

Sociodrama do Povo Brasileiro: Reflexões sobre Socionomia e subjetividade digital

Tatiana Torres de Vasconcelos^{1,*} 

RESUMO

Este estudo apresenta reflexões sobre um sociodrama público realizado online durante o período de isolamento social na pandemia de covid-19, com participação espontânea de pessoas vindas de diferentes lugares do Brasil. Os dados analisados foram coletados através das falas dos participantes nos papéis dos personagens que surgiram na montagem cênica, assegurando o anonimato grupal. As reflexões sobre a experiência apontam o método sociátrico como caminho de produção de subjetividades e consciência sobre as suas implicações no atual cenário de relações virtuais mediadas pelas tecnologias de informação e inteligência artificial. Concluiu-se o potencial terapêutico do sociodrama ao revelar os riscos decorrentes da substituição dos egos auxiliares (corporeidade, afetos) pelos objetos auxiliares (tecnologias, inteligência artificial).

PALAVRAS-CHAVE: Sociodrama; Socionomia; Produção de subjetividade.

Sociodrama of the Brazilian People: Reflections on Socionomy and digital subjectivity

ABSTRACT

This study presents reflections on a public sociodrama carried out online during the period of social isolation of the COVID-19 pandemic, with spontaneous participation of people from different parts of Brazil. The data analyzed were collected through the participants' statements in the roles of the characters that appeared in the scenic montage, ensuring group anonymity. Reflections on the experience point to the sociatric method as a way of producing subjectivities and awareness about their implications in the current scenario of virtual relationships mediated by information technologies and artificial intelligence. The therapeutic potential of Sociodrama is concluded by revealing the risks arising from the replacement of auxiliary egos (corporeality, affections) by auxiliary objects (technology, artificial intelligence).

KEYWORDS: Sociodrama, Socionomy, Production of subjectivity.

Sociodrama del Pueblo Brasileño: Reflexiones sobre Socionomía y subjetividad digital

RESUMEN

Este estudio presenta reflexiones sobre un sociodrama público realizado en línea durante el período de aislamiento social durante la pandemia de Covid-19, con participación espontánea de personas de diferentes partes de Brasil. Los datos analizados fueron recolectados a través de las declaraciones de los participantes en los roles de los personajes que aparecían en el montaje escénico, garantizando el anonimato del grupo. Las reflexiones sobre la experiencia apuntan al método sociátrico como una forma de producir subjetividades y conciencia sobre sus implicaciones en el escenario actual de relaciones virtuales mediadas por las tecnologías de la información. El potencial terapéutico del Sociodrama se concluye revelando los riesgos que surgen de la sustitución de egos auxiliares por objetos auxiliares.


PALABRAS CLAVE: Sociodrama, Socionomía, Producción de subjetividad.

1. PROFINT – Profissionais Integrados – Aracaju (SE), Brasil.

Este artigo foi apresentado na Jornada de Psicodrama da Profint e no 22º Congresso Brasileiro de Psicodrama.

*Autora correspondente: prof.tatiana.torres@gmail.com

Recebido: 19 Set. 2023 | Aceito: 12 Out. 2024

Editora de seção: Kim Boscolo 

INTRODUÇÃO

A cidade acordou como de costume; fez-se o desjejum, correu-se para cumprir horários, abraçou-se, beijou-se, riu-se, entristeceu-se... Contudo, ao deitar-se, a cidade já não era mais a mesma. Tinha sido decretada a pandemia: todos deviam ficar em casa, nada de beijos e abraços, ninguém se aproximando de ninguém... A cidade foi dormir sozinha, em distanciamento social. Pairavam medo, ansiedade, angústia, negação, tristeza, incompreensão... E agora, o que se devia fazer?

Na impossibilidade do contato físico, a cidade mergulhou ainda mais profundamente numa realidade imaterial, virtual, remota; as pessoas se encontravam, trabalhavam, brigavam, amavam, estudavam... *On-line*. Essa realidade se abriu como possibilidade de continuidade das rotinas e de ajuste criativo para transitar na necessidade de distanciamento social. E agora, o que se devia fazer?

Iniciou-se um movimento de reconhecimento dessa realidade que fazia parte da cidade, mas de outro modo. A realidade virtual era uma realidade a mais em que a cidade se movia e que jamais tinha assumido um lugar tão importante. Uma vez que as ruas estavam interditadas, a cidade só podia existir na realidade das redes, dos aplicativos, *sites*, plataformas virtuais. E agora, o que se devia fazer?

Uma socionomista da cidade que trabalhava com grupos se perguntou: e agora, o que se deve fazer? E decidiu fazer! Fazer sociodrama nessa realidade! Afinal, todo socionomista trabalha na realidade suplementar, mas como trabalhar na realidade virtual? Quais os impactos nas subjetividades das relações mediadas pelas redes sociais nas plataformas digitais? Dessas perguntas, nasceu este estudo, no dia em que a cidade parou de circular nas ruas e mergulhou ainda mais profundamente na virtualidade.

