

PSICODRAMA E MÉTODOS DE AÇÃO ON-LINE: TEORIAS E PRÁTICAS

Maria da Penha Nery^{1,*} 

RESUMO

Trata-se de um estudo de práticas psicoterápicas e socioterápicas desenvolvidas em ambiente virtual, no período de pandemia da Covid-19. Foram realizados métodos de ação on-line, dentre eles: psicodramas, sociodramas, teatros espontâneos e jogos dramáticos. Como objetivo, buscou-se compreender as especificidades desses métodos. Metodologicamente, foram realizadas análises da informação e da sociodinâmica desses encontros, por meio das quais confirmamos ou refutamos hipóteses relativas às especificidades e aos efeitos terapêuticos do atendimento *on-line*. A partir das análises, foram encontrados alguns fenômenos, definidos teórica e praticamente, dentre eles: realidade hipersuplementar, entrecruzamento de cenas, tele virtual, vínculo terapêutico virtual, corporalidade condensada, fala-ação, matriz sociocultural dinâmica e papel psicodramático-virtual.

PALAVRAS CHAVES: Psicoterapia *on-line*; Psicodrama on-line; Ambiente virtual; Métodos de ação; Pandemia.

ONLINE PSYCHODRAMA AND ACTION METHODS: THEORIES AND PRACTICES

ABSTRACT

This article is a study of psychotherapy and sociotherapy practices developed in virtual environments during the Covid-19 pandemic. Online action methods were applied, among them: psychodramas, sociodramas, spontaneous theaters and dramatic games. As an objective, we sought to understand the specifics of these methods. Methodologically, analyzes of the information and of the socodynamics of these encounters were conducted, where we confirm or refute hypotheses related to the therapeutic specificities and effects of online practices. From the analysis some phenomena were found, which were defined theoretically and practically, such as hyper-supplementary reality, interconnecting scenes, virtual tele, virtual therapeutic bond, condensed corporality, speech-action, dynamic sociocultural matrix, and virtual psychodramatic role.

KEYWORDS: Online psychotherapy; Online psychodrama; Virtual environment; Action methods; Pandemic.

PSICODRAMA Y MÉTODOS DE ACCIÓN ONLINE: TEORÍAS Y PRÁCTICAS

RESUMEN

Se trata de un estudio de prácticas de psicoterapia y de socioterapia desarrolladas en ambiente virtual, en el período de pandemia del Covid-19. Se utilizaron métodos de acción online, entre ellos: psicodramas, sociodramas, teatros espontáneos y juegos dramáticos. Como objetivo, buscamos comprender los detalles de estos métodos. Metodológicamente, se realizaron análisis de la información y de la socodinámica de estos encuentros, donde confirmamos o refutamos hipótesis relacionadas con las especificidades y efectos terapéuticos de la atención online. A partir de los análisis se encontraron algunos fenómenos, los cuales fueron definidos teórica y prácticamente, entre ellos: realidad hipersuplementaria, interconexión de escenas, tele virtual, vínculo terapéutico virtual, corporalidad condensada, habla-acción, matriz sociocultural dinámica, rol psicodramático-virtual.

PALABRAS-CLAVE: Psicoterapia *online*; Psicodrama online; Ambiente virtual; Métodos de acción; Pandemia.

1. Associação Brasileira de Psicodrama – Brasília (DF), Brasil.

*Autora correspondente: mpnery@gmail.com

Editora de seção: Amanda Castro

Recebido: 23 Nov 2020 | Aceito: 29 Mar 2021

INTRODUÇÃO... QUE MOMENTO DE NOSSAS VIDAS!

Desde março de 2020, a pandemia da doença causada pelo coronavírus, denominado SARS-CoV-2 (Covid-19), produziu sofrimentos pessoais e coletivos. Um dos enfrentamentos dessa pandemia foi o isolamento social. Desde então, os profissionais da área de saúde sedimentaram a medicina *on-line* (telemedicina, *telehealth*) e a telepsicologia. A tecnologia e a virtualidade trouxeram desafios para todos que trabalham com saúde física, mental e coletiva (American Psychological Association, 2013; Conselho Federal de Psicologia, 2018).

Em relação à psicoterapia *on-line*, por exemplo, estudos demonstram que o sucesso dessa prática depende da compreensão das novas perspectivas e dos desafios atuais (Ulkovski *et al.*, 2017). Outros estudos afirmam que não há diferença nos resultados terapêuticos entre o atendimento presencial e o *on-line* (Pieta & Gomes, 2014; Thompson, 2016). E Novotney (2017), por sua vez, reflete sobre as questões éticas desses tratamentos.

Fleury (2020) nos apresenta pesquisas sobre psicoterapia *on-line* e os trabalhos de psicodramatistas, concluindo que Moreno (1993) está sendo atualizado em seus ideais a respeito do uso das mídias de comunicação. Nesse sentido, Imholz (2008) faz ótima discussão da aplicação do psicodrama *on-line* com o uso do *role-play* de jogos dramáticos. Recentemente, no Brasil, foi lançado o livro *Psicodrama virtual* (Echenique, 2021), no qual profissionais da área relatam suas reflexões e experiências no período da pandemia, em busca do caminho da espontaneidade-criatividade no atendimento digital.

