

FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE PSICODRAMA
INSTITUTO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO – RIO GRANDE DO SUL
IMED – INSTITUTO MERIDIONAL/PASSO FUNDO
FORMAÇÃO EM PSICODRAMA – NIVEL I

MARKUS LOTHAR FOURIER

A RELAÇÃO ENTRE SOCIOMETRIA E JOGOS: ANÁLISE DE UMA NOITE DA
IMPROVIDA

PORTO ALEGRE

2014

MARKUS LOTHAR FOURIER

A RELAÇÃO ENTRE SOCIOMETRIA E JOGOS: ANÁLISE DE UMA NOITE DA
IMPROVIDA

Monografia de Conclusão de Curso apresentada ao Instituto de Desenvolvimento Humano de Porto Alegre (IDH-RS), como requisito para obtenção do título de Especialista em SocioPsicodrama e Psicodramatista - nível I, Foco Socioeducacional.

ORIENTADORA: Profa. Dra. Júlia Maria Casulari Motta

PORTO ALEGRE

2014

"Você não deve pensar que sou necessariamente tolo, porque eu sou brincalhão, nem vou considerá-lo necessariamente sábio porque você é sério."...
Smith, Syndey

*"A maior riqueza do homem é a sua incompletude.
Nesse ponto sou abastado..."*
Manoel de Barros

"Não se preocupe com a perfeição, você nunca irá consegui-la"
Dali, Salvador

"Erro, logo existo"
Santo Agostinho

RESUMO

O presente estudo propõe-se a avaliar se os jogos realizados na Noite da Improvida podem interferir na sociometria do grupo presente. Este trabalho acontece semanalmente, às terças-feiras, das 20h30min às 22h, aberto ao público, com o objetivo de oferecer aos participantes um momento de diversão por meio de jogos. A pesquisa teve como principal resultado a evidência de mudanças significativas nos critérios sociométricos e na qualidade dos vínculos entre os participantes.

Palavras-chave: Sociometria; Jogos; Critério Sociométrico; Vínculo; Jogos de Improviso.

ABSTRACT

This study aims to assess whether the games played on the Noite da Improvida can interfere in the sociometry of the group. This work takes place weekly, on Tuesdays, from 20hs30min to 22hs, open to the public, with the goal of providing participants with a time of fun through games. This research had as main results the evidence of significant changes in the sociometric criteria and in the quality of the bonds among the participants

Key-Words: Sociometry; Games; sociometric criteria; Bonds; Improvisation Games

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	5
CONTEXTUALIZAÇÃO DO TRABALHO	8
REVISÃO TEÓRICA	11
Conceitos Complementares	11
O Encontro	11
Espontaneidade	12
Criatividade	13
Conserva Cultural	13
Teoria dos Papéis	14
Aquecimento	15
Tele e Transferência	16
SOCIOMETRIA	17
JOGOS.....	21
PROCESSAMENTO	29
Critério Sociométrico	29
Vínculo.....	32
Outras possíveis análises	35
Conclusões.....	39
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	42
BIBLIOGRAFIA	44
Anexo A.....	46
Anexo B.....	47
Anexo C.....	49

INTRODUÇÃO

Entrei na formação em Psicodrama desacreditado de suas qualidades, na verdade, até hoje não sei como fui parar nesse curso. Logo eu, um alemão tão cético e inflexível. Lembro-me de que no primeiro semestre de graduação tive contato com essa “gente maluca” e me prometi nunca mais saber nada sobre Psicodrama. Tinha a convicção de que esse povo eram aqueles alegres abobados que abraçavam árvores, aplaudiam o por do sol e corriam nus em volta de fogueiras. Mas quis Deus, ou talvez Moreno, que eu encontrasse essa tribo. O curso começou e aos poucos algumas partes da armadura foram caindo pelo caminho. Comecei a gostar do Psicodrama sem nem precisar correr pelado ou dar bom dia ao sol. Aos poucos tudo começava a fazer sentido. Esse tal de Moreno até que sabia das coisas mesmo, mas um dia tudo mudou! Calma, mudou para melhor. Descobri dentro do Psicodrama o Improviso e tudo ficou claro como a água. Minha grande angústia de me imaginar trabalhando por anos para ter direito a uma aposentadoria ou de ter que sugar todas as horas dos finais de semana para aproveitar o máximo antes que a maldita segunda-feira chegasse já não existia mais. Quanto mais eu descobria sobre o Improviso, mais eu me apaixonava por ele, a ponto de não conseguir pensar nisso como um trabalho, mas, sim, como uma diversão que poderia ser remunerada e permitir o meu sustento. Agora pouco me importa se eu tiver que trabalhar por anos até ter o direito de me aposentar, agora eu é que não quero mais me aposentar. Segundas-Feiras, sábados, domingos e feriados passaram a ser dias úteis, muito úteis. Todo dia é dia de Improvisar!

A mágica do improviso não parou por aí, ele ainda conseguiu resolver mais uma enorme angústia que eu carregava: o fim do curso e o enfraquecimento das relações de uma família que havia nascido alguns anos antes, em março de 2011, quando nossa turma começou o curso. Nesses anos de tapete branco, aprendi a amar e ser amado de uma forma diferente, aprendi a

“amar e ser amado apesar dos defeitos”. E como me separar agora? O Improvisou se encarregou disso. Tratou de seduzir o restante do grupo e passamos a sonhar juntos. Hoje somos uma empresa, a ImproVida – *Improvisação Aplicada* – e vamos improvisar juntos, acreditando que é possível mudar o mundo para melhor, ajudando cada pessoa a encontrar seu caminho e a se tornar o melhor de si.

Os sonhos são grandes, as ideias não param de surgir, mas para garantir que essa empresa cresça saudável é preciso estudar, pesquisar e se aprofundar ainda mais nesse mundo do Improviso para explorar melhor ainda suas potencialidades. Durante as Noites da Improvida, nas quais coordenamos uma noite com exercícios e jogos abertos ao público, pude perceber que as pessoas saíam de lá diferentes, algumas que nem se conheciam deixavam a sala se cumprimentando e rindo como bons amigos. A partir dessa observação, passei a me perguntar se os Jogos, da Noite da Improvida, podem interferir nas relações do grupo ali presente. E, se sim, que modificações ocorrem? Uma das preocupações de Moreno era encontrar uma forma de ajudar aquelas pessoas que, por algum motivo, eram isoladas em seus grupos ou apresentavam vínculos não saudáveis (MENEGAZZO, 1995).

Objetivamente, a pergunta dessa pesquisa é: podem os jogos, realizados na Noite da Improvida, interferir na sociometria do grupo ali presente? É pensando em responder essa pergunta que dou sequência a essa pesquisa para, ao final, poder conhecer um pouco mais das possibilidades do Improviso no desenvolvimento humano.

Além de um grande prazer no estudo e na aplicação do improviso, conhecer mais sobre sua relação com a sociometria parece ter uma boa relevância científica. Se os jogos de improviso realizados no Instituto de Desenvolvimento Humano (IDH) se mostrarem uma ferramenta útil na melhora dos vínculos entre as pessoas que frequentam a Noite da Improvida, é possível, então, imaginar que esses benefícios possam ser reproduzidos em outros contextos, abrindo espaço para uma forma lúdica e divertida de intervenção e

reforçando, ainda que modestamente, o arcabouço teórico e prático do Psicodrama.

Para garantir uma sequência lógica, que facilite o entendimento do leitor, essa monografia se divide em capítulos assim dispostos. No Capítulo 1, há a contextualização do trabalho, que apresenta a caminhada realizada até aqui e que fez surgir o desejo para essa pesquisa, bem como relata a organização da Noite da Improvida neste momento.

No Capítulo 2, há a revisão teórica dos conceitos complementares, na qual são apresentados conceitos teóricos importantes, porém não principais, que circundam e se relacionam com as teorias sociométrica e de jogos, permitindo uma compreensão mais clara e ampla dos constructos fundamentais deste trabalho.

No Capítulo 3, há a revisão teórica da sociometria, com um resumo das principais ideias de Moreno e autores atuais sobre o tema. Neste capítulo, encontram-se definições do termo sociometria, vínculo, projeto dramático e teste sociométrico.

No Capítulo 4, há a apresentação dos principais autores sobre o tema, definição dos conceitos de jogos e suas possíveis classificações. Serão apresentados ainda os efeitos já observados pelos pesquisadores dos jogos no desenvolvimento humano. Por fim, há um breve resumo da improvisação teatral e sua relação com os jogos.

O capítulo 5 se dedica ao processamento das respostas obtidas nos questionários e suas relações com a teoria sociométrica e de jogos, buscando costurar teoria e prática à luz do Psicodrama e assim compreender os resultados obtidos.

No capítulo 6, é realizada uma análise geral de todo o processo de construção dessa pesquisa, possibilitando um olhar mais amplo sobre todo o caminho percorrido e as aprendizagens dele obtidas.

CONTEXTUALIZAÇÃO DO TRABALHO

A origem deste trabalho está ligada à descoberta das comédias de improviso. Pela internet foi possível encontrar alguns vídeos de grupos de teatro que faziam comédia no repente, sem ensaios e com a interação da plateia. Foi uma contaminação instantânea, passava noites acordado até mais tarde em meu quarto assistindo a vídeos e rindo a ponto de suar, sentir dor na barriga e no maxilar. Dali em diante, passei a compartilhar esses vídeos e descobertas com meus colegas de formação em Psicodrama, que também passaram a se interessar pelo passatempo.

Em uma dessas noites de pesquisas virtuais atrás de mais vídeos de improviso, encontrei um site de uma organização mundial que estudava e promovia o uso das técnicas de improvisação em outros contextos, como empresas, escolas e hospitais, sendo denominada de *improvisação aplicada* justamente por essa capacidade de poder ser utilizada em áreas que não somente a arte. Essa possibilidade de poder misturar algo que me era divertido a um trabalho era como um sonho que poderia se tornar realidade, além disso, já nesse primeiro contato com essa descoberta, foi possível perceber uma enorme similaridade com o Psicodrama, o que trazia ainda mais ânimo, pois seria possível aplicar tudo o que havia estudado nesses últimos anos.

