

Resumo: Este artigo trata de um olhar para a vivência digital das juventudes no contexto da clínica psicodramática, onde psicoterapeuta psicodramatista tem a oportunidade de construir com o protagonista respostas mais espontâneas e criativas acerca do uso de redes sociais/mídias digitais. A discussão utiliza-se de fragmentos clínicos em uma construção de escrita ficcional somados à teoria Moreniana: socionomia, explorando técnicas como duplo e também o conceito de realidade suplementar, abrindo espaço para a reflexão do papel do psicodramatista na era pós-digital. Abre-se espaço para reflexão necessária deste tema crescente em nosso cotidiano e muitas vezes pouco explorado devido ao crescimento acelerado das redes digitais. É uma co-criação inventiva entre diretor e protagonista, onde permite-se errar, brincar e improvisar.

Palavras chave: psicodrama; criatividade; digital; redes;

Introdução

Esta escrita visa costurar fragmentos de experiências clínicas vivenciadas em encontros psicodramáticos com as juventudes com as quais ativamos experiências, na realidade suplementar, através dos encontros entre digital e analógico. Encontros estes que dão espaços para invenções de si e do outro, reconhecendo o digital no palco terapêutico, no diretor, no protagonista e nos diversos papéis como elementos para a busca da espontaneidade e criatividade.

Os encontros acontecem no tempo, espaço e contexto dramático que estamos inseridos, o digital está aqui, como estamos nós. Para Longo (2014) vivemos hoje a era pós-digital, que é explicada por esse autor como uma vivência tão orgânica que nem notamos a

sua presença. Dito de outra forma, a era pós-digital significa habitar um mundo onde a tecnologia é onipresente: percebemos sua existência de fato, somente quando ela nos falta. Se pararmos para pensar sobre o que há de digital no nosso dia-a-dia, talvez nós não percebamos tudo o que é digital, até que algum aparato desse tipo nos falte. Um exemplo disso é a internet que “cai”, o *WhatsApp*¹ que para de funcionar, ou até mesmo a experiência de esquecer o seu celular em casa. Somos impactados, em um primeiro momento, por essa ausência a ponto de termos solilóquios como: “ - O que vou fazer sem celular?; - E agora, a minha agenda está *online*; - Como vou me comunicar?”. Eis que a espontaneidade pode se tornar embotada não pela tecnologia, mas pela falta dela.

Assim nasceu esta escrita: de uma necessidade causada pela ausência de algo que já faz tão parte de nós que o estranhamento de sua existência é quase improvável, sendo necessário vivermos isso na realidade suplementar para que possamos acessar e viver experiências ligadas ao contexto dramático atual que, neste aqui e agora, torna-se imaginativo e digital. Imaginativo e criativo, porque precisamos conectar novas experiências e criar novas respostas o tempo todo, de acordo com a velocidade e mudança com que ocorre em nosso meio. Digital, pois estamos aqui e agora vivendo isso, por exemplo, enquanto escrevemos nossas experiências digitando elas em um teclado, buscamos algumas informações na nuvem (artigos, referências...), fazemos intervalos onde acontece aquela olhada em dispositivos virtuais de sociabilidade, ou ainda respondendo clientes pelo *WhatsApp*.

Na clínica não é diferente e, quando se trata de crianças e adolescentes, não podemos fugir disso, visto que eles, desde muito cedo, vivenciam essas tecnologias. Tendo em mente

¹ *WhatsApp* Messenger é um aplicativo de mensagens multiplataforma, com o qual é possível trocar mensagens pelo celular sem pagar por SMS. Está disponível para diversos tipos de aparelhos de celular. Seu nome vem de um trocadilho com uma expressão da língua inglesa *What's Up?* (E aí?). Foi desenvolvido no Vale do silício, com o intuito de criar uma alternativa melhor do que as mensagens por SMS, já que a perspectiva, segundo os criadores, é de que em breve todas as pessoas terão um smartphone. Os fundadores da mídia social são Jan Koun e Brian Acton. Informações disponíveis em: <http://www.whatsapp.com/download/>

esse cenário, onde o digital se faz presente nos encontros terapêuticos, discorreremos ao longo do artigo sobre cenas vivenciadas no palco psicodramático com jovens entre 10 e 15 anos.