Eis o novo, a surpresa desse período de quarentena para nós, sociomistas (ou psicodramatistas): o uso eficaz dos métodos terapêuticos de ação *on-line*. Esses métodos, dentre eles, o psicodrama, o sociodrama, o teatro espontâneo e os jogos dramáticos, têm a primazia do encontro, do aqui-agora e da espontaneidade-criadora.

Durante todo o ano participamos de diversos encontros terapêuticos e realizamos alguns deles utilizando os métodos de ação *on-line*. Neste artigo, apresentaremos um estudo sobre esses encontros, nos quais observamos alguns fenômenos e os definimos em termos teóricos e práticos, dentre eles: realidade hipersuplementar, entrecruzamento de cenas, tele virtual, vínculo terapêutico virtual, corporalidade condensada, fala-ação, matriz sociocultural dinâmica e papel psicodramático-virtual. Não pretendemos esgotar a reflexão, mas contribuir para a criação conjunta do conhecimento com os profissionais da área.

O IMPACTO DA VIRTUALIDADE NO AQUI-AGORA DA SOCIATRIA

Trabalhar com o ambiente virtual nos impõe repensar as realidades em que vivemos. Moreno (1993) distingue quatro realidades em nossas vidas: a realidade social, a matriz sociométrica, a sociedade externa e a realidade suplementar. E, nesse momento, a sociatria *on-line*, que ocorre no ambiente virtual, em plataformas da internet, nos faz refletir sobre a realidade que ocorre no contexto dramático dessa prática.

A matriz sociométrica diz respeito às estruturas sociométricas invisíveis relativas às interações afetivas, como o átomo social e as redes psicossociais. Os agrupamentos objetivos formais ou informais compõem a sociedade externa, que contém as interpolações de resistências às necessidades, expectativas e desejos. E a realidade social é a síntese dinâmica da matriz sociométrica e da sociedade externa (Moreno, 1946/1984). A realidade social é a junção do que é visível com a dinâmica e padrão das trocas inconscientes e do que é invisível nas relações humanas. Na sessão sociátrica, vivemos essas realidades atravessadas pelos contextos social, grupal e dramático.

No contexto social, desempenhamos os papéis sociais, que são as unidades socioculturais de conduta; no contexto grupal, vivemos, com os membros do grupo, a continência do processo sociátrico; por fim, no contexto dramático, damos vida e ação ao imaginário, e aí surge a realidade suplementar. Para Moreno (1946/1984), a realidade suplementar é uma experiência nova, alargada e pluridimensional da realidade social. As técnicas de ação utilizadas na realidade suplementar deixam os conteúdos da matriz sociométrica mais visíveis, e os da realidade social, mais coconscientes. Durante a sessão, o diretor coordena o encontro seguindo os fenômenos e conteúdos do grupo. O ego-auxiliar dá apoio emocional e fica em prontidão para exercer personagens dos protagonistas. Ambos promovem a continência aos afetos e às inquietações dos participantes do evento.

Os métodos de ação *on-line* ao serem realizados no contexto virtual podem trazer a especificidade de que a realidade suplementar vivida no contexto dramático se amplia, pois a dimensão do imaginário se alia à dimensão da virtualidade.

O paradoxo da presença física *on-line* dos participantes (ou que estiveram remotamente presentes), que não é a presença no mesmo ambiente físico, demandará a exploração do imaginário unida à experiência dramática no campo virtual, para a cocriação. Ao efeito dessa união, propusemos o termo “realidade hipersuplementar”.

A partir das realidades definidas por Moreno e do atendimento em ambientes virtuais, tentamos verificar as seguintes hipóteses em relação às práticas psicoterápica e sociátrica *on-line*: 1) O psicodrama e demais métodos de ação *on-line* maximizam a realidade suplementar no contexto dramático, tornando-a realidade hipersuplementar; 2) As mínimas expressões corporais e os recursos da plataforma virtual contribuem para o desenvolvimento da sessão sociátrica; 3) Os vínculos no ambiente virtual sofrem a mesma interferência de elementos caóticos do coinconsciente que ocorrem na realidade social. Porém, a tecnologia demanda maior disponibilidade do ego-auxiliar ou da função ego-auxiliar do diretor para a manutenção do aquecimento, para a diferenciação e o compartilhamento das cenas que se entrecruzam.

MÉTODO DE PESQUISA

A pesquisa-ação do psicodrama tem como base a epistemologia da intersubjetividade, do momento e do fenômeno relacional (Brito, 2006; Nery *et al.*, 2006). Neste estudo, buscamos compreender a relação terapêutica em ambiente virtual, a partir dos seguintes questionamentos: como os métodos terapêuticos de ação *on-line* se realizam e produzem efeitos em suas clientelas? Quais as especificidades dos métodos de ação *on-line*? Retiramos dessas perguntas as hipóteses anteriormente citadas.