Todas essas descobertas eram compartilhadas com o grupo de formação, e juntos começamos a pesquisar e descobrir mais e mais. Trocávamos ideias, sonhávamos com possibilidades de uso destas ferramentas, Psicodrama e improviso. A ideia de empregar esses conhecimentos veio se aquecendo dentro de nós, passamos a jogar entre nós esporadicamente, por vezes antes do início dos encontros do curso, por vezes durante os encontros, escondidos em uma sala do IDH e até ao final das aulas. Aos poucos, experimentando os jogos, começamos a sentir as reais potencialidades dessa mistura fantástica entre o Psicodrama e os jogos de improvisação.

Após esse aquecimento que vínhamos fazendo sem nos darmos conta, finalmente, a ideia foi para a dramatização. Em uma sexta-feira de curso, quando não por acaso terminamos as supervisões antes do previsto, decidimos fazer alguns jogos de improviso entre nós. O que era para durar alguns minutos durou uma hora e teria durado mais se não tivéssemos que acordar cedo no outro dia. A experiência foi fantástica, demos muitas risadas, sentimos muitas emoções diferentes e de forma lúdica acabamos nos trabalhando quase como em uma sessão de terapia. Durante os demais dias de formação, sábado e domingo, só conseguíamos pensar naquela noite mágica de jogos. Foi no domingo, um pouco antes de finalizarmos o encontro, que surgiu a ideia de levar aquela experiência para outras pessoas. Em questão de minutos, definimos datas, horários e local para realizar a primeira noite de jogos de improviso aberta ao público.

Foi no dia 03 de setembro de 2013, uma terça-feira, às 20h30min que foi realizada oficialmente a primeira “Noite do Improviso”, na sede do IDH, em Porto Alegre. Desde então, sempre às terças-feiras, das 20h30min às 22h, no IDH, eu e mais cinco colegas de Psicodrama coordenamos uma noite de jogos. O local é uma sala para atendimento em grupos, com um bom espaço para dramatização e um espaço para cadeiras em formato anfiteatro. Nas noites de jogos, encorajamos o público a tirar seus calçados e substituímos as cadeiras por almofadas. Nossa equipe, organizada com um diretor e cinco egos-auxiliares, procura, antes do início das atividades, conversar e conhecer as pessoas que vêm participar da nossa noite, criando um clima mais acolhedor e favorável aos jogos.

Todas as noites, iniciamos com a apresentação da equipe, dos motivos que nos levam a organizar a Noite do Improviso e quais os princípios dos jogos e como eles têm nos ajudado a viver melhor. Ressaltamos também que todos os presentes podem escolher se querem ou não participar de qualquer atividade que propusermos, desde o aquecimento até o compartilhar, passando pelo palco do “como se”. O objetivo principal da noite é que todos os presentes possam se divertir, cada um a sua maneira e respeitando as suas possibilidades.

O planejamento dos jogos é feito através da teoria psicodramática, os momentos de aquecimento, de vivências na realidade complementar do “como se” dos jogos e compartilhamento são considerados na escolha dos jogos do dia. No aquecimento, buscamos progredir de jogos inespecíficos, como jogos de maior movimentação física e pouca verbalização ou imaginação, até os mais específicos, nos quais já é necessário maior desempenho da fala e da criatividade. No momento do “como se”, usamos os jogos de improviso propriamente ditos, nos quais os jogadores encenam personagens, criam e brincam com o improviso. É neste momento de realidade complementar que os jogos se aproximam mais dos jogos de improviso teatral, havendo inclusive a relação de plateia e palco. Ao final, proporcionamos um tempo para o compartilhamento entre o grupo, que geralmente é feita através de algum jogo que permita a cada participante expressar como se sentiu naquela noite.

Atualmente, diante de novas ideias para o uso da *improvisação aplicada* e Psicodrama, estamos constituindo uma empresa de desenvolvimento humano, batizada de Improvida – *Improvisação Aplicada*, inspirados pela crença no potencial criador e espontâneo do ser humano. Essa mudança nos fez mudar o nome da Noite do Improviso para Noite da Improvida. Encontramos na *improvisação aplicada* um recurso que é capaz de desenvolver as pessoas nos seus mais diversos contextos, pois trabalhar em campo relaxado traz benefícios e resultados muito mais assertivos e criativos, facilitando a aquisição de novos aprendizados e competências.

Para desenvolver a pesquisa e elaborar a monografia, elaborei dois questionários (anexos A e B), um para ser preenchido no início da noite e outro ao final da noite. O objetivo desses instrumentos era comparar as escolhas e critérios sociométricos antes e depois dos jogos, permitindo observar se houve, ou não, alterações sociométricas. Todos os participantes leram e assinaram o termo de consentimento livre e esclarecido (anexo C).

REVISÃO TEÓRICA

Conceitos Complementares

A revisão teórica deste trabalho se fundamenta, basicamente, nas teorias da sociometria e de jogos, no entanto, sendo este um trabalho de conclusão do curso de formação em Psicodrama, não é possível deixar de citar alguns conceitos psicodramáticos que circundam e interagem com as teorias anteriormente citadas. Por esse motivo, essa primeira parte da revisão, denominada aqui de conceitos complementares, apresentará uma breve definição das principais construções teóricas de Moreno e outros Psicodramatistas atuais, facilitando o entendimento das teorias seguintes: sociometria e jogos.

O Encontro

Para Moreno o Encontro é o momento máximo de uma relação, mais que empatia, ele se estabelece quando duas ou mais pessoas conseguem se enxergar como Tu ao invés de Isso. É quando um consegue perceber o outro “com os olhos do outro”. Um dos objetivos, talvez o principal, da terapia psicodramática, é conseguir fazer com que as pessoas, durante a dramatização, consigam produzir um *insight* capaz de provocar essa troca de lugar, possibilitando que os envolvidos consigam realmente se colocar uns nos lugares dos outros. Se isso acontecer, os sujeitos conseguirão aceitar suas idiossincrasias de forma plena, sem expectativas, desejos ou vontades, tornando a relação saudável e espontânea.

Como descreve Fonseca Filho (1980), o encontro é:

“um frente a frente, um cara a cara, dinâmico e vivenciado [...] ver e perceber, tocar e penetrar no outro, compartilhar e amar, comunicar-se de maneira primária, intuitiva, por meio da linguagem e gestos, pelo beijo ou abraço, levando ao “uno””.

Concordo com a citação acima e vejo que para que esse fenômeno ocorra é preciso a presença da espontaneidade. Vejamos, então, o que é espontaneidade para o Psicodrama.

Espontaneidade

A palavra espontaneidade significa, no dicionário Aurélio (FERREIRA, 1999), livre vontade. Essa tradução, no entanto, pode gerar uma interpretação equivocada daquilo que Moreno pretendia. Para o pai do Psicodrama, Espontaneidade é a capacidade de um indivíduo apresentar uma resposta nova e adequada a uma situação antiga, ou uma resposta nova a uma nova situação.

Minuchin&Fishman (1990), definem espontaneidade como um movimento natural, tal qual um rio que segue seu fluxo no leito. Essa segunda definição transmite a ideia de naturalidade e harmonia com o meio ambiente. A água do rio não bate de frente com nada, contorna todos os obstáculos de forma maleável e adaptável, seguindo seu curso de forma eficiente, despendendo o mínimo de energia com aquilo que não é necessário. Essa adequação, entretanto, não está relacionada somente ao meio, mas, sim, também, ao indivíduo consigo mesmo, permitindo a ele ser autêntico e congruente com sua essência, vontades e desejos, vivendo de forma saudável e harmônica, sem prejudicar a si mesmo ou o meio no qual ele existe. Quando o homem passa a viver de forma estereotipada, afastando-se de sua natureza, há o bloqueio da espontaneidade e do fluxo natural da vida, propiciando o adoecimento.

Para Moreno, além da Espontaneidade, a Criatividade e a Sensibilidade são recursos inatos ao Homem. Durante a vida, conflitos emocionais estimulados pelo meio podem obstruir o fluxo dessas energias, provocando o adoecimento mental e orgânico do homem. A crença de que essas qualidades estão dentro de cada Ser Humano orientam a filosofia psicodramática e permeiam todas as técnicas utilizadas nas dramatizações. As terapias e os trabalhos psicodramáticos visam a desbloquear o fluxo da espontaneidade, promovendo assim a possibilidade de resolução dos conflitos emocionais e as

doenças ligadas a elas. Dentro dessa mesma ótica, é importante citar que, ao contrário do que acredita o senso comum, a Espontaneidade pode sim ser treinada, e desenvolvida, garantindo melhor qualidade de vida àqueles que a exercitarem. Complementar à espontaneidade, Moreno traz a criatividade.

Criatividade

A criatividade está, de acordo com a teoria psicodramática, diretamente ligada à espontaneidade. Uma pode existir sem a outra, mas criatividade sem espontaneidade é infrutífera, na medida em que a criação está dissociada da realidade, podendo até ser nociva, quando criada com intenções maldosas. Da mesma forma, a espontaneidade sem criatividade é “vazia e abortiva” (Moreno, 1994).

Quando há interação entre espontaneidade e criatividade, a vida flui de forma saudável e natural. É dessa relação entre espontaneidade e criatividade que se dá a vida, o nascimento de uma criança, o gestos de paz, de amor, de compreensão e de compaixão, ou ainda as jogadas geniais de um atleta, a construção de uma obra-prima de um artista. Entretanto, esses fenômenos de espontaneidade-criatividade somente são possíveis por sua relação com a conserva cultural.

Conserva Cultural

Conservas Culturais são as invenções, costumes, comportamentos e convenções originadas de atos criadores que permanecem sendo utilizados ou repetidos por uma sociedade, muitas vezes, como se estivessem cristalizadas. Quando acontece essa cristalização, há, por um lado, a economia de energia, pois se evita que seja necessário “reinventar a roda”, servindo como base para que as próximas criações possam apresentar evoluções. Por outro lado, a permanência excessiva nas conservas culturais pode sufocar o fluxo da espontaneidade-criatividade dos indivíduos, chegando a provocar o adocimento (MORENO, 1997).