Dessa forma, esta escrita utiliza-se metodologicamente de uma leitura analítica de fragmentos de cenas sociopsicodramáticas clínicas com juventudes na era pós-digital, costurando-os com o conceito de realidade suplementar enquanto sustento das ações clínicas vivenciadas. Nesse contexto, por cenas clínicas queremos dizer encontros entre terapeuta e cliente ou diretor e protagonista, encontros esses que apoiam-se no *setting* tradicional, mas não só, abrangendo o virtual, online, a escola, a praça e outros espaços.

Sendo assim, este artigo se desenvolverá em quatro etapas: em um primeiro momento, enquanto processo de aquecimento, trataremos sobre Juventudes digitais na era pós-digital e como tal tema se relaciona com o viés psicodramático; posteriormente, em termos de dramatização, serão trazidas cenas digitais e psicodramáticas que tornarão visíveis a reflexão sobre o nosso cotidiano e a articulação deste com a tecnologia, bem como o processo de co-criação entre terapeuta e cliente no contexto dramático; em um terceiro momento de compartilhamento, se discorrerá sobre conceitos psicodramáticos, atualizando-os para um mundo digital; e, finalmente, uma etapa de processamento em que, à guisa de conclusão, trataremos sobre o digital aqui e agora, e questionamentos sobre o futuro.

Juventudes digitais? Era pós-digital e psicodrama

Por que juventudes? A escolha desta noção se deu por uma aposta que visa olhar para a pluralidade de idades, de espaços, contextos culturais e socioeconômicos envolvendo esse termo, com vistas a explorar o máximo da diversidade que abrange diferentes subjetividades que foram construindo as experiências clínicas que embasam esta escrita. Isto significa dizer que, considerar juventude dessa forma, diz de um olhar que abre e amplia e não encerra esse

período em um tempo espaço específico, tal como nos apresenta Trancoso e Oliveira (2014, p. 264)

Considera-se lugar comum a afirmação, na produção acadêmico-científica analisada, da impossibilidade de uma única ciência, um único arcabouço teórico, dar conta de apresentar e conceituar, de forma completa e definitiva, a labiríntica e heterogênea forma do ser, da juventude especificamente. Essa diversidade teórica e metodológica necessária, no entanto, gera esforços cooperativos e interdisciplinares, em concomitância com a disputa em qualificar juventude como fenômeno a ser estudado.

Dessa forma, podemos dizer que o conceito de 'juventudes' vai muito além de um espaço desenhado pela cultura, geografia ou biografia, ele é desenhado também por encontros e desencontros, inserções e exclusões de tempo e espaço, sendo então um espaço criativo, com sentidos próprios, novos, co-criadores de realidades e experiências. Poderíamos dizer, assim como discorrido anteriormente sobre juventudes e suas pluralidades, que o digital também nos permite essa abertura em sua compreensão, uma vez que ele chega a todos, independente de cultura, cor, contexto socioeconômico, geografia, biografia, ele está por aí, espalhado, solto, conectando pessoas, exercendo uma democracia e horizontalidade pouco experimentadas antes.

Saímos na rua e vemos *outdoors* digitais, nas escolas, em estabelecimentos comerciais, nas paradas de ônibus, dentro dos meios de transporte, na mão, em qualquer lugar há algo de digital. Embora possamos pensar inúmeras questões que advém desse movimento, não podemos negar que, de alguma forma, todos têm acesso, independente de classe, cor ou credo. Temos hoje a possibilidade de desenvolvermos papéis como de fotógrafo, escritor, ator (ao gravarmos um vídeo e lançá-lo no *Youtube* ou canal digital de TV do *Instagram*) por

exemplo. É um lugar mais acessível e democrático, pois não diferencia pessoas que possam ter acesso à internet. O digital está aí, na grande parte das comunidades globais, nas nossas vidas².

A conexão, antes experimentada e de acordo somente com o meio no qual estávamos inseridos, é ampliada através das redes sociais digitais, possibilitando uma conectividade com diferentes pessoas em diferentes lugares, tempos e espaços.