Quanto aos métodos de ação, eles pertencem à sionomia, ciência das relações e dos grupos, criada por Moreno (1993). A sionomia se subdivide em três áreas: a sociometria, estudo das configurações grupais a partir, principalmente, das escolhas afetivas e identificações socioculturais; a sociodinâmica, estudo da dinâmica e dos padrões das relações e dos grupos, por meio do desvelar dos conteúdos coinconscientes; e a sociatria, conjunto de métodos terapêuticos de ação, que trabalha os sofrimentos dos indivíduos e dos grupos e busca desenvolver a espontaneidade criadora. Alguns métodos são: o psicodrama trabalha o protagonista, participante que representa o grupo em seus sofrimentos e questões; o sociodrama trabalha os temas da sociedade e do grupo; o teatro espontâneo promove a criatividade por meio da atuação espontânea dos participantes em personagens nas cenas; e os jogos dramáticos dão oportunidade, por meio de tarefas principalmente lúdicas, para os participantes se conhecerem e trabalharem seus temas.

Fizemos uma análise sistemática dos encontros sociátricos *on-line* dos quais participamos ou que realizamos ao longo do ano de 2020, revendo gravações, fazendo registros e processamentos teóricos logo após cada encontro. Tivemos o suporte da análise da informação de González-Rey (1999/2002) e de sociodrama de Nery (2012). Para essas análises, observamos principalmente os seguintes elementos: as cenas da relação terapêutica e das clientelas (pacientes e grupos), personagens, interações, imagens construídas corporalmente, diálogos e falas. Por meio desses elementos, surgiram os indicadores (exemplos ou sinais do fenômeno), que foram conjugados por semelhanças ou por aparecerem isolados.

Esse processo nos traz as zonas de sentido, reflexões obtidas conforme um conjunto de indicadores do fenômeno (Gonzalez-Rey, 2002). Elas nos ajudam a verificar hipóteses, rever conceitos e desenvolver alguns para a compreensão da prática terapêutica *on-line*. Trata-se, portanto, de um estudo extensivo, com exemplos de práticas diversas, e não intensivo, que seria aprofundar um caso, com seus exemplos. Nosso objeto de estudo foram as práticas *on-line* ao longo de 2020 e o foco, o manejo técnico *on-line*. Epistemologicamente, acompanhamos Moreno (1993), com a pesquisa-ação, e Gonzalez-Rey (2002), que afirma que o pesquisador, ao longo do tempo da pesquisa, desenvolve teorias e revê suas hipóteses enquanto sistematicamente analisa (e interage com) seu objeto de estudo.

Apresentaremos, a seguir, as quatro zonas de sentido encontradas.

VÍNCULO TERAPÊUTICO E TELE VIRTUAL

A psicoterapia ou a sociatria *on-line* nos apresentam o aqui-agora virtual em sua complexidade. Um paciente, em sua primeira sessão *on-line*, me disse: “*estou aqui e você também, apesar de não estarmos*”. Vivemos um paradoxo existencial da presença-não presença, como um sonho real-fantasmático-imaginário que acontece nas imagens da tela.

O vínculo terapêutico virtual é o que estabelecemos com nossos pacientes e clientelas nos sociopsicodramas *on-line*. Ele se configura dentro do ambiente virtual, mantendo os pressupostos básicos da relação de ajuda, com ética e confiança.

A criação do vínculo terapêutico virtual não tem a presença física, mas tem a relação imediata e intermediada pela tela do dispositivo eletrônico. A tela se torna um meio que pode facilitar a continência dos afetos na rede sociátrica. Disse uma paciente: *“nossa psicoterapia, mesmo sendo on-line, agora na pandemia, está sendo um dos melhores momentos para mim. É alívio para minha solidão e depressão. Posso me encontrar com você, mesmo por aqui!”*.

À medida que nos aquecemos para o vínculo terapêutico virtual, a sociometria se aprofunda: nos movimentamos, levantamos, nos aproximamos da tela e usamos os recursos das plataformas *on-line* para nos conhecermos, nos escolhermos, nos rejeitarmos, nos encontrarmos e termos confrontos. No início de um curso *on-line* sobre psicoterapia psicodramática me disseram: *“Que bom que você pediu para falarmos por chat no privado uns com os outros. Eu queria muito falar com algumas pessoas que vi na tela, queria conhecer ou falar novamente com outras”*.

A sociometria encontra espaço na imagem, na imaginação, no imaginário que podem amplificar o fenômeno tele. Tele é o intercâmbio de conteúdos subjetivos que liberam a espontaneidade-criadora, promovendo a criação coletiva. No ambiente virtual ocorre a tele virtual, ou seja, a troca intersubjetiva de afetos e as escolhas que promovem a cocriação.

Uma paciente me diz: *“Quando desempenhamos os personagens ou trabalhamos com os símbolos, eu consigo me rever, aqui na tela do meu celular, e refazer o que me dificulta. Tudo fica menos angustiante”*. Ela nos fala da diferenciação que ocorre entre nós, de seus personagens internos que a sufocam e se misturam com seu eu. As técnicas de ação, usadas *on-line*, ajudam-na a desenvolver a tele virtual, que desbloqueia sua espontaneidade-criadora.

Neste período de pandemia, por meio da tecnologia, nossos papéis sociais de psicoterapeuta, terapeuta, de paciente ou de membros do grupo sofrem um ritual de reaprendizado de atuação, de expressão e de ajuda.