Uma maneira mais ilustrativa de compreender essa relação entre a Conserva Cultural e a Espontaneidade pode ser realizada por meio de uma analogia de uma frase adaptada de Paracelso, médico, filósofo e alquimista suíço. Segundo ele, a diferença entre o remédio e o veneno está na dose. Essa frase significa que nada, necessariamente, é nocivo ou benéfico, tudo dependerá da forma e intensidade com que é utilizada. As Conservas Culturais, da mesma forma, não são necessariamente nocivas ou benéficas. Se soubermos utilizá-las como ponto de partida para novos atos criativos podem ser úteis, mas se nos tornarmos escravos de suas cristalizações nosso fator E acabará morrendo. É importante citar que certa dose de Conserva é obrigatória para nossa existência, pois é impossível imaginar uma sociedade ou até mesmo um único Ser Humano vivendo única e exclusivamente de atos criativos. Outra questão importante na obra moreniana é que todas as conservas ou atos criativos dependem da relação entre as pessoas, ou seja, dos papéis e contra papéis que temos na nossa vida.

Teoria dos Papéis

A Teoria dos Papéis tem inspiração no teatro (MORENO, 1997), essa escolha reflete bem sua visão de homem, pois os papéis do teatro, assim como os da vida, só existem e têm sentido quando permitem a interação do sujeito com determinados contextos, objetos ou pessoas. Para o Romeno, o homem é um ser que depende da relação para existir, assim como os papéis e contra-papéis. Um só existe se houver o outro, e ambos se influenciam mutuamente em busca de um equilíbrio dinâmico dentro da relação, fazendo com que uma mudança em uma das partes altere as características da outra parte envolvida, o que reforça a importância da relação para a Teoria Psicodramática. Essa ideia de papéis atrelados aos contextos e relações explica, por exemplo, porque uma pessoa pode ser dócil e gentil em determinadas situações e agressiva e grosseira em outras.

A diferença entre os Papéis e a Personalidade está na possibilidade do primeiro ser observável. Moreno (1997) resumia Papel como a menor unidade observável de conduta.

Uma última correlação com o teatro é a ideia de que os papéis podem ser aperfeiçoados, como nos ensaios. Através do treinamento da espontaneidade, terapias e outros exercícios, um papel pode evoluir. A primeira fase de desenvolvimento de um novo papel é chamada de *Role Taking*, em que nos apropriamos do papel, mas pouco conhecemos dele. À medida que o praticamos, passamos para a fase de *Role Playing*, em que já temos segurança em exercer o papel. A terceira e última fase é a do *Role Creating*, em que somos capazes de criar novas alternativas para o papel e o dominamos com maestria.

Apresentarei, em seguida, a fase do aquecimento, a qual é essencial para os jogos de improviso e possui relação estreita com as fases de desenvolvimento de um papel.

Aquecimento

O aquecimento faz parte de nossa vida e é impossível pensar em espontaneidade sem considerá-lo. Assim como numa sessão dramática, na vida, nos aquecemos para dramatizar e representar um papel de forma espontânea. No cotidiano, todos os nossos papéis necessitam de aquecimento para serem desempenhados adequadamente. Segundo Moreno (1997), numa gestação, pode-se compreender o momento do parto como um período de aquecimento. Da mesma forma, um atleta que treina está se aquecendo para competir, e um ator que ensaia a cena está se aquecendo para a apresentação ao público.

Se utilizarmos a ideia das etapas de desenvolvimento de um papel, também veremos que está presente nele o aquecimento. A fase de *Role Taking* ocorre quando começamos a desempenhar um papel, imitando uma referência externa. Essa reprodução de um modelo nos permite aquecer para a fase seguinte, o *Role Playing*, em que já conseguimos atuar no papel de forma mais consistente, mas é na fase do *Role Creating* que conseguimos desempenhar o papel com espontaneidade e criatividade, e isso só é possível porque ele passou

pelas fases anteriores, que serviram de aquecimento para esse momento. Fica claro que o aquecimento, quando saudável, é indissociável da espontaneidade. Toda ação e todo papel precisam de um período de preparação e amadurecimento para permitirem o surgimento de um desempenho espontâneo.

Pelo que foi exposto acima, podemos, então, assumir que nossa saúde depende de um bom aquecimento, uma vez que, segundo Moreno, o adoecimento surge quando bloqueamos nossa espontaneidade, sendo o aquecimento um caminho para proporcionar seu livre fluxo, garantindo a saúde.

Tele e Transferência

A Tele é, para Moreno, uma capacidade inata do Ser Humano de perceber as situações e pessoas de forma objetiva. A maneira mais simples e fácil de descrevê-la é compará-la a uma empatia de mão dupla, em que ambas as partes conseguem perceber e compreender a outra de forma inteira, sem distorções. O Psicodrama tem como um dos seus objetivos exercitar essa capacidade télica nas pessoas, para que assim as relações sejam mais saudáveis e tenham mais oportunidades de Encontros. Isso, por sua vez, facilita o aparecimento da Espontaneidade e cria condições para o fortalecimento da Saúde. A transferência, para Moreno, é o inverso do Fator Tele, é a distorção da percepção de um indivíduo em relação a outro ou em relação a uma situação.

SOCIOMETRIA

Para dar continuidade a essa pesquisa, é preciso primeiro compreender o que é sociometria. Moreno foi o pai da Socionomia, ciência que estuda a relação do sujeito com o coletivo (NERY, 2003). Há, nela, três subdivisões que auxiliam a compreensão do todo, uma dessas subáreas é a sociometria, à qual cabe medir e qualificar as relações dos sujeitos em seus grupos. Há, ainda, a sociodinâmica, que compreende os movimentos padrões de comportamento dos grupos; e a sociatria, composta por métodos de intervenção nos grupos. Este trabalho, no entanto, será limitado ao estudo da sociometria.

Uma possível maneira de ampliar o conhecimento sobre o que vem a ser sociometria pode ser através da investigação da semântica da palavra. Alguns autores entendem que a palavra poderia ser entendida como sendo a união do termo “*socios*”, significando social, e “*metreim*”, significando medida, ou seja, seria a “medida do social”, ou “*a medida das relações humanas*” (MORENO, BLOMKVIST e RÜTZEL, p.140, 2001). Essas definições, no entanto, sintetizam demais uma área de estudo bastante vasta e complexa. Embora não estejam erradas ou incompletas, podem deixar dúvidas.

Outra possível tradução do termo, também proposta por Moreno (2001), esta talvez mais elucidativa, é o entendimento de “*Socius*” como uma palavra latina, e “*métron*” como um termo grego. Nesse caso, “*Socius*” seria “*companheiro de jornada*”, a partir do que podemos resumir que sociometria seria o estudo daquele que você escolhe como seu companheiro de jornada. É alguém com quem você faz alguma coisa em comum (MORENO, BLOMKVIST e RÜTZEL, 2001). Com essas definições, é possível começar a compreender que a sociometria investiga o “para quê” dos vínculos, ou seja, para que uma pessoa faz determinada escolha? Ou para que uma pessoa escolhe outra para ser sua amiga, ou sua sócia, ou sua esposa ou esposo? Esse “para quê”, na sociometria, é chamado de critério sociométrico e revela o objetivo do vínculo.

Quanto mais se estuda a sociometria, mais se percebe sua aplicabilidade, pois muito mais do que medir relações, é possível auxiliar no

desenvolvimento de grupos e vínculos saudáveis e funcionais. Moreno já havia percebido o potencial transformador das relações e acreditava que elas poderiam ser fonte de promoção de espontaneidade e criatividade. Conforme relata Menegazzo (1995), o desejo de Moreno era ajudar as pessoas que se encontravam em posições sociométricas empobrecidas, com pouco ou nenhum vínculo em seus grupos de convivência.

Conhecida a função da sociometria no conjunto da socionomia, cabe agora investigar um pouco mais a fundo alguns conceitos e ideias que surgiram posteriormente e que enriquecem ainda mais as ideias morenianas. Em primeiro lugar, é preciso saber um pouco mais sobre vínculo, já que esse conceito ocupa posição central na sustentação da teoria sociométrica (BUSTOS, 1979). Segundo Nery (2003), vínculo é a própria relação que pode existir entre sujeitos ou até entre uma pessoa e animais, locais, objetos, pensamentos, imaginações e fantasias. Toda vez que se estabelece algum tipo de relação, mesmo que no plano das ideias e imaginações, como um amor platônico, por exemplo, há um vínculo.

Nery (2014), fala ainda da importância do estudo do vínculo. Segundo ela, esse olhar tira o foco do intra-psíquico e olha para o inter-psíquico. Não se estuda, neste caso, o homem isoladamente, mas o homem em relação. Foi entendendo a importância das inter-relações que Moreno se dedicou a estruturar a Teoria dos Papéis, por exemplo. *“A teoria do vínculo parte do pressuposto de que o homem se revela e se estrutura por meio da ação, ou seja, do desempenho de papéis e do estabelecimento de vínculos”* (NERY 2014). A autora fala ainda em padrões vinculares, que seriam formas conservadas e transferenciais de se relacionar com determinadas pessoas ou situações.

Dentro do conceito de vínculo, Aguiar (p. 51, 1990) desenvolveu a ideia de que os vínculos podem ser de três tipos: (1) atuais, que se referem às relações presentes que cada pessoa possui; (2) residuais, que se referem aos vínculos do passado e que, por motivos de afastamento, não fazem mais parte da convivência real; (3) e vínculos virtuais, que são as relações estabelecidas com personagens ou coisas imaginárias, além de arquétipos e figuras místicas.

Um dos possíveis problemas nas relações é a mistura entre os tipos de vínculo, quando, por exemplo, um vínculo familiar residual que interfere no vínculo atual e profissional de uma pessoa, impedindo a relação de ser saudável e espontânea (FRANCO, 2004).

Outro importante conceito bem elaborado por Aguiar (1998, p.148), e que é complementar à ideia dos vínculos, é o de projeto dramático. Segundo o autor, o projeto dramático poderia ser sintetizado na pergunta: para que estamos juntos? Seria o objetivo para o qual existe um determinado vínculo e pertence à relação, não ao indivíduo. Evidentemente, os objetivos que sustentam o vínculo podem ser conhecidos até certo ponto, permanecendo veladas algumas motivações inconscientes. Além disso, todo projeto dramático é dinâmico, podendo mudar a cada novo instante, a cada novo fator, interno ou externo, que venha a interferir nas relações. É importante diferenciar o conceito de critério sociométrico e projeto dramático, pois o primeiro pertence ao indivíduo e representa o critério escolhido por ele para estabelecer um determinado tipo de relação, já o segundo conceito diz respeito às relações: para que estamos juntos?