O objetivo deste estudo é analisar o potencial criativo do sociodrama público *on-line* como possibilidade de construção da realidade. Para construir tal reflexão, faz-se necessário (1) discutir como a “era pós-verdade” (Guareschi, 2018, p. 19) atua na constituição da subjetividade digital; (2) discutir como a Socionomia pode dialogar com o cenário da realidade virtual; (3) refletir sobre a potência das intervenções grupais na realidade virtual para as transformações sociais e para a saúde mental.

A construção desse processo reflexivo se dará através da articulação entre conceitos socionômicos e as implicações das redes sociais na constituição da subjetividade digital (Guareschi, 2018). O relato de experiência de direção de um sociodrama público *on-line* — o Sociodrama do Povo Brasileiro — servirá como base para a análise desenvolvida neste trabalho em torno do objetivo principal.

A realidade virtual de atuação psicodramática não é nova, alguns profissionais já vinham explorando o contexto remoto como espaço de atuação. Contudo ainda há uma escassa produção científica que instrumentaliza, reflete e critica os limites e as possibilidades dos usos das redes sociais e do ambiente virtual. Este estudo se apresenta como janela para olhar e pensar essa atuação profissional, abordando questões teóricas e éticas do trabalho com grupos no universo *on-line*.

Em abril de 2021, o psicodrama comemorou 100 anos de seu nascimento em um palco do teatro vienense, no qual estava uma cadeira vazia, uma coroa e um bobo da corte (Moreno) quebrando a quarta parede do teatro e convidando o público para coconstruir o mundo social e cultural em que se vivia. Desse modo, este estudo é, principalmente, um convite para refletir sobre a corresponsabilidade na constituição da realidade social e o alcance das leituras sociométricas dos fenômenos relacionais e voltados para a produção de subjetividade e de saúde mental no século XXI.

Socionomia: a ciência da sociedade

Há um século, na cidade de Viena, no teatro Komoedien Haus, Jacob Levy Moreno realizou, no dia 1 de abril, a primeira sessão pública de teatro espontâneo, “o psicodrama nasceu no dia das mentiras, 1º de abril de 1921, entre as 7 e 10 horas da noite” (Moreno, 1946/1975, p. 49). Um momento eternizado, que inaugura (em seus desdobramentos) o método moreniano: a Sociatria (psicodrama, sociodrama, psicoterapia de grupo). Do ponto de vista histórico, a Europa, um continente marcado pelo imperialismo e pelo nacionalismo, além da disputa entre países em busca de riqueza e poder, saía da Primeira Guerra Mundial (1918) e da subsequente pandemia da gripe espanhola (1918–1919).

A estreia do Teatro da Espontaneidade é um ato político que convocou a plateia a construir o futuro da sociedade vienense. A quebra da quarta parede do teatro revelava ao público que só haveria enredo com a sua participação (sociedade), nada aconteceria se a plateia ficasse à espera de um roteiro construído por um terceiro — indeterminado, divino, sobrenatural, místico, ou determinado, um mártir, um líder, um roteirista. Esse trabalho caberia ao público, coconstruir o mundo, a sociedade onde se deseja viver. “Se conseguisse converter os espectadores em atores, os atores de seu próprio drama coletivo, isto é, dos dramáticos conflitos sociais em que estavam realmente envolvidos ... minha audácia estaria recompensada” (Moreno, 1946/1975, p. 50).

Moreno (1951/2020) diferencia o universo social em três dimensões: 1. a sociedade externa/humana; 2. a matriz sociométrica, que são as estruturas sociométricas que se tornam visíveis através da análise sociométrica; e 3. a realidade social, interpenetração entre as duas dimensões anteriores, sendo que a primeira e segunda dimensões são mutuamente dependentes, ou seja, uma não existe sem a outra. A sociedade externa é macroscópica e percebida pelos sentidos, a matriz sociométrica é microscópica e invisível (não percebida pelos sentidos).

Para explicar a estruturação sociométrica em uma sociedade, Moreno (1934/1994) considera que o nosso destino é traçado antes de nosso nascimento.. No mito, a escolha do lugar e da família se dá pelo criador que tudo vê e tudo sabe e que assim escolhe o lugar mais adequado para cada um, a análise sociométrica tem como finalidade identificar o lugar e a família (rede de pertencimento) mais adequados para cada um.

Criar sociogramas, ou seja, representações gráficas sobre o modo como se estrutura a sociedade externa/humana, é uma atividade fácil, pois se trata de uma dimensão visível aos sentidos. Já criar a análise da matriz sociométrica é algo mais complexo, pois se trata uma dimensão que se constitui de várias constelações de átomos sociais ligados entre si (Moreno, 1951/2020).

Em seus estudos sobre ciências sociais, Moreno (1951/2020) defende duas teses: a primeira é que toda sociedade humana se desenvolve segundo leis definidas; a segunda afirma que uma verdadeira atividade terapêutica não pode ter um objetivo menor do que toda humanidade. A sociometria vai constelar as atrações e os afastamentos relacionais num determinado contexto de relações humanas; trata-se da observação sobre as subjetividades em interação, o que inclui as afetividades, possibilitando a compreensão profunda dos processos sociais.

Ainda na primeira metade do século XX, Moreno (1946/1975) sinalizava que a resistência da sociedade ao psicodrama se dá pelo fato deste tratar de problemas particulares, da esfera da vida privada em público, sobre os quais as pessoas terão que enfrentar o fato de que seus conflitos fazem parte da dimensão pública. É um convite a abrir mão do “esplêndido isolamento” (Moreno, 1946/1975, p. 60).

