที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้นเกิดขึ้นจากการจินตนาการเกี่ยวกับตัวแทนโดยใช้สัญลักษณ์ต่างๆ เช่น การวาดรูป กฏ สูตรต่างๆ คำพูด การเต้นรำ การสร้างงานศิลปะต่างๆ

5. Functional Verification (23 ปี ขึ้นไป) เป็นขั้นของการคิดค้นและประดิษฐ์สิ่งต่างๆ การประยุกต์สิ่งต่างๆ ซึ่งเป็นผลมาจากการสังสมประสบการณ์และสติปัญญาที่มีอยู่ในวัยผู้ใหญ่จะมีการคิดสร้างสรรค์ต่างๆให้เกิดความเปลี่ยนแปลงต่อตนเองและสิ่งแวดล้อม

เด็กที่มีการสร้างเพื่อนในจินตนาการส่วนใหญ่มักมีอายุอยู่ในช่วงวัยก่อนเข้าเรียน และวัยเรียน ซึ่งเป็นวัยที่มีการเล่นแบบเพ้อฝัน ถึงสิ่งต่างๆ ที่เด็กได้รับมาในชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับพัฒนาการของการเล่นและมีจินตนาการขั้น Egocentric speculation (2-7 ปี) Valett (1983 อ้างถึงใน Boyer, 1997)

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่นซึ่งสัมพันธ์กับการสร้างเพื่อนในจินตนาการของเด็กก่อนวัยเรียนที่น่าสนใจ มีดังนี้

1. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา

Piaget (1962) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมการเล่นในลักษณะที่มีพัฒนาการเป็นขั้นตอนและมีความสัมพันธ์กับพัฒนาการทางสติปัญญา เมื่อพัฒนาการทางสติปัญญาสูงขึ้นการ

เล่นจะมีความซับซ้อนขึ้นและมีการใช้ความคิดมากขึ้นด้วย ในช่วงวัย 2-7 ปี เป็นช่วงที่พัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กอยู่ในขั้นการคิดก่อนปฏิบัติการ มีการเล่นแบบสมมติขึ้น (Symbolic games) และช่วงวัยนี้สัมพันธ์กับการสร้างเพื่อนในจินตนาการของเด็ก(Flavell,1963)

การเล่นที่ Piaget ได้กล่าวไว้เป็นส่วนสำคัญที่เกิดจากความสามารถทางสติปัญญา 2 กระบวนการ ดังนี้

1. กระบวนการดูดซึม (Assimilation) คือการที่อินทรีย์ดูดซึมเอาประสบการณ์ต่างๆ ในสิ่งแวดล้อมเข้าไปในโครงสร้าง

2. กระบวนการปรับโครงสร้าง (Accommodation) คือการที่อินทรีย์ปรับโครงสร้างที่จัดระเบียบไว้ภายในแล้วให้สอดคล้องเหมาะสมกับประสบการณ์ใหม่ที่รับเข้ามา เมื่อใดก็ตามที่กระบวนการทั้งสองอยู่ในสภาพที่ไม่สมดุลบุคคลจะปรับตัว (Adaptation) เพื่อขจัดความไม่สมดุลออกไปอันเป็นวิถีทางที่นำไปสู่พัฒนาการทางสติปัญญาของบุคคล

การปรับตัวเพื่อทำให้เกิดความสมดุลระหว่างกระบวนการดูดซึมและกระบวนการปรับโครงสร้างนั้นเป็นสิ่งจำเป็นต่อพฤติกรรมทางสติปัญญาทุกชนิด แต่มีพฤติกรรม 2 ชนิด ที่ไม่สามารถจัดให้เกิดความสมดุลดังกล่าวได้ คือ

1. พฤติกรรมการเลียนแบบต่างๆ การฝัน และการจินตนาการ

2. การเลียนแบบ ซึ่งรวมทั้งพฤติกรรมการลอกแบบ (Copying) และพฤติกรรมการเลียนแบบ (Imitation)

ผลที่เกิดขึ้นเมื่อกระบวนการดูดซึมเหนือกว่าหรือเด่นกว่ากระบวนการปรับโครงสร้างคือ พฤติกรรมการเล่น พฤติกรรมการแสดงออกซึ่งไม่ถูกต้องตามความเป็นจริง ได้แก่ การคิดฝัน ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ แต่เมื่อใดก็ตามที่กระบวนการปรับโครงสร้างมีมากกว่ากระบวนการดูดซึมแล้วผลของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจะเป็นการเลียนแบบและการลอกแบบ

Piaget (1962) ได้กล่าวว่าพัฒนาการทางสติปัญญาของมนุษย์แบ่งเป็น 4 ขั้นใหญ่ๆ ซึ่งการบรรลุถึงขั้นหนึ่งจะเป็นความคิดรากฐานของขั้นต่อไป โดยแต่ละขั้นจะมีความต่อเนื่องกันและไม่สามารถข้ามขั้นได้ โดยเขาได้กล่าวถึงพัฒนาการทางการเล่นที่เกิดขึ้นตามลำดับขั้นพัฒนาการทางความคิดและสติปัญญา ดังนี้ (Harris & Liebert,1984)

1. ขั้นประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว (Sensorimotor stage) พัฒนาการในขั้นนี้เริ่มตั้งแต่แรกเกิดจนถึงอายุ 2 ปี เด็กจะเริ่มรู้จักใช้การเคลื่อนไหวสำรวจสิ่งแวดล้อมรอบตัว พัฒนาการทางการคิดแสดงออกในรูปของการมีปฏิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้าและพัฒนาเป็นแบบแผนการคิดของเด็กต่อไป โดยการเล่นในช่วง 2 ปีแรกของชีวิตนี้สามารถแบ่งได้เป็น 6 ขั้นย่อย คือ

1.1 Use of Reflex ในขั้นนี้ทารกจะทำปฏิริยาสะท้อน (Reflex) เช่น การดูดและการจับอวย เป็นต้น

1.2 Primary circular reaction ทารกกระทำซ้ำๆในพฤติกรรมที่ได้เรียนรู้แล้วเพื่อความสนุกสนาน

1.3 Secondary circular reaction ขั้นพัฒนาการการเล่นจริง (Real play) เป็นการเล่นที่เด็กแสดงออกถึงความภูมิใจในการที่ตนเป็นเหตุให้เกิดผลนั้นๆได้

1.4 Coordination of secondary schemes ในขั้นนี้จะเป็นการประยุกต์การกระทำที่ได้เรียนรู้มาแล้วไปสู่สถานการณ์ใหม่ๆ

1.5 Tertiary circular reaction เหมือนการเล่นในขั้นที่ 1.4 แต่เด็กจะเล่นโดยใช้วิธีใหม่ๆในการกระทำต่อวัตถุเพื่อดูว่าจะเกิดผลอะไรขึ้น

1.6 Mental combinations การเล่นในขั้นนี้มีลักษณะเป็นการเล่นสมมติ (Symbolic play) ที่เด่นชัดมากขึ้น

2. ขั้นการคิดก่อนปฏิบัติการ (Preoperational stage) พัฒนาการในขั้นนี้เริ่มตั้งแต่อายุ 2-7 ปี ในขั้นนี้เด็กจะเริ่มคิดแบบง่ายๆ โดยให้เหตุผลที่ขึ้นอยู่กับการรับรู้ตลอดจนเริ่มมีความเข้าใจในสัญลักษณ์ต่างๆ โดยพัฒนาการของการเล่นของเด็กในขั้นนี้เป็นการเล่นสมมติหรือที่เรียกว่า Symbolic play เด็กในวัยนี้รู้จักใช้ความคิดมโนภาพและจินตนาการเข้ามาเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเล่นของตน นอกจากนี้การเล่นสมมดียังสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของความสามารถในการใช้สัญลักษณ์หรือตัวแทน นั่นคือความเข้าใจว่าสิ่งหนึ่ง (ตัวสัญลักษณ์) สามารถแทนบางสิ่งบางอย่าง (ตัวที่สัญลักษณ์นั้นแทน) ในการเล่นสมมติเด็กจะฝึกหัดวิธีสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวสัญลักษณ์และตัวที่สัญลักษณ์นั้นแทน (Rubin, Fein, & Vandenberg, 1983) โดย Mandler (1984) ได้ให้ความหมายของคำว่าตัวแทน (Representation) ไว้ 2 อย่างคือ

2.1 ความรู้และจัดระเบียบความรู้ในระบบความทรงจำ

2.2 การใช้สัญลักษณ์

ตัวอย่างเช่น เด็กวัยอนุบาลมีความรู้ว่ามีอะไรเกิดขึ้นที่โรงเรียนวันนี้ ความรู้ดังกล่าวได้รับการจัดเก็บไว้ในสมองตามลำดับก่อนหลังของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ความรู้ของเด็กถือว่าเป็นตัวแทนในความหมายที่ (2.1) และถ้าเด็กสามารถเล่าเหตุการณ์หรือวาดภาพแสดงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก็จะเป็นการใช้ตัวแทนหรือสัญลักษณ์ในความหมายที่ (2.2)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นว่า ตัวแทนในความหมายแรกเป็นสิ่งที่จำเป็น แต่ไม่เพียงพอที่จะทำให้เกิด ตัวแทนในความหมายที่สองกล่าวคือเด็กอาจจะรู้แต่ไม่สามารถบอกเล่าหรือแสดงสิ่งที่รู้ออกมาได้ทุกอย่าง

3. ขั้นปฏิบัติการด้วยรูปธรรม (Concrete operational stage) พัฒนาการในขั้นนี้เริ่มตั้งแต่ 7-11 ปี กระบวนการคิดของเด็กจะมีเหตุผลมากขึ้น สามารถแก้ปัญหาที่เป็นรูปธรรมได้ เช่น ปัญหาทางการอนุรักษ์ ปัญหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ ปัญหาการแบ่งกลุ่มและการจำแนก

ประเภท โดยพัฒนาการของการเล่นของเด็กในขั้นนี้เป็นแบบ Games with rules ซึ่งเป็นการเล่นที่มีระเบียบกฎเกณฑ์เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย Piaget กล่าวว่าการเล่นแบบมีกฎเกณฑ์จะมาแทนที่การสมมติเมื่อความสัมพันธ์ทางสังคมเริ่มก่อตัวขึ้น

4. ขั้นปฏิบัติการด้านนามธรรม (Formal operational stage) พัฒนาการในขั้นนี้เริ่มจากอายุ 11-15 ปี ความคิดของเด็กจะเริ่มเป็นผู้ใหญ่ คือ คิดค้นหาเหตุผลนอกเหนือจากข้อมูลที่มีอยู่ สามารถแก้ปัญหาทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรมได้ รวมทั้งสามารถให้เหตุผลทางวิทยาศาสตร์และสร้างสมมติฐานในการแก้ปัญหาได้

จากพัฒนาการทางสติปัญญาที่กล่าวถึงการเล่นข้างต้นนั้น จะพบว่าการเล่นของเด็กที่มีการสร้างเพื่อนในจินตนาการส่วนใหญ่จะมีช่วงอายุ อยู่ในขั้นการคิดก่อนปฏิบัติการ (Preoperational stage) คืออายุ 2 – 7 ปี เป็นช่วงที่เด็กมีการใช้ความคิดมโนภาพและจินตนาการเข้ามาเกี่ยวข้องกับการเล่น

ทักษะในการใช้สัญลักษณ์ การเล่นสมมติ เป็นความสามารถเฉพาะของเด็กก่อนวัยเรียน เด็กยังเล่นสมมติไม่เป็นในขวบปีแรกของชีวิต รวมทั้งเล่นสมมติน้อยลงเมื่อมีอายุเกิน 6 ปี ทั้งนี้เพราะเด็กมีกิจกรรมอื่นที่น่าสนใจทำมากกว่า เช่น การเล่นกีฬา การเล่นเกม การมิมงานอดิเรก ดังนั้นความสามารถในการเล่นสมมติจึงเป็นความสามารถเฉพาะที่พบในเด็กอายุ 1-3 ปี (Fein, 1979 อ้างถึงใน เพ็ญพิไล ฤทธาคนานนท์, 2536)

การเล่นสมมติมีความเกี่ยวข้องกับความสามารถอื่นๆอีกหลายอย่าง เช่น ความสามารถในการใช้จินตนาการ (Imagination) และการมีความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) อาจกล่าวได้ว่าความสามารถในการอุปมาอุปมัยและการเล่นสมมติเป็นต้นกำเนิดของความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ

ในการเล่นสมมติเด็กอาจจะสมมติตนเป็นอีกคนหนึ่งและเพื่อนเป็นอีกคนหนึ่งและสามารถทำให้บุคคลที่สมมติขึ้นมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้รู้จักตนเองและรู้ว่าตนเองแตกต่างจากผู้อื่น ทำความเข้าใจในบทบาทและความคิดของผู้อื่นตลอดจนการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่นด้วย ดังนั้นการเล่นสมมตินอกจากจะเป็นพัฒนาการทางสติปัญญาแล้วยังเป็นพัฒนาการทางสังคมด้วย (เพ็ญพิไล ฤทธาคนานนท์, 2536) ซึ่งตามทฤษฎีของ Piaget ได้กล่าวถึงการเล่นสมมติของเด็กไว้โดยกล่าวว่าการเล่นมีบทบาท 2 ลักษณะ คือ

1. การเล่นมีบทบาทเป็นกลไกสำหรับการเรียนรู้เกี่ยวกับโลก
2. การเล่นเป็นผลิตผลหรือตัวชี้แนะของระดับพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก

พัฒนาการของทักษะการเล่นสมมติได้รับการศึกษาอย่างดีจาก Piaget และนักวิจัย รุ่นต่อๆมา พัฒนาการนี้ได้แสดงให้เห็นถึงการแบ่งชั้นและการประสานกันของความสามารถ ต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. การแยกออกจากสภาพปกติ (Decontextualization) การเล่นเกมสมมติประกอบด้วยการเล่นแยกพฤติกรรมและวัตถุออกจากสภาพปกติที่คุ้นเคยในชีวิตจริงให้มาอยู่ในสภาพของการเล่น เด็กที่นอนหลับจริงๆมักจะนอนบนเตียงในเวลานอนหรือเมื่อรู้สึกง่วง แต่เด็กที่เล่นเกมสมมติว่านอนหลับจะนอนที่ไหนก็ได้ในเวลาและสภาวะทางจิตที่แตกต่างกันออกไป และไม่เกี่ยวข้องกับสภาวะการณ์ตามปกติของเด็ก ในขั้นแรกเริ่มเด็กอาจจะแยกไม่ออกระหว่างการกระทำจริงและการสมมติ แต่ต่อมาก็จะเห็นได้ชัดเจนว่าเด็กรู้ว่าตนกำลังเล่นเกมสมมติอยู่ เช่น เด็กจะยิ้มหรือพูดออกมาดังๆว่า “หนูกำลังเล่นเป็นคุณหมอ” นอกจากนั้นเด็กยังสามารถก้าวกลับไปกลับมาระหว่างการสมมติและความจริง สามารถบอกเพื่อนได้ว่าตอนนี้เขาต้องทำอะไร เช่น “ตอนนี้เธอต้องร้องไห้แล้วนะ”

2. การทดแทนวัตถุด้วยสิ่งอื่น (Object substitution) เด็กที่เล่นเกมสมมติจะเลิกพึ่งพาวัตถุที่เป็นจริงมากขึ้นตามอายุ ในขั้นแรกเริ่มเด็กจะ สมมติว่ากำลังป้อนตนเองโดยได้ใช้ช้อนจริงๆหรือใช้บางสิ่งบางอย่างที่มีลักษณะคล้ายช้อน เด็กอายุ 3 ปี เวลาให้ทำท่าแปร่งฟันจะใช้นิ้วชี้แทนแปรง แต่เด็กอายุ 8 ปี จะจับแปรงสมมติและทำท่าแปร่งฟันโดยไม่ต้องมีแปรงจริงๆเลย

3. การทดแทนด้วยตนเองและผู้อื่น (Self other substitution) ในระยะแรกตัวเด็กจะเป็นทั้งผู้กระทำและถูกกระทำอาการสมมติ เช่น ทำท่า รับประทานอาหารหรืออาบน้ำให้ตนเอง ในระยะต่อมาเด็กจะใช้วัตถุและบุคคลอื่นในการเล่นด้วย โดยให้วัตถุหรือบุคคลนั้นเป็นผู้รับการกระทำ และต่อมาก็จะเป็นผู้กระทำด้วย Watson & Fischer (1977) พบว่าเด็กอายุ 14 19 และ 24 เดือน มีพัฒนาการของการเล่นเกมสมมติตามลำดับ โดยในขั้นแรกเด็กจะใช้ตัวเองเป็นผู้กระทำอาการสมมติ เช่น หนุนศีรษะบนหมอนแล้วทำท่าหลับ ในขั้นต่อมาเด็กจะใช้สิ่งอื่นเป็นผู้กระทำอาการสมมติด้วย เช่น เอาตุ๊กตาหนุนหมอนเพื่อสมมติว่าตุ๊กตานอนหลับ เป็นต้น

4. การเรียนรู้ทางสังคมเกี่ยวกับสัญลักษณ์ (Symbol socialization) การเล่นเกมสมติจะมีลักษณะที่เป็นการเรียนรู้ทางสังคมเพิ่มมากขึ้นใน 2 ลักษณะคือ ประการแรก การกระทำและวัตถุที่ใช้ในการเล่นจะมีลักษณะตามมาตรฐานหรือตามความนิยมของสังคม เช่น ทารกต้องดื่มนมจากขวด ร้องไห้ นอนขดตัว ผู้ใหญ่ต้องดื่มน้ำจากถ้วย พูดโทรศัพท์ ทำอาหารและเข็นรถเด็ก เป็นต้น ประการที่สอง การเล่นเกมสมมติที่เล่นคนเดียวจะเปลี่ยนมาเป็นการเล่นละครสังคม เด็กอายุ 2 ปี จะเริ่มเล่นละครสังคม (Sociodramatic play) ในระยะแรกละครอาจจะสั้นและเล่นไม่จบ ต่อมาเรื่องที่เด็กเล่นจะมีความซับซ้อนต่อเนื่องและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันมากขึ้นเมื่อเด็กมีอายุ 5 ปี (Fein, 1979 อ้างถึงใน เพ็ญพิไล ฤทธาคนานนท์, 2536) ในเรื่องของความสามารถทางสติปัญญา แนวคิดที่สอดคล้องกับ Piaget ในแง่ของความสามารถทางสติปัญญาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ได้แก่

Torrance (1965) กล่าวว่าความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นสมมติ การเติบโตทางสติปัญญาและความคิดสร้างสรรค์เป็นหัวใจสำคัญของพัฒนาการในเรื่องของความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) และการกระทำที่ไม่ได้มีการคาดการณ์ไว้ล่วงหน้าของเด็ก (Spontaneity) ซึ่งพัฒนาการเหล่านี้มีความสัมพันธ์กับการมีเพื่อนในจินตนาการ จากการมีความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) และการเติบโตทางสติปัญญา (Intellectual growth) เขาได้แบ่งความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ออกเป็น 3 ด้าน คือ การไวต่อความรู้สึก (Sensitivity) ความละเอียดลออ (Elaboration) การมีความคิดริเริ่ม (Originality)

1. การไวต่อความรู้สึก (Sensitivity) เด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการแสดงให้เห็นว่าเขาได้มีการฝึกฝนตนเองจนเกิดความไวต่อความรู้สึก ความสามารถที่จะพัฒนาความไวต่อความรู้สึกนี้จะเป็นส่วนหนึ่งของความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นผ่านเพื่อนในจินตนาการโดยเด็กจะเรียนรู้ผ่าน

1.1 ตัวแบบ (Model) และการฝึกฝนจากการแสดงออกทางสังคม

1.2 ความเข้าใจตัวเขาเองและผู้อื่น

1.3 การพัฒนาความสัมพันธ์กับผู้อื่น

เด็กสามารถเลียนแบบและฝึกการแสดงออกทางสังคมกับเพื่อนในจินตนาการได้ โดยการแสดงความคิดเห็น การพูดต่างๆ การกระทำสิ่งที่ทำเป็นประจำทางสังคม (Social routine) และหน้าที่พื้นฐานต่างๆที่เกี่ยวกับหน้าที่ความรับผิดชอบได้ เช่น การจัดโต๊ะเก้าอี้ การรับประทานอาหาร อาหารเย็น การพูดคุย การแสดงความคิดเห็น ความคิดและการกระทำในบริบททางสังคมในแต่ละวันจะเกิดขึ้นระหว่างเพื่อนที่ถูกสมมติขึ้นหรือเพื่อนในจินตนาการกับเด็กเด็กสามารถที่เข้าใจผู้อื่นได้โดยสัมพันธ์กับการที่เด็กได้เรียนรู้ความต้องการ ความรู้สึก ความคิด และการกระทำของเพื่อนในจินตนาการ เช่น เด็กจะพูดกับแม่หรือผู้ใหญ่คนอื่นหรือเพื่อนว่า "เพื่อนในจินตนาการของเขา รู้สึกเสียใจ เพราะว่าเขาจะต้องเลิกเล่น และต้องกลับบ้าน" ซึ่งเด็กพยายามจะสร้างทัศนคติ ความเชื่อ และความรู้สึกต่อผู้อื่น แสดงให้เห็นว่าเด็กสามารถเข้าใจและแสดงออกถึงความรู้สึก และเข้าใจความคิดผู้อื่นได้

เด็กที่เล่นกับเพื่อนในจินตนาการจะมีการไวต่อความรู้สึกของผู้อื่นเป็นอย่างมาก และมีอารมณ์ในทางบวก เด็กสามารถแยกลักษณะบุคลิกภาพของตนเองออกจากลักษณะสมมติได้

2. ความละเอียดลออ (Elaboration) การพัฒนาความละเอียดลออเกิดจากการสร้างฉาก สร้างสถานการณ์และเหตุการณ์ต่างๆ และเมื่อเด็กแสดงออกหรือกระทำสิ่งต่างๆเพื่อสร้างสถานการณ์ต่างๆให้เกิดขึ้น โดยมีเพื่อนในจินตนาการอยู่ด้วย เด็กต้องใช้ประสบการณ์ในการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นมาใช้กับเพื่อนในจินตนาการของเขา เด็กสามารถแยกแยะได้ว่าเพื่อนใน

จินตนาการที่เป็นวัตถุกับของเล่นชิ้นอื่นของเขามีความแตกต่างกัน การคิดที่เกิดจากการเลียนแบบเพื่อนในจินตนาการเป็นการคิดที่มีรายละเอียด เมื่อเด็กโตขึ้นเขาจะสามารถปรับความคิดให้มีเหตุผลรอบคอบมากขึ้น

3. การมีความคิดริเริ่มสร้างสิ่งใหม่ (Originality) เด็กสามารถพัฒนาความคิดแปลกๆใหม่ๆ และมีการขยายความคิดออกไปกว้างไกลขึ้น ซึ่งเด็กจะมีการสำรวจความคิดของตนเองและเพื่อนในจินตนาการทำให้เด็กมีประสบการณ์ที่แปลกๆใหม่ๆและมีความคิดริเริ่มขึ้น

ในเรื่องของการเติบโตทางสติปัญญา (Intellectual Growth) (Baldwin, 1967) ได้อธิบายถึง Conceptual schemes ที่ได้เกิดขึ้นในความคิดของเด็กตลอดการเล่นประกอบด้วย

1. Symbolic functioning การเล่นสมมติและการใช้คำสมมติเป็นทักษะของเด็กในการใช้สัญลักษณ์ เด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการจะพัฒนาผ่านทางความคิดและแสดงออกทางคำพูดและการกระทำทางกาย

2. Decontextualization หมายถึง กระบวนการสร้างตัวแทนในสถานการณ์ต่างๆ ผ่านการเล่น เด็กต้องมีความเข้าใจรูปแบบของสถานการณ์และนำมาใช้ในสถานการณ์อื่นได้

3. Recognizing object relation เมื่อเด็กเล่นกับเพื่อนในจินตนาการ เด็กจะฝึกฝน จดจำ และใช้ความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุ นั่นคือเด็กสามารถเข้าใจว่าวัตถุมีหน้าที่อย่างไร และใช้มันได้อย่างถูกต้องตามหน้าที่ เช่น รู้ว่าเตารีดอยู่บนที่รองรีด เสื้อผ้าอยู่ในตู้เสื้อผ้า

4. Symbolizing real world object เด็กสามารถมีตัวแทนในใจได้โดยไม่ต้องมีวัตถุปรากฏอยู่หรือใช้วัตถุอื่นแทนวัตถุนั้นได้

เด็กที่มีการสร้างเพื่อนในจินตนาการขึ้นมา จะมีการเล่นกับเพื่อนดังกล่าว เด็กสามารถใช้ทักษะในการใช้สัญลักษณ์แสดงบทบาทสมมติกับเพื่อนในจินตนาการ อีกทั้งมีการใช้คำพูดและการกระทำที่มีความหมายในสถานการณ์ต่างๆ ที่เด็กสมมติขึ้น และสามารถใช้ความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุและการมีตัวแทนในใจ ประกอบการเล่นของเด็กกับเพื่อนในจินตนาการได้