As distâncias antes percorridas entre as palavras e as pessoas, hoje rompem-se e possibilitam inúmeras interferências, diversificando ainda mais trajetórias, ampliando canais rígidos de tempo e também relativizando-os. Para Oliveira (2017), com o avanço da internet e dos meios de comunicação e interatividade, tivemos a possibilidade de sairmos do papel de apenas consumidores de notícias, para o papel de criadores dela.

O digital está em nós, somos digitais, uma vez que muitas das informações e vivências que temos provém desse espaço, o que também possibilita algumas consequências, a exemplo da rapidez das respostas. Em tempo real conversamos com alguém do outro lado do mundo, as respostas acontecem no aqui e agora e, algumas vezes, quando não ocorrem, geram ansiedade e insegurança.

É assim que o tempo analógico depende de uma série de fatores, engrenagens, engenharias de situações, palavras, pessoas, tempo e espaço. Em uma correspondência escrita analógica, por exemplo, temos de esperar o tempo de deslocamento, de chegada, de leitura e por fim o retorno. Muitas dessas juventudes não conhecem esse *WhatsApp* analógico que costumava se chamar de correspondência por cartas, mas essa espera ainda percorre a vida e os encontros, a exemplo das provas na escola, que demoram um tempo para manifestar resultados, por exemplo.

² É crescente o número de casas com acesso à internet no Brasil, a cada ano este número aumenta segundo notícias veiculadas por diversos canais, contudo, o acesso ainda não é total, sendo um terço da população descoberta. Recuperado de: <http://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2018-07/mais-de-um-terco-dos-domicilios-brasileiros-nao-tem-acesso-internet-mas-ele-ainda-nao-e-total>.

Este “mar de informações”, como discute Sibilia (2008) vem acompanhado de uma grande velocidade na comunicação, trazendo um processo acelerado de alguns estímulos e respostas, papéis e contra papéis, o que nos coloca cada vez mais dentro dessa aceleração do mundo contemporâneo. A todo tempo surgem novidades, cada dia surge uma nova pessoa que, muito rapidamente, vira celebridade na internet. Acontece que, muitas vezes, a reflexão sobre o mundo não acompanha esse processo porque, frequentemente, ela é analógica, ou seja, processual.

No Psicodrama temos a oportunidade de viver no momento presente o digital e o analógico, de inverter estes dois, de explorar e conversar com as tecnologias presentes e as que estão porvir. De forma geral, essa experiência possibilita ao jovem um lugar de protagonismo, embora muitas vezes ele não se perceba assim ou coloque o outro neste papel. Sibilia (2008) nos convoca a pensar que, com o crescimento das redes virtuais de relacionamento, o “eu” passa a ganhar mais espaço e por consequência mais ação, uma vez que todos passam a ser foco de atenção, diferente de outros tempos em que as imagens eram exclusivamente veiculadas a quem estava no papel de “celebridade”. Essa busca pelo reconhecimento, transforma as redes sociais virtuais em espaços de um certo protagonismo.

Esse espaço aberto para reconhecimentos do si mesmo cresce na mesma proporção que as comparações acontecem entre os jovens, o que acaba por, em alguns momentos, causar uma certa confusão de identidade.

No palco terapêutico podemos ensaiar e criar diversas respostas *online*, podemos fazer um espelho e reconhecer se a imagem que passamos no nosso Instagram representa de fato quem somos. Podemos voltar no tempo e pensar onde cabe o digital, o analógico e podemos simular futuros integrados entre ambos espaços. Tudo isso a teoria psicodramática nos possibilita.

Cenas digitais e psicodramáticas

O digital está em nós, somos digitais, muitas consultas de psicoterapia atualmente são marcadas pelo *WhatsApp*. Cada vez mais profissionais da psicologia têm perfis no *Facebook*, o nosso trabalho é visto pelo *Instagram* e por fim, se o atendimento for presencial (porque há hoje, também, o *online*)³, chega o dia do encontro real, onde o virtual rompe-se. Será?

Segundo Lévy (2011), o termo virtual vem de *virtus*, no sentido de potência, neste sentido, é como algo que existe em potência, não em ato, ou seja, algo que pode vir a ser, um ‘como se’ e não um ‘como é’, de fato. O virtual atualiza-se no tempo, por isso nos remete a algo ilusório, imaginativo. É a semente de algo e não a planta em si. O virtual vive em tendências, buscando soluções inventivas, criativas.