A teoria dos papéis e o surgimento da subjetividade digital

Através dos estudos sicionômicos, Moreno (1946/1975) propõe a teoria psicodramática dos papéis para compreender a constituição do eu. A teoria dos papéis moreniana deve incluir três dimensões: “papéis sociais, expressando a dimensão social; papéis psicossomáticos, expressam a dimensão fisiológica; e papéis psicodramáticos, que constituem a expressão da dimensão psicológica do eu” (Moreno, 1946/1975, p. 28).

Moreno (1946/1975) reclama o reconhecimento do mérito do psicodrama na formulação da teoria dos papéis. O criador do método argumenta que os especialistas nessa abordagem desenvolveram pesquisas através da observação das experiências dos papéis atuantes no contexto da vida dos sujeitos; estudaram os papéis sob circunstâncias experimentais; usaram-no em contextos terapêuticos; e desenvolveram a possibilidade de treino de papéis no aqui e agora. A base psicológica para o desempenho dos papéis é explicada pelas cinco fases que compõem a matriz de identidade (alicerce da aprendizagem emocional da criança): “1. Outro é parte da criança; 2. Inicia-se um processo de estranhamento desse outro; 3. Separa esse outro da continuidade de sua experiência; 4. Representa o papel do outro (parte sua); 5. Representa o papel do outro em relação a outra pessoa” (Moreno, 1946/1975, p. 112).

Considerando a ideia moreniana sobre a constituição de Eu — matriz de identidade e teoria dos papéis —, percebe-se que o fundamento desse processo de tornar-se pessoa ocorre, necessariamente, através da relação com o Outro — tudo aquilo

diferente do Eu, mas que ao mesmo tempo faz parte de sua constituição. Se a produção de subjetividade é um processo relacional, quais as interferências do uso das tecnologias como forma de se relacionar na atualidade na constituição do Eu?

Moreno (1946/1975) comenta sobre os efeitos patológicos dos artefatos mecânicos e considera que, com a Revolução Industrial, a sociedade começou a desenvolver objetos que substituem a interação entre as pessoas, citando o exemplo da mamadeira que diminui o contato da criança com o seio materno, e que isso pode ter consequências na aprendizagem emocional da criança: ego auxiliar (mãe) — objeto auxiliar (mamadeira). Tais objetos visam poupar tempo, contudo também poupam interação e troca afetiva. Essa troca afetiva, para Moreno (1946/1975), é insubstituível, pois é através dela que “a criança aprenderá pela técnica do ego auxiliar o que não pode aprender pela técnica de brincar com bonecas — que existem limites tanto para os extremos de amor, como para os extremos de ódio” (p. 123). Os objetos auxiliares não substituem as trocas afetivas. Moreno (1946/1975) defende que “os nossos lares e jardins de infância deveriam substituir muitos de seus equipamentos de bonecas e brinquedos por egos auxiliares, indivíduos reais que assumam o papel daqueles” (p. 123), a fim de que a aprendizagem emocional aconteça.

Observa-se, na primeira metade do século XXI, a construção de narrativas através de notícias falsas (*fake news*) propagadas nas redes sociais que influenciam a opinião pública (Amaral & Santos, 2019), que revelam extremos de amor e ódio. Será esse um efeito da substituição dos egos auxiliares pelos objetos auxiliares? Tal fenômeno (*fake news*) tem sido nomeado como “era pós-verdade”: “um adjetivo definido como relativo a, ou denotando circunstâncias nas quais fatos objetivos têm menos influência na formação da opinião pública do que apelos à emoção e às crenças pessoais” (Guareschi, 2018, p. 21).

Guareschi (2018) propõe reflexões sobre o fenômeno “pós-verdade”, associando-o a uma dimensão constitutiva social — *ethos*. Cabe questionar a concepção de *ethos* referida pelo autor. Na obra aristotélica Retórica, a ideia de *ethos* se refere ao aspecto ético e moral que o orador comunica a seus interlocutores (Rodrigues, 2008). Se não há exterioridade entre o que se comunica e o que se pensa, e se o que se pensa é constituído na inscrição histórica do sujeito, então o *ethos*, enquanto aspecto ético e moral do orador, reflete (espelha) alguma perspectiva da mentalidade social na qual se inscreve.

De acordo com a perspectiva da análise do discurso, “não há uma exterioridade entre discurso e sujeito” (Rodrigues, 2008, p. 205). A discursividade está inscrita num determinado momento histórico, do qual o sujeito faz parte e que o constitui em termos de mentalidade, de ideologia compartilhada em seu tempo e na convivência social e cultural.

Segundo Rodrigues (2008), o *ethos* da narrativa publicitária se adapta ao *ethos* de seus interlocutores. Nessa perspectiva, os algoritmos que atuam na identificação dos usuários, dos produtos, dos serviços compartilhados através das redes sociais captam os interesses com base nas informações trocadas em plataformas virtuais e constroem um perfil de consumo não só de produtos, mas também de conteúdo, criando o que se chama de bolhas digitais.