Ambos os conceitos, vínculos (reais, residuais e virtuais) e projeto dramático são complementares e muito úteis na compreensão das relações estabelecidas entre o indivíduo e o coletivo. Quando ocorre uma contaminação entre os tipos de vínculos, é provável que o projeto dramático seja incongruente, uma vez que um dos lados do vínculo pode estar com expectativas transferenciais em relação ao outro.

Além de ser muito útil para se ter um diagnóstico mais preciso e construir propostas de intervenção para a melhoria das relações grupais, a sociometria, por si só, já possibilita transformações na esfera grupal. Faz parte da filosofia psicodramática que os sujeitos do grupo sejam os próprios agentes de mudança e não somente o diretor e egos auxiliares, isso pode ser observado nos levantamentos e mapeamentos das relações, pois nesses momentos os membros do grupo são convidados frequentemente a refletirem sobre suas posições e critérios sociométricos, e quais as suas responsabilidades sobre eles.

Essa tomada de consciência já incitará revisão desses fatores, levando a mudanças de comportamentos bastante expressivas (KNOBEL, 2004; CASTRO,2011).

A maneira de investigação mais conhecida na sociometria é o teste sociométrico. Moreno desenvolveu um procedimento, com técnicas e métodos que facilitam o conhecimento das redes de vínculos existentes em um grupo (BUSTOS, 1979). Embora essa ferramenta possa ser útil para determinados momentos e contextos, a ciência sociométrica se propõe a muito mais do que o próprio teste, uma vez que através dela é possível ter uma compreensão de toda a teoria moreniana, pois parte do vínculo, da relação, aspecto fundamental, conforme já explicado anteriormente neste capítulo. De qualquer maneira, seja pela própria teoria, seja pelos conhecimentos adquiridos nas aplicações do teste ao longo dos tempos, o fato é que ambos contribuíram para um entendimento mais amplo sobre o funcionamento de grupos e a elaboração de estratégias de intervenção que favoreçam o desenvolvimento de grupos saudáveis, capazes de estimular desenvolvimento da espontaneidade e criatividade de seus próprios integrantes.

Neste trabalho, busco descobrir se os jogos realizados no Instituto de Desenvolvimento Humano (IDH) podem interferir na sociometria do grupo e que tipos de modificações são essas, ou seja, é desejo desta pesquisa saber se os jogos modificam as relações do grupo. Se confirmadas as hipóteses de que os jogos têm esse poder, talvez seja possível encontrar maneiras de replicar os efeitos benéficos do Improviso em diversos contextos, levando saúde a grupos e pessoas.

JOGOS

Os jogos sempre estiveram presentes na história do mundo. Segundo Huizinga (1971), o jogo é anterior à cultura, pois como observa o autor, mesmo os animais, que precederam ao homem, já jogavam e brincavam. Moreno (1974) fala que o jogo foi concebido antes da humanidade, acompanhando o desenvolvimento de todos os organismos vivos anteriores ao homem. De fato, por mais que se pesquise a história, em especial a do homem, algum tipo de jogo sempre esteve presente. Entende-se, neste momento, jogo como qualquer atividade lúdica, recreativa, competitiva, representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar (DINIZ, 2001).

Se os jogos estão há tanto tempo em nossa história, certamente há algum motivo além da diversão que ele proporciona. Para Moreno (1974), essa relação de longa data com a humanidade se deve ao fato de que o jogo é responsável pelo desenvolvimento de todos os mamíferos, auxiliando no cumprimento de seus objetivos biológicos. Motta (1994) corrobora essa ideia e reforça que os mamíferos usam jogos e brincadeiras para desenvolver seus papéis mais fundamentais, como o de caçador, por exemplo. Diniz (2001) e Monteiro (1994) apontam em suas obras que, desde as agregações humanas mais arcaicas, o jogo se faz presente como forma de desenvolvimento e transmissão de conhecimentos. O que justifica então essa longa existência dos jogos é a sua função no desenvolvimento da vida.

Diante de tamanha importância, os jogos passaram a ser pesquisados. Desde muito tempo, os primeiros estudiosos do comportamento humano constataram os benefícios e importâncias dos jogos para o desenvolvimento humano. Diniz (2001, p.31) diz que “filósofos de Platão a Sartre notaram que as pessoas são mais humanas, integradas, livres e criativas quando elas jogam”. Freud, através de sua leitura psicanalítica, também observou como as brincadeiras infantis serviam para que as crianças pudessem lidar com suas dificuldades de uma forma mais lúdica (MOTTA, 1994).

Ainda segundo Diniz (2001), os jogos possuem vital importância no desenvolvimento global do Ser Humano – Físico, Intelectual e Emocional. Para Monteiro (1994), os jogos servem como uma ferramenta de desenvolvimento da criatividade, liberação das tensões psíquicas, elaboração de emoções e sentimentos e a exploração de novos papéis ou novas possibilidades dentro dos papéis já vividos. Segundo Winnicott, citado em Diniz (2001, p.33), “é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o seu eu (*self*)”.

Os autores acima citados descrevem a grande potencialidade que os jogos e brincadeiras possuem para a aprendizagem de novas habilidades e conhecimentos, mas também para o desbloqueio da espontaneidade e criatividade, recursos indispensáveis à saúde do homem.

Muito mais do que desenvolver habilidades, os jogos podem servir como ferramenta para o tratamento de dificuldades e doenças. Motta (1994) considera o jogo o princípio da autocura individual e grupal, pois estimula o encontro, a criatividade e a espontaneidade, possibilitando novas experiências e soluções, mesmo que em nível simbólico ou de fantasia. Wiener (1994, p. 26.) também considera o jogo uma ferramenta de autocura, pois prepara o indivíduo para as adaptações sociais e emocionais necessárias no contato com a realidade. Winnicott, desta vez citado por Wiener (1994, p. 27), diz que o objetivo do tratamento psicológico é levar o indivíduo do estado de não ser capaz de brincar para o estado de ser capaz de brincar.

Atento ao grande potencial transformador dos jogos em seus estudos e experiências, Moreno e muitos Psicodramatistas pesquisaram e incluíram os jogos como forma de diagnóstico e tratamento de grupos e em atendimentos individuais, bipessoais e grupais. Moreno conta que, ao brincar de Deus e, mais tarde, brincando com crianças nos jardins de Viena, percebeu um grande potencial terapêutico nessas atividades, pois notava que elas promoviam transformações visíveis naquelas crianças. Essa propensão ao jogo, às brincadeiras e ao lúdico, fez parte da matriz de identidade do Psicodrama,

deixando muitas de suas características impressas na teoria e prática psicodramática e também ganhando um espaço próprio na teoria socionômica, sobre a qual existe hoje uma vasta literatura (CUKIER, 2002, p. 161).

Dentro do Psicodrama, os jogos ganharam corpo e conteúdo, hoje várias são as obras que se dedicam exclusivamente, ou ao menos em parte, aos jogos, e é com base nessa literatura especializada que é possível agora esmiuçar e entender melhor esse assunto.

Para Motta (1994), existem dois tipos básicos de jogos e brincadeiras, uns podem ser classificados como jogos de repetição espiral e outros de repetição circular. Enquanto o primeiro estimula a imaginação, a criatividade e a espontaneidade, contribuindo para transformação e aprendizagem; o segundo inibe a criação e não gera transformação, tendo pouca ou nenhuma utilidade. Essa diferenciação, na prática, nada tem a ver com o fato de um jogo ser repetitivo no seu ato ou no seu desfecho, mas, sim, no seu resultado. Um jogo pode ser jogado igualmente várias vezes, mas se essa repetição, em algum momento, trazer alguma evolução, ele poderá ser considerado um jogo de repetição espiral.

Outra contribuição de Motta (1994) para os jogos é o esclarecimento de uma das confusões mais comuns quando se fala de jogos no Psicodrama. Segundo a autora, frequentemente os jogos realizados por Psicodramatistas são chamados de jogos dramáticos. A autora reforça e explica que nem todo jogo é dramático, para ela, existem, basicamente, quatro tipos de jogos, sendo apenas um deles o dramático. Os quatro tipos propostos por Motta (1994) são:

Jogos de Percepção: jogos onde se experimentam os sentidos, emoções e sentimentos ou se experimenta o novo. A atenção está muito mais voltada para o reconhecimento das sensações. Estes jogos se adéquam muito bem à fase de *role taking* e para grupos em formação, nas primeiras fases da matriz sociométrica, quando o grupo ainda é um amontoado de pessoas, permitindo que elas se conectem com as sensações que surgem em um determinado contexto e momento.

Jogos de Iniciação: são jogos que permitem os primeiros ensaios para um papel. Aqui já há uma presença maior do lúdico, mas as representações ainda são mais conservadas e com menor criatividade. Esses jogos são mais adequados para as etapas de *role taking e role playing* e servem para, por exemplo, identificar um tema protagônico ou um projeto grupal, auxiliando no desenvolvimento e organização de um verdadeiro grupo.

Jogos de Improviso: aqui há mais espaço para o lúdico e para a criatividade. Os jogos de improviso permitem a experimentação de novas possibilidades e novas emoções e sentimentos. Novas respostas podem ser testadas e diferentes soluções encontradas, mesmo que em nível de fantasia. Estes jogos são mais adequados quando as pessoas se encontram em uma fase de transição, quando desejam passar do *role playing para o role creating* ou quando já se encontram plenamente nesse último estágio.

Jogos dramáticos: assim como os jogos de improviso, os jogos dramáticos também usam bastante o recurso lúdico e a criatividade. A principal diferença parece estar no objetivo do jogo. Enquanto os jogos de improviso possuem um fim menos específico, podendo apenas servir como um aquecimento ou uma brincadeira em si, os jogos dramáticos possuem um objetivo, um fim resolutivo. Parece que há, nos jogos dramáticos, um objetivo mais terapêutico que nos jogos de improviso, entretanto, essa linha divisória é tênue e, como explica Motta, somente após a realização do jogo é que é possível dizer se um jogo foi dramático ou não, pois jogos dramáticos sugerem uma transformação dos participantes.

De acordo com a divisão proposta por Motta (1994), pode-se pensar que a pergunta dessa pesquisa, que busca descobrir se os jogos de improviso realizados no IDH podem interferir na sociometria do grupo presente, também poderá responder se os jogos de improviso lá realizados são, na verdade, jogos dramáticos. Caso se constatem mudanças sociométricas, a Noite da Improvida poderá também ser considerada uma noite de jogos dramáticos.