Iremos trazer a seguir, três cenas vivenciadas no espaço terapêutico onde utilizamos o digital como recurso da ação, buscando trabalhar esse tempo/espaço e as realidades das juventudes nos conflitos cotidianos. Importante ressaltar que os nomes a seguir apresentados são fictícios e as histórias um mosaico de vários casos clínicos experienciados, atentando para um cuidado ético ao lidar com os fragmentos narrativos trazidos. Isto implica em uma metodologia que trabalha com a ficcionalização de histórias, não tomando casos individuais, mas movimentos coletivos que emergem no contexto clínico atual.

Para Cabral e Alkmin (2010), através da obra de Saer, podemos nos utilizar de argumentos científicos e extracientíficos, tornando a escrita uma composição de empirismo e imaginação, através do exercício ficcional, permitindo uma maior liberdade para explorar limites e abrir espaço para uma experiência que permite ao escritor e, por consequência, ao leitor, um espaço de liberdade, uma vez que as narrativas ficcionais lidam com a co-criação de mundo.

Com o intuito de preservar as identidades destas juventudes, valemo-nos de três personagens ao longo da escrita: Alice, Sofia e Pollyanna. *Alice* na conhecida obra de Lewis

³ Sobre psicoterapia *online*, confira a última resolução do Conselho de Psicologia. Recuperado de: <https://site.cfp.org.br/wp-content/uploads/2018/05/RESOLU%C3%87%C3%83O-N%C2%BA-11-DE-11-DE-MAIO-DE-2018.pdf>

Carroll (2002), “Alice no País das Maravilhas”, é uma história que expressa inúmeras referências ao tempo, tanto através do coelho eternamente atrasado, tanto quanto do Chapeleiro Maluco, que está preso no chá das seis da tarde. Alice cresce e diminui, ao longo da trama, entre realidade e fantasia no país das maravilhas. *Sofia*, por sua vez, é retirada do livro “O mundo de Sofia” de Gaarder (1995), onde a protagonista começa a receber bilhetes e cartas anônimas, questionando quem é ela e que mundo é este em que vivemos. Esse mistério dá início a cenários de intensas descobertas. Já *Pollyanna*, de Eleanor H. Porter (1934), traz à tona um olhar para o positivo, onde a protagonista começa a jogar um jogo que vai dando sentido às cenas vividas por ela, o jogo do contente. Alice, Sofia e Pollyanna tem algo em comum, são meninas sonhadoras. Chegam ao consultório por questões semelhantes, mas o ponto em comum, discutido aqui, é a presença do digital.

Entre o digital e o analógico: Qual caminho seguir? – Perguntou Alice

Alice chega ao consultório com a mãe (que agendou a consulta via *WhatsApp*) e já no primeiro encontro revela que está sem celular porque a mãe o retirou; sua mãe relata que ela não fazia um bom uso e passava muito tempo no aparelho, situação esta que é percebida pela filha como ação realizada também pela mãe (tempo constante no celular). Na primeira sessão ela diz que não tem como falar direito com suas amigas e com outras pessoas porque não tem celular. “Todos estão conectados, eu fico sem saber o que fazer no recreio e durante os intervalos, enquanto meus colegas mexem no celular, às vezes acontece alguma coisa e quero escrever, contar para alguém e não posso” [sic]. O relógio marca o tempo da sessão que está acabando. Nessa relação clínica, o tempo e espaço é também cortado, porém, por algo analógico. Essa passagem do analógico para o digital atravessa o espaço terapêutico e é notável o quanto tal movimento se torna difícil para algumas gerações. Como trabalhar com

tempos internos e sentimentos do momentos que às vezes não podem ser expressos, entre mundos analógicos e digitais. É assim que surge o *WhatsApp* analógico.