A mentira — *fake news* — vai se beneficiando da relatividade sobre a verdade. As narrativas jornalísticas e publicitárias vão se beneficiando de certa inércia ou apatia das pessoas sobre as distorções a respeito das informações compartilhadas. O mercado vai se beneficiando do excelente mecanismo de identificação de interesses (algoritmos) do público de consumidores. “(...) O que realmente surpreende é a indiferença em relação a essa distorção. Desde o momento em que o fato, verdadeiro ou não, se encaixa com as crenças do indivíduo, ele passa a ser aceito e válido para os telespectadores, ouvintes ou leitores” (Guareschi, 2018, p. 25).

A questão que se coloca é a relação entre a “era pós-verdade” e a constituição do que Guareschi (2018) denomina de subjetividade digital, ou seja, a experiência singularizada constituída no espaço socioeconômico-cultural do tecnocapitalismo. Essa ideia de uma subjetividade que se constitui através do contexto sociocultural remete à noção de González Rey (2011) que compreende por subjetividade a “produção diferenciada e simultânea de sentidos subjetivos em dois níveis estreitamente relacionados entre si: o individual e o social”(p.20).

desejamos prevenir e argumentar que numa era pós-verdade, com a parafernália das novas tecnologias, principalmente na área da comunicação, e com o auxílio da Psicologia, torna-se possível construir valores e subjetividades que assemelhem os seres humanos a robôs, diminuindo e ferindo fortemente sua consciência e liberdade. (Guareschi, 2018, p. 9).

As redes sociais (Facebook, Instagram, Google, entre outros) constroem os perfis psicológicos de seus usuários, coletando informações sobre características pessoais, assuntos preferidos, temas de interesse; e esses dados vão compondo uma base de informações mais amplas que seleciona os conteúdos de interesse de cada usuário. Esse grande repositório, personalizado com todas as informações do usuário, chama-se “algoritmo digital”, que agrupa dados, interpreta e sugere informações (Guareschi, 2018).

A capacidade de traçar perfis psicológicos de seus usuários traduz a qualidade da informação em números, que digitalizam uma experiência subjetiva (Antunes, 2017). Esses perfis digitais são explorados pelos segmentos políticos e comerciais, que negociam as informações com as redes sociais para se beneficiar política e economicamente. Os algoritmos podem inclusive influenciar nas escolhas e decisões dos usuários, o que levanta o questionamento se as pessoas estão de fato conscientes a respeito de suas atitudes, sentimentos e pensamentos (Guareschi, 2018).

A perda de consciência sobre esses aspectos pode sinalizar que a subjetividade digital anuncia uma era de anti-humanismo radical. Os robôs (através das máquinas digitais) atendem prioritariamente aos interesses do capitalismo no século XXI, o tecnocapitalismo ou tecnoliberalismo, e a vida de todos passa a ser mercadoria. A principal característica desse anti-humanismo é a não consciência sobre esses aspectos (as implicações do conteúdo digital em nossas ações, sentimentos e pensamentos), a transformação do humano no autômato (Guareschi, 2018).

MÉTODO

Delineamento experimental

Trata-se de uma pesquisa qualitativa de orientação fenomenológica tecida através do relato de experiência sobre um sociodrama público *on-line*. Existem várias possibilidades de se desenvolver uma pesquisa fenomenológica e neste estudo podem-se identificar dois momentos:

- A experiência vivida pela relatora/escritora desse trabalho durante o sociodrama público *on-line*, e
- O momento reflexivo de organização da experiência vivida dando-lhe significado.

Esse segundo momento propõe a compreensão e a captação do sentido relacionado à experiência vivida (Holanda, 2011).

O ato de narrar os acontecimentos produz o discurso autobiográfico sobre a experiência de direção de um sociodrama *on-line*, ou seja, a autora constrói, elabora, produz sentido a partir de reflexões teóricas sobre o vivido, o que inclui a subjetividade do autor/narrador, sujeito do discurso. Segundo Melo e Oliveira (2020, p. 4), a capacidade de “biografizar” a partir de uma razão narrativa decorre da produção de sentido sobre a experiência. O delineamento experimental em tela se aproxima do desenvolvido por Vidal e Ferracini (2024), cujo estudo se desenvolve a partir da própria experiência dos autores.

É importante destacar que a experiência vivida está ancorada no sentido subjetivo dado por quem foi por ela afetado. Afetar-se é algo intrínseco à vivência, sensações, sentimentos, reflexões que ocorrem num mesmo plano de imanência. Desse modo, uma pesquisa que utiliza a experiência se afasta da possibilidade de uma significação psicológica universal pelo seu caráter objetivo e se aproxima de um “sentido subjetivo a partir de seus efeitos numa pessoa ou grupo, efeitos estes que não estão na experiência, mas naquilo que a pessoa ou grupo produz no processo de viver essa experiência” (Rey, 2011, p. 31).

Desse modo, considera-se que o delineamento deste experimento se constitui a partir da subjetividade da escritora/relatora deste trabalho, e não necessariamente corresponde às percepções dos demais membros do grupo (16 participantes), característica dos estudos desenvolvidos pelas ciências humanas e sociais, pois não há como apresentar um estado puro da experiência do grupo em reflexão.