2. แนวคิดจิตวิเคราะห์

Freud (1958) ศึกษาที่มาความเพ้อฝันและกระบวนการแห่งความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลโดยความคิดดังกล่าวเกิดขึ้นเมื่อเด็กสูญเสียความรักหรือความอบอุ่น แนวความคิดจิตวิเคราะห์ได้กล่าวถึงการเล่นของเด็กว่าเป็นการแสดงให้เห็นถึงการระบายแรงขับต่างๆหรือเป็นการแก้ไขความขัดแย้งที่อยู่ภายในใจ เนื่องจากในความเป็นจริงหรือในชีวิตจริงเด็กไม่สามารถกระทำเช่นนั้นได้เด็กจึงจำเป็นต้องระบายออกผ่านการเล่น ความขัดแย้งต่างๆที่เกิดขึ้นในใจเด็กนั้นอยู่ระหว่างความเป็นจริงกับความพึงพอใจ เมื่อเด็กไม่สามารถแก้ไขความขัดแย้งเหล่านั้นจึงทำให้เกิด

ความปรารถนาในใจซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ระหว่างความจริงกับความพึงพอใจนั้น ความปรารถนาแสดงออกมาในรูปของความเพ้อฝันและการเล่น Freud อธิบายว่าการเล่นไม่ได้แสดงถึงความปรารถนา แต่เป็นความต้องการในการจัดการกับความวิตกกังวล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Buhler (1930 อ้างถึงใน Singer, 1973) ที่ว่าการเล่นจัดเป็นกลไกแห่งการป้องกันตนเพื่อให้เกิดการผ่อนคลายความวิตกกังวล

เช่นเดียวกับที่ Rogers (1977 อ้างถึงใน ปราโมทย์ เชาว์ศิลป์, 2526) กล่าวว่าเมื่อเด็กมีความเครียดไม่สามารถแก้ไขสถานการณ์ได้ตามที่ตนเองต้องการและพึงพอใจ เด็กจะพยายามแสวงหาหนทางที่จะระบายความเครียดนั้นออกมานั้นคือเด็กใช้ Ego defensive mechanism (กลไกป้องกันตนเอง) เพื่อลดภาวะความเครียดเหล่านั้นซึ่งเป็นวิธีการที่เด็กใช้มากกว่าการต่อสู้อย่างรุนแรงเพื่อหนีจากปัญหาหรือการทำลายข้าวของ

กลวิธีหนึ่งในกลไกป้องกันตนเองที่เด็กใช้คือ Fantasy หรือ Wishful Imagination ซึ่งไม่ใช่การกระทำที่ผิดแต่อย่างใด แต่จะทำให้เด็กเกิดความอดทนต่อความขัดแย้งหรือความเครียดวิตกกังวลได้ ซึ่งเด็กอาจฝันว่าตนเองได้คำปลอบใจเพื่อให้คลายความวิตกกังวล แล้วเด็กจะไม่กระทำการสิ่งใดที่แสดงถึงความหุนหันพลันแล่นหรือก้าวร้าวรุนแรงออกไป Coleman (1972 อ้างถึงใน ปราโมทย์ เชาว์ศิลป์, 2526) กล่าวว่าเด็กที่จินตนาการว่าตนเองได้เป็นเจ้าของเลี้ยวตุ๊กตาสัตว์ และสามารถควบคุมให้มีความเชื่อได้นั้นเขาจะคิดว่าผู้อื่นจะเกรงกลัวตน ความเพ้อฝันเป็นสิ่งที่สำคัญในชีวิตของเด็กและเป็นสิ่งที่ไม่มีความสิ้นสุด เด็กคิดว่าตุ๊กตาคือเพื่อนที่ช่วยเหลือเขาและมีความมั่นคงต่อเขา เช่นเดียวกับเด็กที่มีความอ้างว้างโดดเดี่ยวจะมีเพื่อนในจินตนาการเหมือนกันแม้ว่าความเพ้อฝันของเด็กจะถือเป็นเรื่องปกติที่ทำให้เด็กเกิดความพึงพอใจ แต่ถ้าหากเพ้อฝันมากเกินไปและการเพ้อฝันดังกล่าวไม่สามารถทำให้เด็กแก้ปัญหาได้แทนที่เด็กจะมีจินตนาการเพียงแค่อะไรสักอย่างข้างต้นเด็กอาจจะใช้เวลาในการเพ้อฝันมากเกินไปจนกลายเป็นโรคเครียดในที่สุด

3. ทฤษฎีเกี่ยวกับจิตใจ (The theory of mind)

Flavell, Miller, & Miller (1993) ได้กล่าวว่าจิตใจเป็นความแตกต่างที่สำคัญระหว่างมนุษย์กับสิ่งอื่นๆ และเด็กจะไม่สามารถพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่างๆในชีวิตประจำวันรวมทั้งผู้คนได้ จนกว่าเด็กจะมีความเข้าใจบางส่วนเกี่ยวกับจิตใจ ทฤษฎีเกี่ยวกับจิตใจช่วยให้เด็กสามารถอธิบายพฤติกรรมของผู้อื่นและสามารถทำนายการกระทำของผู้อื่น โดยการอ้างอิงความเชื่อ ความปรารถนา การรับรู้ ความคิด อารมณ์และความตั้งใจของคนๆนั้น การเกิดทฤษฎีเกี่ยวกับจิตใจในเด็กนั้น เด็กจะมีการเรียนรู้เกี่ยวกับจิตใจแบ่งเป็น 5 ชั้น ดังนี้

1. จิตใจเป็นสิ่งที่มืออยู่จริง (The mind exists) คือ การรู้ว่ามีสิ่งหนึ่งที่เรียกว่าจิตใจ ที่ทำให้มนุษย์มีการรู้ตัวอยู่ตลอดเวลาและมีความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏบนโลกได้ ซึ่งสามารถพบได้ตั้งแต่วัยทารก สังเกตได้จากการที่ทารกมองเห็นพ่อแม่เมื่อมีเหตุการณ์ที่ทำให้ตกใจกลัว หรือการที่ทารกตอบสนองต่อมนุษย์และต่อวัตถุในลักษณะที่แตกต่างกัน เช่น การที่ทารกพยายามสื่อสารกับผู้อื่นอย่างตั้งใจและเข้าใจว่าผู้อื่นสามารถทำให้เขามีความสุขสบายและความเพลิดเพลิน แม้ว่าทารกจะไม่ใส่ใจกับสถานะในจิตใจ (Mental states) ที่แท้จริงของผู้อื่นแต่พวกเขา ก็เข้าใจว่ามนุษย์มีบางอย่างซึ่งวัตถุไม่มี เช่น การกระทำ เริ่มเคลื่อนไหวได้ด้วยตนเอง และการมีอิทธิพลต่อกัน ทารกและเด็กวัยเตาะแตะเรียนรู้ว่าตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมของผู้อื่นและผลกระทบที่มีต่อสถานะในจิตหรืออารมณ์ของผู้อื่นจากการปลอมโยน การทำให้เสียใจหรือเจ็บปวด และการหยอกล้อ ซึ่งการทำนายเหล่านี้อาจนำไปสู่ความเข้าใจเบื้องต้นว่ามนุษย์มีพฤติกรรมที่ถูกกำหนดไว้ในทิศทางที่แน่นอน

เมื่อเด็กเริ่มใช้สัญลักษณ์ภายนอก (External symbols) อายุประมาณ 18-24 เดือน เด็กจะเข้าใจว่าวัตถุหนึ่งสามารถเป็นตัวแทนสิ่งอื่นได้ ซึ่งสามารถเห็นได้ในการเล่นสมมุติของเด็ก เช่น เด็กใช้กล้วยเป็นโทรศัพท์แต่เขาก็รู้ว่าจริงๆ แล้วมันเป็นกล้วย โดยการรับรู้ความแตกต่างระหว่างสิ่งที่เป็นจริง (โทรศัพท์จริง) กับสิ่งอื่นที่ใช้แทนมัน (กล้วย) เป็นตัวบอกถึงความเข้าใจเกี่ยวกับการแยกวัตถุจริงออกจากสัญลักษณ์หรือตัวแทนในจิตใจ (Mental representation) พออายุ 2 ขวบ เด็กจะมีการพูดถึงสถานะทางอารมณ์ (Emotional states) และเมื่อเล่นเกมสมมุติกับพี่น้องเด็กก็จะรับเอาสถานะภายในที่สมมุติขึ้น (Pretend internal states) โดยอาจกำหนดให้พี่น้องสวมบทบาทนั้นหรือมีส่วนร่วมในการสวมบทบาทนั้นด้วย นอกจากนั้นเด็กยังวิพากษ์วิจารณ์ถึงสาเหตุของความรู้สึกที่เกิดขึ้นและบางครั้งก็ใช้ความรู้สึกเหล่านี้เพื่อดูอิทธิพลของมันที่มีต่อพฤติกรรม และเมื่ออายุประมาณ 2 หรือ 3 ขวบ เด็กจะมีการอ้างอิงเกี่ยวกับความต้องการ อารมณ์ และสถานะในจิตใจอื่น ๆ มากขึ้น เช่น น้องต้องการฉัน อย่าเสียใจเลย นอกจากนั้นเด็กยังมีการใช้เจตนาของการกระทำ (Intentional action) และคำพูดที่บอกถึงความต้องการ (Desire words)

2. จิตใจเชื่อมโยงหรือสัมพันธ์กับโลกทางกายภาพ (The mind has connections to the physical world) การเรียนรู้เกี่ยวกับจิตใจในขั้นที่ 1 เป็นการอธิบายการรับรู้ถึงการมีอยู่ของกล่องดำด้วยการใช้เหตุการณ์ที่ไม่สามารถมองเห็นได้เท่านั้น แต่ในขั้นที่ 2 เป็นการอ้างอิงไปสู่ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ในจิตใจที่อยู่ภายในกล่องดำและปรากฏการณ์ทางกายภาพ (Physical phenomena) เช่น พฤติกรรม วัตถุ และเหตุการณ์ กล่าวคือจิตใจเปรียบเสมือนกล่องดำ (Black box) ที่เป็นตัวกลางระหว่างสิ่งเร้าภายนอกกับพฤติกรรม โดยเด็กมีความรู้ความเข้าใจว่าสิ่งเร้ามีผลหรือนำไปสู่การเกิดสถานะต่างๆ ภายในจิตใจของบุคคล และสถานะในจิตใจเหล่านี้ได้นำไปสู่การเกิดพฤติกรรมขึ้น สถานะในจิตใจ อันประกอบด้วย อารมณ์

แรงจูงใจ ความตั้งใจ ทศนคติ ความเชื่อ ความรู้ หรือลักษณะส่วนบุคคล สามารถอนุมานได้จากการเชื่อมโยงกันระหว่างสิ่งเร้าและพฤติกรรม (Stimulus-behavior links) นอกจากนั้นยังสามารถทำนายพฤติกรรมของบุคคลจากสภาวะในจิตใจได้ ขณะเดียวกันก็สามารถใช้พฤติกรรมและเหตุการณ์ภายนอกที่มองเห็นได้เพื่ออนุมานเหตุการณ์ภายในในช่องดำที่มองไม่เห็นได้ด้วย

เด็กอายุ 2 หรือ 3 ขวบ จะรู้ว่ามนุษย์สามารถเชื่อมโยงจิตใจกับวัตถุและเหตุการณ์ในโลกภายนอกได้หลายทาง เช่น มอง เห็น ฟัง ชอบ ต้องการ กลัว และเมื่อเด็กอายุ 3 ขวบ จะมีความเข้าใจว่าการเชื่อมโยงกันนี้สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา เช่น คนๆหนึ่งมองเห็นรถอยู่และเมื่อเวลาผ่านไปเขาก็อาจจะมองไม่เห็นมันแล้วก็ได้ นอกจากนั้นเด็กอายุ 2 ขวบ จะมีความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเชื่อมโยงกันระหว่างสิ่งเร้า สภาวะในจิตใจและพฤติกรรมของบุคคล โดยความรู้นี้จะค่อยๆพัฒนาขึ้นตามอายุ