OS PAPÉIS PSICODRAMÁTICO-VIRTUAIS E A REALIDADE HIPERSUPLEMENTAR

A experiência imaginária nos traz imagens, símbolos e ideias sobre o que é tido como realidade. A imaginação é o mote dos métodos de ação. Por meio desses métodos, “sonhamos” no espaço do “como se”, ou no contexto dramático vivemos fantasias, desejos e recriamos cenas da vida. A constante tensão entre o real e o irreal está no conceito de brecha entre fantasia e realidade de Moreno (1946/1984). Essa tensão surge da incompletude, da imperfeição, do trágico, da incerteza e da insegurança. A imaginação e a fantasia podem nos dar respiros, em maior ou menor grau, em relação ao vazio e à falta existencial. Para o autor, realidade que se articula com a irrealidade permite ao ator assumir o lugar do criador e, então, experimentar a liberdade em relação à sua própria natureza e desenvolver a espontaneidade-criadora.

Também para Bachelard (1994) a imaginação é a função dinâmica por excelência do psiquismo humano, é a capacidade do homem que o torna humano. Os devaneios nos tornam sonhadores lúcidos que refletem e imaginam. No cotidiano surgem os instantes sintéticos, nos quais há consciência de sonhar e nos quais somos, ao mesmo tempo, espíritos claros e sonhadores. Se a função do real nos domina, ficamos oprimidos e não criamos. Segundo o filósofo, a função da imaginação criadora é a base da criação.

Por sua vez, Naffah (1997) nos traz o conceito de papéis imaginários, que são os que estão no campo imaginário. Surgem dos sentimentos e dos desejos que podem ou não estar reprimidos. No contexto dramático, esses papéis são desempenhados pelos papéis psicodramáticos. Os papéis psicodramáticos são específicos da realidade suplementar do psicodrama. O protagonista, portanto, atua em seus papéis imaginários ou revive as cenas de sua realidade social, por meio dos papéis psicodramáticos. Essas definições de Naffah sobre os papéis psicodramáticos e imaginários nos ajudaram a observar que a sociatria *on-line* faz emergir o que pode ser denominado como papel psicodramático-virtual. Na dramatização *on-line*, esse papel é vivido ao mesmo tempo no ambiente virtual (plataforma da internet) e no contexto dramático, em que ocorre o “como se” dos métodos de ação. O papel psicodramático-virtual é resultado da potencialização da capacidade imaginária, quando o aquecimento para a ação no contexto dramático também ocorre em ambiente virtual. O contexto dramático produz a realidade suplementar, e a junção desse contexto com o ambiente virtual, ao vivermos os papéis psicodramático-virtuais, nos leva a uma nova realidade, a hipersuplementar. Essa realidade integra o imaginário,

a realidade social e o vínculo terapêutico que ocorre no ambiente virtual. A atuação no “como-se” e na plataforma *on-line* conjuga a virtualidade e a imaginação.

Portanto, nos trabalhos terapêuticos *on-line* a ausência de delimitação do espaço cênico demanda que o explicitemos. É importante deixar clara, verbalmente, a etapa da dramatização, a entrada e a saída dos personagens, para que a realidade suplementar fique evidente dentro da realidade virtual. No momento da dramatização *on-line*, a realidade hipersuplementar emergirá, a partir da conjugação das realidades que se interligam no ambiente virtual: a social, a imaginária e a suplementar.

Vamos trazer um exemplo de realidade hipersuplementar que ocorreu na vivência Sociodrama: Fórum da Diversidade, realizada no primeiro Congresso Brasileiro de Psicodrama *on-line*, em outubro de 2020. Nesse sociodrama, aquecemos o grupo para viver um “fórum social da diversidade”. Pedimos para os participantes se imaginarem no lugar de minorias sociais escolhidas pelo grupo, que foram índios, gays, deficientes físicos e negros. A cada momento, dissemos que todos iríamos para a “sala de uma minoria”, e nela viveríamos um personagem daquela minoria (que poderia ser a própria pessoa ou alguém conhecido). Demarcamos nesse momento o contexto dramático, com os *scripts* para os personagens e suas expressões corporais. Por exemplo, no momento da experiência na sala dos LGBTQIA+, os personagens gays expressaram suas dores em cenas de preconceitos. Alguns participantes se ofereceram para desempenhar personagens preconceituosos. A cena se intensificou por meio do *chat*, de *emoticons*, de efeitos visuais proporcionados pela plataforma, de sons de vídeos da internet, ou de participantes se afastando e se aproximando da câmera. Outros personagens surgem, para dar suporte ou para ajudar a elaborar os documentos de reivindicações para a sociedade e para as autoridades. Essas reivindicações seriam levadas para todos ao final.

Observamos que a virtualidade nos traz o paradoxo da presença/não presença: estamos presentes por meio digital. No ambiente virtual podemos, por exemplo, usar vários recursos tecnológicos da plataforma ou da internet. As especificidades desse ambiente podem contribuir para o alargamento da imaginação no contexto dramático, trazendo-nos a realidade hipersuplementar.