Local e participantes

O sociodrama público foi divulgado através de redes sociais (Whatsapp e Instagram) com o seguinte título: “Isolamento social: reflexões e ressonâncias”. A atividade foi desenvolvida de forma *on-line* através da plataforma Zoom, no dia 22 de

maio de 2020, das 16:00 às 18:30 horas. Foi acordado entre os presentes que não seria realizada a gravação da experiência. Estiveram presentes 16 pessoas de diferentes regiões do Brasil (Nordeste e Sudeste).

Procedimentos de intervenção

Os dados apresentados neste trabalho foram coletados através do método sociodramático. Moreno (1946/1975) afirma que os conflitos interpessoais podem envolver fatores coletivos, cujas implicações estão além da boa vontade individual para resolvê-los. Considerou que, para intervir nesses fatores supraindividuais, “era necessária uma forma especial de psicodrama que projetasse o seu foco sobre os fatores coletivos. Assim foi que nasceu o sociodrama” (p. 412).

Moreno (1946/1975) esclarece que o sociodrama acontece no grupo que já está organizado pelos papéis sociais e culturais que todos compartilham. O método sociodramático permite ao diretor e ao grupo “tanto explorar, como tratar, simultaneamente, os conflitos que surgem entre duas ordens culturais distintas e, ao mesmo tempo, pela mesma ação, empreender a mudança de atitude dos membros de uma cultura a respeito dos membros da outra” (p. 415).

Quanto aos tipos de sociodrama: a. temáticos (axiodrama, jornal vivo, mitodrama); b. os relacionados a conflitos em *status nascendi*, que surgem no momento do encontro; c. sociodrama da crise (trabalha conflitos grupais); d. sociodrama político (questões como cidadania, poder, corrupção); por fim, e. sociodrama da diversidade (trabalha os sofrimentos das minorias) (Nery, 2010).

O sociodrama da intervenção em discussão se enquadra em um sociodrama temático, pois a direção levou um tema pré-definido, porém o roteiro foi construído pelo grupo. Seguiram-se as etapas clássicas de uma intervenção sociodramática:

- Aquecimento inespecífico: os participantes se apresentaram falando os nomes, os locais de procedência e as motivações de participação. Sobre as motivações considera-se importante destacar: curiosidade sobre como dirigir um sociodrama *on-line* e interesse pelo tema a partir do título.
- Aquecimento específico: no planejamento da intervenção foram escolhidos egos auxiliares que fariam no papel do medo e do vírus da covid-19, contudo, assim que se concluiu a etapa de apresentações, surgiu um participante querendo trazer um papel — o Inventor. Desse modo, o grupo entrou na etapa de dramatização.
- Dramatização: deu-se através dos personagens que foram surgindo detalhados na seção seguinte.
- Compartilhamento: reflexões e sentimentos dos participantes sobre a experiência vivida.

Procedimentos de coleta de dados

A organização da experiência vivida foi desenvolvida pela socionomista, relatora e diretora da intervenção. Foi realizada uma descrição dos papéis surgidos durante o Sociodrama a partir da organização fenomenológica dos dados (Holanda, 2011), por meio das percepções da relatora. É importante reafirmar, portanto, que a compilação e a apresentação dos dados não ocorre de modo puro, mas são codificadas pela produção de sentido da autora/relatora deste estudo.

Procedimento de análise

A análise desenvolvida na discussão deste estudo foi realizada com base nos fundamentos epistemológicos e teóricos da socionomia desenvolvida por Jacob Levy Moreno.

Questões éticas

O presente relato não faz parte de um projeto de pesquisa. Ele se constrói em decorrência da prática profissional da socionomista, diretora e relatora da experiência. Na ocasião de agendamento e realização do Sociodrama, não havia a prévia intenção de escrever sobre a experiência vivida, portanto, não houve a solicitação da autorização dos participantes. Como participaram pessoas desconhecidas de diferentes lugares do País não houve como solicitar a autorização tardia através

de assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Contudo, em decorrência das contribuições que a experiência pode propiciar para as práticas profissionais da socionomia e para a qualidade de vida da sociedade, entende-se como um trabalho que pode contribuir para a produção de conhecimento com relevância social. Desse modo, em respeito e atenção às orientações do Conselho Nacional de Saúde, através da Resolução 466 de 2012 e da Resolução 510 de 2016, o referido trabalho manteve o sigilo dos nomes dos participantes e de qualquer informação que possa ser usada para identificá-los.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O objetivo inicial da intervenção grupal através do sociodrama *on-line* foi criar um espaço para falar sobre o momento vivido em decorrência da pandemia de covid-19, que alterou as rotinas de todos. O primeiro papel que surgiu na atividade foi o personagem o Inventor, dizendo: *“Eu sou a potência das potencialidades, aquele que cria, aquele que inventa, aquele que transforma”*.

Em seguida, surgiu o papel do Medo, que se apresentou como o desespero diante do vírus, e apareceu com um tubo *spray* de desinfetante: *“Eu sou aquele que precisa desinfetar tudo, limpar sacolas, frutas, embalagens, eu não consigo ver a ameaça ela pode estar em qualquer lugar”*.