3. จิตใจแยกออกและแตกต่างจากโลกทางกายภาพ (The mind is separate from and differs from the physical world) เด็กเข้าใจความแตกต่างระหว่างสภาวะในจิตใจกับความ เป็นจริง เช่น ผู้คนเชื่อว่าแดริคควิล่าเป็นคนเลวร้ายแต่ที่จริงแล้วเขาเป็นคนดี เด็กอายุ 3 ขวบ จะเริ่มเข้าใจว่าตัวแทนในสมองเป็นสิ่งที่ไม่จริงและเป็นของคนละอย่างกับโลกทางกายภาพ เช่น เด็กรู้ว่าเราสามารถรับประทานหรือจับคูกก็จริง ๆ ได้แต่จะทำเช่นเดียวกันนี้กับคูกก็ในจิตใจหรือในสมองไม่ได้ เป็นต้น นอกจากนี้เด็กยังรู้ว่าความคิดเป็นลักษณะเฉพาะภายในของแต่ละบุคคล ดังนั้นผู้อื่นจึงไม่สามารถรู้ความคิดของเราได้ และเด็กรู้ว่าพวกเขาสามารถจินตนาการถึงสิ่งที่ไม่สามารถเกิดขึ้นได้จริงหรือไม่มีอยู่จริงในโลกได้ เช่น มังกร ซ้อนที่ร้องเพลงได้ สัตว์ประหลาดหรือผี ซึ่งแม้ว่าเด็กจะรู้ว่าสัตว์ประหลาดหรือผี (Monster) ที่พบในตอนกลางคืนไม่ใช่เรื่องจริง แต่สิ่งเหล่านี้ก็ยังสามารถทำให้เด็กรู้สึกหวาดกลัวได้ เด็กอายุ 4 ปี และ 6 ปี กล่าวพูดว่าผีและปีศาจในจินตนาการไม่มีอยู่จริง แต่ก็ยังรู้สึกหวาดกลัวเช่นกัน นอกจากนี้ถ้ามีคนบอกเด็กว่ากล่องที่วางเปล่านั้นปีศาจอยู่ข้างใน แม้เด็กจะรู้ว่ามันไม่ใช่เรื่องจริง แต่พวกเขาก็ไม่กล้าที่จะเข้าไปใกล้กล่องใบนั้น และให้ความสนใจกับกล่องที่มีหูนมมากกว่า โดยในกล่องที่มีหูนม เด็กจะใช้การสอดนิ้วมือเข้าไปเพื่อสำรวจภายในกล่อง แต่ในกล่องที่มีปีศาจอยู่ เด็กจะใช้การสอดไม้เข้าไปแทน

4. จิตใจสามารถเป็นตัวแทนของวัตถุและเหตุการณ์ได้อย่างถูกต้องหรือไม่ถูกต้องก็ได้ (The mind can represent objects and events accurately or inaccurately) ความรู้เกี่ยวกับจิตใจในขั้นนี้ คือ เด็กเข้าใจว่าสภาวะในจิตใจสามารถสร้างสัญลักษณ์หรือตัวแทน (Representation) ได้ และรู้ว่าบุคคลสามารถสร้างสัญลักษณ์หนึ่งมาแทนอีกสัญลักษณ์หนึ่งที สร้างไว้ก่อนแล้วได้ ซึ่งเรียกว่า Metarepresentation (Representation to representation) รวมทั้งเข้าใจว่าวัตถุหรือเหตุการณ์หนึ่งที่ปรากฏจริงในโลกภายนอกสามารถมีสัญลักษณ์หรือตัวแทนในจิตใจได้หลายอย่างซึ่งบางอย่างอาจจะผิดก็ได้

การที่เด็กรู้ว่าความจริงสามารถสร้างสัญลักษณ์หรือตัวแทนได้หลายอย่าง ทำให้เด็กมีความเข้าใจ ดังต่อไปนี้

1) สัญลักษณ์หรือตัวแทนในจิตใจสามารถแตกต่างจากวัตถุหรือเหตุการณ์จริงได้ (ในเรื่องความเชื่อที่ผิดและการปรากฏต่อสายตาที่คลุมเครือ) โดยเด็กเล็กที่เชื่อว่าวัตถุหรือเหตุการณ์หนึ่งๆ สามารถมีสัญลักษณ์หรือตัวแทนในจิตใจได้เพียงอย่างเดียว แต่เด็กอายุ 4 ขวบ จะรู้ว่าการเชื่อมโยงนี้อาจจะไม่ถูกต้องก็ได้ กล่าวอีกนัยได้ว่าโลกภายนอกหรือสิ่งเร้ากับสัญลักษณ์หรือตัวแทนของมันอาจไม่ตรงกัน

2) พฤติกรรมหรือการแสดงออกทางสีหน้าสามารถแตกต่างจากสภาวะในจิตใจได้ เช่น คนที่รู้สึกเศร้าแต่ใบหน้ายิ้ม

3) สิ่งที่ปรากฏทางกายภาพสามารถแตกต่างจากความจริงได้ (Appearance-reality distinction) เช่น เด็กรู้ว่าแอปเปิ้ลสีผึ้งที่มองดูเหมือนแอปเปิ้ลจริงนั้นไม่ใช่แอปเปิ้ลจริง ผู้อื่นที่มาเห็นอาจเชื่อว่ามันเป็นแอปเปิ้ลจริงก็ได้

4) บุคคล 2 คน สามารถมีการรับรู้หรือความเชื่อเกี่ยวกับความจริงในลักษณะที่แตกต่างกันได้) ความสามารถในการเข้าใจทัศนะผู้อื่น: Perspective taking) ดังนั้นบุคคลจึงสามารถมีการรับรู้ทางสายตาเกี่ยวกับโลกในลักษณะที่แตกต่างกันได้ เช่น น้องชายมองดูบ้านจากสนามหลังบ้านส่วนที่สาวมองดูบ้านจากสนามหน้าบ้าน ด้วยความเข้าใจเกี่ยวกับสัญลักษณ์หรือตัวแทนของเด็กในขั้นนี้ เด็กจะรู้ว่าน้องชายและที่สาวมีสัญลักษณ์หรือตัวแทนที่เฉพาะของแต่ละคน (ภาพของบ้าน) ดังนั้นสัญลักษณ์หรือตัวแทนของบุคคลทั้งสองก็也将มีความขัดแย้งกันได้ (ความคิดหรือมุมมอง)

5) จิตใจเป็นสื่อกลางในการแปลความหมายของความเป็นจริงและประสบการณ์ทางอารมณ์ (The mind actively mediates the interpretation of reality and the emotion experienced) เด็กเข้าใจว่าจิตใจเป็นสื่อกลางของประสบการณ์ที่เป็นจริง (Experiences of reality) ดังนั้นจิตใจจึงสามารถเลือก จัด หรือเปลี่ยนข้อมูลที่ได้รับมาจากสิ่งแวดล้อมได้ ซึ่งส่งผลให้จิตใจสามารถบิดเบือนหรือเติมแต่งความจริงได้ด้วย แม้ความเข้าใจที่ว่าจิตใจเป็นผู้กระทำ (Active mind) จะยังไม่เกิดขึ้นอย่างแท้จริงจนกว่าเด็กจะอายุ 6 ปี ขึ้นไป แต่รากฐานของความเข้าใจนี้สามารถเห็นได้ในการเข้าใจเกี่ยวกับความเชื่อที่ผิดและภาพปรากฏที่ผิด (False appearance) โดยเด็กจะเข้าใจว่าจิตใจสามารถมีความเชื่อหรือการรับรู้ที่บิดเบือนจากความจริงได้

จากทฤษฎีเกี่ยวกับจิตใจ สามารถสรุปได้ว่าเด็กที่มีการสร้างเพื่อนในจินตนาการมีความเข้าใจในขั้นที่ว่าจิตใจเป็นสิ่งที่อยู่จริง เมื่อเด็กเริ่มใช้สัญลักษณ์ภายนอก นั่นคือในช่วงอายุ 18 - 24 เดือน เด็กเข้าใจว่าวัตถุหนึ่งสามารถเป็นตัวแทนสิ่งอื่นได้ อีกทั้งเมื่อเด็กมีอายุมากขึ้น เด็กจะมีการอ้างอิงเกี่ยวกับความต้องการอารมณ์ และสภาวะในจิตใจต่างๆ นอกจากนี้เด็กยังมีความ

เข้าใจว่าการเชื่อมโยงระหว่างจิตใจและวัตถุสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ในส่วนของขั้นที่เข้าใจจิตใจแยกออกและแตกต่างจากโลกทางกายภาพนั้น คือ เด็กเข้าใจเกี่ยวกับตัวแทนในสมอง เป็นสิ่งที่ไม่จริงและเป็นของคนละอย่างกับโลกทางกายภาพ เช่น เด็กเข้าใจว่าเขาสามารถดูหรือว่ากล่าวเพื่อนในจินตนาการได้ แต่เขาไม่สามารถทำเช่นนั้นกับเพื่อนในความเป็นจริงได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาถึงสาเหตุและปัจจัยของการสร้างเพื่อนในจินตนาการ อีกทั้งลักษณะที่สำคัญของเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการ และลักษณะของเพื่อนในจินตนาการมีดังนี้

Manosevitz et al. (1973) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการมีเพื่อนในจินตนาการ ในเด็กก่อนวัยเรียน 222 คน และเปรียบเทียบกับกลุ่มเด็กที่ไม่มีเพื่อนในจินตนาการ โดยให้ผู้ปกครองตอบแบบสอบถาม ซึ่งแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้ ส่วนที่ 1 เป็นส่วนของคำถามเกี่ยวกับการมีเพื่อนในจินตนาการ (Imaginary companion questionnaire) ซึ่งเกี่ยวข้องกับข้อมูลและประวัติส่วนตัวของเด็กและประวัติครอบครัว ในแบบสอบถามประกอบด้วย 6 ส่วนย่อยคือ การศึกษา และการประกอบอาชีพของผู้ปกครอง เพศ อายุ จำนวนของเพื่อนบ้าน ของเล่น หรือกิจกรรมการเล่นที่ ครอบครัวทำร่วมกันและรูปแบบการเล่นกับเด็กคนอื่นๆ การรับรู้ความสามารถของเด็กที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กด้วยกันหรือกับผู้ใหญ่ดีเพียงใด ปัญหาทางด้านอารมณ์และพฤติกรรมของเด็ก การรักษาที่เคยได้รับ(ทางจิต) หรือการได้รับคำปรึกษาซึ่งเมื่อผู้ปกครองได้ทำในส่วนที่ 1 แล้วหากพบว่าผู้ปกครองคนใดที่มีบุตรที่มีเพื่อนในจินตนาการทั้งที่เคยมีมาแล้วในอดีตและที่มีอยู่ในปัจจุบัน ก็จะต้องทำในส่วนที่ 2 ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับพื้นฐานครอบครัว กิจกรรมการเล่นและบุคลิกภาพของเด็ก รวมทั้งบุคลิกลักษณะของเพื่อนในจินตนาการ โดยคำถามที่เกี่ยวข้องกับการมีเพื่อนในจินตนาการของเด็กคือจำนวนของเพื่อนในจินตนาการ อายุของเด็ก ในขณะที่มีเพื่อนในจินตนาการครั้งแรกสาเหตุของการหายไปของการมีเพื่อนในจินตนาการ ลักษณะความสัมพันธ์ของเด็กกับเพื่อนในจินตนาการ กิจกรรมที่เพื่อนในจินตนาการเข้ามามีส่วนร่วมทัศนคติของพ่อแม่ต่อการที่เด็กมีเพื่อนในจินตนาการ ลักษณะของการให้การดูแลเพื่อนในจินตนาการ ชื่อของเพื่อนในจินตนาการ และแหล่งที่มาของชื่อดังกล่าว ระดับความชอบที่มีต่อเพื่อนในจินตนาการ เมื่อเทียบกับเพื่อนปกติ เพศและอายุของเพื่อนในจินตนาการระยะเวลาที่เด็กมีเพื่อนในจินตนาการ ผลการศึกษาพบว่าเมื่อเปรียบเทียบเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการและไม่มีเพื่อนในจินตนาการ สถานภาพสมรสไม่เกี่ยวข้องกับการสร้างเพื่อนในจินตนาการ เด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการมักเป็นลูกคนแรกของครอบครัว เด็กเหล่านั้นมักมีความสามารถสูง เปิดเผย พบในเพศชายมากกว่าเพศหญิง รวมทั้งเด็กไม่มีปัญหาทางด้านอารมณ์และพฤติกรรม ส่วนข้อมูล