Agora que os jogos, de uma forma geral, já foram abordados e definidos, faz-se necessário um melhor entendimento do que vem a ser improviso e jogos

de improviso pelo viés do teatro, uma vez que essa veia artística influencia fortemente a estrutura da Noite da Improvida. Embora o Psicodrama tenha nascido do teatro, há atualmente um movimento artístico muito forte e influente, que tem acrescentado novas ideias à improvisação teatral, o que talvez gere uma diferença conceitual em relação aos jogos de improviso usados no Psicodrama. Além disso, Psicodrama e Teatro possuem objetivos diferentes, o que também contribui para ideias e conceituações distintas. Na Noite da Improvida, os jogos teatrais são somados àqueles existentes na literatura psicodramática para compor uma atividade que favoreça a diversão de todos os presentes.

Improvisar é algo que fazemos a todo tempo, sempre que algo não ocorre exatamente como imaginávamos, é necessário então encontrar uma solução diferente. Improvisar, no entanto, não é um dom divino, Spolin (2005) afirma que todos são capazes de improvisar. A capacidade de encontrar soluções criativas é treinável e esse é um dos benefícios dos jogos de improviso. Ao exercitar essa habilidade, é possível encontrar cada vez mais soluções viáveis e adequadas de forma ágil, com os recursos existentes no momento. Ainda segundo Spolin (2005), ninguém ensina nada a ninguém, todas as nossas aprendizagens surgem da ação, da experimentação.

Além de auxiliar na agilidade frente às adversidades, existem outros motivos que levam a crer que os jogos de improviso, realizados no IDH, possuem um caráter transformador. Para conhecer mais das potencialidades dos jogos de improviso, deve-se recorrer à literatura especializada, em especial, às obras de Johnstone e Spolin. Esses teatrólogos de grande renome no mundo das artes dedicaram boa parte de suas vidas profissionais ao estudo e desenvolvimento das técnicas e métodos do improviso teatral. Johnstone (1992), em especial, é pai de um método denominado IMPRO, criado inicialmente para ajudar artistas de diversas áreas a saírem de seus bloqueios criativos e que, mais tarde, deu origem a uma revolução no Teatro, em especial, aos espetáculos de improviso (WIENER, 1994). Atualmente os shows de improviso teatrais possuem grande notoriedade, tendo grupos como *Second City*, nos

EUA, e a Cia Os Barbixas, no Brasil, como exemplo de expoentes dessa modalidade artística.

As ideias de Spolin (2000) e Johnstone (1992) não diferem muito das de Moreno (1997). Spolin usou suas experiências com crianças e teatro para desenvolver jogos que as ajudassem a desenvolver a liberdade de expressão, espontaneidade e identidade, por exemplo. Viu-se aqui que Spolin faz referência à espontaneidade, conceito fundamental do Psicodrama, mas não chega a citar Moreno em sua obra (2000). Há, no entanto, total relação entre o pensamento de Spolin e Moreno. Para a americana, espontaneidade é o que nos liberta de referências estáticas e memórias sufocantes e nos dá a chance de sermos livres e criativos para responder de uma maneira nova. A conexão entre o conceito de espontaneidade de Moreno e Spolin são, portanto, evidentes.

Johnstone (1992), outro grande nome da improvisação teatral atual, baseou sua teoria na desconstrução do medo do fracasso. Para o inglês, somos educados para competir e ter medo de errar e esse é o nosso maior problema. Johnstone chega a comparar seu trabalho a de um psicólogo que tem a tarefa de dessensibilizar um paciente fóbico que, nesse caso, tem fobia ao fracasso. Para ter sucesso em suas experiências, Johnstone (1992) passa a criar exercícios e jogos em que os atores precisassem aprender a ser eles mesmos no palco, sem a necessidade de falas bem produzidas, gestos ensaiados e motivos nobres ou devassos, apenas duas pessoas comuns sendo e criando no palco. Segundo o inglês, é a necessidade de ser genial, brilhante e sempre ter algo inteligente a dizer que bloqueia a criatividade e espontaneidade dos atores. Johnstone (1992) encorajava seus alunos a subirem no palco e lidarem com o comum, com o erro, o imperfeito, pois para ele esse era o lado da vida que deveria ser dramatizado.

O sucesso das ideias de Johnstone e Spolin foi tão expressivo que alguns profissionais da área da saúde e desenvolvimento humano decidiram adaptá-las e testá-las em outros contextos. No primeiro caso, por exemplo, foi usada como técnica de psicoterapia por Daniel Wiener (1994), um psicólogo, Psicodramatista e terapeuta familiar americano que desenvolveu um método

chamado *Rehearsals for Growth* (Re-ensaios para o crescimento). Daniel, baseado na filosofia de Spolin (2000), Johnstone (1992) e Moreno (1997), desenvolve um método, baseado em quatro princípios, para usar o improviso teatral como forma de psicoterapia. Estes princípios são: 1 - aceitar todas as ofertas, ou seja, os atores, ao iniciarem uma cena, não devem bloquear as ideias de seus colegas, mas sim colaborar com elas, co-criando a história que é apresentada ao público; 2 – estar presente e atento aos demais colegas em cena, bem como a suas propostas, postura corporal e entonação de voz; 3 – conduzir a cena para a ação, evitando diálogos longos que não produzem nada e evitam os conflitos e suas soluções; 4 – dar suporte ao colega para que ele se sinta bem na cena, evitando situações embaraçosas e constrangedoras para o outro.

Segundo Wiener (1994), ao seguir esses princípios, as cenas de improviso tendem a ser mais agradáveis para os participantes e para a platéia, além de estimularem a imaginação, a consciência emocional, a espontaneidade, o desapego ao controle, a consciência vocal e corporal e a capacidade de co-criação e cooperação.

No âmbito institucional, a *improvisação aplicada* é usada em treinamentos e desenvolvimento de pessoas para diversos fins. Nesse segmento organizacional, a principal referência é a *Applied Improvisation Network* (rede de *improvisação aplicada*) – AIN –, uma rede mundial voltada ao estudo e disseminação da improvisação no mundo corporativo. Segundo seu idealizador e presidente, Paul Jackson (2013), os princípios da improvisação podem ser replicados dentro de empresas e demais organizações para desenvolver habilidades como cooperação, co-criação, criatividade, espontaneidade entre outras. Jackson (2013) resume como princípio básico da improvisação o termo “sim, e”, pois ele simboliza a ideia de aceitar as ofertas (sim) e a de co-criar em cima da proposta oferecida durante o jogo (e).

O princípio do “sim, e” está presente em todos os jogos e exercícios que Jackson relata em suas experiências. Ele explica ainda que é esse exercício da co-criação e cooperação estimulados pelo princípio do “sim, e” que permite o

surgimento de um ambiente seguro e confortável, sem críticas e censuras, que, por sua vez, favoreçam o surgimento da criatividade. Além disso, como os jogos de improviso não permitem a premeditação das ações e respostas, os participantes aprendem a se manterem abertos às informações vindas do ambiente e dos demais colegas.

Nas Noites da Improvida, realizadas no IDH, todos os princípios propostos por Spolin (2004), Johnstone (1992), Wiener (1994) e Jackson (2014) são considerados, pois não são excludentes, e, sim, versões diferentes da mesma filosofia de liberdade. O objetivo da noite, conforme já apresentado anteriormente, é proporcionar às pessoas presentes um ambiente seguro e a oportunidade de se experimentarem por meio de exercícios e jogos que estimulem a co-criação, a cooperação, a criatividade, a espontaneidade, a atenção ao presente e todas as demais habilidades que os jogos de improviso requerem.

O que concluo após toda essa revisão bibliográfica sobre os jogos, em especial sobre as obras de Spolin (2004), Johnstone (1992), Wiener (1994) e Jackson (2014), é que há um total alinhamento entre suas ideias e o Psicodrama, o que me faz pensar que o trabalho realizado na Noite da Improvida também está de acordo com a teoria moreniana.

PROCESSAMENTO

Neste momento, segue o processamento das informações coletadas nos questionários. Visando a uma melhor organização das informações, optei por utilizar um agrupamento das respostas de acordo com os temas a serem investigados. A seguir, faço as análises das respostas encontradas.

Critério Sociométrico

Uma vez que busco investigar neste trabalho a influência dos jogos da Noite da Improvida na sociometria do grupo, a primeira análise possível com as informações existentes foi observar se houve, ou não, alterações nos critérios sociométricos dos participantes. Para essa análise, observei os critérios utilizados nas escolhas do início e no final da Noite. É preciso lembrar, no entanto, que todas as observações se referem a uma única Noite da Improvida, o que é uma limitação desta pesquisa.

Para auxiliar essa avaliação dos dados, faz-se aqui necessário considerar um aspecto teórico não levado em conta durante a etapa de revisão bibliográfica. Bustos (1979) explica que os objetivos para o qual se escolhem determinadas pessoas – critérios sociométricos – podem priorizar aspectos emocionais ou essencialmente focar o cumprimento do objetivo. No primeiro caso, os critérios são classificados como afetivos, já no segundo, são chamados de operativos.

Analisando as respostas, pude constatar que os participantes daquela Noite, que nunca haviam participado antes, usaram critérios predominantemente afetivos e relacionados à necessidade de se sentirem seguros. Como exemplo, podemos citar as respostas dos participantes M e T, que escolheram pessoas que já conheciam previamente, alegando se sentirem seguras com essas, *“escolhi aquelas pessoas porque as conheço. “Me sinto segura com elas”, “M”.*

Escolhas sugerindo esse tipo de necessidade podem ser entendidas como o desejo de escolher alguém com quem seja possível obter apoio em caso de alguma dificuldade, uma vez que essas pessoas provavelmente não tinham uma ideia exata do que aconteceria naquela Noite da Improvida.

Outra transformação percebida foi a mudança de critérios mais afetivos para mais operativos, tanto em participantes de “primeira viagem”, como naqueles que já haviam participado da Noite em outras oportunidades. Observei os relatos do primeiro questionário de “O”, por exemplo, e constatei essas justificativas: *“porque amei a receptividade dela”*; *“porque foi super simpática me ajudando a encontrar o local”*; *“porque me acolheu com um sorriso na chegada”*. Para ela, os critérios iniciais foram baseados na simpatia das pessoas e receptividade no grupo, já ao final da noite, mesmo mantendo as escolhas, seu desejo foi baseado na qualidade da atuação dessas, um critério visivelmente mais operativo do que afetivo, *“porque adorei a atuação delas na noite”*.