Como no País das Maravilhas, Alice precisa percorrer o caminho entre crescer e ficar pequena. Entre analógico e digital, para que possa reconhecer melhor o seu tempo e espaço. Co-criamos o *WhatsApp* analógico como uma forma de mensagens que podemos compor cotidianamente, mas que como o relógio de ponteiros, há um tempo para a roda girar e trocar os pontos, então ela poderia escrever ao longo dos dias algumas dessas situações e depois entregar as mensagens em um compilado para que, na sessão seguinte, recebesse a resposta. A resposta que no digital pode levar 15 segundos, torna-se 15 dias. Esse *WhatsApp* que demora, assim como as cartas, permite revisões antes do envio e um pouco mais de reflexão por tempo maior de resposta. Ela aceita o convite, fica animada e ansiosa pelas trocas.

No *WhatsApp* analógico abre-se um canal para fazer duplos, buscando auxiliar o protagonista na expressão de suas emoções e conflitos. O duplo é utilizado quando o protagonista ou algum outro participante da cena está impossibilitado ou tem alguma dificuldade em verbalizar e/ou expressar algum sentimento ou trazer em palavras algo que seja pertinente àquela cena, sendo capturada de forma télica pelo diretor ou terapeuta, a fim de ampliar a comunicação e compreensão (Gonçalves, 1988).

Através do *WhatsApp* analógico, o duplo foi ganhando espaço, permitindo uma conexão mais télica que fica expressa no momento presente no palco psicodramático. Zerka Moreno (Moreno, Blonkvist & Rützel, 2001) descreve que o duplo foi uma técnica criada por Moreno para que o cliente possa expressar o que sente, porque não está acostumado a falar com o terapeuta, então o cliente fala consigo mesmo. O duplo seria, então, essa expressão de si, uma forma de despertar sua consciência constituindo, assim, no atendimento bipessoal, uma ponte com o diretor e o protagonista.

Alice se diz ansiosa e que mal pode esperar pela carta, o que nos abre um novo caminho, no que diz respeito à relação com os tempos e como lidar com os sentimentos de ansiedade, abrindo diversas cenas.

Voltando à internet, é fácil perceber que a “presentificação” da relação do indivíduo com o tempo tem forte impacto sobre a construção da identidade, em especial a dos adolescentes. Algumas características, como o imediatismo e a impaciência em relação às demoras e esperas, típicas desse estágio de desenvolvimento, parecem acentuadas. Para eles o tempo, sentido complexo a ser definido, é percebido como fragmentado em uma série de “presentes perpétuos” e imutáveis. Há perda da dimensão histórica e o tempo passado diminui o protagonismo diante da tirania do presente (Oliveira, 2017).

O lidar com o tempo é uma nova experiência para Alice e também para nós que lidamos com uma juventude que nasceu com a possibilidade de trocas em tempo real e não teve que esperar cartas.

Uma cena que exemplifica toda essa vivência de Alice é descrita no *WhatsApp* analógico, onde ela compartilha algo que lhe aconteceu no colégio, quando foi pela primeira vez de cabelos soltos. É nessa cena descrita no *WhatsApp analógico* que Alice tem a possibilidade de trazer o solilóquio do antes, durante e depois, podendo refletir sobre a nova resposta que fez acontecer em seu cotidiano.

Sophia descobre outras conexões além da tela

A cena seguinte acontece com Sofia. Ela sente-se rejeitada pela amiga com quem ficava horas falando através do *WhatsApp* e dividindo suas dores. A mãe da amiga pega o

celular da filha e descobre as conversas, a relação das duas é rompida. Sofia isola-se, machuca-se eventualmente e sente-se muito sozinha. Em certa cena durante uma sessão de psicoterapia, um astronauta invade a sala de aula dela e constata que ela é uma menina solitária com fones de ouvido, é assim que Sofia se vê.

As cenas são exploradas trazendo o digital como elemento, buscando estabelecer no plano do ‘como se’, ou seja, através da realidade suplementar, novas respostas para Sofia e suas relações cotidianas.

No palco do ‘como se’, temos a oportunidade de viver as cenas trazidas da realidade sem os custos da realidade lá fora, na qual criamos novas respostas e enviamos para uma “grande nuvem”, como armazenamento digital imaginário para que, se ela quiser, possa usar em outros momentos. O ‘como se’ é um espaço que permite, de acordo com Zerka Moreno (Moreno, Blonkvist & Rützel, 2001) uma atuação no palco dramático, espaço terapêutico do conflito trazido no aquecimento, podendo constituir-se através de novas ações e respostas para os conflitos, nos quais se enfrentam essas dificuldades advindas também do digital.