เกี่ยวกับเพื่อนในจินตนาการนั้นพบว่าเด็กหญิงจะมีจำนวนของเพื่อนในจินตนาการมากกว่าเด็กชายและจะเกิดขึ้นเมื่อเด็กไม่มีพี่น้อง เด็กชายจะมีเพื่อนในจินตนาการเพศชาย ส่วนเด็กหญิงจะมีเพื่อนในจินตนาการทั้งเพศชายและเพศหญิง ส่วนใหญ่จะมีเพื่อนในจินตนาการเพียงคนเดียว และจะมีบุคลิกลักษณะใจดี ไม่โหดร้ายหรือน่ากลัว ชื่อของเพื่อนในจินตนาการมักมาจากตัวการ์ตูนในโทรทัศน์ จากหนังสือการ์ตูน เกมต่างๆ และของเล่นหรือชื่อเพื่อนเล่นที่เล่นกับเด็กบ่อยๆ โดย Somer & Yawkey (1984) ได้ทำการศึกษาที่สอดคล้องกับการศึกษาข้างต้นในแง่ของลักษณะของเด็กที่สร้างเพื่อนในจินตนาการทั้งบุคลิกภาพและลักษณะพื้นฐานของครอบครัว แต่การศึกษาของ Somer & Yawkey (1984) มีลักษณะพิเศษที่พบเพิ่มเติมคือ เด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการจะฉลาด สามารถเขียนและแสดงออกทางภาษาที่ดี นอกจากนี้เรื่องพื้นฐานครอบครัวที่พบว่าเด็กมักจะมีพ่อแม่ที่หย่าร้างกันและเป็นลูกคนแรกของครอบครัวแล้วยังพบอีกว่าลักษณะภายในครอบครัวของเด็กจะจัดอยู่ในประเภทตื่นตัวมากกว่าเงียบขรึมหรือเซื่องซึม

Cornelius & Yawkey (1984) ได้ศึกษาเพิ่มเติมจากงานวิจัยของ Manosevitz et al. (1973) โดยศึกษาในเรื่องของพื้นฐานครอบครัวของเด็กที่สร้างเพื่อนในจินตนาการ ซึ่งได้ผลเช่นเดียวกันที่ว่าเด็กที่อยู่ในครอบครัวที่มีพ่อหรือแม่เพียงคนเดียวจะมีการสร้างเพื่อนในจินตนาการมากกว่าเด็กที่มีทั้งพ่อและแม่ นอกจากนี้ยังพบอีกว่าเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีพ่อหรือแม่เพียงคนเดียว จะมีการพูดแบบจินตนาการกับเพื่อน โดยเป็นคำที่เพ้อฝันมากกว่าชอบเล่นเกมที่ใช้จินตนาการ รวมทั้งจะมีคะแนนการมีจินตนาการที่สูง โดยได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการมีจินตนาการในเด็กวัยก่อนเข้าเรียนในครอบครัวที่มีพ่อหรือแม่เพียงคนเดียว (Single parent) และในครอบครัวที่มีทั้งพ่อและแม่จำนวน 50 คน พบว่าเด็กในครอบครัวที่มีพ่อหรือแม่เพียงคนเดียวจะมีจินตนาการที่สูงกว่ามีเพื่อนในจินตนาการมากกว่า มีใช้การพูดแบบจินตนาการกับเพื่อน โดยเป็นคำที่เพ้อฝันและชอบเล่นเกมที่ใช้จินตนาการเมื่ออยู่คนเดียวและเล่นมากกว่าเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีทั้งพ่อและแม่ นอกจากนี้เขาได้ทำการศึกษาในปีเดียวกันโดยแบ่งเด็กเป็น 2 กลุ่มคือเด็ก อายุ 4 ปี 24 คน และ อายุ 5 ปี 26 คน เด็ก 8 คน มาจากครอบครัวที่มีพ่อหรือแม่เพียงคนเดียวและอีก 42 คน มาจากครอบครัวที่มีพ่อและแม่ เด็กจะได้รับการสัมภาษณ์โดยใช้ Imaginary Predisposition Interview Scale (IPIS) ใช้เวลาประมาณ 40 นาที ซึ่งแบบสัมภาษณ์นี้เกี่ยวข้องกับการเล่นสมมติกับวัตถุ การแสดงบทบาทในสถานการณ์ต่างๆ และกิจกรรมที่ทำผลที่ได้จากการศึกษาพบว่าเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีพ่อหรือแม่เพียงคนเดียวจะมีความสัมพันธ์กับคะแนนของการมีจินตนาการสูง

Taylor (1999) ได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากการศึกษาวิจัยของ Manosevitz et al. (1973) พบผลเช่นเดียวกันคือเพื่อนในจินตนาการส่วนใหญ่จะมีลักษณะที่ไม่โหดร้ายหรือน่ากลัว แต่จะมีลักษณะใจดีและเพื่อนในจินตนาการส่วนใหญ่มีพลังอำนาจ นอกจากนี้ได้ทำการศึกษาที่

สอดคล้องกับงานวิจัยของ Taylor et al. (1993) ในแง่ของการศึกษาลักษณะเพื่อนในจินตนาการ โดยให้เด็กทำการอธิบายลักษณะของเพื่อนในจินตนาการแต่ต่างกันว่า Taylor et al. (1993) ศึกษาเปรียบเทียบเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการกับเพื่อนที่แท้จริง (ไม่มีเพื่อนในจินตนาการ) โดย Taylor et al. (1999) ได้ทำการศึกษาบุคลิกลักษณะของเพื่อนในจินตนาการที่เด็กสร้างขึ้นและจำแนกเพื่อนในจินตนาการเป็น 2 ลักษณะคือ โดยมีตัวอย่างของเพื่อนในจินตนาการที่เด็กสร้างขึ้นมา มีการตั้งชื่อต่างๆให้เขาได้ทำการศึกษาคณะเด็ก 341 คน ใช้ข้อมูลจาก 3 แหล่งคือ จากเด็ก อายุ 3-12 ปี 179 คน จากผู้ปกครอง 42 คน และการสอบถาม ข้อมูลจากผู้ใหญ่อีก 120 คน ซึ่งทำให้สามารถจัดกลุ่มของลักษณะที่เห็นได้ชัดเจนของเพื่อนในจินตนาการคือเพื่อนในจินตนาการที่เป็น Invisible friend คือเพื่อนที่ไม่มีตัวตน มักจะมีที่มาจากคนจริง มีพลังอำนาจ เช่น ยอดมนุษย์ และ Personified object คือสิ่งของที่ถูกสมมติให้เป็นบุคคล เช่น ตุ๊กตาผ้าที่เป็นสัตว์ชนิดต่างๆ ซึ่งพบว่า 31% ของเพื่อนในจินตนาการที่สำรวจพบจะเป็นลักษณะของ Personified object ส่วนที่เหลือเป็น Invisible friend นอกจากนี้ พบว่าใน Invisible friend นี้ 27% เป็นเพื่อนในจินตนาการที่เป็นเด็กชายและหญิงและมีจำนวนน้อยที่เด็กสร้างให้เพื่อนในจินตนาการเป็นเหมือนคนจริงๆ ส่วนมากจะเป็นลักษณะของมนุษย์ที่มีพลังอำนาจพิเศษ เช่น บินได้หรือเปลี่ยนรูปร่างได้หรือมีลักษณะทางร่างกายที่ไม่แน่นอน เช่น "Baintor ที่เป็นคนผิวขาวรูปร่างเล็กๆอาศัยอยู่ในตะเกียง หรือ Skateboard guy ที่อาศัยอยู่ในกระเป๋าสีของของเด็กชาย" นอกจากนี้เพื่อนในจินตนาการส่วนใหญ่จะมีอายุน้อยกว่าเด็ก เช่น "Cream ที่เป็นเด็ก ตัวเล็กๆ (Baby) ที่อยู่บนมือของเจ้าของ" แต่ก็มีเพื่อนในจินตนาการบางส่วนที่มีอายุมากกว่าเด็ก เช่น "Nobby นักธุรกิจอายุ 160 ปี ที่เป็นเพื่อนคุณตลอดการเดินทางจาก Portland จนถึง Seattle" เพื่อนในจินตนาการที่เป็นสัตว์และมีพลังพิเศษ เช่น "Dipper ปลาโลมาที่สามารถบินได้อยู่บนดวงดาว ไม่เคยหลับไหลและมีความรวดเร็วมากที่สุดมีขนาดใหญ่กว่าบรรดาปลาโลมาทั้งหลาย หรือ "Nutsy and Nutsy นกที่มีสีส้มสวยงามผู้ให้ความช่วยเหลือเด็กและทำให้เด็กขบขันได้ตลอดเวลา" อีกชนิดหนึ่งของเพื่อนในจินตนาการคือ Invisible people หรือสัตว์ รวมไปถึง Superhero Superman Wonder woman ผีและศัตรู มีส่วนน้อย ที่เพื่อนในจินตนาการจะมีบุคลิกลักษณะที่น่ากลัวสำหรับเด็ก เช่น "Acher เด็กชายอายุ 5 ปี ที่ชอบตี ชอบเตะ ดึงเส้นและชอบกระโดดออกจากเตียง" จากข้อมูลข้างต้น พ่อแม่มักจะมี ความประหลาดใจเกี่ยวกับการสร้างเพื่อนในจินตนาการแม้จะรู้ว่าเด็กสร้างภาพดังกล่าวขึ้นเองแต่เขาก็ รู้สึกว่ามันเป็นสิ่งที่ผิดปกติสำหรับเด็ก

Gleason et al. (2000) ทำการศึกษาที่สอดคล้องกับงานวิจัยของ Manosevitz et al. (1973) ในแง่ประเภทของเพื่อนในจินตนาการและให้ข้อมูลเพิ่มเติมในด้านระยะเวลา การคงอยู่ของเพื่อนในจินตนาการและจุดประสงค์ของการมีเพื่อนในจินตนาการ นอกจากนี้ยังมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ Taylor (1999) ที่ว่าส่วนใหญ่เพื่อนในจินตนาการจะมีลักษณะของ

มนุษย์ที่มีพลังอำนาจพิเศษและประเภทของเพื่อนในจินตนาการที่พบเหมือนกันมี 2 ประเภทและมีข้อมูลในเชิงลึกเกี่ยวกับชื่อ บุคลิกลักษณะเฉพาะตัวของเพื่อนในจินตนาการ โดยได้ทำการศึกษาลักษณะของเพื่อนในจินตนาการที่เกิดขึ้นในเด็กก่อนวัยเรียน โดยทำการสัมภาษณ์แม่ของเด็กจำนวน 78 คน เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมทางสังคมและเพื่อนในจินตนาการ โดยก่อนสัมภาษณ์จะทำการแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ตามชนิดและลักษณะของเพื่อนในจินตนาการที่เด็กมีตั้งนี้คือเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการแบบไม่มีตัวตน (Invisible imaginary companion) เด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการเป็นวัตถุ (Personified object) และเด็กที่ไม่มีเพื่อนในจินตนาการ สำหรับเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการนั้น เพื่อนในจินตนาการของเขาจะต้องปรากฏตัวเป็นเวลาอย่างน้อย 1 เดือน หากไม่ถึง 1 เดือน ผู้วิจัยต้องกลับไปทำการติดตามดูต่อไปว่าจะมีเพื่อนในจินตนาการต่อจากนั้นอีกหรือไม่ การสัมภาษณ์เกี่ยวข้องกับ 3 ลักษณะ คือความสม่ำเสมอของการปรากฏตัว (Stability) การอยู่ทั่วไปทุกหนทุกแห่งในเวลาเดียวกัน (Ubiquity) และรูปร่างลักษณะ (Identity) ในส่วนของ Stability และ Ubiquity นั้นเกี่ยวข้องกับระยะเวลาที่เพื่อนในจินตนาการอยู่กับเด็กหรือการปรากฏตัวขึ้นนานเพียงใด และวิธีการที่แม่ทราบว่าเด็กมีเพื่อนในจินตนาการเกิดขึ้น โดยจากการสังเกตของแม่เองหรือเด็กเป็นผู้บอก ความถี่ ของการปรากฏตัวต่ำ ปานกลางหรือสูง เป็นที่รู้จักคุ้นเคยในครอบครัวมากน้อยเพียงใด และเพื่อนในจินตนาการอยู่ร่วมกับเด็กในทุกๆที่และทุกสถานการณ์หรือไม่ ในส่วนของ Identity คือจำนวนของ เพื่อนในจินตนาการเกิดเพียงหนึ่งเดียวหรือเกิดขึ้นมากมาย สามารถนับจำนวนได้หรือไม่ เป็นมนุษย์หรือสัตว์ แม่จะต้องสามารถอธิบายได้ในกรณีที่มีเพื่อนในจินตนาการมีพลังอำนาจพิเศษต่างๆ นอกจากนี้ยังต้องอธิบายถึงความสัมพันธ์ของเด็กกับเพื่อนในจินตนาการว่ามีลักษณะอย่างไร เช่นมีการดูแลที่ดีหรือมีความขัดแย้งกันหรือไม่ ผลการศึกษาวิจัยพบว่าเพื่อนในจินตนาการที่เป็น Personified object เกิดขึ้นเป็นระยะเวลายาวนานกว่า นอกจากนี้ในแง่ของ Identity เด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการ ที่เป็น Invisible friend จะมีจำนวนมากกว่า Personified object โดยส่วนใหญ่แล้ว Invisible friend เป็นมนุษย์และ Personified object เป็นสัตว์ ในแง่ของความสัมพันธ์พบว่าเด็กที่มี Invisible friend จะมีความสัมพันธ์ทางสังคมและเป็นเพื่อนที่ดีกว่า ในขณะที่เด็กที่มี Personified object จะมีความสัมพันธ์ในลักษณะของการดูแลเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน (Nurtured) นอกจากนี้การมี Personified object เกิดจากการที่เด็กมีความต้องการอยากได้ตุ๊กตา ในขณะที่เด็กที่มี Invisible friend มีความต้องการที่จะมีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น ถ้าเปรียบเทียบเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการกับเด็กที่ไม่มี พบว่าเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการส่วนใหญ่จะเป็นลูกคนเดียวและลูกคนแรกมากกว่า