Ainda dentro desse exemplo, encontrei as respostas de “V”, que no início da Noite escolhe pessoas conhecidas dela fora daquele contexto, alegando justamente esses vínculos anteriores como fator de escolha. No entanto, ao final da Noite, não só muda suas escolhas, mas também seus critérios, preferindo pessoas que apresentaram qualidades como leveza, criatividade e espontaneidade, durante a realização dos jogos, conforme segue: *“é espontânea, criativa e engraçada. Ficou à vontade nos jogos”*; *“participou com leveza e alegria dos jogos propostos”*. Independente do desejo de mudar, ou não, as escolhas, pude perceber que houve uma alteração nos critérios sociométricos, nesses dois casos apresentados, os participantes deixaram de fazer escolhas predominantemente afetivas e optaram por critérios mais operativos.

Nesse mesmo fluxo de mudança de critérios, há ainda a participante “X”, que faz escolhas iniciais baseadas na afinidade e termina a Noite justificando características como *“engraçada”*; *“improvisa bem”*; *“é criativa”*, habilidades possivelmente consideradas importantes por ela para um desempenho adequado nos jogos. Os critérios utilizados por “X”, “V”, “O”, “M” e “T”

demonstram uma preocupação em encontrar um “*socius*” – companheiros de jornada – para a realização do projeto dramático da Noite, que é o de jogar e se divertir.

Resultados parecidos quanto a mudança de critérios também foram observados nos questionários de “U” e “Q”. A primeira usou, no início, justificativas mais estéticas, relacionadas ao cabelo ou vestimentas. Ao final, baseou suas escolhas em critérios operativos e afetivos, tais como a pessoa ser divertida ou querer conhecer melhor a pessoa: “*gostaria de conhecê-la melhor nas brincadeiras*”; “*parece divertidíssima!*”. Resultado parecido com a de “Q”, que usou como critério as primeiras três pessoas que viu na sala. Ao final, mesmo mantendo suas escolhas, justificou pelo desejo de jogar com elas e conhecê-las melhor, denotando a transformação de um critério mais superficial para um mais específico, mais operativo: “*duas das pessoas não participaram das cenas, permanece a possibilidade. A outra vi em cena e parece se divertir, então seria uma boa colega*”.

Todas essas mudanças nos critérios de escolha já denotam alguma influência dos jogos na sociometria do grupo. Se os critérios de escolha mudam, certamente a estrutura e os movimentos grupais também mudam, favorecendo o surgimento de novos vínculos. O fato dos critérios apresentarem uma tendência de se tornarem mais específicos, ou mais operativos, sugerem um alinhamento com o projeto dramático proposto, o que é de fundamental importância para a continuidade da Noite da Improvida. Segundo Aguiar (1998), quando se cria uma instituição, há o desejo de instituir um projeto dramático, mas ninguém pode fazer isso sozinho. É preciso a participação de pessoas que compactuem do mesmo sonho. Nesse sentido, a mudança de critérios afetivos para operativos revela que o projeto dramático está ganhando adeptos, favorecendo a concretização do desejo de jogar e de se divertir.

No que tange a relação dessas mudanças sociométricas com os jogos, é difícil estabelecer um paralelo teórico. Na literatura pesquisada, não foi encontrado nada que correlacionasse objetivamente esses dois constructos. No entanto, uma hipótese possível seria compreender essas transformações de

critérios predominantemente afetivos para critérios mais operativos como uma adequação, por parte dos participantes, ao projeto dramático da Noite. Se lembrarmos que uma das maneiras de se definir espontaneidade é considerá-la uma resposta adequada, e que os jogos são uma forma de promover a espontaneidade, é possível inferir que essas mudanças no tipo de critério podem ser resultado dos jogos realizados naquela noite. Além dessa suposição, não ocorre, neste momento, outra possível hipótese, permanecendo aqui uma questão que poderá ser investigada em pesquisas futuras.

Vínculo

Outra possível análise pode ser feita através dos vínculos, princípio estruturante da teoria sociométrica (BUSTOS, 1979). Cabe, nessa etapa de processamento, avaliar se houve, ou não, modificações nessa esfera entre os participantes da Noite. Vale lembrar aqui que vínculo é a própria relação que pode existir entre sujeitos ou até entre uma pessoa e animais, locais, objetos, pensamentos, imaginações e fantasias. Toda vez que se estabelece algum tipo de relação, mesmo que no plano das ideias e imaginações, como um amor platônico, por exemplo, há um vínculo (NERY, 2003).

Analisando as respostas de “Z”, percebi que, no início da Noite, ela escolheu pessoas de sua família e justificou sua escolha com um critério mais afetivo. Ao final, quando questionada novamente, “Z” substitui uma pessoa de sua família por outra também do círculo familiar, mas pela seguinte justificativa: *“porque ela tem dificuldade de falar em público, e ajudaria ela jogar mais”*. Observo, nessa resposta, um acréscimo de empatia que antes não fora externalizado, além de um desejo de ajudar o outro, dois aspectos que denotam uma melhora na qualidade do vínculo.

Outra participante que apresenta respostas interessantes é “U”, ao final da Noite ela não só escolhe outras pessoas, como justifica suas escolhas pelo desejo de conhecê-las: *“gostaria de conhecê-la melhor nas “brincadeiras”*,

diferentemente do início, quando seus critérios eram mais superficiais, justificando *“as cores que usa”*, por exemplo.

As justificativas escolhidas por “Q” também demonstram modificações nos vínculos. No início da Noite, suas justificativas eram: *“não sei quem escolher, primeira pessoa que vi quando olhei para trás; segunda pessoa que vi; terceira pessoa que vi”*. Os critérios usados por “Q” denotam um critério empobrecido com as pessoas escolhidas. No entanto, ao final da Noite, quando questionada se desejaria escolher outras pessoas para jogar, “Q” afirma que não, pois *“duas das pessoas não participaram das cenas, permanece a possibilidade. A outra vi em cena e parece se divertir, então seria uma boa colega.”* Percebo aqui um vínculo mais fortalecido, pois há, ao menos aparentemente, um desejo de conhecer e jogar com essas pessoas que anteriormente foram escolhidas a esmo.

Nas respostas de “C” também é possível perceber um resultado similar. Todas suas escolhas foram por *“afinidade”* e estas se mantiveram ao final da noite, pois, segundo ele, *“a afinidade que eu tenho com elas só aumenta a cada encontro”*. Fica claro aqui como há um fortalecimento dos vínculos por parte de “C”. Outra resposta interessante foi a de “J”, que também não desejou trocar as pessoas escolhidas no início da Noite, mas alegou que *“acrescentaria mais pessoas com facilidade, mas mantenho as escolhas anteriores também”*.

Ainda sobre o viés do vínculo, “R” justifica a manutenção das pessoas escolhidas porque percebeu que fez escolhas legais, no entanto, não conhecia duas das três pessoas listadas por ela, o que demonstra um acréscimo na qualidade de um vínculo que, no início da Noite, era praticamente inexistente. “D” é outro participante que também escolhe algumas pessoas com pouco vínculo, com exceção de uma amiga; no início da Noite ela escolhe uma pessoa desconhecida e outra que havia visto apenas uma vez, em outra Noite da Improvida. Na justificativa final, “D” alega que não deseja escolher outras pessoas porque *“acabei não jogando com nenhuma delas e gostaria de fazê-lo”*, o que me permite inferir que há um desejo de investir no vínculo com essas pessoas.

Em todas as respostas apresentadas nos parágrafos anteriores foi possível perceber um acréscimo no desejo de investir nos vínculos com as pessoas do grupo presente, um resultado altamente positivo, pois a partir dele é possível inferir que se isso levaria a um aumento no número e na qualidade daquelas relações. De acordo com Moreno (1974 e 2008), essas condições propiciam grupos mais coesos e com menos pessoas sociometricamente isoladas, fatores que favorecem o desenvolvimento saudável de grupos e indivíduos. A relação desses resultados com os jogos, no entanto, são de difícil mensuração, ainda assim sua influência não pode ser descartada.

A experiência com jogos é altamente subjetiva, cada participante deve ter experimentado sensações, emoções e sentimentos diferentes que, combinados com suas histórias de vida, formam uma mistura única. Além disso, as potencialidades dos jogos são diversas, conforme descrito no capítulo de revisão bibliográfica. Os jogos são excelentes ferramentas para desenvolver a espontaneidade, criatividade, proporcionar o Encontro, momentos de co-criação e de desenvolvimento de papéis novos ou já existentes em cada pessoa.

Dentre todas essas qualidades dos jogos, uma em especial pode ajudar a compreender melhor a relação dos jogos com os vínculos, o Encontro, pois, segundo Fonseca (1980), é ele a expressão de um momento da relação em que há uma perfeita inversão de papéis e é possível comunicar-se de maneira completa com o outro, levando ao “uno”. Bustos, no prólogo da obra de Monteiro (1994), ao relatar uma experiência sua com jogos em um hospital psiquiátrico, fala do riso como agente promotor do Encontro e relata que foi através dos jogos que ele e sua equipe conseguiram se aproximar dos internos e estabelecer uma relação mais saudável. Talvez pelo fato da Noite da Improvida ter uma atmosfera mais descontraída e lúdica, na qual o riso é permitido e estimulado, tenha havido um princípio de Encontro entre algumas pessoas do grupo, o que ajudaria a entender esses desejos de fortalecer os vínculos.

Outra hipótese que surge neste momento é a possível relação do Encontro com a ideia de co-criação. Conforme indicado pelos autores, os jogos permitem a co-construção, uma experiência rica e que nos jogos exige estar

presente no momento, atento àquele com quem se joga, o que talvez também favoreça a capacidade télica da relação e o Encontro Moreniano (AGUIAR, 1998).

Além do Encontro, cabe lembrar, por mais que possa parecer evidente, que os jogos são ferramentas de desenvolvimento da espontaneidade e criatividade, habilidades inatas e promotoras de saúde, o que torna lógico imaginar que eles favoreceram a transformação de todos os aspectos da vida, inclusive da qualidade das relações que se estabelecem em quaisquer contextos.

Outras possíveis análises

Verificando as respostas obtidas nos questionários, considero que é possível encontrar ainda algumas informações importantes, mas que por serem mais pontuais e não representarem, ao menos aparentemente, o desejo ou opinião de um número maior de participantes, serão expostas e analisadas à parte.