Quando vivemos a relação com o digital no espaço real e trabalhamos através da realidade suplementar, podemos ampliar as possibilidades de respostas, ou seja, a capacidade de responder de forma mais espontânea àquela situação. Para Zerka, o espaço terapêutico psicodramático é composto da realidade atual vivida, o conflito real vivido pelo protagonista seguido da infrarrealidade, que é o momento da entrevista, na qual o protagonista e diretor se aquecem para uma nova cena, uma nova realidade que desencadeia a ação, onde podemos viver a realidade suplementar (Moreno, Blonkvist & Rützel, 2001)

Sofia entra no papel do astronauta e muda a realidade da menina solitária na sala de aula. Nas palavras de Zerka (Moreno, 2001, p. 46): “É isso que eu acho que a realidade suplementar realmente é. Ela tem essa peculiaridade de ser fora do tempo e do espaço que nos coloca em contato com os poderes cósmicos”.

O jogo do contente vira o jogo da criatividade, onde é permitido errar

Pollyanna: celular o tempo todo em sua mão. O digital mais do que presente, pois a forma de comunicar-se se pauta na apresentação de seu átomo social através do celular, mostrando sua rede. Monta a cena com almofadas para olhar as conexões virtuais apresentadas conforme a proximidade delas em sua vida. Ela monta e pede para pontuar no quadro, como um jogo do contente, onde cada um recebe uma quantidade x de *likes* (curtidas).

João, tem 10 *likes* em sua vida, enquanto Maria tem 5. A mãe tem 10, enquanto o pai tem 6 porque mora em outro país... surge a necessidade de uma sessão virtual com o pai que ocorre em outro momento. A linguagem e vínculo se estabelecem nesse contexto. Pollyanna é criativa, mas acha que sua arte nunca é suficiente. Começamos exercitando a espontaneidade e criatividade criando histórias engraçadas através do meio que ela mais curte: o celular.

Pollyanna começa a rir das histórias sem contorno, olhando para a possibilidade de errar. Propõe um jogo em que olhávamos as últimas palavras das três últimas conversas do *WhatsApp* e, a partir destas, criávamos novas histórias. Essas histórias abriram espaço para a criatividade.

Segundo Datner (1995) o jogo, seja digital ou psicodramático, permeia a dimensão humana. Sendo assim, aprendemos a jogar e a ação conferida pelos jogos nos possibilita estabelecer inter-relações entre pessoas e destas com objetos, como o celular. Assim, podemos ampliar e potencializar novas aprendizagens e socializações de forma criativa.

Considerações Finais: O digital aqui e agora, o digital do futuro, como será?

O compartilhar de informações hoje se dá, em sua maior parte, através de recursos audiovisuais. Imaginamos com estímulos digitais, lemos livros na tela do celular ou outro

dispositivo, pesquisamos qualquer informação *online* em qualquer momento. Ler um livro impresso e mergulhar com profundidade em um tema ou história é uma desafio, uma vez que somos estimulados por muitas outras informações. A proposição desta escrita não é a de discutir se as tecnologias digitais são boas ou ruins, mas refletir sobre o aqui e agora em que vivemos e como as juventudes da atualidade se relacionam (e nos convocam a nos relacionarmos) com a tecnologia.

Nesse sentido, consideramos que, embora o futuro abra para possibilidades infinitas de vivermos coisas novas, de convivermos mais com robótica e inteligência artificial, há algo que não podemos escapar sob o viés moreniano: a espontaneidade e a criatividade serão habilidades necessárias para todas essas mudanças, uma vez que são esses fatores que possibilitarão novas respostas às situações do porvir. Sob tal ótica, o Psicodrama tem muito a contribuir na leitura das redes sociométricas utilizadas pelas redes sociais digitais, na expressão mais espontânea no meio digital, na capacidade de ampliar respostas e, sobretudo, na capacidade de criar novas realidades.

