

Conceituação de personagem [incorporais rpg - <http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais>]

Conforme o livro básico, este é o primeiro e mais importante passo na criação da personagem em *Incorporais*. Entretanto, como a proposta deste jogo é ser o mais interativo possível, sugere-se aqui uma inversão na ordem da construção da personagem: primeiro definir os parâmetros (função heróica e valor pessoal) e, a partir deles, extrair um conceito. Esta são apenas mais possibilidades de se conceber uma personagem como um signo, e pode ser útil tanto para interatores que se sentem confusos em relação à conceituação quanto para auxiliar mestres na criação de personagens coadjuvantes (*NPCs*).

Estas regras alternativas de criação de personagem são baseadas em diferentes métodos de estudo da psique humana, utilizados aqui com finalidade lúdica e literária, uma vez que estarão sendo aplicados a personagens fictícias, não a indivíduos concretos. Ou seja, não é objetivo deste jogo comprovar ou refutar a eficácia de nenhum destes métodos, mas sim ampliar suas possibilidades de divertimento, significação e experimentação.

Eneagrama

A primeira possibilidade apresentada (de forma muito simplificada) é o Eneagrama (do grego *enneas*=nove, *grammos*=pontos), a estrela de nove pontas, um método de psicologia espiritual desenvolvido há mais de 2 mil anos por mestres sufistas. Este método pressupõe nove tipos de personalidade ou padrões de comportamento, cada um correspondente a uma ponta da estrela.

Cada tipo de personalidade tem uma motivação básica, um traço mais evidente de comportamento, que acaba por inibir outros aspectos, tornando-o "viciado" e dificultando o desenvolvimento. O objetivo do método é, portanto, detectar tais vícios psicológicos e gradativamente substituí-los por virtudes complementares. Ou seja, superar a tipificação.

Segundo este método, as personalidades são regidas por três centros de inteligência: instinto, relacionado ao corpo; emoção, relacionada ao sentimento; e intelecto, relacionado ao pensamento. Com o passar dos anos, o condicionamento comportamental faz com que um dos centros prevaleça sobre os outros, definindo preferências: por conhecimento e viagens (intelecto), por artes e relacionamentos (emoção) ou por segurança e atividades físicas (instinto). O centro dominante é chamado de magnético, e reafirma o comportamento que se quer mostrar, a "máscara social"; o centro de apoio manifesta aspectos mais sinceros e íntimos da personalidade; e o centro rejeitado diz respeito às repressões e dificuldades. Este desequilíbrio entre os centros gera os vícios psicológicos.

Para conceituar a personagem com base neste método, primeiro define-se sua **função heróica** e seu **valor pessoal** de acordo com a tabela disponível no livro básico (página r.8). A pontuação obtida na tabela indica, respectivamente do maior para o menor valor, os centros magnético, de apoio e rejeitado da personagem. No caso de valores iguais, a decisão fica a critério do interator.

As **competências** na tabela relacionam-se com os centros de inteligência da seguinte maneira: marcial (M) = instinto; interpessoal (IE) = emoção; e intrapessoal (IA) = intelecto.

Uma vez definidos os centros, o próximo passo é identificar, na lista a seguir, em qual tipo de personalidade a personagem se encaixa e, conseqüentemente, quais são suas motivações, vícios, virtudes e desafios. Os vícios e virtudes podem ser representados através da aquisição de **características genéricas**, o último passo de construção de personagem segundo o livro básico (página r.10). Os **pontos de experiência** de Conceituação (página r.11), neste caso, levam em conta o quanto a personagem se aproximou de superar seu desafio e sua tipificação.

Tipo 1	Perfeccionista	Comportamento:
Motivação básica Vício psicológico Virtude a ser desenvolvida Centro magnético Centro de apoio Centro rejeitado Desafio	atingir a perfeição raiva paciência instintivo (M) intelectual (IA) emocional (IE) enfrentar o caos com serenidade; cultivar a fé nas pessoas; superar a impressão de ser insignificante.	Investe muito na resolução de problemas individuais, mas pouco em coletivos; prefere projetos que ofereçam resultados rápidos e concretos; tende à frustração e insatisfação devido à autocrítica aguçada e conceitos rígidos de certo e errado; reage com raiva diante de desorganização e erro; valoriza honestidade, ética e justiça; detesta se expor, mas anseia pela aprovação alheia.
Tipo 2	Prestativa	Comportamento:
Motivação básica Vício psicológico Virtude a ser desenvolvida Centro magnético Centro de apoio Centro rejeitado Desafio	mostrar-se útil orgulho humildade emocional (IE) instintivo (M) intelectual (IA) cultivar a auto-estima e fé própria; dar atenção às próprias necessidades.	Valoriza solidariedade, gentileza e humildade; investe muito em atender as necessidades dos outros, mas esquece as próprias, gerando um ambiente de dependência, manipulando o outro para satisfazer suas próprias carências; quando não obtém reconhecimento por sua solidariedade, tende a se tornar sufocante.
Tipo 3	Empreendedora	Comportamento:
Motivação básica Vício psicológico Virtude a ser desenvolvida Centro magnético/rejeitado Centro de apoio Desafio	alcançar sucesso engodo integridade emocional (IE) intelectual (IA) - instintivo (M) reconhecer seus limites; aceitar os outros independentemente de status e conquistas	Valoriza liderança, eficiência e vitória; investe compulsivamente em qualquer coisa que leve ao sucesso, pois só assim conquistará respeito e admiração; em compensação, deixa de lado saúde e sentimentos e não admite ficar sem fazer nada; tende à vaidade, rejeita o fracasso e a autocrítica.
Tipo 4	Individualista	Comportamento:
Motivação básica Vício psicológico Virtude a ser desenvolvida Centro magnético Centro de apoio Centro rejeitado Desafio	ser especial inveja solidariedade emocional (IE) intelectual (IA) instintivo (M) enxergar os outros além de si; libertar-se das opiniões alheias e aumentar a autoconfiança.	Valoriza sensibilidade e originalidade; tende à melancolia e à lamentação e a repartir suas responsabilidades e culpas, pois acha que não recebe atenção e reconhecimento suficientes.
Tipo 5	Observadora	Comportamento:
Motivação básica Vício psicológico Virtude a ser desenvolvida Centro magnético Centro de apoio Centro rejeitado Desafio	adquirir conhecimento avareza despojamento intelectual (IA) emocional (IE) instintivo (M) reconhecer o próprio vazio e cultivar a autoconfiança e generosidade consigo e com os outros.	Interessa-se pelo mundo externo, buscando informações, articulando fatos; valoriza a percepção e perspicácia; tende à arrogância e isolamento para evitar o medo da incompetência; só opina sobre o que conhece, mas tende à rigidez na avaliação.