Somer & Yawkey (1984) ได้ทำการศึกษาที่สอดคล้องกับ Cornelius & Yawkey (1984) ในแง่ของลักษณะพื้นฐานของครอบครัว ซึ่งพบผลเพิ่มเติมว่านอกจากลักษณะครอบครัวของเด็กที่จัดอยู่ในประเภทต้นตัวมากกว่าเจียบขริมหรือเขื่องซ้ำยังพบอีกว่าเด็กที่มีพ่อหรือแม่เพียง

คนเดียวมีการสร้างเพื่อนในจินตนาการมากกว่าเด็กที่มีทั้งพ่อและแม่ โดยทำการศึกษา บุคลิกลักษณะของเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการว่ามีลักษณะสำคัญอยู่ 3 ลักษณะคือ เด็กจะมีเพื่อนในจินตนาการในช่วงที่เขาอายุประมาณ 5 -9 ปี แต่ตามพัฒนาการต่างๆไปแล้ว เพื่อนในจินตนาการจะปรากฏเมื่ออายุประมาณ 2-3 ปี หลังจากนั้นแล้วเพื่อนในจินตนาการก็จะหายไป ลักษณะที่สองคือเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการจะมีความฉลาด สติปัญญาดี ตัวอย่างเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการจะมี IQ ประมาณ 120 ทดสอบโดย Stanford Binet ลักษณะที่สามคือ การมีทักษะทางสังคมและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีซึ่งเกี่ยวข้องกับความสามารถในการแสดงออกทางภาษาที่ดี (Expressive language) และลักษณะที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการจะมีความคิดสร้างสรรค์สูงและมีความสามารถในการเขียน นอกจากนี้ยังพบว่าพื้นฐานครอบครัวของเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการนั้นก็ยังมีลักษณะที่บ่งบอกได้ชัดเจนว่าลักษณะภายในครอบครัวของเด็กที่สร้างเพื่อนในจินตนาการขึ้นมาจัดอยู่ในประเภทมีกิจกรรมในครอบครัวตลอดเวลา

นอกจากนี้ได้มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับลักษณะพิเศษของเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการดังนี้

Morelock & Martha (1997) ได้ทำการศึกษาในกรณีศึกษาซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Somer & Yawkey ในปี 1984 พบว่าเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการเป็นเด็กที่มีความฉลาด สติปัญญาดี IQ สูง มีความคิดสร้างสรรค์และมีความสามารถทางภาษาที่ดี มีการเล่นแบบมีจินตนาการและพบผลเพิ่มเติมว่าเด็กสามารถคิดแบบนามธรรมได้ตั้งแต่วัยเด็กและสามารถจับประเด็นสำคัญของเรื่องราวต่างๆได้ดี และผลการศึกษาที่ได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Taylor et al. (1993) พบว่าเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการจะมีการเล่นแบบเพื่อนและมีจินตนาการมากกว่าเด็กที่ไม่เพื่อนในจินตนาการ โดยได้ศึกษากรณีศึกษาของ Peter Martin และกรณีศึกษาของ Samantha โดยกรณีศึกษาแรกคือ Peter Martin อายุ 5 ปี มี IQ สูงกว่า 200 (ได้รับการทดสอบโดยใช้ Stanford Binet เมื่ออายุ 4 ปี) เมื่ออายุ 5 ปี Peter ชอบการเรียนรู้ ธรรมชาติหรือความจริงเกี่ยวกับโลกมนุษย์ หนึ่งในหนังสือที่เขาชื่นชอบคือ World Book Encyclopedia เขาสนใจว่าคอมพิวเตอร์ทำงานได้อย่างไร แต่เขาจะเล่นแบบมีจินตนาการซึ่งเป็นสิ่งที่เด็กในช่วงอายุเช่นเขามีไม่มากนัก หลังจากนั้นเขาก็ได้รับการฝึกฝนจนสามารถมีจินตนาการในการเล่นเหมือนกับเด็กทั่วๆไป ส่วนในกรณีศึกษาที่ 2 เป็นตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเกี่ยวกับเด็กที่มีพรสวรรค์ในการสร้างเพื่อนในจินตนาการ คือ Samantha อายุ 8 ½ ปี มี IQ สูงกว่า 200 (ได้รับการทดสอบโดยใช้ Stanford Binet) Samantha ไม่มีปัญหาในการเล่นแบบมีจินตนาการเธอกล่าวว่าเธอเห็นหมาป่าอยู่ในป่าและมีปีศาจอยู่ในห้องน้ำ เธอต้องการให้พ่อแม่ช่วยและต่อสู้กับมัน เธอบอกว่าเธอเห็นปีศาจเมื่อลืมหัดทุกครั้งและจะมีมายูนิคอร์นไว้คอยช่วยเหลือ เธอบอกว่าเธอรู้อะไรมากมายเกี่ยวกับมายูนิคอร์น เธอดูภาพยนตร์เกี่ยวกับม้าอย่างมาก ผู้วิจัยจึงสรุปว่าเด็กที่มีพรสวรรค์สูง

(Gifted child) จะมีความคิดสร้างสรรค์และมีจินตนาการที่สูง ดังเช่นเด็ก 2 คนนี้ ทั้งคู่มีลักษณะพิเศษที่สำคัญคือการมองเห็นสิ่งต่างๆในลักษณะที่ซับซ้อนมากกว่าเด็กปกติไม่ว่าจะกระทำสิ่งใดก็ตามพวกเขาจะต้องการความถูกต้องชัดเจนและแน่นอน มีความสามารถคิดแบบนามธรรมตั้งแต่ในวัยเด็กและสามารถจับประเด็นสำคัญของเรื่องราวต่างๆ ได้ดี

Roger & Silverman (2003) ได้ทำการศึกษาที่สอดคล้องกับงานวิจัยข้างต้นคือเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการจะมีลักษณะที่พบคือเป็นเด็กที่มีพรสวรรค์ (Gifted child) และมีความคิดสร้างสรรค์ ส่วนที่เป็นความแตกต่างคืองานวิจัยนี้ศึกษาในเด็ก 2 กลุ่มเปรียบเทียบกันคือเด็กที่ปกติกับเด็กที่มีพรสวรรค์ ส่วนงานวิจัยข้างต้นศึกษาเป็นรายกรณี โดยได้ทำการศึกษาเด็กทั่วไปเปรียบเทียบกับเด็กที่มีพรสวรรค์ในเรื่องของสติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการพบว่าเด็กคนหนึ่งมีเพื่อนในจินตนาการ ที่เขากล่าวถึงว่า "พระเยซูที่เป็นเด็กผู้ชาย" ปรากฏตัวขึ้นเมื่อเด็กเกิดความกลัว โดดเดี่ยวและมีความคับข้องใจ เขาเป็นเพื่อนคุยที่ดีของเด็กและพบว่าพ่อแม่ของเด็กที่มีพรสวรรค์ดังกล่าวมากกว่า 2 ใน 3 กล่าวว่าคุณของพวกเขามีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการและครั้งหนึ่ง ที่สังเกตเห็นได้ว่าเด็กมีการจินตนาการให้สิ่งต่างๆเหมือนมีชีวิตในช่วงอายุก่อน 3 ปี และเมื่อศึกษาเปรียบเทียบกับเด็กปกติพบผลว่าเด็กที่มีพรสวรรค์มีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการมากกว่า

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการทดลองเพื่อพิสูจน์ว่าเพื่อนในจินตนาการมีลักษณะเช่นใดและเปรียบเทียบกับเพื่อนที่มีและไม่มีเพื่อนในจินตนาการมีดังนี้

Taylor et al. (1993) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการกับเด็กที่มีเพื่อนที่แท้จริง (Real friend) เพื่อดูว่าเด็กทั้ง 2 กลุ่มนี้จะสามารถแยกความเพ้อฝัน (Fantasy) ออกจากความจริง (Reality) ได้หรือไม่ และเพื่อนในจินตนาการที่เด็กสร้างขึ้นเป็นแบบใดบ้าง โดยทำการศึกษาร่วมเป็น 2 การทดลอง การทดลองแรก ทดลองกับเด็ก 12 คน อายุเฉลี่ย 4 ปี 2 เดือน ซึ่งมีเพื่อนในจินตนาการ และเด็กอีก 15 คน อายุเฉลี่ย 4 ปี 1 เดือน ซึ่งไม่มีเพื่อนในจินตนาการ วิธีการศึกษาคือถามคำถามเกี่ยวกับเพื่อนในจินตนาการว่าเด็กมีจริงหรือไม่ และหากมีจะมีลักษณะของเพื่อนในจินตนาการ เป็นแบบใดแล้วบอกให้เด็กแสดงบทบาทสมมติกับเพื่อนในจินตนาการ โดยเชิญให้เพื่อนคนนั้นเข้ามาในห้องทดลอง ผลการทดลองที่ 1 พบว่าเด็กที่ไม่มีเพื่อนในจินตนาการจะประสบความสำเร็จลำบากในการแสดงบทบาทสมมติมากกว่าเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการ นอกจากนี้พบอีกว่าความแตกต่างระหว่างความตั้งใจในการเล่นสมมติกับเพื่อนที่เกิดขึ้นนั้นขึ้นอยู่กับว่าลักษณะของเพื่อนเป็นเช่นไร กล่าวคือเป็นเพื่อนในจินตนาการหรือเป็นเพื่อนที่แท้จริง หลังจากนั้นทำการทดลองที่ 2 โดยทำการทดลอง หลังการทดลองที่ 1 ประมาณ 7 เดือน ในเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการ และประมาณ 9 เดือน ในเด็กที่ไม่มีเพื่อนในจินตนาการ โดยเด็กทั้งหมดจะต้องทำงาน 5 อย่างคือ งานชิ้นแรกเป็นการประเมินความสามารถของ การแยกแยะระหว่าง

วัตถุจริง และวัตถุที่ถูกสมมติขึ้น โดยแสดงภาพเด็กชาย 2 ภาพ เด็กชายคนหนึ่งสมมติว่ากินคุกกี้ อีกคนหนึ่งให้กินคุกกี้จริง เด็กจะถูกถามคำถามว่า เด็กคนใดที่จะเห็นคุกกี้ เด็กคนใดไม่สามารถจับคุกกี้ได้ เด็กคนใดกินคุกกี้ได้ เด็กคนใดชวนเพื่อนกินคุกกี้ได้ เด็กคนใดที่เก็บคุกกี้ไว้กินวันต่อไปได้ งานชิ้นที่สองเป็นการ อธิบายลักษณะของเพื่อนในจินตนาการกับเพื่อนที่แท้จริง ดังการทดลองที่ 1 งานชิ้นที่สาม เป็นการเล่นบทบาทสมมติ โดยให้เด็กเล่นสมมติ แปรงฟัน หวีผม ตีมน้ำจากแก้ว การบันทึกผลจะบันทึกว่าเด็กใช้ส่วนของร่างกายแทนหวี แปรงและถ้วยหรือใช้ท่าทางเพื่อสมมติว่าเป็นวัตถุดังกล่าว งานชิ้นที่ 4 เป็นการประเมิน Fantasy และ Reality โดยเด็กจะได้ดูภาพ 10 ภาพ (5 ภาพเป็นเรื่องจริงอีก 5 ภาพเป็นเรื่องสมมติ) และเด็กจะถูกถามว่าเกิดอะไรขึ้นในภาพ และเกิดขึ้นในชีวิตจริงได้หรือไม่ งานชิ้นสุดท้ายเป็น Free play task โดยให้ Block และแท่งพลาสติก 3 แท่งเล็กๆ แล้วหลังจากให้เด็กเล่นไป 3 นาทีนั้น ผู้ทดลองบอกเด็กว่า “ฉันลืมนำสิ่งนี้กับหนูมันเป็นไม้วิเศษที่มีอำนาจสามารถเปลี่ยนปีกทองของซินเดอเรลล่าให้เป็นรถไค้ชได้” ผลการทดลองที่ 2 นี้พบว่าในงานชิ้นที่ 1 เด็กสามารถแยกวัตถุจริงและวัตถุสมมติได้ ในงานชิ้นที่ 2 เด็กส่วนใหญ่ จะมีการสร้างเพื่อนในจินตนาการขึ้นมาใหม่จากการทดลองที่ 1 ในงานชิ้นที่ 3 เด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการจะใช้วัตถุในจินตนาการมากกว่าเด็กที่ไม่มีเพื่อนในจินตนาการ เมื่อเล่นบทบาทสมมติ ในงานชิ้นที่ 4 เด็กสามารถแยกความแตกต่างระหว่างสิ่งเพ้อฝันกับสิ่งที่เป็นจริงได้ ในงานชิ้นที่ 5 เด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการจะมีการเล่นแบบสร้างสรรค์และเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการจะใช้ไม้วิเศษมากกว่าเด็กที่ไม่มีเพื่อนในจินตนาการ จากการทดลองข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าเด็กทั้งที่มีและไม่มีเพื่อนในจินตนาการสามารถแยกความเพ้อฝันและความจริงออกจากกันได้ แต่เด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการจะมีการเล่นแบบเพ้อฝันมากกว่าเด็กที่ไม่มีเพื่อน ในจินตนาการ