Esse sociodrama pode ser visto como um microcosmo da sociedade e do próprio congresso. A matriz sociocultural dinâmica desvelou o reflexo de aspectos macrossociais no microssocial, e vice-versa, e demonstrou como as conservas culturais estão em nossos corpos, condutas, falas e nas relações.

Os atravessamentos entre os contextos social, grupal e virtual ocorreram ao longo do congresso *on-line*. Observamos que a sociometria virtual continuou se desenvolvendo, ou seja, as pessoas se identificavam, se atraíam se afastavam, formavam subgrupos continuamente. Algumas minorias, LGBTQIA+, deficientes físicos, negros e mulheres, relataram no evento os preconceitos vividos, e algumas pessoas atuaram como se fossem atores sociais, representantes ou porta-vozes dessas minorias. Na plataforma virtual, as novas gerações se interconectaram intensamente pelos corredores dos *chats*. A alta conectividade, a criação rápida de redes de apoios, o estarmos “protegidos” em nossos domicílios, esses podem ter sido alguns dos fatores para a experiência do enfrentamento do que ocorria em tempo real. Vivemos um Congresso de Psicodrama *on-line* histórico.

Por meio do fenômeno tele virtual, a sociometria se desenvolveu na medida em que a tela do dispositivo eletrônico se tornou um recurso que contribuiu para desvelar os conteúdos da matriz sociocultural dinâmica. A manutenção do vínculo, o encontro e o confronto sociométrico se sustentaram a partir da atuação dos agentes terapêuticos no ambiente virtual.

Vamos dar mais exemplos da realidade hipersuplementar: em alguns sociodramas fizemos aquecimentos do grupo relacionados aos sentimentos vividos durante a pandemia. Os que mais surgiram foram angústia, medo, solidão e desânimo. Deixamos demarcado o momento da dramatização e pedimos para os participantes representarem esses sentimentos como personagens, que recebiam seus *scripts* da plateia. A interação entre personagens e entre eles e a plateia tornava o drama denso. Espontaneamente ou a pedido da diretora, novos personagens surgiam da plateia, como “força” e “otimismo”. Eles se interpunham em relação à potência dos personagens “medo” e “angústia”. Pedimos para fechar a dramatização e, no compartilhar, os participantes falaram: “*eu nem percebi que a tela estava entre nós, vivi intensamente os personagens*”; “*parecia que eu estava em outra dimensão, na frente de meu computador*”; “*em um primeiro momento, achei estranho tanto diálogo, mas de repente me vi entrando como um personagem tela adentro*”; “*pareceu um sonho, e o computador como um canal de entrada...*”.

Observamos que o aquecimento no ambiente virtual pode impulsionar e maximizar o imaginário, na experiência da dramatização *on-line*.

Outros exemplos ocorreram durante os meses iniciais da pandemia, quando realizamos sociodramas sobre a inclusão digital dos psicodramatistas. Observamos muitos colegas animados, que tomavam iniciativas de atuação *on-line*; porém, a maioria estava sofrendo: tinham vontade de desistir da profissão; estavam ansiosos dentro da necessidade de retreinar o papel profissional; houve a prevalência dos sentimentos de insegurança, medo, solidão, impotência e angústia; vários tipos de resistências e de paralisações. Após exporem esses sentimentos e algumas cenas, demarcamos a dramatização *on-line* de uma cena escolhida. Naquele momento, os participantes se aqueceram nos personagens e os desempenharam intensamente, e ocasionalmente usamos as técnicas de ação. No compartilhar, alguns colegas disseram: “*nunca pensei que, mesmo por meio virtual, poderia tão intensamente viver essa cena*”; “*estou mais tranquila, pois vi ser possível dramatizar, e pareceu uma onda gigante de criatividade*”.

Os métodos de ação *on-line* maximizam, em seu contexto dramático, a realidade suplementar, tornando-a realidade hipersuplementar. Ela resulta da experiência do imaginário no ambiente virtual, da virtualidade que concretiza o “como se” do psicodrama.

Durante a sessão sociátrica, também ocorre o entrecruzamento de cenas, ou seja, o intercâmbio de culturas, crenças, emoções, cenas, personagens. O grupo (ou o psicoterapeuta e o paciente) expõe conteúdos com os quais os membros se identificam ou conflituam. O entrecruzamento de cenas é o conteúdo desvelado do coinconsciente, que é compartilhado no confronto e no encontro do ato terapêutico.

Constantemente perguntamos em que medida os nossos entrecruzamentos de cenas, com os posicionamentos ideológicos e históricos, interferem nas nossas práticas (Merengué, 2020). Os conteúdos coconscientes e coinconscientes podem nos direcionar para a espontaneidade criadora ou para a manutenção de sistemas opressivos. Vieira (2020) aponta os riscos de reproduzirmos, na prática terapêutica, a matriz sociocultural fascista, escravocrata, neoliberal, machista, homofóbica, que adoce e anula sujeitos e grupos na sociedade. Essa atenção é fundamental em todas as nossas práticas, *on-line* ou presenciais.