Surgiu então o papel do Presidente da República para dialogar com o Medo, criticando a atitude de segmentos da população sobre a situação: *“Não há motivo para pânico, é só uma gripezinha, já tem tratamento, a Cloroquina é o remédio, está tudo sob controle”*.

O papel do Povo Brasileiro deu sequência à cena, um povo clamando por dignidade, por diminuição das desigualdades: *“Eu sou aquele que está cansado de tanta corrupção e de tanta desigualdade”*.

A Desigualdade Social surgiu como papel para falar da situação das minorias sem acesso ao trabalho, com acesso precário aos serviços de saúde, educação e bens de consumo: *“Eu sou o pobre, o preto, o LGBTQIAP+, o excluído, eu sou a minoria, eu sou o invisível”*.

A Raiva irrompeu com indignação sobre esse contexto de coisas e se apresentou: *“Eu sou aquela que quer aniquilar um representante que é opressor, que merece e desampara as minorias, que agride os direitos humanos, que destrói direitos socialmente construídos por anos de luta”*.

A Inércia do Povo Brasileiro se apresentou como um novo papel: *“Eu sou a Inércia, eu sou a apatia do Povo Brasileiro, eu fico calada na minha ‘zona de conforto’, eu não me rebelo, eu não falo nada, eu fico reclamando no meu canto, mas é só isso”*.

Os diálogos foram acontecendo entre os papéis que surgiram. Em determinado momento, a direção grupal percebeu que o grupo andava em círculos, não conseguia sair de diálogos inconclusivos, assim a diretora solicitou que o grupo fizesse um fechamento, nesse momento surgiu da participante que fazia o papel da Inércia, o papel do Grito: *“Eu sou aquele que denuncia as desigualdades, os preconceitos, os absurdos, a corrupção, a indignação, a raiva, o descontentamento”*.

Segundo Guareschi (2018), “as motivações acrescentam à ideia de crenças e valores à dimensão da ação. Elas estão intrinsecamente ligadas aos valores e crenças. Pois, o que será esse algo que nos leva a agir?” (p.31). Nesse caso, houve um processo de aquecimento através dos incômodos provocados pelos diálogos entre os papéis que geraram a tensão necessária para eclosão do Grito (personagem), um grito que diz basta às desigualdades, aos preconceitos, à corrupção (dentre outros).

Desse modo, o sociodrama, como possibilidade de espelho da realidade social vivida, aponta que a sociedade não sairá da inércia antes de um ponto de tensão necessário, que possivelmente é aquecido pela Raiva (personagem). Ao longo da história, do ponto de vista social, a raiva pode se transformar em agressividade, sua face destrutiva, que se concretizou em guerras civis e entre nações, incluindo duas guerras mundiais no século XX.

Uma das aspirações de Moreno (1951/2020) com a criação da Sociatria (sociodrama, psicodrama e psicoterapia de grupo) é a possibilidade de seu alcance terapêutico para a humanidade. Uma verdadeira terapêutica não pode ter um objetivo menor do que toda humanidade, lidando com as tensões que geram estados destrutivos de modo a prevenir guerras e grandes massacres sociais. Moreno (1951/2020) previa a importância da socionomia para resolver questões importantes no século XXI. No psicodrama de Adolf Hitler, o relato de experiência é considerado por Moreno como o alcance psicossociológico da intervenção sociátrica (Moreno & Moreno, 1983).

Cukier (2018) relata sua experiência no 13º Congresso Internacional de Psicoterapias de Grupo realizado em Londres, agosto de 1998. A autora destaca algumas informações, como o aumento de conflitos chamados “terrorismo étnico”, que são ataques protagonizados por indivíduos ou pequenos grupos a pessoas ou grupos pela sua condição étnica ou religiosa. Vários países acumulam grandes números de mortes decorrentes desses conflitos, expondo a naturalização da violação dos direitos humanos.

É interessante observar que a intolerância se apresenta em alianças microscópicas, nas relações entre as pessoas, e não no coletivo social macroscópico. Ela ocorre na dimensão de grupos como os que são alvos de ações de intolerância que esperam por reparação em relação às exclusões e agressões sofridas, no decurso de diferentes gerações, o resgate da dignidade do clã que sofreu tais injustiças (Cukier, 2018).

A dimensão psicológica passa a ocupar um lugar de destaque para o enfrentamento de conflitos que anteriormente eram apenas observados e analisados em duas dimensões: política e econômica, uma vez que tais situações envolvem questões identitárias que excedem as negociações políticas. Desse modo, tais enfrentamentos reivindicam uma mediação que considere aspectos relacionados a emoções, sentimentos, crenças intergrupais (Cukier, 2018).

No Sociodrama do Povo Brasileiro, o Medo e a Raiva surgem como personagens do roteiro coconstruído pelo grupo, ambos sentimentos que faziam parte do drama encenado no contexto grupal e que assumiram um lugar necessário para espelhar as tensões vividas e sentidas pelo grupo inserido num contexto sócio-econômico-cultural mais amplo. A expressão desses personagens eclodiu na possibilidade de um grito que pode ocorrer dentro da experiência grupal sem que precisássemos pessoalizar/individualizar a experiência. Afinal, o Inventor, o Medo, o Presidente, o Povo Brasileiro, a Desigualdade Social, a Raiva, a Inércia e o Grito representam personagens impessoais que se concretizam em nossa experiência cotidiana. Segundo Moreno (1946/1975), no “procedimento sociodramático o sujeito não é uma pessoa, mas um grupo”, e acrescenta: “o protagonista no palco não está retratando uma *dramatis personae*, o fruto criador de um dramaturgo individual, mas uma experiência coletiva” (pp. 424-425).