Aparece nas respostas de “F” e “Y” um aspecto interessante. Ambos parecem ter usado como critério de escolha pessoas que poderiam servir como egos-auxiliares para suas participações nos jogos. “F” faz escolhas iniciais com critérios difíceis de compreender, tais como *“pelo tamanho”*, *“pelo sorriso”* e *“esconderijo”*, neste último caso, se referindo a uma pessoa que se identificou como moita e era encarregado de registrar aquela Noite em vídeo. Ao final, na segunda etapa do questionário, “F” justifica a manutenção das pessoas escolhidas pelo fato de elas se *“mostraram bem participativas”*. De fato, exceto pelo cinegrafista, as outras duas pessoas participaram de diversos jogos e demonstraram maior desenvoltura e criatividade; “F”, por sua vez, não participou dos jogos com dramatização, nos quais há uma relação entre jogadores e plateia.

Similar a “F”, há o caso de “Y”, este participante escolheu inicialmente pessoas com os seguintes critérios: *“parece divertida”*; *“simpática”*; *“parece ser*

uma pessoa experiente no improviso". Diferentemente de "F", "Y" participou tanto dos jogos de aquecimento como os de dramatização e, ao final, fez escolhas diferentes das iniciais, mas com justificativas similares, tais como *"divertida", "criativa" e "extrovertida"*. Tanto no começo da Noite, como no final dela, as justificativas de "Y" se basearam em qualidades que ele possivelmente julgou importantes para auxiliá-lo nos jogos, já que essa foi sua primeira vez na Noite da Improvida.

As conclusões das análises das respostas de "F" e "Y" não são definitivas e fechadas, suas respostas permitem outras interpretações, mas, em um momento posterior a Noite da Improvida, juntamente com a trupe que trabalhou naquela noite, revisando e pensando sobre as respostas existentes, todos expressaram a mesma sensação de que esses dois participantes buscavam pessoas que pudessem auxiliá-los nos jogos, tal qual um ego-auxiliar, que ajuda uma pessoa no desenvolvimento de seus papéis (MORENO 1997), nesse caso o de improvisador.

Outra resposta de difícil compreensão é de "H", que já participou diversas vezes da Noite, o que provavelmente a fez ter critérios mais operativos, tais como *"premissa do Sim, e", "maior desenvolvimento para a aplicação dos jogos", ou "afinidade e histórico de jogos"*. Ao final da noite, seus critérios eram outros, ainda operativos, mas bastante diversificados, conforme seguem: *"por ter atuado com ela sinto desafiado para criar novas cenas", "pela participação na plateia", "por conhecer de outros jogos"*. "H" demonstrou escolher pessoas com quem poderia construir cenas de qualidade, com pessoas que possuíam qualidades para o improviso, mas suas escolhas iniciais foram diferentes das do final da Noite, talvez por um acréscimo na empatia ou até mesmo uma melhora na Tele com as pessoas escolhidas posteriormente.

Outro participante com respostas singulares foi "A", que já frequenta a Noite da Improvida há algum tempo. "A" escolheu tanto pessoas que já conhecia de outras Noites, como também pessoas desconhecidas. Seus critérios iniciais foram a proximidade física e o fato de ter conhecido a pessoa na chegada ao local onde é realizada a Noite. No final, "A" manteve suas escolhas pela

seguinte objetivo: *“Pois eu me aventuraria a isso, pessoas novas para mim, e outras com quem já convivi”*. Talvez por já participar das Noites há tempos, talvez pela própria personalidade, “A” se mostrou aberta ao novo desde o princípio e demonstra ter consciência dessa característica. Somente pelas respostas dos questionários é impossível avaliar se há nessa qualidade a interferência dos jogos realizados no IDH, nesse quesito analisado aqui.

Ainda analisando as respostas mais ímpares, tem-se “I”, que escolhe pessoas conhecidas na primeira etapa do questionário, usando como critério sociométrico questões afetivas, como podemos observar na resposta que segue: *“pessoa muito querida e colega de grupo terapêutico”*. Já na segunda etapa do questionário, “I” substitui uma das pessoas escolhidas por outra, usando como critério de escolha o fato de que seria bom, pois já haviam jogado juntos em outras Noites. “I” justifica *“já fiz algumas frases com ele, acho que seria bom!”*. Aqui não fica claro se “I” se refere a bom como uma qualidade que tornaria o jogo melhor ou porque possui afinidade com a pessoa em questão. Por esse motivo, é difícil compreender o porquê da troca de uma pessoa por outra.

Por fim, há ainda um grupo de pessoas que possuíram critérios similares, todas afirmaram, de alguma forma, que não desejavam escolher outras pessoas ao final da Noite e suas justificativas tornaram difíceis análises mais profundas. Nesse grupo há pessoas que já participaram da Noite mais de uma vez e pessoas que estiveram presentes pela primeira vez, portanto não é possível estabelecer algum paralelo com o fato de conhecerem ou não o projeto dramático da Noite da Improvida. Essas pessoas justificaram a manutenção das suas escolhas iniciais de diversas maneiras, mas sempre com poucas informações, conforme se pode perceber nas respostas. “E”: *“pelas mesmas justificativas que dei anteriormente”*; “P”: *“porque são pessoas conhecidas minhas e não tenho a necessidade de mudar”*; ou “B”: *“Acredito ter escolhido no questionário anterior as pessoas com quem me sinto mais à vontade para jogar / brincar / improvisar”*. Seguem nesse mesmo grupo as respostas de “G”, “L”, “N” e “S”. Diante das poucas informações disponíveis, toda análise que se fizer aqui

será meramente especulativa e não conclusiva, e por este motivo não será levada adiante.

Nesse grupo de respostas, posso perceber que a Noite da Improvida suscita respostas variadas, que só podem ser analisadas e compreendidas se olhadas individualmente. É difícil aqui redigir uma conclusão mais profunda, que inclua todas as respostas expostas acima, o mais adequado parece ser permitir que elas possam ser conhecidas individualmente, para que cada pessoa possa pensar e refletir nos seus significados. Além disso, uma pesquisa qualitativa não é conclusiva e, sim, um trabalho que produz indicadores.

Conclusões

Moreno pensou e criou a sociometria desejando investigar as relações grupais e assim descobrir como auxiliar aqueles que se encontravam com vínculos empobrecidos ou sociometricamente isolados em seus grupos, pois somente através dos vínculos que constroem as relações é que o Homem pode se desenvolver e se tornar saudável (MENEGAZZO, 1995). Nesse mesmo sentido, diante dos resultados apresentados até aqui, cabe perguntar: seriam os jogos uma forma de auxiliar essas pessoas a se incluírem em seus grupos e melhorar a qualidade de suas relações?

Um dos impactos observados pelos jogos foi a transformação dos critérios sociométricos. Percebi uma tendência de esses se tornarem mais operativos ao final dos jogos, o que possivelmente se deve aos efeitos benéficos dos jogos e a maior clareza do projeto dramático por parte dos participantes. É importante ressaltar que os critérios nunca são apenas afetivos ou operativos, há sempre os dois lados operando na escolha (PERAZZO, 2012). O fato de se perceber um aumento no lado operativo não significa que a parte emocional e afetiva deixe de existir, ela apenas passa a interagir com os aspectos objetivos, tornando os critérios mais maduros e as relações mais saudáveis (BUSTOS, 1979).

Outro relevante impacto dos jogos foi observado nos vínculos do grupo. Percebi o aumento no desejo de se investir nas relações entre as pessoas presentes. Mesmo se tratando de desejo e não de uma ação, é plausível supor que, caso essas pessoas se encontrem na Noite da Improvida, ou em outros contextos, suas interações serão facilitadas pela experiência anterior. As transformações realizadas não podem ser desfeitas e o desejo de investir naqueles vínculos talvez tenha a oportunidade de se transformarem em ação, frutificando novas relações. É possível pensar nos jogos da Noite de Improvida como um lubrificante dos canais por onde se estabelecem as interações, favorecendo o desenvolvimento do grupo e das pessoas nele contidas.

Fazer a relação de que aspectos dos jogos favoreceram um tipo ou outro de transformação é difícil. A revisão teórica e a experiência prática com os jogos evidenciam suas inúmeras qualidades e potencialidades, tornando a experiência de jogar única para cada pessoa, prova disso é a grande variedade de respostas encontradas nos questionários. O certo é que a atividade lúdica liberta o homem de suas conservas e permite a ele criar e realizar seus sonhos (MOTTA, 1994).

Pode-se concluir, neste momento, também que a sociometria é uma área riquíssima da socionomia, com muitos aspectos a serem considerados e que, por este motivo, as análises realizadas com as informações obtidas foram limitadas. Muito provavelmente, Psicodramatistas mais experientes poderão enxergar nessas mesmas respostas muitos outros aspectos pertinentes ao tema e que não foram percebidos neste momento por este pesquisador. Da mesma forma, muitas outras perguntas poderiam ter sido feitas aos participantes da Noite, assim como haveria vários outros recortes possíveis para se fazer nesse trabalho realizado no IDH, mas, diante das limitações de tempo e conhecimento, estas são as contribuições possíveis de se fazer.

Penso, ainda, que os resultados observados na Noite da Improvida foram possíveis pela própria ação do grupo, uma vez que o trabalho do diretor e dos egos-auxiliares não tinham a intenção direta de interferir nos critérios sociométricos e nos vínculos entre os participantes. A equipe da Improvida se propõe simplesmente a criar um ambiente acolhedor, explicar os jogos e a jogar junto com todos os presentes na Noite. Os resultados encontrados foram construídos pelos participantes, o que os torna agentes de mudança de sua própria realidade, tal como Moreno desejava (MORENO, 2008).

Percebo, por fim, que, na Noite observada, os jogos realizados interferiram na sociometria do grupo e, ao que tudo indica, essas transformações foram positivas, pois favoreceram o desenvolvimento do grupo e das relações entre as pessoas presentes. Penso, ao final deste trabalho, que os estudos sobre jogos devem continuar, pois, mesmo com indicadores positivos e seus efeitos, uma única observação é muito pouco diante da riqueza de fenômenos

que os jogos proporcionam. É preciso pesquisar mais para expandir os conhecimentos e aprimorar o uso dessa ferramenta na Noite da Improvida e em outros contextos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste momento final, após concluir a revisão teórica, coletar os dados, transformá-los em informações e tecer relações entre a teoria e o fenômeno observado, chega o momento de olhar para trás e escrever sobre esse processo de construção da monografia e toda a aprendizagem que dele foi possível extrair.