Para Justo (2005, p. 70) podemos perceber este momento atual da sociedade contemporânea de acordo com as novas particularidades de nossa sociedade atual, onde com "a aceleração do tempo e a derrubada das fronteiras geográficas e psicossociais, as relações passam a ser mais fluidas, breves, instantâneas, diversificadas e instáveis". E é neste tempo espaço que podemos agir, trazendo a ação dramática como elemento para a ampliação de respostas e cura para as ausências sentidas por este período.

A alta expectativa colocada nos jovens de que se modifiquem constantemente para buscar o novo através de vínculos temporários, torna-se um campo de atuação promotor de reflexão e ação de novas respostas que não necessariamente impliquem numa mudança externa somente, mas também de um processo que respeite o singular.

Segundo Bauman (2004, p.13) "é fácil entrar e sair dos 'relacionamentos virtuais'. Em comparação com a 'coisa autêntica', pesada, lenta e confusa, eles parecem inteligentes e limpos, fáceis de usar, compreender e manusear [...] Sempre se pode apertar a tecla de deletar.". O terapeuta psicodramatista tem a possibilidade de criar, junto ao protagonista, um lugar que vá além do lugar virtual e superficial expresso por Bauman, criando novas conexões, relação no palco terapêutico, examinando com cuidado e experimentando este deletar e prosseguir.

A realidade suplementar pode então surgir como um espaço de "como se", protegido de todas as exigências da realidade externa, e do ambiente virtual, permitindo que cada um atualize e atue dentro de seu tempo, encontrando sentidos singulares, digitais, analógicos, inventivos. O digital do futuro não sabemos como será, mas a ação espontânea criativa de Moreno certamente pode nos auxiliar a dar novas respostas no aqui e agora que há no porvir.

Referências:

Bauman, Z. (2004). *Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

Cabral, C. A. & Alkmin, R. A. (2010). A ficção como laboratório do possível: Ficções críticas de Juan José Saer. *Afuera: Estudos de Crítica Cultural*, V(8), 46. Recuperado de https://www.academia.edu/483601/A_fic%C3%A7%C3%A3o_como_laborat%C3%B3rio_do_poss%C3%ADvel_Fic%C3%A7%C3%B5es_cr%C3%ADticas_de_Juan_Jos%C3%A9_Saer

Carroll, L. (2002). *Aventuras de Alice no País das Maravilhas & Através do Espelho*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

Datner, Y. B. (1995). Jogando e aprendendo a viver. Em J. C. Motta (Org.). *O jogo no psicodrama* (pp. 85 - 95). São Paulo: Ágora.

- Gaarder, J. (1995). *O mundo de Sofia: romance da historia da filosofia*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Gonçalves, C. S. (1988). *Lições de psicodrama. Introdução ao pensamento de J. L. Moreno*. São Paulo: Agora.
- Justo, J. S. (2005). O “ficar” na adolescência e paradigmas de relacionamento amoroso da contemporaneidade. *Rev. Dep. Psicol., UFF [online]*, 17(1), 61 – 77. Doi: <http://dx.dpo.org/10.1590/S0104-80232005000100005>
http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-80232005000100005
- Lévy, P. (2011). *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34.
- Longo, W. (2014). *Marketing e Comunicação na era pós digital: as regras mudaram*. São Paulo: HSM do Brasil.
- Lucena, S. (2016). Culturas digitais e tecnologias móveis na educação. *Educar em Revista [Online]*, Curitiba, (59), p. 277-290. Doi: <http://dx.doi.org/10.1590/0104-4060.43689>
- Moreno, Z. T., Blonkvist, L. D. & Rützel, T. (2001). *A Realidade Suplementar e Arte de Curar*. Paulo: Ágora.
- Oliveira, E. S. G. (2017). Adolescência, internet e tempo: Desafios para a educação. *Educar em Revista*, Curitiba, (64), 283 – 298. Doi: <http://dx.doi.org/10.1590/0104-4060.47048>
- Porter, E. (1934). *Pollyanna Moça*. São Paulo: Cia Editora Nacional.
- Sibilia, P. (2008). *O show do eu: a intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Trancoso, A. E. R. & Oliveira, A. A. S. (2014). Juventudes: desafios contemporâneos conceituais. *Estudos Contemporâneos da Subjetividade*, 4(2), 262-273. Recuperado de <http://www4.pucsp.br/nexin/artigos/download/juventude-desafios-contemporaneos.pdf>