Taylor & Carlson (1997) ทำการศึกษาที่สอดคล้องกับงานวิจัยของ Manosevitz et al. (1973) โดยเขาได้ทำการศึกษาบุคลิกลักษณะของเพื่อนในจินตนาการที่เด็กสร้างขึ้นและในงานวิจัยของเขามีการทดลองเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างความเพ้อฝันหรือการสมมติของเด็กเล็กกับความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีเกี่ยวกับจิตใจ ซึ่งพบผลเพิ่มเติมว่าการมีเพื่อนในจินตนาการเป็นส่วนหนึ่งของการคิดเพ้อฝันในเด็กและสัมพันธ์กับการเข้าใจจิตใจผู้อื่น โดยได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความเพ้อฝันหรือการสมมติของเด็กกับความรู้ในทฤษฎีที่เกี่ยวกับจิตใจ (Theory of Mind) พบผลเพิ่มเติมว่าความเข้าใจจิตใจผู้อื่นมีความสัมพันธ์กับการมีเพื่อนในจินตนาการซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการคิดเพ้อฝันในเด็กโดยกลุ่มตัวอย่าง 152 คน ที่เป็นเด็กหญิงและชายอายุ 3 – 4 ปี เด็กจะได้รับการสัมภาษณ์ เกี่ยวกับเรื่องความเพ้อฝันในลักษณะต่างๆ เช่นการมีเพื่อนในจินตนาการ การแสดงบทบาทเลียนแบบบุคลิกลักษณะของคนในจินตนาการ ในกลุ่มตัวอย่าง 152 คนนี้ แบ่งเป็นกลุ่มอายุ 3 ปี 57 คน อายุ 4 ปี 95 คน ซึ่งเป็นเด็กชาย 75 คน และเด็กหญิง 77 คน ทำการประเมินเป็น 2 ส่วน โดยในแต่ละส่วนผู้ปกครองจะได้รับแบบสอบถามเกี่ยวกับประวัติส่วนตัว

ครอบครัว และแบบสัมภาษณ์ พฤติกรรมของเด็ก แบบทดสอบที่ใช้วัดในสวนที่ 1 ประกอบด้วย Peabody Picture Vocabulary Test Revised /Fantasy Interview With the Child / the Pretend Action Task / the 3 min Free Play Session with Reality Oriented Toy / Child's Toy Preference หลังจากนั้น 1 สัปดาห์จะทำสวนที่ 2 ซึ่งประกอบด้วย A Retest of Imaginative Play Predisposition / a Retest of the Pretend Action Task / the 3 min Free Play Session with Fantasy Oriented Toy / Child's Toy Preference และ Theory of Mind Task ซึ่งประกอบด้วย 3 ส่วน คือ Appearance – Reality Tasks, False Belief and Representational Change , Interpretative Diversity Task โดยในสวนที่ 2 ผู้ทำการทดลองถามผู้ปกครองเกี่ยวกับเพื่อนในจินตนาการหากเด็กมีเพื่อนในจินตนาการจะเป็นตุ๊กตาหรือเป็นสัตว์ รวมทั้งสอบถามเกี่ยวกับของเล่นที่เด็กมี ซึ่งจะเกี่ยวกับเวลาที่เด็กเล่นของเล่นตุ๊กตามีตัวตนจริงหรือไม่ มีหน้าที่เหมือนกับตัวการ์ตูนในหนังสือการ์ตูนหรือภาพยนตร์หรือไม่ แบบสอบถามของผู้ปกครองจะถามเกี่ยวกับเกมที่เด็กชอบเล่น เกมที่ชอบเล่นกับคนอื่น เรื่องเล่าที่ชอบ ของเล่นที่ชอบ รายการโทรทัศน์ที่ชอบ การมีเพื่อนในจินตนาการจากที่พ่อแม่ เห็นและรับรู้ โดยประกอบการสอบถามจากเด็กด้วยการเล่นสมมติเป็นสัตว์ต่างๆ บุคคลต่างๆ บ่อยหรือไม่ ผลการศึกษาพบว่ามีความสัมพันธ์ระหว่างความแตกต่างในพัฒนาการความเข้าใจจิตใจ ผู้อื่นกับการเล่นสมมติและการเล่นแบบเพ้อฝัน นั่นคือในงานพัฒนาความเข้าใจจิตใจผู้อื่น (Theory of mind) มีความสัมพันธ์กับอายุและความสามารถทางภาษาอย่างมีนัยสำคัญทำให้เห็นว่าเด็กสามารถพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับจิตใจได้เพิ่มขึ้นตามอายุ ส่วนความแตกต่างเรื่องความเพ้อฝันพบว่าเด็กที่มี High fantasy จะชอบเล่นแบบอิสระมากกว่า ซึ่งการวัดความแตกต่างเรื่องการเพ้อฝันกับการสมมติทำได้โดยจัดเด็กให้อยู่ในกลุ่มที่มีเพื่อนในจินตนาการและทำการเชื่อมโยงระหว่างการสัมภาษณ์ และการวัดพฤติกรรม พบว่าการประเมินความเพ้อฝันของเด็กอายุ 4 ปี สัมพันธ์กับความเข้าใจจิตใจผู้อื่นและไม่เน้นความสามารถทางภาษา นั้นแสดงให้เห็นว่าการมีเพื่อนในจินตนาการเป็นส่วนหนึ่งของการคิดแบบเพ้อฝันในเด็กซึ่งสัมพันธ์กับการเข้าใจจิตใจของผู้อื่น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลของวัฒนธรรมที่มีผลต่อการสร้างเพื่อนในจินตนาการมีดังนี้

Taylor (1997) ได้ทำการศึกษาที่แตกต่างจากการศึกษาของผู้อื่น กล่าวคือศึกษากับเกี่ยวกับการตัดสินใจเพ้อฝันกับความจริงในต่างวัฒนธรรม ซึ่งในชีวิตคนเรามีเรื่องของความเพ้อฝันและความจริงอยู่มากมายโดยวัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญในการตีความ พ่อแม่ก็มีส่วนสำคัญในการบอกเด็กว่าสิ่งใดคือความฝันสิ่งใดคือความจริง เด็กจะมีการควบคุมความคิดนี้โดยในเด็กที่เป็นคริสเตียนจะได้รับการบอกเล่าว่าผู้ชายที่อยู่ในชุดสีแดงคือซานตาคลอสและมาร่วมงานรื่นเริงกับพวกเด็กๆ พ่อแม่จะบอกว่าซานตาคลอสมีจริงหรือไม่ แต่ในบางแห่งวัฒนธรรมบอกว่า

ชานตาคลอสไม่มีจริง ซึ่งทำให้ประสบการณ์การเพื่อนของเด็กมีความหลากหลายตามวัฒนธรรมที่เด็กอยู่ รวมทั้งเรื่องเล่าต่างๆและความคิดเกี่ยวกับพลังอำนาจ ในทางตรงข้ามเด็กที่แสดงบทบาทอย่างมากในการเล่นสมมติกับผู้อื่นจะมีการแสดงความเพื่อนของตัวเอง เช่น การสร้างเพื่อนในจินตนาการทำให้เด็กสามารถแยกความเพื่อนและความจริงได้ ในบางวัฒนธรรม เช่น เด็กในสังคมตะวันตกพบว่าการเล่นสมมติเป็นเรื่องที่ดี แต่ในบางศาสนา กล่าวว่าการเล่นสมมติ เป็นการเสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์เป็นเรื่องของความหลอกลวงเกี่ยวข้องกับอำนาจของปีศาจร้าย นอกจากนี้มีการเปรียบเทียบระหว่างวัฒนธรรมของพวกอินเดียนกับพวกอเมริกาเหนือพบว่าถ้าเด็กในอินเดียนการพูดหรือกล่าวถึงเรื่องต่างๆที่ผู้ใหญ่ไม่สามารถรับรู้หรือมองไม่เห็นสิ่งเหล่านั้นถือว่าเป็นสิ่งที่ไม่มีตัวตนมากกว่าเป็นการคิดหรือจินตนาการ แต่เด็กในอเมริกาเหนือจะแปลความสิ่งนี้เป็นเรื่องของความเพื่อน เช่น การสร้างเพื่อนในจินตนาการ ดังนั้น การมองของคนในแต่ละวัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องนำมาพิจารณา และตีความความเพื่อนกับความจริง

Taylor, Carlson & Levin (1998) ทำการศึกษาที่สอดคล้องกับการศึกษาของ Taylor (1997) ในแง่ของวัฒนธรรมมีบทบาทที่สำคัญในการตีความเรื่องของความเพื่อนต่างๆ โดยศึกษาในกลุ่ม Mennonite เป็นนิกายหนึ่งของศาสนาคริสต์โปรเตสแตนต์ ได้ผลเพิ่มเติมจากเดิมคือในสังคมปิดไม่ใช้สิ่งแวดล้อมที่อยู่ภายนอกมาเล่นสมมติแต่ใช้สิ่งแวดล้อมที่ใกล้ตัว ส่วนสังคมเปิดจะใช้สิ่งแวดล้อมภายนอกมาเล่นบทบาทสมมติมากกว่า นอกจากนี้ส่วนหนึ่งของพวกสังคมปิดเห็นด้วยกับการมีเพื่อน ในจินตนาการเพราะอยากทำในสิ่งที่ตรงข้ามกับสิ่งที่ตนเองเป็นอยู่ ซึ่งเป็นเรื่องที่ตนเองไม่สามารถทำได้ เช่น การที่เด็กมีเพื่อนในจินตนาการที่แต่งกายด้วยสีสันสวยงาม โดยได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบอิทธิพลของวัฒนธรรมที่มีผลต่อการเล่นสมมติ โดยศึกษากลุ่ม Mennonite ซึ่งเป็นนิกายหนึ่งของศาสนาคริสต์โปรเตสแตนต์ที่พบในศตวรรษที่ 16 ในสวิตเซอร์แลนด์ ผู้ที่เลื่อมใสและเป็นสาวกของ Mennonite ได้อพยพมาจากอเมริกา เนื่องจากมีปัญหาทางศาสนาและมีปัญหาทางเศรษฐกิจ โดยย้ายมาอยู่ทางตะวันออกเฉียงเหนือและทำเกษตรกรรม มีการแยกตัวออกมาและตั้งเป็นนิกายใหม่ที่สำคัญ คือ Old Order (Orthodox) Mennonite ซึ่งมีลักษณะที่สำคัญคือการแยกจากสังคมใหญ่ต่อต้านความทันสมัยหรือวัตถุนิยม โดยเด็กที่อยู่ในสังคมนี้จะเป็นสังคมปิด เด็กอายุ 1- 5 ปี จะถูกเลี้ยงให้แยกจากโลกภายนอกแม้กระทั่งขณะที่ออกไปข้างนอกบ้านพวกเขาก็ต้องอยู่ใกล้ชิดกับพ่อแม่ตลอดเวลาและไม่ได้รับการแนะนำให้รู้จักกับคนที่ไม่ใช่ Mennonite ไม่ได้รับการสอนให้รู้จักกับโลกภายนอกเลย ผู้วิจัยได้เข้าทำการศึกษาในโรงเรียนเด็ก Mennonite 3 กลุ่มคือ Old Order Mennonite เป็นกลุ่มที่ปิดมากที่สุดไม่ยอมรับและเข้มงวดมากที่สุด รองลงมาเป็น New Order Mennonite และ Non Mennonite Christian ซึ่งในวัฒนธรรมของ 3 กลุ่มนี้แตกต่างทั้งในเรื่องความทันสมัย การได้เห็นสื่อต่างๆ และการสนับสนุนให้เด็กได้มีการเล่นบทบาทสมมติ ครูของ Non Mennonite Christian มีความคิดใน