Quem é o Inventor no drama social? Quem é esse personagem que é ao mesmo tempo espectador, ator e autor? Ele foi o primeiro a surgir. Neste estudo, o sentido atribuído a esse personagem será o lugar em que a cena é analisada por dentro, como possibilidade de consciência sobre o que acontece com o drama vivido no atual contexto de vida. Ele aponta uma possibilidade de leitura psicodramática para um papel que já ocupa lugar numa experiência subjetiva de si mesmo que Guareschi (2018) chama de subjetividade digital. Que papel seria esse? Um papel psicossomático, psicodramático ou social? Ou outro papel ainda não observado? O papel autômato que se caracteriza, entre muitas coisas, como um papel mediado pela experiência digital.

Moreno (1946/1975) considera que “a função do papel é penetrar no inconsciente, desde o mundo social, para dar-lhe forma e ordem” (p. 28). Na subjetividade digital, as características biológicas, psicológicas e socioculturais são digitalizadas, ou seja, codificadas em números, os algoritmos, e ocorre mediada por objetos auxiliares. Neste estudo, considera-se que o Inventor representa esse papel que desencadeia o processo de digitalização da experiência subjetiva. Uma dimensão supraindividual que atua na constituição do eu. Essa dimensão coletiva só pode ser tratada quando subjetivada, ou seja, quando incorporada e explicitada por alguém, um sujeito que revela através de seu drama, o drama de uma coletividade.

A automatização da experiência relacional humana é um acontecimento que excede a nossa relação com os artefatos mecânicos, aos quais Moreno (1946/1975) se referia em meados do século XX. Agora, no século XXI, as relações são mediadas por tecnologias, as emoções são traduzidas em *emojis*, as pessoas estão próximas por meio das redes sociais, embora distantes fisicamente. Os algoritmos atuam em uma dimensão invisível, digital e real. O eu se constitui nessa dimensão supraindividual e digital, os papéis são vividos nesses modos de interação.

Os algoritmos atuam na construção de redes sociométricas, identificam os conteúdos que são de interesse das pessoas, através da identificação das curtidas e das pesquisas, e oferecem mais conteúdos similares e amizades possíveis. Tal reflexão possibilita fazer uma analogia entre o papel dos algoritmos e a análise sociométrica moreniana (Moreno, 1934/1994).

Contudo a digitalização dos interesses produz também a dificuldade em lidar ou dialogar com as diferenças, flechando a alteridade e alimentando a intolerância, ou seja, a formação das bolhas digitais aumentam a possibilidade de nutrir narrativas de ódio. Isso se deve à substituição das relações mediadas pelos egos auxiliares (pessoas se relacionando através da corporeidade) pelas relações mediadas pelos objetos auxiliares (aplicativos, plataformas digitais...) — a perda de limites

entre os extremos de amor e ódio (Moreno, 1946/1975). O homem Inventor (personagem) vive o desafio de lidar com suas próprias invenções.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A potência das intervenções grupais na realidade virtual indica o grupo como espelho da sociedade e autor das transformações sociais. Assim como os mecanismos autodestrutivos podem culminar num ato de suicídio, os conflitos intergrupais atuam com uma dinâmica destrutiva no interior das sociedades. A Sociatria, enquanto método psicossociológico, pode auxiliar a identificar e (re)criar formas de se relacionar e existir numa realidade digital, através da subjetivação da experiência humana.

O Sociodrama do Povo Brasileiro reflete o homem Inventor (personagem) tendo que lidar com suas invenções e os efeitos daquilo que criou em sua própria vida. Para isso, ele tem que sair da inércia, aquecido por um estado emocional (raiva) decorrente das experiências relacionais e narrativas compartilhadas socialmente, tais afetos o impulsionam à mudança (grito). O grupo atuou como espelho da sociedade, da experiência vivida em plena pandemia de covid-19.

A consciência sobre os aspectos coconscientes e coinconscientes atuantes nessa experiência possibilita a ampliação da espontaneidade no jogo de papéis numa sociedade que se constrói em tramas tecnológicas, atuando como facilitadora e mediadora das relações interpessoais e intergrupais. A Sociatria, como método de treino de papéis, amplia as possibilidades de interações e denuncia a intolerância e a violência, criando modos de cuidar da humanidade no espaço de subjetivação de nossas experiências.

Moreno empreendeu um grande esforço para dar visibilidade à sociometria como possibilidade de planejar uma sociedade que pudesse aprender a viver com uma consciência maior de seus axiomas e conservas culturais, dimensões estas que norteiam o sistema de preferências da sociedade externa/humana, invisível aos nossos sentidos. A matriz sociométrica da realidade humana influencia e é influenciada pela sociedade, tal matriz se transmitia numa dimensão assemântica ou pré-semântica, pouco explicada por Moreno, mas que hoje, apesar de ainda invisível, manifesta-se digitalmente por meio de algoritmos.