CORPORALIDADE CONDENSADA E A FALA-AÇÃO

A criação do vínculo terapêutico virtual nos impõe novas formas de aquecimentos, pois o ambiente virtual traz restrições em relação à corporalidade e ao contato. Em um psicodrama público, realizado em julho de 2020, o diretor nos diz: “*Imaginemos que estamos em nosso edifício olhando as pessoas de suas janelas. Entramos em suas casas. Conhecemos outras realidades a partir de nossas telas. Estamos juntos para um encontro*”. Os participantes, a partir dessa consigna, olharam-se e sorriram uns para os outros. Foram intensas as expressões faciais. Começaram a dizer como se sentiam nesse edifício, e ao ver as pessoas, disseram que se sentiam “*em casa*” com cada um. E as cenas surgiram a partir das emoções dessa experiência.

Nos aquecimentos e nas dramatizações, as expressões faciais e gestuais predominam, e podemos levantar e atuar diante das câmeras. Essas e outras possibilidades de expressão corporal e de ação apontam para uma corporalidade condensada nas cenas. A corporalidade condensada é o corpo do psicoterapeuta ou do paciente, ou dos membros do grupo, mediado pela tela, que se apresenta de forma intensa e em sua inteireza, porém na restrição da imagem. Há a presença dos corpos físicos dos participantes, porém por meio da tela. No ambiente virtual, a expressão dos mínimos movimentos faciais, das mãos, de um tique, dos braços, de uma forma de olhar, passa a tomar o lugar do corpo inteiro na cena. Como a pessoa fala, como se comporta em seu espaço diante da tela, sua forma de se vestir, o local onde se encontra, tudo isso nos diz e nos quer dizer.

A corporalidade condensada com a fala-ação trarão conteúdos importantes para a sessão virtual. Fala-ação é a fala que contém a cena com seus personagens, a fala que traz a cultura e compõe as condutas conservadas. Cada pessoa tem uma modalidade expressiva verbal de sua subjetividade (Nery, 2018). Na fala-ação observamos quem fala, no aqui-agora, por meio do sujeito; quais ideologias, crenças e instituições falam e para quê.

Uma paciente me disse que está angustiada porque seu desejo de ser “supermãe” está cada vez mais frustrado, pois tem trabalho e vida pessoal para viver. Perguntei: “*De onde vem esse personagem ‘supermãe’?*”. E ela rapidamente responde: “*Ah! Todo mundo fala que temos que ser supermulheres, supermães... Raramente ouço uma queixa das mães que conheço. Mas hoje estou assumindo minhas queixas! Já deixei muitas coisas de minha vida por ser só mãe!*”.

Nessa fala-ação, observamos o “outro” da sociedade com suas conservas culturais construindo nossos personagens e a tentativa de despotencializá-los.

E pergunto: “*Para que você quis ser essa supermãe?*”. Ela responde: “*Para que meu filho não se queixe de mim*”.

Nesse momento, encontramos a lógica afetiva de conduta: não frustrar o filho, para ser amada por ele. Para Nery (2018), as lógicas afetivas de conduta orientam nossos papéis construindo características na busca de aceitação, pertencimento grupal ou na tentativa de demonstrar o sofrimento em relação à não aceitação do(s) outro(s).

Continuamos a pergunta: “*Quem você gostaria que fosse ‘supermãe’ em sua vida?*”. Ela responde: “*Minha mãe*”. Indaguei: “*Que mãe foi sua mãe?*”. Ela responde embargada: “*Não me senti cuidada, amparada, respeitada. Não sentia sua presença, ela sempre priorizava outras atividades*”.

Observamos o personagem conservado “mãe”, que bloqueia a sua espontaneidade-criatividade.

A paciente diz: “*E eu sofria com essa ausência, sempre tive raiva de minha mãe*”.

Nessa fala-ação, observamos a “criança interna” que passa a construir o desejo de ter e ser uma supermãe.

Pedi para a paciente se afastar da câmera e fazer uma imagem do papel de mãe. Ela se levantou, fez uma posição de carregar a criança no colo, olhou para ela e sorriu.

Nessa imagem, a paciente apareceu apenas parcialmente, o rosto e os braços. A corporalidade condensada presente no ambiente virtual produziu efeitos semelhantes ao de um trabalho presencial, com muitas emoções e diálogos entre mãe e filho. A corporalidade condensada é a focalização em expressões corporais que falam de todo o corpo físico presente na sessão, porém também presente na imagem na tela.

A paciente, ao se ver em espelho da sua imagem, feito por mim, disse: “*Hoje, consigo perceber outros ângulos de minha história, ao ser mãe. Posso ser mãe do meu jeito, com menos culpa*”.

Observamos um entrecruzamento de cenas, emoções e crenças nos vínculos. A psicoterapia amplia o coinconsciente da relação mãe-filha, da filha-mãe-filho, terapeuta-paciente e de todos em relação às pautas culturais de conduta.

A psicoterapia ou a sociatria *on-line* trabalham a corporalidade condensada e imagética, que se expõe nas mínimas expressões físicas, na fala-ação e nos recursos da plataforma virtual. A corporalidade condensada é o corpo que se apresenta físico para si e para o outro, porém mediado pela tela. Capturamos partes das expressões corporais no instante *on-line* que falam dos corpos físicos dos presentes e criamos conjuntamente as cenas.