ทางบวกกับการเล่นสมมติ แต่ครูของ Old Order Mennonite มีความคิดทางบวกกับความพ้อฝันส่วนบุคคล เช่น การมีเพื่อนในจินตนาการ วิธีการศึกษาแบ่งเป็น 2 ส่วน โดยในส่วนแรกทำการสังเกตอย่างเป็นระบบในเรื่องการเล่นของเด็ก และการเปรียบเทียบทัศนคติของผู้ใหญ่เกี่ยวกับการเล่นสมมติและความพ้อฝันใน 3 กลุ่ม โดยทำการศึกษาในเด็ก Grade 1-8 จำนวน 18 คน ทำการศึกษาเป็นเวลา 6 เดือน และทำการสัมภาษณ์ครู 3 โรงเรียนดังกล่าว โดยใช้ Sheaffer's Home Environment Questionnaire และใช้ Classroom Environment Questionnaire (CEQ) ซึ่งมีเรื่องเกี่ยวกับ Fantasy และ Pretense มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาข้อมูลว่าเด็กเล่นด้วยกันบ่อยแค่ไหน รวมทั้งการถามถึงความพ้อฝันส่วนตัวของเด็ก เช่น การมีเพื่อนในจินตนาการ โดยถามคำถามว่า "คุณเคยได้ยินเกี่ยวกับเพื่อนเล่นของเด็กที่ไม่มีตัวตนหรือไม่" และถามเกี่ยวกับข้อมูลของเพื่อนในจินตนาการเกี่ยวกับเพศ รูปร่างลักษณะ ความสามารถพิเศษ และกิจกรรมที่เล่นกับเด็ก ผลการศึกษาพบว่าทั้ง Old Order Mennonite และ New Order Mennonite มีความคิดในทางบวกน้อยกว่า พวก Non Mennonite Christian และเมื่อกล่าวถึงเพื่อนในจินตนาการ ส่วนใหญ่ตอบว่าเคยได้ยินมาก่อน ครูบางคนกล่าวว่า เป็นสิ่งที่ไม่ธรรมดาที่เด็กมีเพื่อนในจินตนาการใน Non Mennonite Christian เห็นด้วยกับการที่เด็กมีเพื่อนในจินตนาการ หลังจากนั้นในการศึกษาที่ 2 ทำการศึกษาเด็ก 61 คน ในเด็ก 3 กลุ่ม เกี่ยวกับการเล่นและลักษณะการเล่นสมมติ ผลการศึกษาพบว่าในเด็ก Old Order Mennonite จะเล่นสมมติเป็นคู่กับนักเรียน ส่วน New Order Mennonite และ Non Mennonite Christian จะเล่นสมมติเป็นคาบอวยและลิงและใช้วัตถุในจินตนาการมากกว่า ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากลุ่ม Old Order Mennonite จะไม่ใช่สิ่งแวดล้อมที่อยู่ภายนอกมาเล่นสมมติแต่จะใช้สิ่งแวดล้อมที่ใกล้ตัว เนื่องจากเป็นสังคมปิด ส่วน New Order Mennonite และ Non Mennonite จะใช้สิ่งแวดล้อมภายนอกมาเล่นบทบาทสมมติมากกว่าและการที่ส่วนหนึ่งพวก Old Order Mennonite เห็นด้วยกับการมีเพื่อนในจินตนาการเพราะอยากทำในสิ่งที่ตรงข้ามกับสิ่งที่ตนเองเป็นอยู่ซึ่งเป็นเรื่องที่ตนเองไม่สามารถทำได้ เช่น การที่เด็กมีเพื่อนในจินตนาการ ที่แต่งกายด้วยสีฉูดฉาด ซึ่งในความเป็นจริงพวกตน ไม่สามารถทำได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาเพื่อนในจินตนาการในเด็กไทยอายุ 3.5-7 ปี

ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กนักเรียนอายุ 3.5– 7ปี ที่มีเพื่อนในจินตนาการและผู้ปกครองของเด็กดังกล่าว

ข้อจำกัดของการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนน้อย
2. ไม่มีการหาค่าความเที่ยงแบบ Interrater Reliability ในการสัมภาษณ์เด็ก เนื่องจากผู้วิจัยได้นำคำตอบของเด็กมาเขียนโดยไม่มี การตีความหรือจัดกลุ่มใดๆทั้งสิ้น
3. เนื่องจากในกลุ่มตัวอย่างของเด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการแบบเพื่อนไม่มีตัวตน ซึ่งเป็นเด็กชายจำนวน 5 คน และในจำนวนนี้ มีเด็กจำนวน 4 คน ที่เพื่อนในจินตนาการได้หายไปแล้วก่อนที่ผู้วิจัยจะได้ไปสัมภาษณ์เด็ก ด้วยเหตุนี้ ผลการวิจัยส่วนหนึ่งจึงเป็นข้อมูลที่ได้จากการบอกเล่าจากความทรงจำของเด็กดังกล่าว

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

เพื่อนในจินตนาการ (Imaginary Companion) หมายถึง บุคคลที่ปราศจากตัวตนหรือสิ่งของที่ถูกสมมติให้เป็นบุคคล เด็กที่สร้างเพื่อนเหล่านี้ขึ้นมาจะมีการตั้งชื่อให้และอนุญาตให้มีส่วนร่วมในการเล่นหรือสนทนากับคนอื่น ๆ ด้วย เพื่อนในจินตนาการนี้ต้องมีตัวตนอยู่ได้นานไม่น้อยกว่า 1 เดือน โดยเด็กจะมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในจินตนาการอย่างน้อย 3 – 4 ครั้งต่อเดือน กิจกรรมที่เพื่อนในจินตนาการร่วมทำกับเด็ก ได้แก่ รับประทานอาหาร ไปเที่ยว ไปโรงเรียน เข้านอน ฯลฯ ซึ่งในงานวิจัยนี้สามารถวัดได้จากรายงานพฤติกรรมเด็กจากการสังเกตของผู้ปกครอง ที่ระบุว่าเด็กมีเพื่อนในจินตนาการร่วมกับการสัมภาษณ์เด็กที่ได้รับการระบุว่า มีเพื่อนในจินตนาการ ด้วยคำถามที่ว่า "หนูมีเพื่อนที่ไม่มีตัวตนที่หนูสร้างขึ้นเองหรือมีสิ่งของหรือตุ๊กตาหรือของเล่นที่ชอบเป็นพิเศษที่ได้มีการพูดคุยด้วย บ้างไหมคะ" หากเด็กตอบว่า "มี" จะถามต่อว่าเป็นเพื่อนในจินตนาการแบบเพื่อนไม่มีตัวตนหรือเพื่อนในจินตนาการแบบสิ่งของที่ถูกสมมติให้เป็นบุคคล จากนั้นได้สัมภาษณ์เด็กด้วยแบบสัมภาษณ์ตามลักษณะของเพื่อนในจินตนาการตามที่เด็กระบุ เพื่อนในจินตนาการแบ่งได้เป็น 2 แบบ

1. เพื่อนในจินตนาการแบบเพื่อนไม่มีตัวตน (Invisible friend) คือเพื่อนในจินตนาการที่เด็กสร้างขึ้นไม่มีตัวตนมักจะเป็นเด็กชายหรือเด็กหญิงอายุใกล้เคียงกันกับตัวเด็ก ทำ

หน้าที่เป็นเพื่อนที่ดีและเป็นเพื่อนเล่นที่มีความพิเศษ มักมีลักษณะบุคลิกแบบผู้วิเศษหรือมีพลังอำนาจที่พิเศษเหนือมนุษย์ เช่น สามารถบินได้หรือเปลี่ยนรูปร่างลักษณะได้ หรือมีลักษณะทางกายภาพที่พิเศษออกไป อาจจะเป็นสัตว์ นอกจากนี้รวมไปถึงยอดมนุษย์ เช่น Superman, Wonder woman ผี ศัตรูต่างๆ ซึ่งอาจไม่เป็นมิตรกับเด็กและทำให้เด็กตกใจกลัว ซึ่งสามารถจำแนกเพื่อนที่ไม่มีตัวตน (Invisible friend) ออกได้เป็นลักษณะต่างๆดังนี้

- 1.1 เด็กปกติทั่วไป (Ordinary child)
- 1.2 เด็กที่มีพลังพิเศษ (Magical child)
- 1.3 เด็กทารก (Baby)
- 1.4 ผู้ที่มีอายุมากกว่า (Older person)
- 1.5 สัตว์ (Animal)
- 1.6 ยอดมนุษย์ (Superhero)
- 1.7 ศัตรู (Enemy)
- 1.8 ผี (Ghost) นางฟ้า (Angel present)
- 1.9 ตัวตนที่มองไม่เห็น (Invisible self)
- 1.10 อื่นๆ (Other)

ในการวิจัยครั้งนี้สามารถวัดว่าเด็กมีเพื่อนในจินตนาการแบบเพื่อนไม่มีตัวตนได้ โดยใช้คำถามในข้อ 1 ในแบบสัมภาษณ์เด็กส่วนที่ 1 เพื่อนในจินตนาการแบบเพื่อนไม่มีตัวตนคือ "หนูมีเพื่อนที่ไม่มีตัวตนที่หนูสร้างขึ้นและหนูชอบเล่นกับเขาเป็นประจำ กินข้าวด้วยกัน นอนด้วยกัน และหนูคุยกับเขาบ้างไหมคะ ?" สรุปได้ว่าเพื่อนในจินตนาการแบบเพื่อนไม่มีตัวตนในการวิจัยครั้งนี้เป็นเพื่อนที่เด็กสร้างขึ้นจากการจินตนาการ ไม่สามารถมองเห็นได้ และมีคุณสมบัติที่ไม่ปรากฏอยู่ในโลกของความจริง

2. เพื่อนในจินตนาการแบบสิ่งของที่ถูกสมมติให้เป็นบุคคล (Personified object) คือ สิ่งของที่ถูกสมมติขึ้นมาให้เป็น เพื่อนกับเด็กเช่นตุ๊กตา (Doll) หรือตุ๊กตาสัตว์ที่ยัดด้วยผ้า (Stuffed animal) ของเล่นดังกล่าวต้องเป็น ของเล่นที่มีความพิเศษกว่าของเล่นปกติโดยทั่วไป กล่าวคือเด็กสามารถแยกได้ว่าสิ่งใดคือของเล่น ทั้งไปและสิ่งใดคือของเล่นที่เขาสมมติให้เป็นเพื่อนในจินตนาการ โดยเด็กมีการเล่นบทบาทสมมติกับของเล่นเหล่านั้นด้วย แต่ไม่รวมถึงของเล่นที่เป็น Transitional object (วัตถุที่เปรียบเสมือนเป็นตัวแทนของความอบอุ่นจากแม่ ซึ่งเด็กจะติดสิ่งเหล่านี้มากและจะนำติดตัวไปด้วยทุกที่ อันจะทำให้เด็กเกิดความสบายใจ อบอุ่นใจและปลอดภัย) เพราะหากเป็นเพื่อนในจินตนาการเด็กจะมีการสนทนากับของเล่น และมีการสร้างบุคลิกภาพให้ของเล่นเหล่านั้นด้วย ในการวิจัยครั้งนี้สามารถวัดว่าเด็กมีเพื่อนในจินตนาการแบบสิ่งของที่ถูกสมมติให้เป็นบุคคล โดยใช้คำถามในข้อ 1 ในแบบสัมภาษณ์เด็กส่วนที่ 2 (ภาคผนวก ง) ดังนี้ "หนู

มีเพื่อนที่เป็นของเล่นตุ๊กตาหรือสิ่งของที่หนูชอบเป็นพิเศษ ชอบเล่นด้วย กินข้าวด้วยกัน นอนด้วยกัน และหนูพูดคุยกับเขาและเล่นกันเป็นประจำ บ้างไหมคะ” สรุปได้ว่าเพื่อนในจินตนาการแบบสิ่งของที่ถูกสมมติให้เป็นบุคคลในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเพื่อนที่เด็กสร้างขึ้นจากวัตถุหรือสิ่งของซึ่งปรากฏอยู่ในโลกของความเป็นจริง และมีคุณสมบัติที่สอดคล้องกับความเป็นจริงด้วยเช่นกัน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อให้ครู พ่อแม่และผู้ปกครองทราบลักษณะของเพื่อนในจินตนาการในเด็กไทย
2. เพื่อทราบข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการสร้างเพื่อนในจินตนาการในเด็กไทย
3. เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยต่อไป