Este trabalho de conclusão de curso teve seu início atrasado, somente quando não era mais possível aguardar, pois o risco de não obter o diploma de especialista em Psicodrama era eminente, é que houve os primeiros movimentos. A partir daí, iniciou-se uma revisão bibliográfica sobre sociometria e jogos, as duas principais áreas de conhecimento relacionadas a essa pesquisa. A construção do conhecimento foi surgindo processualmente, os capítulos teóricos foram relidos e reescritos diversas vezes.

Quando a revisão teórica parecia estar completa, surgia uma nova literatura até então desconhecida, ocorria uma troca de ideias com colegas e professores ou encontrava-se uma nova pesquisa nos acervos virtuais que mostravam as falhas na tessitura das redes de conhecimentos. Agora, se fosse necessária a construção de uma nova ferramenta de coleta de dados, as perguntas certamente seriam outras, não necessariamente melhores, mas diferentes, talvez a própria pergunta norteadora dessa pesquisa seria diferente, o que não diminui os resultados aqui encontrados, pois foram eles que permitiram chegar a essa e outras conclusões. Aprender é um eterno processo, não tem fim.

Embora tenha sido uma caminhada difícil, geradora de muita ansiedade e dúvidas, o prazer de poder pesquisar algo pelo qual se tem paixão tornou tudo mais fácil e prazeroso. Essa pesquisa certamente ampliou a compreensão do que vem a ser a sociometria e jogos, e sem sombra de dúvidas contribuiu para o desenvolvimento pessoal e profissional do pesquisador. Hoje é possível sentir a

utopia moreniana correndo pelas veias e ter mais segurança para levar o Psicodrama adiante.

Concluo essa pesquisa com a certeza de que ela foi a primeira de muitas que virão para contribuir com a teoria socionômica e possibilitar a co-criação de novas formas de desenvolvimento da espontaneidade das pessoas e seus grupos.

Quanto aos jogos, é difícil expressar em palavras o que eles representam para este trabalho e para o autor. Foi jogando que este trabalho surgiu, foi jogando que o papel de Psicodramatista ganhou força, e foi jogando que foi possível ter um Encontro com Moreno e compreender a genialidade de sua obra. Agora, certamente, será jogando que a teoria socionômica será levada adiante, dando aos homens a possibilidade de se tornarem suas melhores versões de si mesmos.

BIBLIOGRAFIA

- AGUIAR, Moysés. **O Teatro Terapêutico**. Campinas. Ed: Papyrus, 1990.
- AGUIAR, Moysés. **Teatro espontâneo e Psicodrama**. São Paulo. Ed: Ágora, 1998.
- BUSTOS, Dalmiro M. **O Teste Sociométrico**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1979.
- CASTRO, Bernadete. Sociometria para além dos testes. In: Motta, Júlia M. C. ; ALVES, Luís F. **Psicodrama: ciência e arte**. São Paulo. Ed.: Ágora, 2011. p. 156-165.
_____. Parte II, Capítulo 6.
- CUKIER, Rosa. **Palavras de Jacob Levi Moreno**. São Paulo: Ed. Ágora, 2002.
- DINIZ, Gleidemar J. R. **Psicodrama: amplitudes e novas aplicações**. São Paulo. Robe Editorial. 2001.
- FRANCO, Gisela S. **Preparando A vitória: psicologia do esporte e Psicodrama**. São Paulo. Ed.: Ágora, 2004.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Aurélio século XXI: o dicionário da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro. Ed.: Nova Fronteira, 1999.
- GONÇALVES, Camila S.; WOLF, José R.; ALMEIDA, Wilson C. **Lições de Psicodrama**. São Paulo. Ed: Ágora, 1988.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. O jogo como elemento da cultura. São Paulo. Ed: Perspectiva, 1971.
- JACKSON, Paul. **Applied Improvisation Network**. Disponível em:
<<http://www.appliedimprov.com/what-is-applied-improvisation/>>. Acesso em: 09 jan. 2014.
- JOHNSTONE, Keith. **Impro: improvisation and the theatre**. New York. Ed: Routledge, 1992.
- KNOBEL, Ana Maria. **Moreno em Ato: a construção do Psicodrama a partir das práticas**. São Paulo. Ed: Ágora, 2004.
- MENEGAZZO, Carlos M., TOMASINI, Miguel A., e ZURETTI, Maria M. **Dicionário de Psicodrama e sociodrama**. São Paulo: Ágora, 1995.

- MINUCHIN, S. e FISHMAN, H. C. **Técnicas de terapia familiar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.
- MONTEIRO, Regina F. **Jogos Dramáticos**. São Paulo: Ágora, 1994.
- MORENO, Jacob Levy. **Psicoterapia de Grupo e Psicodrama**. São Paulo: Mestre Jou, 1974.
- MORENO, Jacob Levy. **Quem sobreviverá? Fundamentos da Sociometria, Psicoterapia de Grupo e Sociodrama**. Goiania. Ed: Dimensão, 1992.
- MORENO, Jacob Levy. **Quem sobreviverá? Fundamentos da Sociometria, Psicoterapia de Grupo e Sociodrama**. Edição do Estudante. São Paulo: Daimon, 2008.
- MORENO, Jacob Levy. **Psicodrama**. São Paulo. Ed: Cultrix, 1997.
- MORENO, Zerka T., BLOMKVIST, LeifD., e RÜTZEL, Thomas. **A realidade suplementar e a arte de curar**. São Paulo: Ágora, 2001.
- MOTTA, Júlia M. C. **Jogos: repetição ou criação?** São Paulo: Plexus, 1994.
- MOTTA, Júlia C., ALVES, Luís F. (orgs.). **Psicodrama: ciência e arte**. São Paulo: Ed. Ágora, 2011.
- NERY, Maria da Penha. **Vínculo e Afetividade**. São Paulo. Ed: Ágora, 2003.
- NERY, Maria da Penha. **Grupos e intervenção em conflitos**. São Paulo. Ed: Ágora, 2010.
- NERY, Maria da Penha. Monografia Capítulo 1. In **Tele e Transferência**.. Disponível em <http://febrap.org.br/pdf/Teorias_Vinculo_dos_Papeis.pdf>. Acesso em 11 de março de 2014.
- NERY, Maria da Penha; CONCEIÇÃO, Maria Inês Gandolfo. Intervenções Grupais: o Psicodrama e seus métodos. MALAQUIAS, Maria Célia. **Teoria dos Grupos e Sociatria**. Capítulo 1. São Paulo. Ed: Ágora, 2012
- NERY, Maria da Penha; CONCEIÇÃO, Maria Inês Gandolfo. Intervenções Grupais: o Psicodrama e seus métodos. PERAZZO, Sérgio. **Psicodrama Grupal**. Capítulo 4. São Paulo. Ed: Ágora, 2012
- SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. São Paulo. Ed: Perspectiva, 2004.
- WIENER, Daniel. **Rehearsals for growth: theater improvisation for psychotherapists**. New York. Ed: Norton, 1994.

Anexo A

Questionário “A”

Instituto de Desenvolvimento Humano – IDH

Antes de começar, lembre: as perguntas abaixo visam melhorar nossos serviços e todo o conteúdo das respostas será mantido em sigilo.

Como você prefere se identificar? Informe um nome ou apelido: _____

Que pessoas deste grupo você escolheria para jogar com você? Escolha três nomes e justifique sua resposta.

Nome / Apelido: _____

Justificativa: _____

Nome / Apelido: _____

Justificativa: _____

Nome / Apelido: _____

Justificativa: _____

Anexo B

Questionário “B”

Instituto de Desenvolvimento Humano - IDH

Por favor, informe o mesmo nome ou apelido que você usou no questionário anterior:

Agora, neste momento, você mudaria alguma (ou todas) das pessoas que você escolheu no início da noite?

Sim ou não?

Caso não, justifique sua resposta:

Caso sim, quais as três pessoas deste grupo que você escolheria para jogar com você? Escreva o nome e justifique sua resposta.

Nome / Apelido: _____

Justificativa: _____

Nome / Apelido: _____

Justificativa: _____

Nome / Apelido: _____

Justificativa: _____

Anexo C

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO

Eu, Paula Borges da Costa Bernardes, RG 1082770007, e Markus Lothar Fourier, RG 5125928, estudantes de pós-graduação, nível de especialização, em SocioPsicodrama no IDH-Instituto de Desenvolvimento Humano, em convênio com a Faculdade Meridional/IMED, estamos desenvolvendo duas pesquisas cujos títulos provisórios são:

"Transformação com diversão: uma análise dos efeitos terapêuticos da Noite da Improvida" – Paula Bernardes;

"O impacto da Noite da Improvida na sociometria do grupo" – Markus L. Fourier.

A primeira pesquisa visa estudar se ocorrem ou não transformações relativas a cada participante da Noite da Improvida, verificando se ocorrem novas atitudes ou percepções a respeito de si mesmo por meio dos jogos.

A segunda pesquisa visa a investigar a influência dos jogos nos critérios sociométricos nos participantes da Noite da Improvida, buscando confirmar ou não se os jogos são capazes de alterar o desejo de quem se escolhe para jogar. Esperamos com estas pesquisas aprofundar nossos conhecimentos sobre a relação dos jogos de improviso e Psicodrama.

Esperamos que estes trabalhos possam, futuramente, auxiliar outros profissionais da saúde e da educação.

Será realizado o registro de uma Noite da Improvida, com o objetivo de colher dados referentes aos temas pesquisados. Os participantes são livres para interromper a qualquer momento suas participações do trabalho. Este estudo não produzirá nenhum dano previsível aos participantes e poderá ajudá-los na elaboração da Noite da Improvida.

Nenhum pagamento será feito e todo trabalho será voluntário, tanto dos pesquisadores quanto dos sujeitos das pesquisas. Este Termo de Consentimento servirá também como autorização para futuras publicações dos resultados, guardando o sigilo dos nomes e identidades dos participantes, conforme o combinado. A Instituição responsável pela pesquisa é o IDH, cujo endereço consta nesta folha e a professora orientadora da pesquisa é a Dra Júlia Maria Casulari Motta, RG 12782236.

Data: _____

Entrevistado(a): _____

Pesquisador(a): _____