IMPORTÂNCIA DO EGO-AUXILIAR NOS MÉTODOS DE AÇÃO *ON-LINE*

No campo da virtualidade ocorrem, dentre outros fenômenos, a fugacidade, as mudanças céleres, a alta conectividade e a liquidez nas relações (Bauman, 2001). Para nos distrairmos em um momento do encontro virtual, basta, por exemplo, alguém do contexto social se aproximar, um barulho ao lado, ou podemos desligar o dispositivo eletrônico quando não queremos nos chatear, quando temos resistências às tensões ou tememos algo.

Essas especificidades do mundo virtual demandam, segundo Vidal e Castro (2020), a ação espontânea do psicodramatista frente ao(s) cliente(s). Nos métodos de ação *on-line* observamos, por exemplo, que o diretor e o ego-auxiliar, para manterem o aquecimento, têm mais necessidade de concentração, de aproximação das experiências do paciente (ou do grupo), de fazer duplos e de prontidão para desempenhar os personagens do protagonista.

É importante também a participação de egos-auxiliares em trabalhos nos quais os participantes não têm prática com psicodrama. Em um trabalho em uma empresa de energia alternativa, sobre liderança *on-line*, a equipe trabalhou diversas cenas para treino do papel de líder ou para mediação de conflitos, como plateia. Em um dos encontros, a cena protagônica dos participantes foi a dificuldade de se comunicar com os superiores. Havia o medo de não conseguir lhes transmitir os relatórios das atividades ou de fazer as propostas em relação aos problemas da empresa. Perguntei se podíamos trabalhar essa cena, como um treinamento de papel. Eles se olharam e ficaram em silêncio com um sorriso. Essa corporalidade condensada me demonstrou que tinham limitações para a atuação. Perguntei se temiam se expor ali, na dramatização; disseram que sim. Percebi, então, que o aquecimento poderia ocorrer por meio do ego-auxiliar treinado, presente no evento. Pedi que ele se imaginasse como um participante da equipe, com os *scripts* já dados. O ego fez o personagem, incrementando-o também com

duplos e solilóquios. Fiz o personagem do medo, e houve um diálogo. Perguntei se alguém poderia fazer esse personagem. Uma pessoa se candidatou. O diálogo foi intenso, outros participaram ajudando a colega. Em um momento outro colega, espontaneamente, disse que era o superior mais autoritário. E a ação ficou intensa, com a ajuda de todos, na criação coletiva.

A função ego-auxiliar e o papel do ego-auxiliar são fundamentais para a manutenção do aquecimento no ambiente virtual, para promover a realidade hipersuplementar, para dar vida à fala-ação do paciente (e dos membros do grupo) e para trabalhar a corporalidade condensada explorada como o corpo inteiro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tentamos compreender, com este estudo, algumas especificidades da sociatria *on-line*. As zonas de sentido trouxeram indicadores que lançaram luz sobre os fenômenos e nos ajudaram a verificar a hipótese de que o psicodrama e demais métodos de ação *on-line* maximizam a realidade suplementar no contexto dramático, ou seja, de que no contexto dramático vivemos a realidade hipersuplementar. Há uma experiência de um “sonho”, um “como-se” em ação por meio da tela do computador. No ambiente digital, damos asas à fantasia ao viver a dramatização, e vivemos uma realidade multiplicada pelo virtual e pelo imaginário. Sobre a hipótese de que as mínimas expressões corporais e os recursos da plataforma virtual contribuem para o desenvolvimento da sessão, na tela do dispositivo eletrônico, a corporalidade condensada e imagética dá vida à fala-ação, que traz os conteúdos da matriz sociocultural dinâmica. Sugerimos que as especificidades da presença do corpo na sessão *on-line* sejam cada vez mais pesquisadas.

Observamos a necessidade de estudos comparativos de atendimento virtual e presencial para verificar a hipótese de que o vínculo terapêutico no ambiente virtual demanda maior disponibilidade do ego-auxiliar ou da função ego-auxiliar do diretor para a manutenção do aquecimento, para a diferenciação e compartilhamento das cenas que se entrecruzam.

No momento, observamos que a unidade funcional, as funções de ego-auxiliar e de liderança do diretor ampliam, no ambiente digital, o compartilhar terapêutico que ocorre por meio do entrecruzamento de cenas, personagens e sentimentos. E assim vivemos, por meio da tecnologia, a tele virtual que desenvolve a sociometria das relações e dos grupos. Ainda observamos que o ato terapêutico, nas plataformas virtuais, também se constitui um ato político, ao trabalhar as nossas reservas culturais que produzem sofrimentos.

A sociatria *on-line* precisa de muitos estudos para tornarmos o ambiente virtual mais humano. Nesse sentido, é importante aprofundarmos sobre a virtualidade e sobre a realidade virtual (RV), que não se resume a uso de ambientes e plataformas virtuais na internet, mas a vários dispositivos tecnológicos avançados para a experiência virtual.

Após ampla revisão de psicoterapia *on-line*, Riva (2005) afirma que a RV fará cada vez mais parte da psicologia, sendo necessário que seja definida de forma ampla. E para Gualeni *et al.* (2017), as técnicas que usam personagens e cenas para a psicoterapia provavelmente se tornarão mais relevantes com a crescente difusão de tecnologias virtuais nas práticas sociais. Buscamos contribuir para a criação coletiva do conhecimento sobre sociatria *on-line*. Esperamos que as reflexões realizadas possam ajudar em novos estudos.