O presente artigo alimenta em segredo o desejo de ser o Grito (personagem) que convida outros socionomistas interessados em estudar e cuidar da sociedade humana para colocarem em uso suas ferramentas, auxiliando o Inventor (personagem) a tomar consciência do potencial criativo e destrutivo de suas invenções. O Grito (personagem) denuncia os riscos de substituir egos auxiliares (corporeidade, afeto) por objetos auxiliares (artefatos, tecnologia).

Moreno (1951/2020), em meados do século XX, referindo-se a livros, a filmes e ao rádio, comenta sobre dispositivos tecnológicos anuncia a possibilidade do homem ser substituído pelos produtos de sua própria criação. Na dinâmica das interações humanas do século XXI, não se olha uns para outros, olha-se para telas, não se conversa com e através do corpo apenas, mas do corpo mediado por equipamentos eletrônicos. Isso facilita a vida humana, que se torna uma experiência cada vez mais automatizada, tecnológica e digital.

É, portanto, necessário que os socionomistas possam pesquisar ainda mais sobre a constituição do eu e da realidade social no século XXI. Moreno cumpriu o seu papel no século XX, e é necessário continuar pesquisando e avançando na leitura da realidade com o propósito central da alma moreniana, que é atuar como agente de transformação da sociedade, cumprindo o papel humanitário na compreensão do social para criarmos um mundo melhor para se viver. Essa é a dimensão ética da socionomia que se mantém em pleno século XXI.

O Sociodrama do Povo Brasileiro nos faz um convite urgente — mais corporeidade (egos auxiliares) e menos atravessamentos por meio de aplicativos digitais (objetos auxiliares). As relações precisam do corpo nas trocas afetivas construir a importante aprendizagem de interações que incluam a alteridade, a produção de diferenças e de subjetividades que contemplem a inclusão do Outro, daquilo que difere do eu, que tolera o que é estranho às bolhas individuais e permite transitar entre tantas emocionalidades sem cair nos extremos de amor e ódio.

CONFLITO DE INTERESSE

Não se aplica.

DISPONIBILIDADE DE DADOS DE PESQUISA

Não se aplica.

FINANCIAMENTO

Não se aplica.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos os participantes do Sociodrama do Povo Brasileiro que contribuíram para elaboração do presente artigo.

REFERÊNCIAS

- Amaral, I., & Santos, S. J. (2019). Algoritmos e redes sociais: a propagação da fake news na era da pós-verdade. In J. F. S. Santos (Org.), *As fake news e a nova ordem (des)informativa na era da pós-verdade* (pp. 63-85). Imprensa da Universidade de Coimbra. https://doi.org/10.14195/978-989-26-1778-7_5
- Antunes, D. C. (2017). Reflexões sobre o mundo digital e subjetividade. *Impulso*, 27(69), 13–24.
- Cukier, R. (2018). *Vida e clínica de uma psicoterapeuta*. Ágora.
- Guareschi, P. (2018). Psicologia e pós-verdade: a emergência da subjetividade digital. *Psi Unisc*, 2(2), 19–34. <https://doi.org/10.17058/psiunisc.v2i2.12242>
- Holanda, A. (2011). Pesquisa fenomenológica e pesquisa eidética: elementos para um entendimento metodológico. In M. A. Bruns, & A. Holanda (Eds.), *Psicologia e fenomenologia* (pp. 41-64). Alínea.
- Melo, A. M. R.; & Oliveira, M. G. (2020). “Eu, leitor de mim”: saberes narrativos e reflexividade autobiográfica no sertão potiguar. *Educar em Revista*, 36, e75656. <https://doi.org/10.1590/0104-4060.75656>
- Moreno, J. L. (1975). *Psicodrama*. Cultrix. (Obra original publicada em 1946)
- Moreno, J. L.; Moreno, Z. T. (1983). *Fundamentos do Psicodrama*. Summus.
- Moreno, J. L. (1994). *Quem sobreviverá? Fundamentos da sociometria, psicoterapia de grupo e sociodrama*. Dimensão. (Obra original publicada em 1934)
- Moreno, J. L. (2020). *Sociometria, método experimental e a ciência da sociedade: abordagem para uma nova orientação*. Febrap. (Obra original publicada em 1951)
- Nery, M. P. (2010). *Grupos e intervenção em conflitos*. Ágora.
- Rey, F. G. (2011). *Subjetividade e saúde: superando a clínica da patologia*. Cortez.
- Rodrigues, K. C. (2008). Em pauta o conceito de ethos: a movência do conceito da retórica aristotélica a sua ressignificação no campo da análise do discurso por Dominique Maingueneau. *Signum: Estudos Linguísticos*, 11(2), 195–206. <https://doi.org/10.5433/2237-4876.2008v11n2p195>
- Vidal, G. P., & Ferracini, L. G. (2024). O eu em nós: marcas e aproximações de uma diretora no processo psicoterápico. *Revista Brasileira de Psicodrama*, 32, e0224. <https://doi.org/10.1590/psicodrama.v32.634>