Tipo 6	Vulnerável	Comportamento:
Motivação básica Vício psicológico Virtude a ser desenvolvida Centro magnético/rejeitado Centro de apoio Desafio	sentir-se segura/o medo coragem intelectual (IA) emocional (IE) - instintivo (M) confiar na própria intuição e capacidades; arriscar-se.	Valoriza lealdade, obediência e confiança; detesta situações de risco e teme inovações, tornando-se dependente, metódico/a, repetitivo/a.
Tipo 7	Sonhadora	Comportamento:
Motivação básica Vício psicológico Virtude a ser desenvolvida Centro magnético Centro de apoio Centro rejeitado Desafio	buscar a felicidade ingenuidade sobriedade intelectual (IA) instintivo (M) emocional (IE) aceitar o sofrimento como parte da vida; desenvolver a determinação e o aprofundamento.	Valoriza otimismo, alegria e sensibilidade; tem grande capacidade de agradar e alegrar os outros e deseja tirar o máximo de prazer de tudo; detesta rotina, sofrimento e desconforto, racionalizando as emoções como defesa, afastando-se da realidade.
Tipo 8	Confrontadora	Comportamento:
Motivação básica Vício psicológico Virtude a ser desenvolvida Centro magnético Centro de apoio Centro rejeitado Desafio	sentir-se forte autoritarismo compaixão instintivo (M) intelectual (IA) emocional (IE) aceitar a fragilidade como parte da vida; cultivar a tolerância e o afeto, não apenas a obediência.	Valoriza determinação, competência e poder; costuma ser justo/a e protetor/a; evita conviver com as suas fraquezas e a dos outros, assumindo uma atitude de insensibilidade; tende ao autoritarismo e à vingança, principalmente se sua soberania for ameaçada; rejeita opiniões e atitudes diferentes, criando uma sensação falsa de auto-suficiência.
Tipo 9	Pacifista	Comportamento:
Motivação básica Vício psicológico Virtude a ser desenvolvida Centro magnético/rejeitado Centro de apoio Desafio	alcançar a paz acomodação diligência instintivo (M) intelectual (IA) - emocional (IE) encarar de frente dificuldades e sobretudo conflitos; cultivar a esperança.	Valoriza conciliação, harmonia e tranqüilidade; mesmo quando se dispõe a ouvir os problemas dos outros, tende à inação; tem aversão a conflitos e discordâncias, preferindo acreditar que não vale a pena gastar energia defendendo seus pontos de vista.

Repare, depois de observar a tabela, que também é possível primeiro escolher o tipo de personalidade, depois definir função heróica e valor pessoal: é só relacionar os centros magnético, de apoio e rejeitado às pontuações de competências na tabela do livro básico, respectivamente do maior para o menor valor, e, a partir daí olhar qual é a linha (função marcial) e a coluna (valor pessoal) correspondentes.

Referências:

BARON, René e WAGELE, Elisabeth. **Eneagrama - um guia prático**. Ediouro.

PALMER, Helen. **O Eneagrama**. Edições Paulinas.

NARANJO, Claudio. **Os nove tipos de personalidade**. Objetiva.

Personagem: _____ Função Heróica: _____
 Interator/a: _____ Valor Pessoal: _____
 Conceituação (personalidade e desafio): _____

2>4>6>8>10>12 () 2>4>6>8>10>12 () 2>4>6>8>10>12 ()
 2>4>6>8>10>12 () 2>4>6>8>10>12 () 2>4>6>8>10>12 ()
 2>4>6>8>10>12 () 2>4>6>8>10>12 () 2>4>6>8>10>12 ()
 2>4>6>8>10>12 () 2>4>6>8>10>12 () 2>4>6>8>10>12 ()
 2>4>6>8>10>12 () 2>4>6>8>10>12 () 2>4>6>8>10>12 ()
 2>4>6>8>10>12 () 2>4>6>8>10>12 () 2>4>6>8>10>12 ()
 2>4>6>8>10>12 () 2>4>6>8>10>12 () 2>4>6>8>10>12 ()
 2>4>6>8>10>12 () 2>4>6>8>10>12 () 2>4>6>8>10>12 ()
 2>4>6>8>10>12 () 2>4>6>8>10>12 () 2>4>6>8>10>12 ()
 2>4>6>8>10>12 () 2>4>6>8>10>12 () 2>4>6>8>10>12 ()

nível P>M>I>A>F>C (col) nível P>M>I>A>F>C (col)

nível P>M>I>A>F>C (col) nível P>M>I>A>F>C (col)

Características: _____

*Para as competências genéricas, os modificadores dos níveis são 1>2>3>4>5>6