DISPONIBILIDADE DE DADOS DE PESQUISA

Todos os dados foram gerados ou apresentados neste estudo.

FINANCIAMENTO

Não se aplica.

AGRADECIMENTOS

Não se aplica.

REFERÊNCIAS

- American Psychological Association (2013). Guidelines for the Practice of Telepsychology. *American Psychologist*, 68(9), 791-800. <https://doi.org/10.1037/a0035001>
- Bachelard, G. (1994). *O direito de sonhar* (J. A. M. Pessanha, Trad.). Bertrand Brasil.
- Bauman, Z. (2001). *Modernidade líquida*. Zahar.
- Brito, V. (2006). Um convite à pesquisa: Epistemologia qualitativa e psicodrama. In A. M. Monteiro, A. M., D. Merengué, & V. Brito (Orgs.), *Pesquisa qualitativa e psicodrama* (pp. 15-56). Ágora.
- Echenique, M. (Org.). (2021). *Psicodrama Virtual: Explorando a toca do coelho*. Araucária.
- Fleury, H. J. (2020). Psicodrama e as especificidades da psicoterapia *on-line*. *Revista Brasileira de Psicodrama*, 28(1), 1-4. <https://doi.org/10.15329/2318-0498.20203>
- González-Rey, F. (2002). *Pesquisa qualitativa em psicologia: Caminhos e desafios* (M. A. F. Silva, Trad.). Pioneira Thomson Learning. (Obra original publicada em 1999).
- Gualeni, S., Vella, D., & Harrington, J. (2017). De-Roling from Experiences and Identities in Virtual World. *Journal of Virtual Worlds Research*, 10(2), 1-18. <https://doi.org/10.4101/jvwr.v10i2.7268>
- Imholz, S. (2008). The therapeutic stage encounters the virtual world. *Thinking Skills and Creativity*, 3(1), 47-52. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2008.02.001>
- Merengué, D. (2020). Descolonizando o psicodrama: Clínica e política. In A. Dedomênico, & D. Merengué (Orgs.), *Por uma vida espontânea e criadora: Psicodrama e Política* (pp. 37-59). Ágora.
- Moreno, J. L. (1984). *Psicodrama* (3ª ed., A. Cabral, Trad.). Cultrix. (Obra original publicada em 1946).
- Moreno J. L. (1993). *Psicoterapia de Grupo e Psicodrama* (2ª ed.). Editorial Psy.
- Naffah, A., Neto (1997). *Psicodrama: Descolonizando o imaginário*. Plexus.
- Nery, M. P. (2012). *Grupos e Intervenção em Conflitos*. Ágora.
- Nery, M. P. (2018). *Vínculo e Afetividade*. Ágora.
- Nery, M. P., Costa, L. F., & Conceição, M. I. G. (2006). O Sociodrama como método de pesquisa qualitativa. *Paidéia (Ribeirão Preto)*, 16(35), 305-313. <https://doi.org/10.1590/S0103-863X2006000300002>
- Novotney, A. (2017). A growing wave of online therapy. *American Psychological Association*, 48(2), 48. <https://www.apa.org/monitor/2017/02/online-therapy>
- Pieta, M. A. M., & Gomes, W. B. (2014). Psicoterapia pela Internet: Viável ou inviável? *Psicologia: Ciência e Profissão*, 34(1), 18-31. <https://doi.org/10.1590/S1414-98932014000100003>
- Resolução CFP n. 11 (2018). Regulamenta a prestação de serviços psicológicos realizados por meios de tecnologias da informação e da comunicação e revoga a Resolução CFP n. 11/2012. Conselho Federal de Psicologia. <https://atosoficiais.com.br/lei/orientacao-psicologica-pela-internet-cfp?origin=instituicao>
- Riva, G. (2005). Virtual Reality in Psychotherapy: Review. *Cyberpsychology and Behavior*, 8(2), 220-230. <https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.220>
- Thompson, R. B. (2016). Psychology at a Distance: Examining the Efficacy of Online Therapy. *University Honors Theses. Paper 285*. <https://doi.org/10.15760/honors.292>

Ulkovski, E. P., Silva, L. P. D., & Ribeiro, A. B. (2017). Atendimento Psicológico online: Perspectivas e desafios atuais da psicoterapia. *Revista de Iniciação Científica da Universidade Vale do Rio Verde*, 7(1), 59-68. <http://periodicos.unincor.br/index.php/iniciacaocientifica/article/view/4029/3229>

Vidal, G. P., & Castro, A. (2020). O Psicodrama clínico on-line: Uma conexão possível. *Revista Brasileira de Psicodrama*, 28(1), 54-64. <https://doi.org/10.15329/2318-0498.20196>

Vieira, É. D. (2020). Possibilidades psicodramáticas de resistência ao fascismo contemporâneo. In A. Dedomênico, & D. Merengué (Orgs.), *Por uma vida espontânea e criadora: Psicodrama e Política*. (pp. 19-35). Ágora.